



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Schwarzweiß-Darstellungen im
zeitgenössischen Populärkino.
Analoge Ästhetik in digitaler Umgebung“

Verfasser

Josef Boschitz

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Ao. Univ.-Prof. Dr. Rainer Maria Köppl

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	4
2	Von der Norm zur Ausnahme: Ein historischer Abriss.....	5
2.1	Der nachkolorierte ‚Schwarzweiß‘-Film	6
2.2	Einführung des Tonfilms	7
2.3	Einführung des Farbfilms.....	8
2.4	Wandel zum Format für den Amateur- und <i>low budget</i> -Film ...	9
2.5	Verdrängung durch digitale Filmkamera	10
2.6	Schwarzweiß im Mainstreamkino heute	11
3	Mischform: Schwarzweiß und Farbe als gemeinsame Einheit ...	14
3.1	Expressionismus und Handkolorierung	14
3.2	Nonlinearität und alte Männer	16
3.3	Farbe und analoges Kino.....	19
3.4	Zusammenfassung und Schlussfolgerungen	25
4	Gänzlich Schwarzweiß: Ganzheitlich farblose Filme	26
4.1	Schwarzweiß als Materialzitat	26
4.1.1	Historizität und Historizismus	26
4.1.2	Kino und Fernsehen	27
4.1.3	Authentizität und Distanz.....	32
4.1.4	Fiktion und Dokumentation	35
4.1.5	Zusammenfassung und Schlussfolgerungen	40
4.2	Schwarzweiß als Stilzitat	42
4.2.1	Kino und Heimkino.....	42
4.2.2	Realität und Hyperrealität	44
4.2.3	Form und Inhalt.....	47
4.2.4	Zusammenfassung und Schlussfolgerungen	51
4.3	Schwarzweiß als Material- und Stilzitat	51
4.3.1	Zitate und Abweichungen	52
4.3.2	Stumm- und Musical-Film	57
4.3.3	<i>film-</i> und <i>neo-noir</i>	60
4.3.4	Zusammenfassung und Schlussfolgerungen	65

5	Farblose Sequenzen: Separate Schwarzweiß-Darstellungen in farbigen Filmen.....	67
5.1	Schwarzweiß gekoppelt mit diegetischen Aktionen im Bild ...	67
5.1.1	Ohne Verweis auf die <i>story</i>	67
5.1.2	Mit Verweis auf die <i>story</i>	71
5.1.3	Zusammenfassung und Schlussfolgerungen	72
5.2	Schwarzweiß als Zugang zu einer anderen Welt	73
5.2.1	Schwarzweiß als Flucht vor der farbigen Welt.....	73
5.2.2	Farbe als Eindringling in die schwarzweiße Welt.....	75
5.2.3	Schwarzweiß als Eindringling in die farbige Welt	77
5.2.4	Farbe als Flucht vor der schwarzweißen Welt	79
5.2.5	Zusammenfassung und Schlussfolgerungen	80
5.3	Schwarzweiß als narrative Trennung.....	81
6	Conclusio.....	83
7	Quellenverzeichnis	91
7.1	Bibliografie	91
7.2	Filmografie.....	98
8	Abstract.....	102
9	Lebenslauf	103

1 Einleitung

In der heute allgegenwärtigen digitalen Medienwelt scheint es nicht nur wichtig zu sein, neue Ästhetiken zu kreieren, sondern auch alte wieder hervorzurufen. Beispielhaft dafür kann die Applikation *Instagram* für *smartphones* – mit derzeit weltweit über 100 Millionen aktiven Nutzern¹ – genannt werden. Diese lässt mittels verschiedener Filter mit dem Handy geschossene Bilder vor allem so verfremden, dass sie im Endeffekt aussehen, als ob sie mit Alterserscheinungen versehene Fotoabzüge wären. Der Grund für die große Beliebtheit dieses *Retro-looks* kann auf Nostalgie auf Seiten der Rezipienten zurückzuführen sein, also „die Sehnsucht nach etwas weit Entferntem“.²

Auch im gegenwärtigen Populärkino ist der *Retro-look* oftmals ein Thema. Exemplarisch erwähnenswert ist dabei das (schließlich gefloppte³) Großprojekt *Grindhouse*, bestehend aus den beiden Filmen *Death Proof* [*Death Proof - Todsicher*]⁴ von Quentin Tarantino und *Planet Terror*⁵ von Robert Rodriguez. Darin wollte man nostalgisch das Gefühl der amerikanischen *grindhouse*-Kinos der 1970er- und 80er-Jahre, die subversive *low budget*-Filme abseits des *mainstream* in Doppelvorstellungen im Programm hatten, in heutige Kinosäle bringen.⁶ Dieser Eindruck sollte nicht nur über das Genre ‚*exploitation film*‘ und die Vorführpraxis ‚*double feature*‘, sondern etwa auch durch extradiegetische visuelle Elemente (simulierte Verschleißerscheinungen des Trägermaterials) hervorgebracht werden. So ist das Bild von *Death Proof* und *Planet Terror* weithin mit Schlieren durchsetzt oder es kann schon einmal passieren, dass sich die Farbgebung der Filme von einer Sekunde auf die andere verändert.

¹ Vgl. Luke Mansell: "Instagram Hits 100M Monthly Active Users", in: *Geeks Hut*, 27.02.2013, www.geekshut.com/instagram-hits-100m-monthly-active-users, Zugriff: 16.04.2013.

² Andreas Böhn/Kurt Möser: "Techniknostalgie und Retrotechnologie: Einleitung", in: *Techniknostalgie und Retrotechnologie*, Hg. Andreas Böhn/Kurt Möser, Karlsruhe: KIT Scientific Publishing 2010, S. 9–16, hier: S. 10.

³ Vgl. Anon.: "Grindhouse", in: *Box Office Mojo*, 2013, boxofficemojo.com/movies/?id=grindhouse.htm, Zugriff: 17.04.2013.

⁴ *Death Proof*, Regie: Quentin Tarantino, USA 2007.

⁵ *Planet Terror*, Regie: Robert Rodriguez, USA 2007.

⁶ Vgl. Kurt Volk: *Grindhouse. 'The Sleaze-Filled Saga of an Exploitation Double Feature'*, New York, NY: Weinstein Books 2007, S. 10–14.

Jene Filme, die in dieser Arbeit behandelt werden, setzen ebenso auf vormals allgemeingültig Visuelles: nämlich das schwarzweiße Bild. Damit kreieren sie einen *Retro-look*, der oftmals auch eine kategorische Einschätzung als reines Nostalgie-Element hervorbringt. Durch diese Feststellung wird jedoch leicht darauf vergessen, dass Schwarzweiß-Darstellungen im zeitgenössischen Populärkino auch andere, vielleicht noch viel wichtigere Funktionen innehaben. Sie sind in den Filmen von dramaturgischem und narrativem Wert, haben Symbolkraft und man kann an ihnen etwas über die Entwicklungen des aktuellen Kinos ablesen.

In dieser Arbeit sollen folglich Schwarzweiß-Darstellungen im zeitgenössischen Populärkino in Form von Mischformen, ganzheitlich farblosen Filmen und schwarzweißen Sequenzen in Farbfilmen in ihrer großen Spannweite analysiert werden. Dazu werden exemplarische Filme herangezogen, an denen (wohl) allgemeingültige Phänomene ablesbar sind. Mit Populärkino sollen zwar hauptsächlich US-amerikanische *mainstream*-Filme (=Hollywood-Filme), aber keineswegs nur solche gemeint sein. Abseits dieses erwähnten Spektrums wird die Popularität der Filme anhand ihrer internationalen Kino-Besucherzahlen, sowie der Wichtigkeit bei ‚großen‘ Filmpreisen – also der Anzahl ihrer Nominierungen und der schließlich gewonnenen *awards* – gemessen.

Grundlage für die Analyse der Filme ist die Annahme, dass ihr idealer Vorführraum das Kino ist. So definiert sich diese Arbeit über Filmwissenschaft als Kinowissenschaft. Den Filmen in den verschiedenen Heimkinoauswertungen (VHS, DVD, Blu-ray, etc.) wird der Status des Faksimiles zugestanden.

2 Von der Norm zur Ausnahme: Ein historischer Abriss

Um die zeitgenössischen Schwarzweiß-Darstellungen richtig einordnen und verstehen zu können, nehme ich die Arbeit mit einem historischen Abriss über den Schwarzweiß-Film in Angriff – beginnend bei den Anfängen des Kinos.

2.1 Der nachkolorierte ‚Schwarzweiß‘-Film

Der Kinofilm in seiner ursprünglichen Form (mit den schließlich den Lumière Brüdern zugewiesenen ersten kommerziellen Kinovorführungen Ende 1895⁷) war schwarzweiß – doch dies sollte er nicht allzu lange bleiben. Schon früh wurden Einzelbilder per Hand und Pinsel nachkoloriert, sodass es bereits 1897 vereinzelt eigens dafür eingerichtete Kolorierungsateliers gab.⁸

Jede handkolorierte Filmkopie war ein Unikat und der Weg dorthin beschwerlich. So wurde bald die Technik der Schablonenkolorierung eingeführt, die den Prozess erleichterte. Dabei musste „pro gewünschter Farbe eine Schwarzweißkopie ‚geopfert‘ werden“⁹. Aus dieser Kopie wurden nämlich diejenigen Stellen, die im fertigen Film in derselben Farbe erscheinen sollen, ausgeschnitten. Die damit hergestellte Schablone wurde über die zu färbende Filmkopie gelegt und die gewünschte Farbe über die ganze Länge des Filmbandes aufgetragen. Für weitere Farben, die im Film auftauchen sollten, wurde wiederum derselbe Prozess durchgeführt, also eine eigene Schablone erstellt und an der Kopie angewandt. Die Farbschablonen konnten für weitere Kopien desselben Filmes folglich wiederverwendet werden.¹⁰

Damit machte die Filmkolorierung einen Schritt weg von den Unikaten hin zur Massenproduktion. Dieser Übergang manifestierte sich schließlich Ende der 1910er Jahre, die eine weitere Technik zutage brachten, welche die Einfärbung von Filmmaterial noch einmal maßgeblich erleichterte und in Folge Farbe im Kino zur Normalität werden ließ – nämlich die ‚Viragierung‘¹¹. Dabei konnten gesamte Teile eines Filmes durch relativ einfache Verfahren – zumeist *toning* oder *tinting* – gleichzeitig monochrom eingefärbt wer-

⁷ Vgl. Thomas Elsaesser: *Filmgeschichte und frühes Kino. Archäologie eines Medienwandels*, München: Edition Text + Kritik 2002, S. 56.

⁸ Vgl. Hilmar Mehnert: *Die Farbe in Film und Fernsehen*, Leipzig: VEB Fotokinoverlag 1974, S. 166.

⁹ Sabine Lenk: "Schablonenkolorierung", in: *Lexikon der Filmbegriffe*, 22.04.2012, filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=841, Zugriff: 23.04.2013.

¹⁰ Vgl. Paolo Cherchi Usai: "The Color of Nitrate: Actual Observations on Tinting and Toning Manuals for Silent Films", in: *Silent Film*, Hg. Richard Abel, New Brunswick, NJ: Rutgers University Press 1996, S. 21–30, hier: S. 24–25.

¹¹ In der Literatur wird ‚Viragierung‘ bzw. ‚Virage‘ einerseits als Überbegriff, für verschiedene Techniken Film monochrom einzufärben, andererseits als Bezeichnung für die bestimmte Technik des ‚tinting‘, verwendet. Diese Arbeit verwendet erstere Bedeutung.

den.¹² Auch hier musste jede Kopie separat eingefärbt werden, was zu bedeuten hatte, dass jedes Mal die einzelnen zu viragierenden Szenen vom restlichen Film abgeschnitten werden mussten. Anschließend kamen sie beim *tinting* in ein Bad mit organischen Farbstoffen, welches die Gelatineschicht der Bilder in die gewünschte Farbe eingefärbt hat.¹³ Beim *toning* kamen die Filmteile in ein chemisches Bad, das die Silbersalze der Bilder mit Farbsalzen ausgetauscht hat. Der ästhetische Unterschied der beiden Techniken ist im Grunde jener, dass bei ersterem eher die hellen und bei zweiterem eher die dunklen Stellen des Filmes von der Farbe erfasst wurden.¹⁴ Im Gegensatz zur Hand- oder Schablonenkolorierung war das Ergebnis durch die den ganzen Bildkader erstreckenden Einfärbigkeit zwar weniger beeindruckend, setzte sich jedoch aufgrund seiner Kostengünstigkeit, schnellen Reproduzierbarkeit und des geringen Arbeitsaufwandes durch. Die eingefärbten Sequenzen erzählten anhand ihrer monochromen Farbigkeit zusätzlich etwas Inhaltliches über diese, bzw. lieferten eine gewollte Atmosphäre mit. Die Viragierung in der Farbe Rot wurde beispielsweise oftmals eingesetzt, um so unterschiedliche Stimmungen wie Liebe oder Gefahr zu vermitteln.¹⁵

2.2 Einführung des Tonfilms

Zu den einschneidendsten filmtechnischen Neuerungen nach den Jahren des frühen Kinos gehören ohne Zweifel der Ton, sowie die Farbe (damit sei in beiden Fällen die Möglichkeit, Film bereits in Farbe bzw. mit Tonspur aufzuzeichnen und nicht nachträglich damit zu versehen, gemeint). Doch anfangs standen Ton- und Farbfilm einander im Weg. So waren die ersten Tonfilme gänzlich schwarzweiß und wurden nicht einmal nachkoloriert – und das hatte auch einen plausiblen Grund. „[F]ür eine störfreie Wiedergabe dürfen keine Klebestellen (wie sie für [die] Virage [...] benötigt werden, wenn Farben sich abwechseln sollen) den kontinuierlichen Verlauf der Ton-

¹² Vgl. Gert Koshofer: *Color. Die Farben des Films*, Berlin: Spiess 1988, S. 18.

¹³ Vgl. Usai: "The Color of Nitrate: Actual Observations on Tinting and Toning Manuals for Silent Films", S. 25–26.

¹⁴ Vgl. Ebd., S. 26–27.

¹⁵ Vgl. Koshofer: *Color*, S. 18.

spur auf dem Film unterbrechen“¹⁶, denn nachdem die getrennten Filmstreifen aus dem Farbbad gekommen waren, mussten sie freilich wieder zu einem Ganzen zusammengeklebt werden. Weiters beschädigten manche Farbbäder selbst sogar die Tonspur des Filmmaterials.¹⁷

Der erste als Tonfilm geltende Spielfilm *The Jazz Singer* [Der Jazzsänger]¹⁸ im Jahre 1927 läutete eine neue Ära ein. So ging mit der Einführung des Tonfilms einher, dass sich der populäre Film wieder in komplett schwarz-weißem Gewand zeigen musste, was er zu diesem Zeitpunkt – durch die überbordend eingesetzte Viragierung – schon seit einigen Jahren nicht mehr tat.

2.3 Einführung des Farbfilms

Im Jahre 1935 kam mit *Becky Sharp*¹⁹, dem ersten Real-Spielfilm im Dreifarben-Verfahren *Technicolor Nr. 4* (welches sich zumindest in den USA gar bis 1955 an der Spitze halten sollte²⁰), schließlich die originäre Farbfilmtechnik im Populärkino an.²¹ Anders als bei dem recht rasanten Wechsel von Stumm- zu Tonfilm allerdings vollzog sich der Übergang von Schwarzweiß- zu Farbfilm recht schleppend. Anfangs aufgrund der Kosten: „Technicolor-Produktionen verschlangen [...] die dreifache Menge von schwarzweißem Negativfilm zur Filmaufnahme und für jeden weiteren Arbeitsschritt ebenfalls die dreifache Materialmenge“²². Später wurde aus ästhetischen Gründen von manchen Filmemachern noch immer das ältere Format vorgezogen: das Schwarzweiß-Bild als „Tradition der Bildgestaltung, die häufig einen höheren Kunstwert zugesprochen bekam als die farbigen Bilder.“²³

Auskunft darüber, dass der Farbfilm zwar keineswegs ignoriert wurde, aber auch der Schwarzweiß-Film weiterhin einen großen Stellenwert hatte, gibt beispielsweise der als am wichtigsten angesehene Filmpreis Amerikas ab. Von 1939 bis 1966 (mit Ausnahme des Jahres 1957) vergab die *Academy of*

¹⁶ Anette Groschke: "Kurz und in Farbe", in: *Bundesarchiv Deutschland*, o. J., www.bundesarchiv.de/imperia/md/content/bundesarchiv_de/fachinformation/kurz_und_in_farbe.pdf, Zugriff: 08.02.2013.

¹⁷ Vgl. Susanne Marschall: *Farbe im Kino*, Marburg: Schüren 2005, S. 298.

¹⁸ *The Jazz Singer*, Regie: Alan Crosland, USA 1927.

¹⁹ *Becky Sharp*, Regie: Rouben Mamoulian, USA 1935.

²⁰ Vgl. Koshof: *Color*, S. 78.

²¹ Vgl. Ebd., S. 64.

²² Marschall: *Farbe im Kino*, S. 311.

²³ Ebd., S. 376.

Motion Picture Arts and Sciences für die Kategorie ‚*Best Cinematography*‘ zwei *oscars*, nämlich einen für einen Schwarzweiß-Film und einen für einen Farbfilm. Ebenso zwei *awards* wurden ab 1940 – mit Ausnahme der Jahre 1957 und 1958 – für die Kategorien ‚*Best Costume Design*‘ und ‚*Best Interior Decoration*‘ (bis 1946) bzw. ‚*Best Art Direction*‘ (ab 1947) vergeben.²⁴ So gab es im Hollywoodkino bis Ende der 1960er Jahre eine lange Zeit vorherrschende Koexistenz zwischen Schwarzweiß- und Farbfilm. „Seit 1968 sehr viel empfindlicheres, farbgenaueres Material auf den Markt kam, wurde Farbfilm zur Norm“²⁵; Schwarzweiß-Film blieb aber weiterhin das Format für eine bestimmte Nische, wie z.B. dem Amateur- und *low budget*-Film.

2.4 Wandel zum Format für den Amateur- und *low budget*-Film

Aufgrund der finanziellen Erschwinglichkeit von Schwarzweiß-Film blieb dieser das Format der *independent-/low budget*-Szene. Spätestens mit der Einführung von handlicheren und günstigen Kameras – dessen häufigstes Speicherformat der heutzutage Kultstatus erlangte, 1965 eingeführte Super-8-Film war – nahm Film (und dabei anfangs meistens schwarzweißer²⁶) sogar Einzug in den Amateur- und *home movie*-Bereich.²⁷

Bestimmte US-amerikanische Filmemacher, die sich innerhalb des Populärkinos von der Maschinerie ‚Hollywood‘ abgrenzen wollten, setzten vor allem in den 80ern Schwarzweiß als Widersetzung ein.²⁸ Dazu sei besonders Jim Jarmusch zu zählen, dessen Filme *Stranger Than Paradise*²⁹, *Down By Law*³⁰ oder *Dead Man*³¹ allesamt in Schwarzweiß gedreht wurden.

Selbst Darren Aronofsky und Christopher Nolan, die im Hollywoodkino später große Erfolge feiern werden, setzten noch Ende der 90er für ihre *low*

²⁴ Vgl. Emanuel Levy: *All About Oscar. The History and Politics of the Academy Awards*, New York, NY: Continuum 2003, S. 55.

²⁵ James Monaco: *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2009; (Orig. *How to Read a Film*, London/New York, NY: Oxford University Press 1977), S. 122.

²⁶ Vgl. Anon.: "Schmalfilme: Kummer in Kasette", in: *Der Spiegel* 20/37, 05.09.1966; wissen.spiegel.de/wissen/image/show.html?did=46414175&aref=image036/2006/03/22/cqsp196637078-P2P-078.pdf, Zugriff: 18.02.2013.

²⁷ Vgl. Alexandra Schneider: *'Die Stars sind wir'. Heimkino als filmische Praxis*, Marburg: Schüren 2004, S. 9.

²⁸ Vgl. Frieda Grafe: *Filmfarben. Ausgewählte Schriften Bd. 1*, Hg. Enno Patalas, Berlin: Brinkmann & Bose 2002, S. 67.

²⁹ *Stranger Than Paradise*, Regie: Jim Jarmusch, USA/DEU 1984.

³⁰ *Down by Law*, Regie: Jim Jarmusch, USA/DEU 1986.

³¹ *Dead Man*, Regie: Jim Jarmusch, USA/DEU/JPN 1995.

budget-Debutfilme *Pi*³² bzw. *Following*³³ 16mm-Schwarzweiß-Material ein.³⁴

Natürlich hatte es bei den aufgezählten Filmen von Jarmusch, Aronofsky und Nolan auch andere (z.B. ästhetische) Gründe, doch stand vor allem bei den beiden Letzteren noch immer im absoluten Vordergrund, dass mit Schwarzweiß-Material zu drehen günstiger war. Vielmehr ergaben sich die Motive zur Legitimation des schwarzweißen Bildes erst durch das geringe Produktionsbudget, wie es „Neo-Noirist“ Christopher Nolan in einem Interview selbst angemerkt hat: „When you have no money, it can be shrewd to find subject matter that lends itself to that sort of black and white, noirish type approach“.³⁵

2.5 Verdrängung durch digitale Filmkamera

Mit der Markteinführung des Camcorders wurde die Super-8-Kamera Mitte der 1980er Jahre aus dem *home movie*-Bereich verdrängt. Die ersten Camcorder speicherten die aufgezeichneten Bilder – freilich in Farbe – auf die je nach Marke des Herstellers verschiedenen Videokassetten (von *Betamax* über *Video 2000* und *VHS* zu *Video8*).³⁶

Doch erst hochwertige digitale Filmkameras schrumpften den Einsatz von analogem Schwarzweiß-Material schließlich auch im *independent film* gegen Null. „Eine breite Diskussion unter Filmschaffenden“, ob digitales Aufnahmемaterial „als ernsthafte Alternative zu Rollfilm [sic!]“ zu sehen sei, „begann erst 1999 mit der Vorstellung des ersten digitalen HD-Camcorders von Sony“.³⁷ Von diesem Zeitpunkt an und den folgend immer billiger werdenden HD-Kameras, gab es freilich keine wirtschaftlichen Gründe mehr, auf Schwarzweiß-Material zurückzugreifen. Gleichzeitig ein Grund dafür, sowie eine Auswirkung davon war, dass einschlägige Filmmaterialhersteller entschieden haben, das Gros der Produktion von schwarzweißem Trägerma-

³² *Pi*, Regie: Darren Aronofsky, USA 1998.

³³ *Following*, Regie: Christopher Nolan, GBR 1998.

³⁴ Vgl. Todd McGowan: *The Fictional Christopher Nolan*, Austin: University of Texas Press 2012, S. 19. ; Wheeler W. Dixon: *The Second Century of Cinema. The Past and Future of the Moving Image*, Albany, NY: State University of New York Press 2000, S. 10.

³⁵ Jason Margolis: "'Following' Britain's Neo-Noirist, Christopher Nolan", in: *Indiewire*, 02.04.1999, www.indiewire.com/article/following_britains_neo-noirist_christopher_nolan, Zugriff: 20.2.2013.

³⁶ Vgl. Albert Abramson: *The History of Television, 1942 to 2000*, Jefferson, NC: McFarland & Company 2003, S. 186–205.

³⁷ Philipp Hahn: *Mit High Definition ins digitale Kino. Entwicklung und Konsequenzen der Digitalisierung des Films*, Marburg: Schüren 2005, S. 15.

terial zu stoppen, was marktkonform mit einer Teuerung im Verkauf einherging.³⁸

An dieser Stelle soll Platz sein, eine interessante Parallele anzumerken: Analoges Schwarzweiß-Material machte eine Bewegung von der Norm des Populärkinos hin zum Format des *low budget*-Films. Der digitale HD-Film vollzieht momentan diese Entwicklung rückwärtig nach. So begann dieser als Format für den *low budget film* und macht derzeit eine Bewegung hin in die Gefilde der *blockbuster*.

2.6 Schwarzweiß im Mainstreamkino heute

Um zu resümieren: Schwarzweiß war zwei Mal für eine gewisse, allerdings gar nicht so lange Zeit die Norm des Populärkinos.

Der erste Zeitraum stellt einen Teil des frühen Kinos – angefangen mit der Einführung 1896 – dar. Dabei bleibt zu beachten, dass Filme teilweise bereits vor 1900 per Hand nachkoloriert wurden. Doch erst mit der Technik der Viragierung kann die Nachkolorierung als Standard angesehen werden. Es „wird geschätzt, dass in der ersten Hälfte der 1920er Jahre 80% aller Kinokopien eingefärbt waren.“³⁹

Die zweite Zeitspanne beginnt mit der Einführung des Tonfilms: die Filme waren folglich mit Ton, allerdings ohne Farbe. Von „1930 bis 1935 waren fast alle Spielfilme schwarzweiß, bis der erste Dreifarben-Technicolor-Spielfilm [...] in die Kinos kam.“⁴⁰

In der Folge war die Entscheidung, ob Schwarzweiß oder Farbe eingesetzt wird, eingebettet in einen ästhetischen und wirtschaftlichen Diskurs. Den ästhetischen Diskurs hat mit den 1970er Jahren der Farbfilm klar für sich entschieden; den wirtschaftlichen ab dem Jahr 2000 der Digitalfilm.

Heutzutage macht es nicht nur aufgrund der Kosten des Materials, sondern auch wegen der geringen Anzahl der bestehenden Schwarzweiß-Kopierwerke wenig Sinn, analog farblos zu drehen.⁴¹ Trotzdem gibt es, wenn man die letzten Jahre näher beleuchtet, einen Hype um die Farblosig-

³⁸ Vgl. Mathias Allary: "Schwarzweiß", in: *Movie-College*, 2008, www.movie-college.de/filmschule/kamera/schwarzweiss.htm, Zugriff: 22.02.2013.

³⁹ Groschke: "Kurz und in Farbe".

⁴⁰ Ebd.

⁴¹ Vgl. Allary: "Schwarzweiß".

keit – man denke nur an Erfolgsfilme wie *Das weiße Band*⁴² (*Palme d'Or* bei den Filmfestspielen in Cannes 2009⁴³) oder *The Artist*⁴⁴ (fünf *Academy Awards*, darunter jener für ‚Best Picture‘ 2012⁴⁵).

Diese beiden und viele weitere zeitgenössische Schwarzweiß-Filme wurden freilich nicht schwarzweiß gedreht; den Bildern wurde erst in der digitalen Post-Produktion (*digital intermediate*) ihre Farbigkeit genommen.⁴⁶ Genau um jenes Spektrum an Filmen soll es in dieser Arbeit vorwiegend gehen. Die Frage, wie Schwarzweiß – das nicht nur unweigerlich in Verbindung mit der Vergangenheit an sich steht, sondern, wie gezeigt wurde, auch und vor allem tiefgreifend mit analogem Film verbunden ist – als nunmehr ‚digitales Format‘ zu betrachten ist, stellt die zentrale Analysegrundlage dar.

So möchte ich feststellen: Die Norm des zeitgenössischen Populärkinos ist ohne Zweifel eine des technischen Fortschritts, sowie der Wirtschaftlichkeit⁴⁷, was sich momentan im digitalen Kino kanalisiert. Mit digitalem Kino sollen nun nicht unbedingt nur Filme gemeint sein, die mit digitalen Filmkameras hergestellt sind, denn heutzutage wird in ‚Hollywood‘ der Großteil der Filme (noch) in 35mm gedreht.⁴⁸ Digitales Kino soll mitunter auch jenes Spektrum an Filmen umfassen, die eine digitale Post-Produktion durchlau-

⁴² *Das weiße Band - Eine deutsche Kindergeschichte*, Regie: Michael Haneke, DEU/AUT/FRA/ITA 2009.

⁴³ Vgl. Anon.: "Awards 2009", in: *Festival de Cannes*, 2009, www.festival-cannes.fr/en/archives/2009/awardCompetition.html, Zugriff: 22.02.2013.

⁴⁴ *The Artist*, Regie: Michel Hazanavicius, FRA/BEL/USA 2011.

⁴⁵ Vgl. Anon.: "The 84th Academy Awards (2012) Nominees and Winners", in: *The Academy of Motion Pictures Arts and Sciences*, 2012, www.oscars.org/awards/academyawards/legacy/ceremony/84th-winners.html, Zugriff: 22.02.2013.

⁴⁶ Vgl. François Reumont: "The White Ribbon. Interview with Cinematographer Christian Berger, AAC", in: *AFC*, 18.11.2009, www.afcinema.com/The-White-Ribbon.html?lang=en, Zugriff: 23.02.2013. ; Bryant Frazer: "The Artist's Cinematographer Speaks. Guillaume Schiffman, AFC, on Shooting Color for Black-and-White, Framing 1.37:1 at 22 fps, and What It Really Sounded Like on Set", in: *StudioDaily*, 17.2.2012, www.studiodaily.com/2012/02/the-artists-cinematographer-speaks, Zugriff: 18.03.2013.

⁴⁷ Vgl. Thomas Elsaesser: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz + Fischer 2009, S. 11–34.

⁴⁸ Vgl. Jonathan Owen: "Film Is Finished – This Could Be Its Last Oscars", in: *The Independent*, 24.02.2013, www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/film-is-finished--this-could-be-its-last-oscars-8508257.html, Zugriff: 28.02.2013.

fen und zu einem Großteil in digitalen Kinos distribuiert werden, also dort von einem ‚DCP‘⁴⁹, das auf einer Festplatte liegt, abgespielt werden.

Aber worum es in dieser Arbeit vor allem geht, ist die Frage, wie diese Filme mit ihrer Beschaffenheit umgehen. Die aktuelle digitale 3D-Strömung spricht absolut dafür, dass das zeitgenössische Populärkino seine digitale Herkunft nicht kaschiert, sondern viel eher nach außen kehrt. Exemplarisch wird nun jener Film herangezogen, der in den letzten Jahren (und inflationsunbereinigt sogar seit jeher) an den Kinokassen am meisten eingespielt hat⁵⁰: nämlich *Avatar* [*Avatar - Aufbruch nach Pandora*]⁵¹. Dieser präsentiert sich auf jeden Fall digital, insofern er keinen Hehl daraus macht, dass er teilweise am Computer entstanden ist, was man den blauen Wesen und der dazugehörigen Phantasiewelt anmerkt. Und dies stört den Zuschauer auch nicht, da er schon so an die Norm gewöhnt ist, die digitale Bilderwelt zu sehen. Vielmehr taucht er durch das HD-Bild und den 3D-Effekt in die diegetische Welt ein. Diese Erklärung lässt sich auf viele der neuen 3D-Filme legen. Ähnliches gilt jedoch auch für solche, die den 3D-Effekt nicht in Anspruch nehmen, wie z.B. *Sucker Punch*⁵² oder *Speed Racer*⁵³, wobei auch ohne die Stereoskopie dem Zuschauer das Eintauchen in die phantastische HD-Welt nicht schwer zu fallen scheint.

Wo haben nun in dieser Umgebung schwarzweiße Filme, die eigentlich für technische Regression stehen, einen Platz? Hierzu möchte ich die Foucault'schen bzw. Deleuze'schen Begriffe der ‚Disziplin‘ und ‚Kontrolle‘ heranziehen, wie sie beispielsweise im oft zitierten „Postskriptum über die Kontrollgesellschaften“ beschrieben werden. Dabei geben Disziplinargesellschaften bzw. Institutionen der Disziplin eine starre „Gussform“ vor, die Fehler bzw. Abweichungen ausschließen. „Die Kontrollen jedoch sind eine Modulation, sie gleichen einer sich selbst verformenden Gussform, die sich

⁴⁹ DCP steht für *digital cinema package* und „is a file format and collection of digital files for storing and conveying DC (Digital Cinema) audio, image and data streams for playback on theatre projector systems.“ Doris Toumarkine: "The ABCs of DCPs: Unwrapping the Digital Cinema Package", in: *Film Journal International*, 28.08.2012, www.filmjournal.com/filmjournal/content_display/news-and-features/features/technology/e3i6e1af20cf8f6d2fb94cd8d64bc8948e7, Zugriff: 24.04.2013.

⁵⁰ Vgl. Anon.: "All Time Box Office: Worldwide Grosses", in: *Box Office Mojo*, 28.02.2013, boxofficemojo.com/alltime/world, Zugriff: 28.02.2013.

⁵¹ *Avatar*, Regie: James Cameron, USA/GBR 2009.

⁵² *Sucker Punch*, Regie: Zack Snyder, USA/CAN 2011.

⁵³ *Speed Racer*, Regie: The Wachowski Brothers, USA/AUS/DEU 2008.

von einem Moment zum anderen verändert.“⁵⁴ Drehli Robnik sieht in den beiden Begriffen Folgendes einhergehend:

„[Die] Ordnung der Disziplinierung, die alle nicht auf vorgegebene Standards reduzierbaren Bewegungen als unproduktiv oder störend ausschließt, [sowie die] Ordnung der Kontrolle, die flexibel und flexibilisierend ist und fähig, auch und gerade vormals störende Bewegungen als systemerneuernde Kräfte einzuarbeiten, einzuspannen.“⁵⁵

In diesem Sinne kann das zeitgenössische Populärkino eindeutig als Institution der Kontrolle gesehen werden. Der Schwarzweiß-Film veranschaulicht das, was früher aufgrund der mangelnden technischen Gegebenheiten eine Fehlleistung war. Außerdem stellte er zu einem gewissen Zeitpunkt (mit dem Vorreiter Jim Jarmusch) das Gegenmodell zum Populärkino dar. Der neue ‚kontrollierte‘ Schwarzweiß-Film trägt dies mit sich herum und verarbeitet es – wie noch gezeigt werden wird – auf verschiedenartige Weise. Trotzdem kommt er nicht wirklich von dem derzeitigen Standard des populären Kinos ab, vielmehr spannt die „Ordnung der Kontrolle [...] vormals störende Bewegungen“⁵⁶ in ihr System – eben das digitale Kino – ein.

3 Mischform: Schwarzweiß und Farbe als gemeinsame Einheit

Um in medias res zu gehen – also in die Analyse der Filme einzusteigen – möchte ich mich als erstes näher mit einem Film beschäftigen, dessen Bild Farbe und Schwarzweiß vereint, nämlich *Sin City*⁵⁷.

3.1 Expressionismus und Handkolorierung

Nach Deleuze arbeitet der expressionistische Film

„mit Dunkel und Licht [...], dem schwarzen undurchdringlichen Hintergrund und dem Lichtprinzip: Die beiden Mächte verbinden sich [...] und geben dem Raum eine große Tiefe, [...] die sich mit Schatten

⁵⁴ Gilles Deleuze: "Postskriptum über die Kontrollgesellschaften", in: *Unterhandlungen. 1972-1990*, Hg. Gilles Deleuze, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993, S. 254–262; (Orig. "Post-scriptum sur les sociétés de contrôle", in: *L'autre journal* 1, 1990), hier: S. 256.

⁵⁵ Drehli Robnik: "Betrieb und Betrieb - Affekte in Arbeit. Bild-Werdung als Wert-Bildung im Kino", in: *Arbeit, Zeit, Raum. Bilder und Bauten der Arbeit im Postfordismus*, Hg. Gabu Heindl, Wien: Turia + Kant 2008, S. 114–135, hier: S. 126.

⁵⁶ Ebd., S. 126.

⁵⁷ *Sin City*, Regie: Robert Rodriguez/Frank Miller, USA 2005.

füllt [...] in Gestalt von einander abwechselnden oder kontrastierenden Schraffierungen.“⁵⁸

So entwickelt der Expressionismus „ein Prinzip des Gegensatzes, des Konflikts oder des Kampfes: das Ringen des Geistes mit der Finsternis.“⁵⁹

Also ein „Wechsel zwischen Schwarz und Weiß: dem Weiß, das das Licht einfängt; dem Schwarz dort, wo das Licht aufhört, und manchmal dem Halbton, dem Grau als indifferentem dritten Pol.“⁶⁰

Der schwarzweiße Film mit farbigen Stellen *Sin City* bedient sich zwar nicht anhand seiner verwendeten Architektur, aber anhand seines visuellen Stils zweifelsfrei am Expressionismus. Die Licht- und Schattenästhetik des Filmes – mit vielen Einstellungen in *low key*-Beleuchtung –, sowie extreme Perspektiven erinnern eben an diesen. Genauso wie seine Comicvorlagen⁶¹, die – abgesehen von einer Figur – ausschließlich aus schwarzer Farbe auf weißem Papier bestehen, enthält *Sin City* kaum graue Stellen. Der indifferente dritte Pol geht damit verloren, das Prinzip des Gegensatzes kommt hiermit in seiner extremsten Art und Weise zum Ausdruck: absolutes Schwarz und absolutes Weiß, beinahe ohne Zwischenwert.

Diesen überhöhten Expressionismus kreiert der Film mit digitalster Technik: farbig mit digitalen Filmkameras mehrheitlich vor *green screens* gedreht, um schließlich diesen visuellen Stil und beinahe alle *locations* mittels Computer herzustellen.⁶²

Sin City beginnt mit einer kurzen Szene, die eine erotisch aufgeladene Unterhaltung zwischen einem Mann (Josh Harnett) und einer Frau (Marley Shelton) auf einem Balkon in der fiktiven Stadt Basin City, genannt Sin City, zeigt. Das Bild ist in dem bereits erwähnten harten Schwarzweiß-Stil gehalten, die Lippen der Frau und das Kleid sind allerdings rot. Wie in einem frühen handkolorierten Film sind einige Stellen ausschnittsweise koloriert. So wurde auch damals oft die Farbe „mit der längsten

⁵⁸ Gilles Deleuze: *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1989; (Orig. *L'image-mouvement. Cinéma 1*, Paris: Les Editions de Minuit 1983), S. 155.

⁵⁹ Ebd., S. 156.

⁶⁰ Ebd., S. 158.

⁶¹ Frank Miller: *Sin City: The Hard Goodbye/The Big Fat Kill/That Yellow Bastard/The Babe Wore Red and Other Stories*, Milwaukie, OR: Dark Horse Comics 1991-1996.

⁶² Vgl. Aylish Wood: "Digital Afx: Digital Dressing and Affective Shifts in Sin City and 300", in: *New Review of Film and Television Studies* 9/3, 2011, S. 283–295, hier: S. 290.

Wellenlänge im sichtbaren Spektrum“⁶³, nämlich Rot, dafür gewählt. Da Farbe in der Zeit der Handkoloration oft nur für einzelne Objekte eingesetzt wurde, war für die Filmemacher der symbolische Wert dieser äußerst wichtig:

„Ein rotes Herz gilt als Symbol der Liebe. Eine rote Tür signalisiert, dass sie in einen besonderen, vielleicht gefährlichen Raum führt. Ein rotes Kleid hebt eine Figur aus der Menge heraus. Eine rote Fahne, wie in Sergei M. Eisensteins Revolutionsdrama *Bronenossez Potjomkin* [Panzerkreuzer *Potemkin*]⁶⁴, kündigt den Aufstand der Unterdrückten an.“⁶⁵

Auch in *Sin City* wird Farbe symbolhaft und vor allem mehrdeutig verwendet. In eben der ersten Szene wird die bereits durch den Dialog vorherrschende erotische Stimmung verstärkt, bzw. die Sexualität der Frau herausgestrichen. Ebenso beinhaltet das Rot der Lippen und des Kleides eine Art Hinweisungscharakter auf die Figur von Josh Hartnett. Der Mann ist nämlich – das wird am Ende der Szene klar – ein Auftragskiller, der auf die Frau angesetzt ist. Das Rot zeigt somit auch das Ziel seiner tödlichen Mission an. Und schließlich kann eine in die Zukunft der Diegese weisende Qualität der Farbe erkannt werden. Denn bevor der Mann die Frau erschießt, küsst er sie. Das Rot der Lippen verweist auf den folgenden Kuss, das Rot des Kleides auf den Schuss in die Magengegend



Der Einsatz der Farbe Rot in *Bronenossez Potjomkin* (l) und *Sin City* (r) im Vergleich⁶⁶

3.2 Nonlinearität und alte Männer

Folgend ist *Sin City* eingeteilt in drei voneinander abgetrennte Episoden basierend auf drei Bänden der Comicreihe: *That Yellow Bastard*, *The Hard*

⁶³ Marschall: *Farbe im Kino*, S. 284.

⁶⁴ *Bronenossez Potjomkin*, Regie: Sergei M. Eisenstein, SUN 1925.

⁶⁵ Marschall: *Farbe im Kino*, S. 283.

⁶⁶ *Battleship Potemkin*, Regie: Sergei M. Eisenstein, Blu-ray, Kino International 2010; (Orig. *Bronenossez Potjomkin*, SUN 1925), 00:44:05. ; *Sin City*, Regie: Robert Rodriguez/Frank Miller, DVD-Video (PAL), Buena Vista Home Entertainment 2005; (Orig. USA 2005), 00:13:28.

Goodbye und *The Big Fat Kill*. Die Geschichten, die allesamt freilich in der titelgebenden Stadt spielen, werden nicht in chronologische Reihenfolge erzählt. Der Film beginnt nach der Eingangsszene und der Titelsequenz mit dem auch in der Diegese zeitlich an erster Stelle liegenden *That Yellow Bastard*. Diese Episode ist aufgeteilt auf zwei zeitliche Ebenen: ca. acht Filmminuten zeigen die erste, ca. 30 Filmminuten die davon acht Jahre in der Zukunft liegende. Doch auch die zweite zeitliche Ebene von *That Yellow Bastard* spielt chronologisch vor *The Hard Goodbye* und *The Big Fat Kill*. Trotzdem setzt der Film nach den ersten acht Minuten von *That Yellow Bastard* mit den beiden anderen Geschichten fort. Die verbleibenden 30 Minuten werden nach *The Big Fat Kill* nachgeholt. Als Schlusszene sieht man erneut den Auftragskiller aus der ersten Szene des Filmes, der seinem nächsten Auftrag nachgeht. Die Anfangs- und Schlusszene basieren auf der Kurzgeschichte *The Customer Is Always Right* aus der Comicreihe, welche ebenfalls zwei Zeitebenen besitzt. Die erste spielt zwischen *That Yellow Bastard* und *The Hard Goodbye*, die zweite nach *The Big Fat Kill*.

Wenn die zeitliche Chronologie der Diegese eingehalten worden wäre, müsste *Sin City* so aufgebaut sein:

A (*That Yellow Bastard* 1), B (*That Yellow Bastard* 2), C (*The Customer Is Always Right* 1), D (*The Hard Goodbye*), E (*The Big Fat Kill*), F (*The Customer Is Always Right* 2)

Der Film hingegen läuft nach folgendem Schema ab:

$C \leftarrow A \rightarrow D, E \leftarrow B \rightarrow F$

Abgesehen vom möglichen Vorwissen über die Comicvorlage gibt natürlich der Film selbst Hinweise darüber, dass er nicht einer zeitlichen Linearität folgt. So sieht man zum Beispiel während des zweiten Teils von *That Yellow Bastard* (B) das unversehrte Ortseingangsschild von Basin City. In *The Hard Goodbye* (D) war dieses Schild allerdings bereits mit Einschusslöchern übersät und die ersten beiden Buchstaben ‚Ba‘ nicht mehr zu erkennen. Ein weiteres noch besseres Beispiel wäre, dass gegen Ende jenes Kapitels Kevin (Elijah Wood) getötet wird, dieser aber danach im zweiten Teil von *That Yellow Bastard* (B) wieder lebend zu sehen ist.

Wie es *Pulp Fiction*⁶⁷ auf ähnliche Weise bereits elf Jahre zuvor gemacht hat, so unterläuft auch *Sin City* „die narrativen Regeln des Kinos.“⁶⁸ Vielmehr aber wählt er damit eine seit Tarantinos Kult-Klassiker innerhalb des Populärkinos anerkannte Abweichung.



L: Der geköpfte Kevin – tot; R: Mehr als 1 Filmstunde später: der lesende Kevin – lebend⁶⁹

In *That Yellow Bastard* geht es um den kurz vor seiner Pensionierung stehenden Polizisten John Hartigan (Bruce Willis), der in seiner letzten Amtshandlung versucht, das 11-jährige Mädchen Nancy Callahan (Makenzie Vega) aus den Fängen von Roark Junior (Nick Stahl) – dem pädophilen Sohn des mächtigen Senators (Powers Booth) – zu befreien. Wenig Unterstützung bekommt er dabei von seinem Kollegen Bob (Michael Madsen), dem es klar zu sein scheint, was auf einen zukommt, wenn man sich gegen den Roark-Clan stellt. So zieht Hartigan alleine los, befreit das Mädchen und schießt Roark Junior dabei in die Genitalien, woraufhin Bob dahinter auftaucht und seinen Kollegen zur Strecke bringt. Von der korrupten Polizei wird John für die (von ihm verhinderte, also nicht einmal vollzogene) Vergewaltigung Nancys für acht Jahre ins Gefängnis gesperrt.

Um eine ähnliche Ausgangssituation, nämlich das Aufbäumen eines älteren Mitglieds gegen das Machtsystem der Stadt, geht es in *The Hard Goodbye*. Nach einer Liebesnacht zwischen Goldie (Jamie King) und Marv (Mickey Rourke) wacht der Mann am Morgen danach neben seiner toten Geliebten auf, wobei anschließend die Polizei an der Tür klopft. Später wird klar: in der Nacht ist Kevin in das Hotelzimmer geschlichen, hat Goldie, weil sie zu viel über ihn wusste, ermordet und erhofft dies Marv in die Schuhe schieben zu können. Daraufhin ist Marv fest davon überzeugt, ihren Tod zu rächen.

⁶⁷ *Pulp Fiction*, Regie: Quentin Tarantino, USA 1994.

⁶⁸ Robert Fischer: "Pulp Fiction", in: *Quentin Tarantino*, Hg. Robert Fischer/Peter Körte/Georg Seeßlen, Berlin: Bertz + Fischer 2004, S. 127–144; (Orig. 1997), hier: S. 132.

⁶⁹ *Sin City*, 00:38:00 ; 01:46:09.

Die Spur führt bis hin zu Kardinal Roark (Rutger Hauer), den noch mächtigeren Bruder des Senators.

Hartigan und Marv wirken nicht nur anhand ihrer äußeren Erscheinung betagt, der Film trägt auch über Dia- und *voice-over*-Monologe dazu bei. So spricht Bob zu John: „You’re pushin’ 60 and you got a bum ticker. You ain’t savin’ anyone.“⁷⁰ Als Dwight (Clive Owen) Marv in der Bar beobachtet, teilt er dem Zuschauer per *voice-over* mit:

„Most people think Marv is crazy. He just had the rotten luck of being born in the wrong century. He’d be right at home on some ancient battlefield, swinging an axe into somebody’s face. Or in a Roman arena taking a sword to other gladiators like him.“⁷¹

Auch durch ihr Verhalten teilen die beiden ihre rückständigen Einstellungen mit. Als die 19-jährige Nancy (Jessica Alba) Hartigan ihre Liebe gesteht und versucht ihn zu küssen, spricht er zu ihr: „That’s enough. Jesus Christ. I’m old enough to be your grandfather.“⁷² Nachdem Marv den Priester tötet und auf dem Weg ist, dessen Auto mitgehen zu lassen, hört man seine Gedanken: „His keys say the padre drove a Mercedes, or at least that’s what they’re passing off as a Mercedes these days. Modern cars – they all look like electric shavers.“⁷³

Diese beiden schwarzweißen ‚analogen‘ Männer können, wie noch zu klären sein wird, als (vielleicht auch weit hergeholte) Metapher für das analoge Kino gesehen werden, das versucht, in einer postmodern erzählten Geschichte gegen das digitale Kino (das vorherrschende System in der teilfarbigen Welt) anzukämpfen.

3.3 Farbe und analoges Kino

Im ersten Teil von *That Yellow Bastard* gibt es keine farbigen Flächen; die ersten bunten Stellen nach der Anfangsszene sind erst wieder in *The Hard Goodbye* zu finden. Goldie hat rote Lippen und blonde Haare. Die Bettdecke und das herzförmige Bett, in dem sie mit Marv schläft, sind ebenso rot. Die Symbolik des roten Herzens, das mit Liebe konnotiert ist, ist klar. Die engelhafte Erscheinung, welche durch die strahlend blonden Haare erwirkt

⁷⁰ *Sin City*, 00:05:51-00:05:59.

⁷¹ Ebd., 00:19:17-00:19:34.

⁷² Ebd., 01:39:43-01:39:49.

⁷³ Ebd., 00:22:52-00:23:02.

wird, findet auf der Tonebene mit Marvs *voice-over* „she smells like angels ought to smell“⁷⁴ seinen inhaltlichen Gegenpart. In *Sin City* ist die Farbe für die Protagonisten allerdings immer auch Bedrohung. Wie im Kapitel 2.1 angesprochen, konnte speziell die Farbe Rot bereits im handkolorierten Film für verschiedene Variationen von Eigenschaften stehen – darunter eben Liebe, aber auch Gefahr. Dies tut sie auch hier: Goldie hat sich mit Marv eingelassen, da sie verfolgt wird und geglaubt hat, der harte Kerl könnte sie beschützen. Die Farbe weist also schon in die Zukunft, in der Marv fälschlicherweise von der Polizei des Mordes an Goldie bezichtigt wird. Folglich geht es in *The Hard Goodbye* für Marv darum, herauszufinden, wer für den Mord an Goldie zuständig ist, um dann Rache üben zu können. Auf dem Weg begegnet er Wendy, der eineiigen Zwillingschwester von Goldie, die ebenso wie die Polizei glaubt, Marv habe seine Geliebte getötet, und dasselbe hat sie nun mit ihm vor. Bei ihrem ersten Aufeinandertreffen fährt sie Marv mehrmals mit dem Auto nieder, um ihn schließlich verwirrt zurückzulassen. Der Protagonist, dessen mentaler Zustand ohnehin von ihm selbst als leicht labil eingestuft wird, traut seiner Wahrnehmung nicht mehr, als er Goldie (zumindest hält er Wendy ob seines Unwissens der Existenz einer gleich aussehenden Schwester dafür) hinter dem Steuer des Autos sieht. Wendy wird im Film, im Gegensatz zu Goldie, in schwarzweiß ohne bunte Stellen gezeigt. Der spezifische Einsatz von Schwarzweiß oder Farbe markiert hiermit eine mögliche schizophrene Pathologie. Genauso wie Marv hat nämlich auch der Zuschauer zu dem Zeitpunkt kein Wissen bezüglich der Existenz einer Zwillingschwester. Ein weiteres wichtiges Farbelement in dieser Episode ist eine rot-orange Tablettendose. Nachdem Marv sich wieder aufrappelt und mit dem Auto weiterfährt, spricht sein *voice-over*: „It’s my own fault, and nobody else’s, that I got confused. I’ve been having so much fun I forgot to take my medicine. That wasn’t Goldie back there, Goldie’s dead.“⁷⁵ Dazu sieht man Marv willkürlich Tabletten aus der erwähnten orange-leuchtenden Dose zu sich nehmen. Auch hier markiert wieder Farbe die mögliche Pathologie, denn dabei ist nicht sicher, ob die Tabletten (also die Farbe) gegen die Krankheit wirken oder diese gerade erst hervorrufen. Thomas Elsaesser beschreibt anhand des um die Jahrhundertwende aufge-

⁷⁴ *Sin City*, 00:12:49-00:12:52.

⁷⁵ Ebd., 00:23:28-00:23:38.

kommenen Phänomens der *mindgame movies* die Pathologien der Protagonisten:

„Somit handelt es sich einerseits um Pathologien [...], die Indikatoren einer Krise oder eines Wandels in der Beziehung des Selbst zu sich und zur Welt sind. Zugleich sind diese labilen Geister und versehrten Körper oft in der Lage, erstaunliche Fähigkeiten an den Tag zu legen. Ihre Behinderungen wirken wie Ermächtigungen, und ihr Verstand, der die Kontrolle zu verlieren scheint, gewinnt dadurch ein anderes Verhältnis zur [...] Umgebung. Mit anderen Worten: Diese Pathologien werden dem Zuschauer in gewissem Sinne als *produktive Pathologien* präsentiert.“⁷⁶

Selbiges – nämlich eine produktive Pathologie – wird dem Zuschauer auch in *Sin City* präsentiert. Nachdem Marv Wendy darüber aufgeklärt hat, dass nicht er der Mörder ihrer Schwester ist, tun sich die beiden zusammen und machen Jagd auf die wirklich Verantwortlichen. Marv, der in seiner psychischen Verwirrung Wendy immer wieder mit Goldie anspricht, bringt es schließlich dazu, die Wachen von Kardinal Roark zu umgehen und danach den mächtigsten und korruptesten Bürger Sin Citys zu töten. Und dies nicht trotz, sondern vielleicht sogar wegen seines Zustandes. Bevor er loszieht, um Roarks Schützling Kevin zu töten – von dem Goldie zu viel wusste, nämlich, dass er Prostituierte bei lebendigem Leibe verspeist –, spricht er zu Wendy: „I won’t let you down, Goldie.“⁷⁷ Damit wird klar: Marv zieht aus Liebe zu Goldie los, die er aufgrund seiner (produktiven) Pathologie zumindest für einen kurzen Moment lebendig glaubt.

Auch in anderen Szenen von *Sin City* macht Farbe Pathologie sichtbar. In *The Big Fat Kill* geht es um Dwight (Clive Owen), der die Leiche des Polizisten Jackie Boy (Benicio Del Toro) aus dem von Frauenhand geführten Rotlicht-Stadtteil Old Town zu transportieren versucht. Die Mafia, welche danach lechzt, den bestehenden Waffenstillstand zwischen Polizei und Prostituierten aufzubrechen, probiert alles, um ihn dabei aufzuhalten und damit einen Krieg um Old Town auszulösen. In der Sequenz als Dwight, mit der auf dem Nebensitz platzierten Leiche Jackie Boys zu der außerhalb der Stadt liegenden Teergrube fährt, reflektieren die beiden Gesichter changierend die Farben Blau, Orange, Rot und Grün. Vielmehr als unwahrscheinliche, immer in gleicher Abfolge ablaufende Straßenlichter repräsentieren die

⁷⁶ Elsaesser: *Hollywood heute*, S. 254–255.

⁷⁷ *Sin City*, 00:35:01-00:35:03.

Farben Dwights psychischen Zustand, denn Jackie Boys Leiche beginnt hierbei mit ihm ein (imaginiertes) Gespräch zu führen. Als hinter dem Auto ein Polizist auf einem Motorrad auftaucht und ihn anhalten will, schmiedet Dwight bereits einen Plan, diesen zu töten, wobei ihm Jackie Boy hingegen einfach vorschlägt: „You better stop. You’re making him mad“⁷⁸, was Dwight schlussendlich auch macht. Der Polizist nimmt bei der Kontrolle an, dass Dwight der designierte Fahrer sei und sein ‚Freund‘ bei einer Party schlicht zu viel getrunken hätte. Wieder ist hier die durch Farbe gekennzeichnete Pathologie von Dwight eine produktive, denn ohne das schizophrene hervorgerufene Gespräch mit einer Leiche wäre – davon kann ausgegangen werden – die Situation anders verlaufen.

In einem Film mit expressionistisch anmutender Ästhetik, der den reduzierten symbolhaften Einsatz von Farbe den frühen handkolorierten Filmen entnimmt, repräsentiert die Farbe also eine Eigenschaft des postklassischen Kinos, nämlich die produktive Pathologie. Hiermit wird wieder der Schnittpunkt in dem sich *Sin City* – und diese Arbeit überhaupt – befindet klar: zwischen alt und neu, analog und digital, Schwarzweiß und Farbe.

Nicht nur die Grundfarbe Rot und sich abwechselnde bunte Stellen spielen bei den Farbakzenten von *Sin City* eine wichtige Rolle, sondern auch die beiden Grundfarben Blau und Gelb.

In der Episode *The Big Fat Kill* bekommt die Mafia die Information über den Tod von Jackie Boy in Old Town erst durch eine der Prostituierten selbst. Becky (Alexis Bledel) wird im Film durchwegs mit blauen Augen gezeigt, wobei bei der restlichen schwarzweißen Gestalt also stets die Augen – der sprichwörtliche Spiegel der Seele – betont werden. Schon seit jeher gilt die kalte Farbe Blau filmästhetisch „als Farbe der Nacht, der Kälte [und] des Dämonischen“.⁷⁹ Die kalte, dämonische Seele verrät somit ihre eigenen Leute an die Mafia und löst damit schlussendlich eine Straßenschlacht aus, die es zu Verhindern gegolten hätte. Blau kann in seinen vielen Assoziationen auch als Farbe der Lüge gelesen werden.⁸⁰ Dies machte sich beispielweise bereits Claude Chabrol in seinem Film *Au Coeur du Menson-*

⁷⁸ *Sin City*, 01:18:15-01:18:18.

⁷⁹ Marschall: *Farbe im Kino*, S. 61.

⁸⁰ Vgl. Norbert Welsch/Claus Christian Liebmann: *Farben. Natur, Technik, Kunst*, Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag ³2012; (Orig. 2003), S. 70.

ge [Die Farbe der Lüge]⁸¹ zu nutze. Nachdem in *Sin City* Gail (Rosario Dawson), die Anführerin von Old Town, allen verboten hatte, bevor das Problem nicht beseitigt wäre, mit irgendjemand außerhalb zu kommunizieren, sieht man die zu diesem Zeitpunkt narrativ noch nicht verräterisch gekennzeichnete Becky an einer Telefonzelle telefonieren, wobei sie von zwei ihrer Kolleginnen dafür zur Rede gestellt wird. In der Szene, in der es nur eine totale Einstellungen von allen drei und eine Nahaufnahme von Beckys Gesicht gibt, antwortet sie: „I just want to hear my mom’s voice. I won’t tell her nothing.“⁸² In der Nahaufnahme, in der die Augen besonders herausstechen, wird die Qualität von Blau als Farbe der Lüge offensichtlich. Hier bereits durch die Farbe angedeutet, wird auf inhaltlicher Ebene die Unwahrheit des Dialogs erst viel später aufgeklärt, denn sie hat mit dem Telefongespräch, nicht ihre Mutter, sondern die Mafia kontaktiert.

Die helle Farbe Gelb ist mit sehr vielen positiven Attributen verbunden, aber auch mit negativen, wie der Schande⁸³ oder der Eifersucht, dem Geiz oder dem Egoismus.⁸⁴ In der Episode *That Yellow Bastard* wird John Hartigan, da er schließlich seine falsche Anklage annimmt, aus der acht Jahre andauernden Haft entlassen. Die Anklageschrift unterschreibt er, weil statt des wöchentlichen unter einem Pseudonym geschriebenen Briefes der von ihm geretteten Nancy Callahan ein anonym Brief von Roark Junior mit einem abgetrennten Finger in die Zelle zugestellt wird. Hartigan glaubt, dass es sich um einen Finger Nancys handelt und macht sich sogleich auf dem Weg zu ihr, nichtsahnend, dass dies genau das ist, was Roark Junior geplant hat. Dieser lechzt nämlich nach Rache, nachdem ihn Hartigan vor acht Jahren in die Genitalien geschossen hat. Da jedoch sein Vater – Senator Roark – stets noch einen Enkel erwartet, wurden mit Roark Junior in der Zwischenzeit Experimente durchgeführt, um seine fehlenden Körperteile wiederherzustellen. Diese Experimente machten aus einem ansehnlichen jungen Mann einen *creep* mit gelber Haut, der auch noch einen äußerst unangenehmen Duft absondert. Um Nancy aufzuspüren, braucht er Hartigan, der ihn dann auch wirklich unbeabsichtigt zu ihr führt. Die gesamte Gestalt

⁸¹ *Au Coeur du Mensonge*, Regie: Claude Chabrol, FRA 1999.

⁸² *Sin City*, 01:04:33-01:04:37.

⁸³ Vgl. Norbert Welsch/Claus Christian Liebmann: *Farben. Natur, Technik, Kunst*, Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag ³2012; (Orig. 2003), S. 74.

⁸⁴ Vgl. Ebd., S. 76.

von Roark Junior als *yellow bastard* wird im Film durch monochromes leuchtendes Gelb dargestellt, wobei auf diesen pädophilen Charakter die oben angestellten negativen Attribute der Farbe Gelb allesamt in extremstem Sinne passen. Roark Junior stellt nämlich für seine Familie eine ausgesprochene Schande dar und ist sogar auf einen Gefängnisinsassen, dessen einzige soziale Interaktion es ist, einen Brief pro Woche zu lesen, eifersüchtig. Weiters kann Gelb, also *yellow*, im Englischen nicht nur die Farbe, sondern auch das Adjektiv ‚feig‘ meinen. So wurde der Comicband in seiner deutschen Version auch nicht *Dieser gelbe Bastard*, sondern *Dieser feige Bastard*⁸⁵ genannt. Die hinterlistige Art, mit der Roark Junior vorgeht, spricht auch absolut für eine solche Entsprechung.

Die zweite Person mit optisch teilweise gelb gestalteter Erscheinung, ist ein Mitglied der Mafia. Der in der Hierarchie an zweiter Stelle stehende Manute (Michael Clarke Duncan) hat ein fehlendes rechtes Auge, das durch eine gold-gelb-glänzende Metallkugel ersetzt ist. Insofern wird auch die Mafia visuell als geizig und feige gekennzeichnet, was auch seine inhaltliche Entsprechung findet. Sie ist neidig auf das Stadtviertel der Prostituierten und will durch eine hinterhältige Taktik, indem sie den Tod von Jackie Boy aufzufliegen gedenkt, einen Krieg mit der Polizei anfachen, um als lachender Dritter Old Town einzunehmen.



L: Farbe als Markierung produktiver Pathologie; R: Gelb als Markierung von Feigheit⁸⁶

Um schließlich auf die oben angedeutete Analoges-Kino-Metapher zurück zu kommen: Nachdem Marv sich am Ende von *The Hard Goodbye* quasi durch den Roark-Clan gemordet hat, wird er festgenommen und nicht nur für diese, sondern auch für Kevins Morde angeklagt. Was folgt, ist die Todesstrafe auf dem elektrischen Stuhl. Die Metapher kann somit so lauten: Der analoge Film kann sich noch so lang aufbäumen, er ist in einer digitalen

⁸⁵ Frank Miller: *Sin City Bd. 4. Dieser feige Bastard*, Asperg: Cross Cult 2005; (Orig. *Sin City: That Yellow Bastard #1-6*, Milwaukee, OR: Dark Horse Comics 1996).

⁸⁶ *Sin City*, 00:23:42; 01:48:04.

Umgebung dem Untergang geweiht. Etwas anderes ist bei *That Yellow Bastard* der Fall. Nachdem Nancy vom *yellow bastard* gekidnappt wird, tut sich John Hartigan auf, sie aus seinen Fängen zu befreien. Es kommt schließlich so weit, dass Hartigan mit seinen Fäusten auf den am Boden liegenden Rourke Junior einschlägt und ihn brutal tötet, bis dort, wo sein Kopf war, nur noch ein Fleck gelber Farbe zu sehen ist. John, dessen Erscheinung folglich mit gelber Farbe übersät ist, gibt ein interessantes gegensätzliches Abbild ab: der klassische schwarzweiße Mann und die ‚moderne‘ leuchtende Farbe. Nancy fährt danach mit dem Auto davon und will, dass Hartigan mitkommt. Dieser lehnt jedoch mit einem Vorwand ab, denn er ist sich dessen bewusst, dass nach dem Mord an dem Sohn von Senator Roark Nancy und er niemals sicher sein werden. Bevor er mit seiner Pistole Selbstmord verübt, hört man durch sein *voice-over*: „An old man dies, a young woman lives. Fair trade.“⁸⁷ Auch hier stirbt das analoge Format. Aber es ist sich dessen bewusst und es weiß, dass es in einer digitalen Umgebung nicht überleben kann, wobei es trotzdem sein Fortleben (durch Nancy) sichert. Der Fortbestand – so legt der formale Aufbau des Filmes nahe – liegt in analogen Ästhetiken in digitalen Filmen.

3.4 Zusammenfassung und Schlussfolgerungen

Der digitale Film *Sin City* nimmt nicht nur analoge Ästhetiken auf, sondern gibt vor, diese sogar verbessert wiederzugeben, als das analoge Format das jemals hätte tun können. Der Expressionismus, dessen Bild harte Schwarzweiß-Übergänge hatte, wird in *Sin City* beinahe ohne graue Übergänge kreiert. Dazu zitiert der Film eine weitere Vorgehensweise des frühen Kinos, nämlich die Handkolorierung, die auch niemals so präzise sein konnte, wie sie in *Sin City* digital wiederhergestellt ist. Diese ‚verbesserten‘ analogen Ästhetiken werden im Film mit einem postklassischen narrativen Aufbau (nichtlineare Erzählweise) und zeitgenössischen Motiven (produktive Pathologien) vermischt.

Sin City ist somit ein Konglomerat aus mehreren Stilen verschiedener Zeiten, wobei er trotz allem klar seine digitale Form nach außen kehrt.

⁸⁷ *Sin City*, 01:52:06-01:52:13

4 Gänzlich Schwarzweiß: Ganzheitlich farblose Filme

Im Gegensatz zu der im vorherigen Kapitel beschriebenen Mischform, präsentieren jene Filme, um die es in diesem Kapitel gehen soll, nicht selbstbewusst ihren digitalen Stil. Diese ganzheitlich schwarzweißen Filme probieren vielmehr ihre Digitalität u.a. auch durch ihre komplette Farblosigkeit zu kaschieren. Dabei wird – nicht wie in *Sin City*, wo Schwarzweiß für einen Ausdruck von vielen steht – die Farblosigkeit dafür eingesetzt, ein konkretes Zitat zu setzen, wovon die Filme ganzheitlich versuchen nicht abzuweichen. So ist dieses Kapitel den verschiedenen Arten von Zitaten zugeteilt.

4.1 Schwarzweiß als Materialzitat

4.1.1 Historizität und Historizismus

Auf die Frage, warum das farbige Ausgangsmaterial von *Das weiße Band* für den fertigen Film in Schwarzweiß transformiert wurde, gab Regisseur Michael Haneke folgende Antwort: „Das hat zwei Gründe: Erstens ist die Zeit um 1900 die historische Epoche, die im allgemeinen Bewusstsein mit Schwarzweiß konnotiert ist.“⁸⁸ Zum zweiten Punkt komme ich später im Text.

Der erste Grund bezieht sich nämlich bereits auf eine Variante, warum und wie Schwarzweiß im zeitgenössischen Populärkino oftmals eingesetzt wird: als materialgeschichtliche Referenz – *als Materialzitat* – auf eine Vergangenheit, in der Farbe im Film noch nicht möglich war. So wird Schwarzweiß als authentizitätstiftendes Mittel eingesetzt, das den Zuschauer besser an der Diegese teilhaben lassen soll. Jedoch genau dies negiert das Faktum, dass – wie im Kapitel 2 aufgearbeitet – Farbe im Kino seit jeher Thema war. Frederic Jameson beschreibt in seinem Text "Postmoderne. Zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus" in den 1980er Jahren das Phänomen des „Historizismus“. In der Architektur sieht er dabei „die willkürliche Plünderung aller Stilrichtungen der Vergangenheit [und] das Spiel mit zufälligen

⁸⁸ Dietmar Kammerer: "'Liebe ist zu wenig'. Ein Gespräch mit Michael Haneke über repressive Erziehung und seinen Film 'Das weiße Band'", in: *Taz. Die Tageszeitung*, 10.10.2009, www.taz.de/!41983, Zugriff: 01.03.2013.

stilistischen Anspielungen“⁸⁹ dominant. Auch in der „kommerziellen Kunst“ findet Jameson den Historizismus wieder, nämlich in „den sogenannten ‚Nostalgie-Filmen‘ (la mode rétro).“⁹⁰ Diese beschreibt er exemplarisch anhand der verfälschten Darstellung der 1930er Jahre in *Chinatown*⁹¹ oder der 50er in *American Graffiti*⁹². „Für diese Erscheinungen bietet sich [auch] Platons Begriff des ‚Simulakrum‘ an: die identische Kopie von etwas, dessen Original nie existiert hat.“⁹³

So entsprechen auch jene Schwarzweiß-Darstellungen, die als *Materializität* fungieren, nicht der Historizität, sondern können viel eher als Historizismus definiert werden. Im ‚allgemeinen Bewusstsein‘ mag Schwarzweiß mit dieser historischen Epoche konnotiert sein, doch eine faktenbasierte Rückschau mag diesen Glauben als fälschlichen entlarven.

Doch scheinbar gibt es ja ein kollektives Bewusstsein, welches besagt, dass Schwarzweiß klar mit der Epoche des frühen Kinos verbunden ist. Ein Erklärungsansatz dafür wäre, dass die heute bestehenden Kopien von frühen Filmen schlichtweg ausgebleicht sind und sich die tatsächliche Farbgebung nur schwer rekonstruieren und nachvollziehen lässt.⁹⁴ So kann jener Film aus der Anfangszeit des Kinos bis Ende der 1930er Jahre heute mehrheitlich tatsächlich nur noch in Schwarzweiß erfahren werden. Auf Basis des heute Greif- bzw. Sehbaren wird somit ein Platon’sches Simulakrum geschaffen. Es wird eine ganzheitlich schwarzweiße filmische Vergangenheit hervorgebracht bzw. kopiert, die so gar nie existiert hat.

4.1.2 Kino und Fernsehen

Einen anderen Erklärungsansatz für eine spätere diegetische Zeit kann ein Film geben, der ebenso auf Schwarzweiß als *Materializität* setzt, nämlich *Frankenweenie*⁹⁵. Dieser schwarzweiße Stop-Motion-Film von Tim Burton spielt in einer US-amerikanischen Kleinstadt Ende der 1950er Jahre. Der junge Protagonist Victor ist ein Eigenbrötler, der als einzigen Freund nur

⁸⁹ Frederic Jameson: "Postmoderne. Zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus", in: *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*, Hg. Andreas Huyssen/Klaus R. Scherpe, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1986, S. 45–99; (Orig. "Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism", in: *New Left Review* 146, Juli/August 1984), hier: S. 63.

⁹⁰ Ebd., S. 64.

⁹¹ *Chinatown*, Regie: Roman Polanski, USA 1974.

⁹² *American Graffiti*, Regie: George Lucas, USA 1973.

⁹³ Jameson: "Postmoderne", S. 63.

⁹⁴ Vgl. Koshof: *Color*, S. 18.

⁹⁵ *Frankenweenie*, Regie: Tim Burton, USA 2012.

seinen Hund Sparky hat. Als sein geliebtes Haustier stirbt, nimmt sich der geniale Physik-Schüler vor, ihn heimlich über eine *Frankenstein*⁹⁶-ähnliche Variante von den Toten zurückzuholen. In jener Szene, als Victor abends seinen ausgegrabenen Hund nach Hause bringt, schauen seine Eltern fern und so kann er sich unbemerkt an ihnen vorbei schleichen. Im Fernsehen ist allerdings nicht nur irgendein schwarzweißes Bewegtbild zu sehen, sondern der *Hammer Film Productions*-Klassiker *Dracula*⁹⁷, der nicht nur der erste Technicolor-*Dracula*-Film ist, sondern bei welchem Farbe auch eine eklatant wichtige Rolle spielt.⁹⁸

Durch diese Überführung, einen farbigen Film in Schwarzweiß darzustellen, wird eine fernsehgesehene Realität sichtbar gemacht. Als die Kinos schon lange Zeit Farbfilme im Programm hatten, war das Fernsehen noch immer schwarzweiß. Zwar wurde (abgesehen von Testphasen) in den USA bereits 1953 das Farbfernsehen eingeführt⁹⁹, doch es sollte noch bis 1968 dauern, bis alle neu produzierten Sendungen in Farbe ausgestrahlt wurden.¹⁰⁰ Noch länger dauerte es freilich, bis sich eine Mehrheit der Haushalte ein farbfähiges Fernsehgerät angeschafft hatte. Erst im Jahre 1972 hatten in den USA über 50% der TV-Haushalte einen Farb- statt eines Schwarzweiß-Fernsehers.¹⁰¹ (Die erste Farbausstrahlung einer Sendung erfolgte in der Bundesrepublik Deutschland und in Österreich in den Jahren 1967¹⁰² respektive 1969¹⁰³.)

So stellt es für die Diegese von *Frankenweenie* zwar eine unwahrscheinliche, aber nicht anachronistische Möglichkeit dar, dass die Eltern von Victor *Dracula* im Fernsehen bereits in Farbe sehen. In diesem Fall würde der Film *Frankenweenie* selbst ein eigentlich farbiges Bild in ein schwarzweißes umwandeln. So wie *Dracula* früher das Schwarzweiß-Fernsehgerät die Far-

⁹⁶ *Frankenstein*, Regie: James Whale, USA 1931.

⁹⁷ *Dracula*, Regie: Terence Fisher, GBR 1958.

⁹⁸ Vgl. Rainer M. Köppl: *Der Vampir sind wir. Der unsterbliche Mythos von Dracula bis Twilight*, St. Pölten/Salzburg: Residenz 2010, S. 211–220.

⁹⁹ Vgl. Abramson: *The History of Television, 1942 to 2000*, S. 58.

¹⁰⁰ Vgl. Ebd., S. 121.

¹⁰¹ Vgl. Cobbett Steinberg: *TV Facts*, New York, NY: Facts on File 1980, S. 144.

¹⁰² Vgl. Thomas Soltan: "40 Jahre Farbfernsehen. Bunte Revolution auf Knopfdruck", in: *Stern*, 25.08.2007, www.stern.de/wissen/technik/40-jahre-farbfernsehen-bunte-revolution-auf-knopfdruck-596122.html, Zugriff: 23.03.2013.

¹⁰³ Vgl. Franz Rest: "Die Explosion der Bilder. Entwicklung der Programmstrukturen im österreichischen Fernsehen", in: *Medienkultur in Österreich. Film, Fotografie, Fernsehen und Video in der Zweiten Republik*, Hg. Hans Heinz Fabris/Kurt Luger, Wien/Köln/Graz: Böhlau 1988, S. 265–315, hier: S. 286–287.

bigkeit genommen hat, wird sie hierbei durch den Film genommen. Das Kino also wird zu einem Schwarzweiß-Fernseher (oder zum Schwarzweiß-Fernsehen) umgedeutet. Doch kann man heute und noch verstärkt in der Zukunft die Gleichung Kino = Fernsehen nicht schon ohnehin aufstellen?

Hat sich vor Kurzem das Kino noch durch die Projektion von (zumeist) 35mm-Filmmaterial vom Fernsehen unterschieden, so sind nunmehr beide mehrheitlich digital. In Österreich wurde der analoge Fernseh-Antennenempfang mit 7. Juni 2011 komplett abgeschaltet.¹⁰⁴ Und waren hierzulande 2010 bereits knapp über die Hälfte aller Kinosäle digitalisiert, so stieg dieser Anteil mit dem Jahr 2011 auf 68%.¹⁰⁵

Im Kino haben Pixel also das Filmkorn abgelöst, was wohl den größten bildästhetischen Unterschied darstellt. Die Zusammensetzung von analogem Film basiert eben auf den Körnern – auch Kristalle genannt –, und

„[d]a sich die Filmkristalle [...] in jedem einzelnen Bild an unterschiedlichen Stellen befinden, existiert beim klassischen Film kein festes Bildpunktraster, vielmehr ‚tanzt‘ ein spezifischer Bildpunkt je nach Lage des Korns von Bild zu Bild.“¹⁰⁶

Beim digitalen Film und Fernsehen „besteht das Bild aus einem fixen Raster von Pixeln, welches die Struktur und Lage der einzelnen Bildpunkte zueinander fest definiert.“¹⁰⁷

„Noch wichtiger ist, dass ein Filmbild während der Projektion für eine Vierundzwanzigstelsekunde in seiner gesamte Fläche sichtbar bleibt, während das digitale Bild in ständigem Aufbau begriffen ist, wenn ein Pixel mit dem nächsten verschmilzt.“¹⁰⁸

Das Fernsehen und das ‚neue Kino‘ teilen noch mehr wahrnehmungspsychologische Gleichartigkeiten. Man denke nur an aktuelle Verfahren wie *HFR (High Frame Rate)*, das erstmals bei *The Hobbit: An Unexpected Journey* [Der Hobbit - Eine unerwartete Reise]¹⁰⁹ zur Anwendung kam.¹¹⁰ Da-

¹⁰⁴ Vgl. Anon.: "Allgemeine Information", in: DVB-T. *Das Digitale Antennenfernsehen*, 2011, www.dvb-t.at/was-ist-das/allgemeine-information.html, Zugriff: 02.03.2013.

¹⁰⁵ Vgl. Roland Teichmann: *Filmwirtschaftsbericht Österreich 2012. Facts+Figures 11*, Wien: Österreichisches Filminstitut 2012, S. 8.

¹⁰⁶ Hahn: *Mit High Definition ins digitale Kino*, S. 26.

¹⁰⁷ Ebd., S. 27.

¹⁰⁸ John Belton: "Das digitale Kino - eine Scheinrevolution", in: *Montage/av* 12/1, 2003, S. 6–27; (Orig. "Digital Cinema. A False Revolution", in: *October* 100, 2002), hier: S. 26.

¹⁰⁹ *The Hobbit: An Unexpected Journey*, Regie: Peter Jackson, USA/NZL 2012.

bei tritt anstatt des langjährigen Aufnahmestandards von 24 Bildern pro Sekunde eine Bildfrequenz von 48 Bildern pro Sekunde oder – wie für die Fortsetzungen von *Avatar* geplant – 60 Bildern pro Sekunde.¹¹¹ Schon seit Einführung mit den unterschiedlichen Systemen PAL (am Meisten verbreitet), NTSC (vor allem in Amerika) und SECAM (in wenigen Teilen von Europa, Afrika und Asien) hat das Fernsehen mit einer höheren Bildfrequenz übertragen, als man es vom Kino gewohnt war. Es werden nämlich hierbei nicht 24 ganze Bilder (*progressive*), sondern (um sich an die jeweilige Frequenz des Wechselstromnetzes anzupassen) beim PAL- und SECAM-System 50 Halbbilder und beim NTSC-System 59,94 Halbbilder pro Sekunde (*interlaced*) übermittelt.¹¹² Diese höhere Anzahl an Halbbildern bieten logischerweise „eine bessere Bewegungsauflösung“, was sich „z.B. gut für die Aufzeichnung von Fußballspielen“¹¹³ eignet. Jedoch haben bereits in der Vergangenheit zahlreiche Filmwissenschaftler und Filmemacher darauf aufmerksam gemacht, dass gerade die Illusion von Bewegung, die sich der Zuschauer bei eben nur 24 aufgezeichneten Bildern pro Sekunde zusätzlich selbst kreieren muss, den Kino-look ausmacht.

Filmkritiker Roger Ebert formulierte den Unterschied zwischen 35mm-Film und Fernsehen folgendermaßen:

„Film ruft durch seinen unmerklichen Flicker eine Art traumhaften Alpha-Zustand hervor, der zu einer emotionaleren und intensiveren Rezeption führt. Das Fernsehen dagegen induziert einen Beta-Zustand, der konstant und eher hypnotisch ist, weshalb man stundenlang am Stück vor dem Fernseher sitzen kann.“¹¹⁴

James Kerwin, Filmemacher und Lektor für Filmwahrnehmung an der Universität Arizona, hat zu HFR eine umstrittene Theorie veröffentlicht. Dabei bezieht er sich auf die These, dass, um bei fiktionalen Erzeugnissen, wie es

¹¹⁰ Vgl. Carolyn Giardina: "Showeast 2012: Major Exhibitors Sign for High Frame-Rate 'Hobbit' Despite Format Challenges", in: *The Hollywood Reporter*, 07.11.2012, www.hollywoodreporter.com/news/showeast-2012-major-exhibitors-sign-387289, Zugriff: 02.03.2013.

¹¹¹ Vgl. Carolyn Giardina: "James Cameron 'Fully Intends' to Make 'Avatar 2 and 3' at Higher Frame Rates", in: *The Hollywood Reporter*, 30.03.2011, www.hollywoodreporter.com/news/james-cameron-fully-intends-make-172916, Zugriff: 02.03.2013.

¹¹² Vgl. Hahn: *Mit High Definition ins digitale Kino*, S. 10.

¹¹³ Ebd., S. 42.

¹¹⁴ Todd McCarthy: "Digital Cinema Is the Future... Or Is It?", in: *Daily Variety*, 25.06.1999. Zit. n.: John Belton: "Das digitale Kino - eine Scheinrevolution", in: *Montage/av* 12/1, 2003, S. 6–27; (Orig. "Digital Cinema. A False Revolution", in: *October* 100, 2002), hier: S. 18.

der Spielfilm ist, wirklich teilhaben zu können, die Ungläubigkeit des Zuschauers willentlich aussetzen muss. Bei einer höheren Bildrate soll dieses aktive Sich-Einlassen auf die Illusion nicht mehr funktionieren, da das Publikum das Bild nicht mehr als solches erkennt. Somit würde das nunmehr realistisch anmutende Bild eher zum Zweifeln animieren:

„It’s psychological: we need suspension of disbelief, and suspension of disbelief comes from the lower frame rate. The lower frame rate allows our brains to say, Okay — I’m not perceiving 40 conscious moments per second anymore; I’m only perceiving 24, or 30, and therefore this is not real and I can accept the artificial conventions of the acting and the lighting and the props. It’s an inherent part of the way our brain perceives things. Twenty-four or 30 frames per second is an inherent part of the cinematic experience. It’s the way we accept cinema. It’s the way we suspend our disbelief.“¹¹⁵

Wie wahr diese Aussagen – oder auch jene überspitzte Formulierung von Regisseur Quentin Tarantino, dass Kino heute „television in public“¹¹⁶ sei – auch sein mögen, sie deuten auf einen Umstand hin, der nicht zu leugnen ist und zwar, dass sich Kino und Fernsehen mittlerweile immer mehr ähneln.

Um diesen Exkurs abzuschließen und zu *Frankenweenie* zurückzukehren: Es liegt eigentlich auf der Hand, es so zu sehen, dass nicht nur das Bild des Filmes schwarzweiß ist, sondern ebenso in der Diegese des Filmes Victors Eltern *Dracula* im Fernsehen in Schwarzweiß sehen. Wenn man dies so wahrnimmt, dann kann man die Schwarzweiß-Darstellung von *Frankenweenie* nicht als *Materializität* einer Vergangenheit, in der Farbe in Film noch nicht möglich war, sondern viel eher als *Materializität* einer Vergangenheit, in der Farbe im Fernsehen noch nicht gang und gäbe war, lesen. Das heißt, anhand dieses Beispiels wird das monochrome Bild deswegen eingesetzt, weil das kollektive Bewusstsein das Fernsehen der 50er Jahre mit Schwarzweiß verbindet. Zwar auf andersartige Weise, jedoch aus dieser Sicht wird das Kino zum Fernsehen ‚degradiert‘, indem, um Authentizität zu erwirken, mit dem schwarzweißen Bild nicht – wie in *Das weiße Band* durch seine Situierung in den 1910er Jahren – die Kinogeschichte, sondern

¹¹⁵ Jen Yamato: "The Science of High Frame Rates, or: Why 'The Hobbit' Looks Bad at 48 FPS", in: *Movieline*, 14.12.2012, movieline.com/2012/12/14/hobbit-high-frame-rate-science-48-frames-per-second, Zugriff: 03.03.2013.

¹¹⁶ Mike Sampson: "Quentin Tarantino Talks Retirement, Planning a Novel and HBO Miniseries?", in: *ScreenCrush*, 28.11.2012, screencrush.com/quentin-tarantino-talks-retirement, Zugriff: 03.03.2013.

– durch die Situierung in den 1950er Jahren – die Fernsehgeschichte zitiert wird.

4.1.3 Authentizität und Distanz

Michael Hanekes in diesem Kapitel eingangs erwähnter, selbst bezeichneter zweiter Grund für das Schwarzweiß-Bild in *Das weiße Band* ist folgender:

„Zum anderen bringt Schwarzweiß eine Distanzierung, eine Verfremdung mit sich. Schwarzweiß hat in diesem Fall die gleiche Funktion wie der Erzähler, der ja damit anhebt, dass er sagt: Ich weiß gar nicht, ob alles, was ich Ihnen erzählen werde, der Wahrheit entspricht. Sofort wird dieses ganze Artefakt, das wir zu sehen bekommen, auch als solches deklariert.“¹¹⁷

Wurde anfangs Schwarzweiß noch Authentizität – zumal eine ‚historisierende‘ Schein-Authentizität – zugesprochen, so ist hier von Distanzierung und Verfremdung die Rede. Und doch schafft Schwarzweiß – nicht nur in diesem Beispiel, sondern bereits aus wahrnehmungspsychologischen Gründen – beides. Schon allein die Tatsache, dass – sofern man nicht an Achromatopsie, also krankhafter Farbenblindheit leidet – die Perzeption der Wirklichkeit gänzlich in Farbe stattfindet, lässt Schwarzweiß zu einem artifiziellen Mittel werden.

Medienphilosoph Vilém Flusser sieht allerdings das schwarzweiße Bild näher an der Wirklichkeit, als das farbige. Dies rührt daher, dass er die technischen Bilder, vordergründig als „Symptome von chemischen oder elektronischen Prozessen“¹¹⁸ sieht. So ist für ihn

„die grün fotografierte Wiese abstrakter als die graue. [...] Schwarzweiß-Fotos sind konkreter und in diesem Sinne wahrer: Sie offenbaren ihre theoretische Herkunft deutlicher; und umgekehrt: je ‚echter‘ die Fotofarben werden, desto lügnerischer sind sie, desto mehr vertuschen sie ihre theoretische Herkunft.“¹¹⁹

Dies wurde auf Basis einer analogen Medienwelt geschrieben. Wenn man bedenkt, dass *Das weiße Band* mit analogem Farbmateriale gedreht und diesem in der digitalen Post-Produktion die Farbigkeit genommen wurde, so möchte man meinen, kommt man mit Flussers Theorie nicht weit. Und doch

¹¹⁷ Kammerer: "Liebe ist zu wenig".

¹¹⁸ Vilém Flusser: *Ins Universum der technischen Bilder*, Göttingen: European Photography 1999; (Orig. 1985), S. 40.

¹¹⁹ Vilém Flusser: *Für eine Philosophie der Fotografie*, Göttingen: European Photography 1997; (Orig. 1983), S. 40–41.

schwingt – wie verzweigt dieses auch hergestellt sein mag – bei jedem Schwarzweiß-Bild eine Nachvollziehbarkeit, die gleichzeitig Authentizität aktiviert, mit.

Das Potential Schwarzweiß als Verfremdung einzusetzen, wird also durch den Vergleich mit der Wahrnehmung der Wirklichkeit hergestellt. Dies findet auch im Film seine inhaltliche Entsprechung. Das ältere Alter Ego des Lehrers ist der Erzähler in *Das weiße Band*. Nicht nur durch die andere, betagter anmutende Stimme merkt man, dass sich der Erzähler in einer etwas ferner liegenden Zukunft befindet. Denn obwohl es nahe läge, die Erzählstruktur (durch die immer wieder auftretende Off-Stimme) nach Gérard Genette¹²⁰ als interne Fokalisierung zu bestimmen, so stellt sich der Erzähler doch als allwissend dar und fokalisiert zumeist auf keine Person (Nullfokalisation). Es werden Ereignisse gezeigt, von welchen der Lehrer, zumindest zu der Zeit in der die Erzählung spielt, keine Wahrnehmung haben kann. Das heißt, die Geschichte, die derselbe Charakter Jahre später erzählt, ist eine, die er zwar teilweise miterlebt hat, aber für die Details er entweder zahlreiche externe Information benötigen würde, oder sie sich selbst zusammengedichtet hat. Das wird auch durch die einleitenden Worte: „Ich weiß nicht, ob die Geschichte, die Ihnen erzählen will, in allen Details der Wahrheit entspricht“¹²¹, klar gemacht und so ist das Bild auch keine realnahe farbige Abbildung, sondern eine abstrakte schwarzweiße Darstellung.

Das Potential Schwarzweiß als Authentizität einzusetzen, liegt an der (wenn auch heute nur noch gedanklichen) Verbundenheit mit analogem Material. Bei der analogen Schwarzweiß-Fotografie und dem analogen Schwarzweiß-Film fangen die in eine Gelatineschicht eingebetteten Silberhalogenkörner verschiedene Lichtintensitäten der aufgenommenen Welt ein. Was schließlich am Bild zu sehen ist, ist bei niedriger Lichtintensität schwarz und bei höherer weiß, sowie die verschiedenen monochromen Abstufungen dazwischen – also unterschiedliche Grauwerte.¹²² Dieser relativ kurze fotografische Weg, der sich sehr nahe an dem tatsächlich aufgenommenen Moment

¹²⁰ Vgl. Gérard Genette: *Die Erzählung*, Paderborn: Fink ³2010; (Orig. *Nouveau discours du récit*, Paris: Seuil 1983).

¹²¹ *Das weiße Band - Eine deutsche Kindergeschichte*, Regie: Michael Haneke, DVD-Video (PAL), Warner Home Video 2010; (Orig. DEU/AUT/FRA/ITA 2009), 00:02.04-00:02:11.

¹²² Vgl. Michael Freeman: *Schwarzweiss-Fotografie*, München: Markt+Technik 2010, S. 17–18.

orientiert und scheinbar nur wenig Platz für Manipulation lässt, vermag den Zuschauer wieder an das absolut Authentische des fotografischen bzw. filmischen Bildes glauben zu machen. So wie in der Anfangszeit des Kinos, als die Zuseher bei der ersten Vorführung des (schwarzweißen) Lumière-Filmes *L'Arrivée d'un Train à La Ciotat* [Die Ankunft eines Zuges auf dem Bahnhof in La Ciotat]¹²³ angeblich aus dem Zuschauerraum flüchteten, da sie den Film mit der Realität verwechselten.¹²⁴ Damit soll jetzt nicht gemeint sein, dass sie dies damals nicht getan hätten, wenn das Bild farbig gewesen wäre. Vielmehr soll hiermit klargestellt werden, dass die authentische Qualität von zeitgenössischen Schwarzweiß-Darstellungen den Zuschauer heute teilweise in dieses vergangene Rezeptionsverhalten hineinversetzen kann. Oder auch wie es Ende des 19. Jahrhunderts der Fall war, als der (natürlich ebenso schwarzweißen) Fotografie die Eigenschaften der kompletten Unbestechlichkeit und Objektivität zugesprochen wurden. Heute wird oft, das Lügnerische der Bilder herausgestrichen; damals wurde ihr Potential der Wirklichkeit Informationen abluken zu können, die der Mensch ohne sie gar nicht erfahren hätte können, in den Mittelpunkt der Analyse gestellt:

„Wir wissen, dass die photographische Platte nicht für dieselben Strahlen empfänglich ist, wie unsere Netzhaut; sie kann uns also in gewissen Fällen mehr zeigen als das Auge, uns das zeigen, was das Auge nicht wahrnehmen kann. Diese besondere Empfindlichkeit ist von ganz speziellem Wert und [...] nicht von geringer Wichtigkeit für die Eigenschaften der Photographie.“¹²⁵

Auf inhaltlicher Ebene passt diese Beschreibung auch gut auf *Das weiße Band*. Der Film beleuchtet die Ereignisse in einem deutschen Dorf vor dem Ersten Weltkrieg. Aber wie es schon der Untertitel ‚Eine deutsche Kindergeschichte‘ nahelegt, geht es mitunter (und ich würde behaupten: vor allem) um die Kinder – also jene Menschen, die später in ihrem Erwachsenenalter den Nationalsozialismus initiiert und angetrieben haben. So ist dieser Film auch eine Studie darüber, welche Art von Erziehung es begünstigte, dass aus

¹²³ *L'Arrivée du Train en Gare de La Ciotat*, Regie: Auguste Lumière/Louis Lumière, FRA 1986.

¹²⁴ Tom Gunning: "'Primitive' Cinema. A Frame-up? Or The Trick's on Us", in: *Early Cinema. Space, Frame, Narrative*, Hg. Thomas Elsaesser, London: BFI 1990, S. 95–103, hier: S. 95.

¹²⁵ Albert Londe: *La Photographie dans les Arts, les Sciences et l'Industrie*, Paris: Gauthier-Villars 1888, S. 8. (Übers. v. Ulrich Meurer; moodle.univie.ac.at/pluginfile.php/352633/mod_resource/content/0/22-03-11-hysterie.ppt, Zugriff: 10.03.2013)

noch unschuldigen Kindern später Genozid-Verantwortliche wurden. *Das weiße Band* siedelt seine Geschichte zwar in den 1910er Jahren an, aber wovon er erzählt, sind die Jahre zwischen 1938 und 1945. So wie es der Fotografie offenbar möglich war *mehr* zu zeigen, so ist es dem schwarzweißen Film auch möglich, mehr als nur die Zeit seiner Diegese zu behandeln. *Das weiße Band* zeigt im Bezug auf die Darstellung der Kinder nicht nur die niederzwingende Erziehung der Eltern. In dem Dorf finden in immer kürzer werdenden Abständen rätselhafte Gräueltaten statt: das Pferd des Arztes stürzt über ein gespanntes Seil, wobei sich der Mediziner verletzt; eine Arbeiterin kommt bei einem mysteriösen Arbeitsunfall ums Leben; das älteste Kind des Barons wird entführt und missbraucht; ein Neugeborenes schläft in einer Winternacht unbemerkt bei offenem Fenster und erkrankt schwer; einem geistig behinderten Jungen werden die Augen mit Messerstichen verstümmelt. Zwar werden die Verantwortlichen dafür im Film nie ausfindig gemacht, allerdings wird klar, dass sich bei jeder dieser Taten immer eines der Kinder, die oftmals als Clique gemeinsam durch das Dorf ziehen, zumindest in der Nähe befand. Der Film legt damit nahe, dass diese im direkten Zusammenhang mit den grausamen Ereignissen stehen und zeigt somit eigentlich ein Bild von schon nicht mehr Unschuldigen.

4.1.4 Fiktion und Dokumentation

Das Fernseh-*Materialzitat* setzt *Good Night, and Good Luck*¹²⁶ auf eine ganz besondere Art und Weise ein. Der Film spielt in einem Zeitraum von einigen Monaten in den Jahren 1953 und 1954, fokussiert dabei auf das CBS-Fernsehnachrichtenteam rund um den Journalisten Edward R. Murrow (David Strathairn) und dessen aufklärerische Tätigkeiten hinsichtlich der Verfahrensweisen der McCarthy-Ära.

Good Night, and Good Luck basiert somit auf historischen Ereignissen (hierbei ist allerdings dafür kein Platz, den Wahrheitsgehalt der Darstellung zu erheben). Die Haupthandlung wird gerahmt durch eine Rede von Murrow bei einer Preisverleihung. Nachdem die Laudatio zu Ende gesprochen wird und der Ausgezeichnete auf die Bühne tritt, wird auf der Leinwand hinter

¹²⁶ *Good Night, and Good Luck.*, Regie: George Clooney, USA/FRA/GBR/JPN 2005.

ihm der Text: „A Salute to Edward R. Murrow October 25, 1958“¹²⁷ projiziert und damit dem Zuschauer die zeitliche Orientierungshilfe geliefert. Die letzte Szene des Filmes zeigt noch einmal Murrow auf dem Rednerpult, wobei die Rede dort fortgesetzt wird, wo sie am Anfang des *plots* durch die Rückblende in das Jahr 1953 unterbrochen wurde.

Obwohl es reizen mag, die Schwarzweiß-Darstellung in *Good Night, and Good Luck* mit demselben Instrumentarium, wie jene in *Das weiße Band* zu analysieren und ebenso den Distanz-Aspekt darin zu finden, so stellt sich dies als nicht zielführend dar. Denn anders als bei *Das weiße Band* erzählt der (etwas) ältere Murrow (wie auch immer fokalisiert) nicht den Hauptteil des Filmes. Genauso wenig ist ein *voice-over* zu hören, sondern der Film beginnt auf Bild- und Tonebene im Jahre 1958. Der Kern von *Good Night, and Good Luck* ist eine Rückblende, ohne innerdiegetischen Erzähler und beide zeitlichen Ebenen – 1958 und 1953/54 – werden in Schwarzweiß gezeigt. Hierbei kann der inhaltlich verortete Einsatz von Schwarzweiß als Element, das Fiktionale der Erzählung zu betonen, nicht ausgemacht werden. (Diese wahrnehmungspsychologische Eigenschaft, auch wenn sie sich inhaltlich nicht niederschlägt, hingegen hat das Schwarzweiß-Bild, wie oben ausgeführt, immer – aber das ist ein anderes Thema.)

Was vielmehr in den Blickpunkt der Analyse rückt, ist die Vermischung von Fiktionalem und Dokumentarischem mit dem Ziel möglichst wirklichkeitsgetreu zu wirken. Das Dokumentarische ist tatsächlich historisches Nachrichtenmaterial aus der damaligen Zeit, hauptsächlich aus den Archiven des Senders CBS.¹²⁸ Das Fiktionale sind für den Film gedrehte, ‚fiktionale‘ – jedoch auf historischen Fakten basierende – Szenen, welche vor allem das Fernsehteam bei der Arbeit im Studio zeigen. Das dokumentarische Material stellt in der Diegese aktuelle Aufzeichnungen für die Fernsehsendung dar. Essenziell für die Art und Weise wie *Good Night, and Good Luck* tatsächlich Historisches in den Film einordnet, ist, dass keine Person, die von einem Schauspieler dargestellt wird, auf den dokumentarischen Aufnahmen

¹²⁷ *Good Night, and Good Luck*, Regie: George Clooney, Blu-ray-Video, Warner Home Video 2006; (Orig. USA/FRA/GBR/JPN 2005), 00:03:48.

¹²⁸ Vgl. Michelle Romero: "The Making of 'Good Night, and Good Luck'", in: *Edward R. Murrow Collection*, o.J., wikis.uit.tufts.edu/confluence/display/MurrowCollection/%27Good+Night%2C+and+Good+Luck%27+2#%27GoodNight%2CandGoodLuck%272-anchor, Zugriff: 09.03.2013.

auszumachen ist und umgekehrt – d.h., wenn eine Person auf den Originalaufnahmen zu sehen ist, wird sie auch nicht zusätzlich von einem Darsteller gespielt.

Das erste dokumentarische Material wird auf einer Leinwand im Vorführraum des Fernsehstudios gezeigt. Das Fernsehteam sieht sich die Aufnahmen einer Pressekonferenz von Senator Joseph McCarthy vom Vortag an und entscheidet, was davon schließlich in die Sendung kommt. Dabei wird stets darauf geachtet, dass nicht nur das dokumentarische Material im Bildkader zu sehen ist, sondern immer auch zumindest einer der Protagonisten, der entweder auf die Leinwand blickt, oder mit den anderen diskutiert. So changiert das Bild ständig zwischen dem Fernsehteam und der Leinwand. Zwar ist die Leinwand immer im Hintergrund, doch durch die Kameraarbeit – vor allem durch Schärfeverlagerung von den Protagonisten auf die Leinwand und umgekehrt – wird oftmals der Fokus verschoben. Hierbei sind also vorher bestandene Bewegtbilder nicht einfach etwas, das im Bild nebenbei, z.B. auf einem Fernseher, abgespielt wird (wie beispielsweise oben beschrieben in *Frankenweenie*), sondern es findet tatsächlich eine Zusammenführung der beiden Ebenen zu einem Ganzen statt. Das Schwarzweiß begünstigt dies nicht nur, sondern macht es erst möglich. Das im Film verwendete dokumentarische Material ist schwarzweiß, das fiktionale Material passt sich an dieses an, indem ihm in der digitalen Post-Produktion seine Farbigkeit genommen wurde.¹²⁹ Wiederum im Gegensatz zu *Frankenweenie*, wo der eigentlich farbige ‚alte‘ *Dracula* monochrom wurde, um ihn an die Farblosigkeit des ‚neuen‘ Filmbildes oder des innerdiegetischen Fernsehbildes anzupassen, wird hier das neue Material dem alten angepasst. Der Film unterwirft sich dem Schwarzweiß des Fernsehmaterials.

In all jenen Szenen, in denen im Vorführraum dokumentarisches Material gezeigt wird, wird dieses mit einem Filmprojektor projiziert. Auch dieser ist bei mehreren der vielen Kameraschwenks immer wieder zu sehen. Damit wird nicht nur erzählt, dass es in den 50er Jahren nur möglich war, mit analogem Film zu drehen. Die Anordnung im Bild gleicht nämlich jenem des Dispositivs Kino, wobei das Fernsehteam zum Publikum wird. Für den Zu-

¹²⁹ Vgl. Jack Foley: "Goodnight, and Good Luck - George Clooney Interview", in: *IndieLondon*, o.J., www.indielondon.co.uk/DVD-Review/goodnight-and-good-luck-george-clooney-interview, Zugriff: 08.03.2013.

schauer entsteht somit eine Doppelung: er sitzt im Kino, blickt auf die Leinwand und sieht darauf wiederum Menschen, die auf eine Leinwand blicken. So wird nicht nur über die visuelle, sondern auch über die Bedeutungsebene eine Verbindung zwischen Archiv- und fiktionalem Material hergestellt.

Spätestens mit den *cultural studies* (mit Vorreitern wie John Hartley oder Stuart Hall) wurde klargestellt, dass Film und Publikum zusammengehörig zu betrachten sind. Diese konstatierten nämlich, dass der „Film erst im Moment der Interaktion mit dem Zuschauer“ – also idealiter im Kino – konstituiert wird. „Genau betrachtet, lassen sich die Bedeutungen eines Textes nicht von denen des Zuschauers trennen“¹³⁰, wodurch das Kino als tiefer Verbund zwischen Zuschauer und Film verstanden werden kann.

So wie eben im Kino Zuschauer und Film gedanklich zusammengehörig sind, sind es durch die Ähnlichkeit des Dispositivs in *Good Night, and Good Luck* das Fernsehteam (also das Fiktionale) und das Material auf der Leinwand (das Dokumentarische).

Im Laufe des Filmes werden immer weniger Szenen im Vorführraum gezeigt. Immer mehr dokumentarisches Material findet sich auf Monitoren des Fernsehstudios wieder. Auch hierbei wird versucht, eine Verbindung zwischen Fiktionalem und Dokumentarischem herzustellen. So werden die fiktionalen Live-Sendungen im Film bereits (teil)medialisiert gezeigt. Murrow, der die Sendung präsentiert, wird durch den Sucher der Fernsehkamera gezeigt, dann wieder ist er am Monitor in der Regiekabine zu sehen.

Oder aber die Kamera des Filmes nimmt den Standpunkt der Live-Fernsehkamera ein, wobei dabei der Kinozuschauer mit dem innerdiegetischen Fernsehzuschauer zu Hause (den man allerdings nie zu Gesicht bekommt) gleichgestellt wird. Indem gar keine mediale Rahmung im Bild zu sehen ist (sowie z.B. der Rahmen eines Fernsehers), wird in jenen kurzen Einstellungen die Kinoleinwand selbst zum Fernseher.

Durch diese Eingewöhnung wird es auch möglich, dass *Good Night, and Good Luck* nach etwa einer Stunde Laufzeit das dokumentarische Material

¹³⁰ Rainer Winter: "Filmanalyse in der Perspektive der Cultural Studies", in: *Film- und Fotoanalyse in der Erziehungswissenschaft. Ein Handbuch*, Hg. Yvonne Ehrenspeck/Burkhard Schäffer, Opladen: Leske + Budrich 2003, S. 151-164, hier: S. 156.

des Prozesses gegen die Zivilistin Annie Lee Moss geleitet von Senator McCarthy – ohne Veränderung bzw. mediale Rahmung – über vier Minuten lang ungeschnitten zeigen kann.



L: Vorführraum als Dispositiv Kino; R: Über den Sucher gezeigte Fernsehaufzeichnung¹³¹

Weiters erinnert die Darstellung der Aufzeichnung der Sendungen, an etwas gar nicht zu der diegetischen Zeit Passendes. Da sind einerseits die vielen Monitore, so beispielsweise die nebeneinander gestellten *preview*- und *program*-Bildschirme, wobei die einen das Sucherbild der Fernsehkamera im Studio und die anderen die vorher aufgezeichneten Einspieler zeigen. Andererseits die vielen Kameraschwenks, die – von einer Aufmerksamkeit zur nächsten – teilweise an Augenbewegungen erinnern. Beides gemeinsam lässt einen an die Aufmerksamkeitsökonomie im Internet denken. Mehrere geöffnete Fenster oder sich gleichzeitig abspielende Bewegtbilder stellen beim Umgang mit *Neuen Medien* keine Ausnahme dar.

In der vorletzten Szene des Filmes zoomt das Bild auf einen Monitor auf dem eine Rede von Dwight D. Eisenhower in der Halbnahen läuft. Der Zoom stoppt mit Eisenhower in der Nahen. Die Streifen des Monitors sind im Bild klar zu erkennen, wobei auch dies an eine Ästhetik, die heute gang und gäbe zu sein scheint, erinnert: in Zeiten von abgefilmten Kinofilmen, die sich in Form von Raubkopien im Internet großer Verbreitung erfreuen. Oder – dafür muss nicht in die ‚Illegalität‘ des *world wide web* gegangen werden, es reicht ein Blick auf das Portal *YouTube*¹³² – auch das Abfilmen von Szenen aus Fernsehsendungen mit dem Handy ist eine gängige Praktik. Warum dies gemacht wird, soll hier nicht zum Thema gemacht werden. Denn eigentlich ist es ja ein technisches Paradoxon, dass um das Bild von einem Ausgabegerät (Fernseher) auf ein Eingabe- und Ausgabegerät (Computer) zu bekommen, für den Nutzer handhabbarer erscheint, wenn ein wei-

¹³¹ *Good Night, and Good Luck.*, 00:12:31 ; 01:03:05.

¹³² Salar Kamangar (Hg.): *YouTube*, 2013, www.youtube.com.

teres Eingabe- und Ausgabegerät (Handy) dazwischengeschaltet wird. Viel wichtiger ist, dass dies gemacht wird und auch in jener Ausprägung, dass – wie in *Good Night, and Good Luck* – ein vom „prosumer“¹³³ gewählter, gezoomter (also abgeschnittener) Bildausschnitt zu einer großen Anzahl im Internet zu finden ist. So werden auch bei jenen *YouTube*-Videos, die eine mitgefilmte Fernsehsendung zeigen, gerne aus den eigentlichen Einstellungsgrößen nähere und die Horizontalstreifen des Fernsehers klar ersichtlich.



L: Gleichzeitig abspielende Bewegtbilder; R: Angezoomter Eisenhower¹³⁴

Durch die unterschiedlichen Zugänge, wie das dokumentarische Material in das fiktionale eingegliedert wird und umgekehrt, zeichnet *Good Night, and Good Luck* – auf inhaltlicher Ebene ein Film über die Macht des Fernsehen – im Subtext die Geschichte des Bewegtbildes seit Anfang des 20. Jahrhunderts nach. So wird das Kino anfangs (durch Verdoppelung) in den Mittelpunkt gestellt, um dann zum Fernsehen und schließlich zum Internet zu werden.

4.1.5 Zusammenfassung und Schlussfolgerungen

Das zeitgenössische Populärkino als Institution der Deleuze'schen Kontrolle versucht einiges, um vom eigentlichen Anliegen abzulenken. So bezieht es sich mit den Schwarzweiß-Darstellungen auf eine Vergangenheit, die so gar nie existiert hat (Historizismus). Durch (Schein-)Authentizität wird dem Zuschauer ermöglicht, in das Geschehen auf der Leinwand einzutauchen, wobei die analoge Qualität von Schwarzweiß und der Dokumentcharakter der Filme ihren Teil dazu beitragen. Auch wenn nicht die (scheinbar) kine-

¹³³ Schachtelwort aus *producer* (Produzent) und *consumer* (Konsument), erstmals erwähnt in: Alvin Toffler: *The Third Wave*, New York, NY: Bantam Books 1980. Kann als Bezeichnung für gewisse Nutzer des Web 2.0 verwendet werden, die einerseits eigene Inhalte generieren (*user-generated content*) und wiederum von anderen *prosumern* hergestellten *content* konsumieren.

¹³⁴ *Good Night, and Good Luck*, 00:42:27 ; 01:25:43.

matografische Vergangenheit, sondern die Fernsehgeschichte zitiert wird, schafft es das zeitgenössische Populärkino Authentizität zu erwirken.

Doch in Momenten der Distanzierung, die Schwarzweiß durch den Vergleich mit der Wirklichkeit und die Filme durch ihre Erzählstruktur hervorgerufen, plaudert die Kontrollinstitution ihr Geheimnis aus. Denn was viel eher durch das Zitat mit der Fernsehgeschichte angesprochen wird, ist die Digitalisierung des Kinos. Schwarzweiß wird nicht nur in das digitale Kino eingegliedert, sondern wird dafür verwendet, die Digitalisierung wenn schon nicht anzutreiben, dann zumindest den Zuschauer dazu zu bringen, diese anzuerkennen. So wird ein zuvor analoges Format nicht mehr als Behinderung gesehen, sondern die Institution der Kontrolle ist fähig, „gerade vormals störende Bewegungen als systemerneuernde Kräfte einzuarbeiten“. ¹³⁵ Denn dadurch, dass der Kinosaal durch die Filme oftmals zum Fernsehraum wird, gerät die 35mm-Projektion in Vergessenheit.

Dabei hat das zeitgenössische Populärkino allerdings auf den dritten digitalen *player* vergessen (oder eben gerade nicht vergessen): das Internet.

Oft schon wurde den Lichtspielhäusern keine rosige Zukunft prophezeit:

„Mitte der 1990er Jahre [...] diagnostizierte eine so prominente Kritikerin wie Susan Sontag, das Kino sei unumkehrbar dem Verfall geweiht, und schon in den 1980ern fragten sich Verfechter des New Hollywood, wer es umgebracht habe. [...] Ähnlich hatte Jean-Luc Godard bereits im Jahrzehnt zuvor, den 1970er Jahren, das Kino für tot erklärt.“ ¹³⁶

Nachdem der Fernseher bereits in den 60ern und 70ern eine Konkurrenz für die Lichtspielhäuser darstellte und diese u.a. mit neuen Produktstrategien wie dem Breitbildformat *CinemaScope* und neuen Themen erfolgreich entgegenhielten ¹³⁷, wird er seither nicht mehr als Gegenspieler gesehen. Aus dieser Perspektive ist die oftmalige ästhetische Gleichstellung von Kino und Fernsehen in den beschriebenen Filmen nicht weiter verwunderlich. Doch auch heute werden wieder Bücher gefüllt, die der Frage nach dem baldigen ‚Tod des Kinos‘ nachgehen. ¹³⁸ Die mögliche Ablösung soll diesmal durch das Internet stattfinden.

¹³⁵ Robnik: "Betrieb und Betrieb - Affekte in Arbeit", S. 126.

¹³⁶ Elsaesser: *Hollywood heute*, S. 11.

¹³⁷ Vgl. Werner Faulstich: *Filmgeschichte*, Paderborn: W. Fink 2005, S. 171.

¹³⁸ Vgl. Georg Seeßlen/C. Bernd Sucher (Hg.): *Postkinematografie. Der Film im digitalen Zeitalter*, Berlin: Bertz + Fischer 2013.

Wo liegt also der Mehrwert hinter den Internet-Ästhetiken im Kino? Machen diese nicht offensichtlich, dass vielleicht gerade die digitale Gleichartigkeit das Kino immer uninteressanter werden lässt? Oder sind sie in diesem Zusammenhang eine Notwendigkeit, um nicht im Bezug auf neue technische Errungenschaften in Rückstand zu geraten? Wobei direkt die nächste Frage anzuschließen ist: muss das Kino überhaupt mit dem Internet konkurrieren?

4.2 Schwarzweiß als Stilzitat

Ging es im vorherigen Unterkapitel um Schwarzweiß-Filme, die sich durch ihre diegetische Verortung materialgeschichtlich auf den Film oder das Fernsehen bezogen haben, so wird nun ein schwarzweißer Film behandelt, der in der Gegenwart spielt.

4.2.1 Kino und Heimkino

Als Beispiel dafür soll der *Director's Choice* von *The Mist* [Der Nebel]¹³⁹ herangezogen werden. Im Gegensatz zur (vom jeweiligen Regisseur favorisierten) erweiterten bzw. abgewandelten Schnittfassung auf Heimkinoauswertungen von Filmen, wurde hierbei naheliegender Weise nicht die Bezeichnung *Director's Cut* verwendet. Denn tatsächlich ist der Film nur im marginalsten Sinne umgeschnitten (z.B. wurde das am Anfang eingeblendete und über das Bild gelegte transparente Logo der Verleihfirma entfernt). Es handelt sich hierbei nämlich um einen Eingriff, der den gesamten visuellen Stil des Filmes verändert: die ursprüngliche Kinofassung zeigt den Film in Farbe, der auf DVD erstmals veröffentlichte *Director's Choice* ist die Schwarzweiß-Version.

Schon alleine, dass von *choice* im Sinne einer Auswahlmöglichkeit gesprochen wird, beschreibt die in dieser Arbeit schon öfter erwähnte Produktionssituation gut. Denn tatsächlich wurde auch *The Mist* auf 35mm-Farbfilm gedreht und erst für die Post-Produktion digitalisiert.¹⁴⁰ In der digitalen Nachbearbeitung ist es schließlich nicht nur metaphorisch nur ein Knopf-

¹³⁹ *The Mist*, Regie: Frank Darabont, USA 2007.

¹⁴⁰ Vgl. Edward Douglas: "An Exclusive Interview with Mr. Frank Darabont!", in: *ShockTillYouDrop*, 15.11.2007, www.shocktillyoudrop.com/news/topnews.php?id=3609, Zugriff: 11.03.2013.

druck – also eine Auswahlmöglichkeit – ob nun der Film in Schwarzweiß oder Farbe ausgegeben wird.

Wie ist es nun aus kinowissenschaftlicher Sicht vertretbar, dass eine Heimkino-Version verwendet wird? Fakt ist, dass der DVD und seinen Pendants immer mehr Wichtigkeit zukommt. So spricht Thomas Elsaesser beispielsweise in Bezug auf das Phänomen der *mindgame movies* von einer DVD-tauglichen Filmform „deren Kinostart [...] sie für das kulturell dauerhaftere und ökonomisch profitablere Nachleben in einem anderen Aggregatzustand vorbereitet.“¹⁴¹

Eine weitere Tatsache ist, dass man Filme oft erst mit der Heimkino-Veröffentlichung in ihrer (vom Regisseur) angedachten Form zu Gesicht bekommt. Man denke nur an Beispiele wie *Blade Runner* [*Der Blade Runner*]¹⁴², dessen bekannteste Version sicher nicht die ursprüngliche Kinofassung darstellt und dessen ‚*Final Cut*‘ des Filmes erst 25 Jahre nach seiner Produktion veröffentlicht wurde.

Nichtsdestoweniger wird im oben gesetzten Elsaesser-Zitat eine Kino-Vorführung noch immer vorausgesetzt. Die *mindgame movies* sind zwar schon so gedacht, dass sie „mehrfache Sichtungen ermöglichen oder honorigieren“¹⁴³, aber das ist nicht ihre einzige Bestimmung.

Am Beispiel der DVD-Auswertung von *Blade Runner* ist gar kein Kalkül zu erkennen. Die Produzenten des Filmes ließen nach den Dreharbeiten Regisseur Ridley Scott seinen Film so lange abändern, bis darin nur mehr wenig von der ursprünglichen Konzeption bestehen blieb. Als der Film 1982 in die Kinos kam, blieb er hinter den finanziellen Erwartungen zurück. Durch einen Zufall wurde später eine Arbeitskopie einer früheren Version gefunden, welche Anfang der 90er Jahre auf Filmfestivals – also im Kino – vorgeführt wurde und auf große Zuschauerresonanz gestoßen ist. Leicht abgeändert wurde diese Version mit großem Erfolg auch auf DVD veröffentlicht, irreführend genannt *Director's Cut*. Dies ließ Scott zu *Blade Runner* zurückkehren, wobei er 2007 den *Final Cut* fertig stellte, der seine ursprüngliche Konzeption am ehesten wiedergibt. Dieser wurde schließlich vor seinem

¹⁴¹ Elsaesser: *Hollywood heute*, S. 262.

¹⁴² *Blade Runner*, Regie: Ridley Scott, USA/HKG/GBR 1982.

¹⁴³ Elsaesser: *Hollywood heute*, S. 260.

DVD-release in Kino-Spezialvorführungen gezeigt.¹⁴⁴ Auch diese Geschichte zeugt nicht von einer Vormachtstellung der DVD, sondern vielmehr vom Fehlverhalten der Produzenten. Das Heimkino ermöglichte es vielleicht erst, dass es nun den *Final Cut* gibt. Doch auch diese Version ist im eigentlichen Sinne nicht für die DVD kreiert, stellt sie vielmehr das dar, wie der Film 1982 im Kino veröffentlicht hätte werden sollen.

Regisseur Frank Darabont wollte – ebenso entgegen der Meinung der Produzenten – von Anfang an *The Mist* in Schwarzweiß veröffentlichen.¹⁴⁵ In dieser Arbeit wird somit bei dem *Director's Choice* von *The Mist* von einem hypothetischen Kinoerlebnis ausgegangen. Und dieses muss nicht nur reine Hypothese bleiben, da auch diese Schwarzweiß-Version nachträglich in wenigen Kinos gespielt wurde.¹⁴⁶



Der sich ausbreitende Nebel in der Kinofassung (l) und im *Director's Choice* (r)¹⁴⁷

4.2.2 Realität und Hyperrealität

Der Film ist in der Gegenwart angesiedelt: sowohl die Handlungs-, wie auch die Produktionszeit sind das Jahr 2007. Schon die erste Szene des Filmes macht dies klar: Der Protagonist David Drayton (Thomas Jane) ist Filmpos-
terkünstler und arbeitet in seinem Atelier. Links und rechts neben dem Pos-
ter, das er gerade bearbeitet, stehen seine früheren Arbeiten, darunter ein
Poster vom 2006 erschienenen Film *El Laberinto del Fauno* [*Pans Laby-
rinth*]¹⁴⁸. So wird sofort offensichtlich: *The Mist* repräsentiert mit seinem

¹⁴⁴ Vgl. Fred Kaplan: "A Cult Classic Restored, Again", in: *The New York Times*, 30.09.2007, <http://www.nytimes.com/2007/09/30/movies/30kapl.html>, Zugriff: 11.03.2013.

¹⁴⁵ Vgl. Christopher Monfette: "Frank Darabont Talks The Mist", in: *IGN*, 19.02.2008, www.ign.com/articles/2008/03/19/frank-darabont-talks-the-mist, Zugriff: 11.03.2013.

¹⁴⁶ Vgl. Anon.: "BWC Present: "The Mist" (in Black & White)", in: *TribLocal*, Oktober 2011, triblocal.com/palatine/calendar/2011/10/19/bwc-presents-the-mist-in-black-white, Zugriff: 11.03.2013. ; Anon.: "Screen Cinema", in: *Observations.com*, 2009, www.observations.com/search/screen-cinema, Zugriff: 11.03.2013.

¹⁴⁷ *Der Nebel. Original Kinofassung*, Regie: Frank Darabont, DVD-Video (PAL), Universal Film 2008; (Orig. *The Mist*, USA 2007), 00:14:51 ; *Der Nebel. Director's Choice*, 00:13:52.

¹⁴⁸ *El Laberinto del Fauno*, Regie: Guillermo del Toro, ESP/MEX/USA 2006.

schwarzweißen Bild nicht eine frühere Zeit, spiegelt – was noch zu klären sein wird – aber trotzdem ein Gefühl von früheren Filmen wieder.

Der Film wird dadurch eingeleitet, dass sich in der fiktionalen US-amerikanischen Kleinstadt Castle Rock ein undurchdringbarer Nebel ausbreitet. David und sein Sohn Billy (Nathan Gamble) sind zu diesem Zeitpunkt im Supermarkt um einzukaufen. Da sich im Nebel gefährliche urzeitlich anmutende Wesen befinden, sind sie schließlich mit den anderen Kunden und Supermarkt-Angestellten eingeschlossen. *The Mist* spielt folgend beinahe zur Gänze in jenem Supermarkt.

Diese kammerspielartige Situation erinnert stark an George A. Romeros Zombiefilme, wie z.B. *Dawn of the Dead* [Zombie]¹⁴⁹, in welchem es im Grunde um eine Gruppe Menschen geht, die sich in einem Kaufhaus verbarrikadieren, wobei draußen der Tod (bzw. Untod) auf sie wartet. So ist die handelnde Gruppe in *The Mist* und *Dawn of the Dead* – eigentlich Horrorfilme über Monster im Nebel bzw. Zombies – die Krisengemeinschaft. Diese wird von Joachim Schätz im Bezug auf Zombie-Invasionsfilme insofern definiert:

„[E]ine Zufallsgemeinschaft aus Individuen und kleinen (vor allem militärischen und familiären) Verbänden unterschiedlichen Alters und verschiedener sozialer Herkunft, die vorerst nicht mehr miteinander gemein haben als das Ziel, zu überleben, und einen Aufenthaltsort, der zwischen den Konfrontationen mit den Zombies Verschnaufpausen gewährt.“¹⁵⁰

In einem noch früheren Romero-Zombiewerk, nämlich in dem Schwarzweiß-independent-Film *Night of the Living Dead* [Die Nacht der lebenden Toten]¹⁵¹, geht es auch schon vordergründig um die Krisengemeinschaft. Darin ist der Rückzugsort ein Farmhaus, wobei Dialoge, die die zwischenmenschlichen Beziehungen abbilden, die Handlung bestimmen.

The Mist ist kein Zombie-Invasionsfilm, doch er funktioniert auf ähnliche Weise und bezieht sich mit seinem schwarzweißen Bild auf dessen früheste Vertreter. So verweist das Schwarzweiß hiermit wieder auf die Vergangenheit, aber nicht in Form eines *Materialzitats*, sondern als filmgeschichtliche

¹⁴⁹ *Dawn of the Dead*, Regie: George A. Romero, ITA/USA 1978.

¹⁵⁰ Joachim Schätz: "Mit den Untoten leben. Sozietäten im Zombie-Invasionsfilm", in: *Untot. Zombie Film Theorie*, Hg. Michael Fürst/Florian Krautkrämer/Serjoscha Wiener, München: Belleville 2009, S. 45–64, hier: S. 50.

¹⁵¹ *Night of the Living Dead*, Regie: George A. Romero, USA 1968.

Referenz: als *Stilzitat*. *The Mist* ist nämlich ebenso eine „hysterische Seifenoper um gruppeninterne Autorität und Anerkennung [...], die der Zombie-Invasionsfilm bereits in *Night of the Living Dead* war.“¹⁵²

Wenn Schwarzweiß als reines *Stilzitat* eingesetzt wird, verliert es sein Potential Authentizität zu erwirken. *The Mist* spielt auf einer Ebene der Hyperrealität, was allerdings jedem fiktionalen Werk, zumindest zu einem gewissen Teil, eigen ist. Doch der Film geht gar nicht davon aus, den Schein trügen zu lassen. Um wieder auf die erste Szene zurückzukommen: Das Filmposter, an dem der Protagonist gerade arbeitet, ist eines der Verfilmung von Stephen Kings *The Dark Tower*-Buchreihe¹⁵³. Im Jahr der Veröffentlichung von *The Mist* wurde zwar das erste Mal mit solch einer geliebäugelt¹⁵⁴, doch bis heute ist nichts dergleichen geschehen. So ist dies ein *fake*-Poster für einen Film, den es nicht gibt. Schon die Prämisse von *The Mist* geht nicht von der Abbildung der Wirklichkeit, sondern einer parallelen Realität aus.

Thomas Elsaesser schreibt 1986 folgendes über Hyperrealität im Film:

„In Filmen wie *Star Wars* [*Krieg der Sterne*]¹⁵⁵, *Blade Runner* und *Alien* [*Alien - Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt*]¹⁵⁶ hebt das klassische Hollywoodkino in verschiedener Hinsicht sich selbst nicht zuletzt dadurch auf, dass die Filme gar nicht erst vorgeben, Realität abzubilden, sondern stolz eine imaginäre, phantastische Welt simulieren.“¹⁵⁷

Während der eine „[a] long time ago in a galaxy far, far away“¹⁵⁸ spielt, sind die anderen angesprochenen Filme in einer imaginären und phantastischen Zukunft angesiedelt. *The Mist* spielt hingegen – wie schon angesprochen und aus Gründen der nicht aus der Zeit fallenden Requisiten im Film – in der gar nicht so phantastischen Gegenwart. Elsaesser setzt fort mit:

¹⁵² Schätz: "Mit den Untoten leben", S. 53.

¹⁵³ Stephen King: *The Dark Tower*. Bd. 1-8, Hampton Falls, NH: Donald M. Grant 1982-2012.

¹⁵⁴ Vgl. Jim Vejvoda: "Who is Lost in The Dark Tower?", in: *IGN*, 13.2.2007, <http://au.ign.com/articles/2007/02/13/who-is-lost-in-the-dark-tower>, Zugriff: 14.03.2013.

¹⁵⁵ *Star Wars*, Regie: George Lucas, USA 1977.

¹⁵⁶ *Alien*, Regie: Ridley Scott, USA/GBR 1979.

¹⁵⁷ Thomas Elsaesser: "American Graffiti und Neuer Deutscher Film. Filmemacher zwischen Avantgarde und Postmoderne", in: *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*, Hg. Andreas Huyssen/Klaus R. Scherpe, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1986, S. 302–328, hier: S. 313.

¹⁵⁸ *Star Wars IV: Eine neue Hoffnung*, Regie: George Lucas, DVD-Video (PAL), 20th Century Fox 2008; (Orig. *Star Wars*, USA 1977), 00:00:15.

„Auf die enormen Kassenerfolge solcher Saisonschlager folgten ebenso große Kapitalinvestitionen für neue Technologien, z.B. die [...] Neuausstattung der Tonstudios. Attraktionen wie Dolby Stereo waren wiederum das Resultat neuer Markt- und Verkaufsstrategien. Indem sie sich im Musikgeschäft umsahen, konnten Hollywoodfirmen für ihre Produkte ein neues Publikum gewinnen, dessen Lust am Kino im Erlebnis der Filmtechnologie selbst besteht.“¹⁵⁹

Um diese These auf *The Mist* umzudeuten, würde ich davon sprechen, dass hier ein Publikum gewonnen wird, dessen Lust am Kino im Erlebnis von Metafilmen besteht. Im Sinne eines filmisch (zu) gebildeten Publikums mit einem ‚alle Geschichten sind erzählt‘-Gestus reproduziert das Kino postmodern filmgeschichtliche Stile. *The Mist* bildet keine Realität ab, sondern spielt auf einer Metaebene filmisch zuvor hervorgerufener Realitäten.

In *The Mist* sticht der inflationäre Einsatz von Handkameras (inklusive unzähliger Achsensprünge) ins Auge und dies kommt nicht von ungefähr. Im Filmteam sind neben *cutter* (Hunter M. Via) und *script supervisor* (Alison Young) auch das Kamerateam (*director of photography*: Rohn Schmidt, *camera operator*: Adam Baral und Richard Kantu) Mitarbeiter der Serie *The Shield*¹⁶⁰. Somit könnte man zum Schluss kommen, dass der Film den ‚modernen‘ Handkamera-Stil der damals populären Drama-Serien (wie z.B. auch *24*¹⁶¹) aufnimmt und dadurch einen dokumentarischen Charakter gewinnt. Doch durch das Schwarzweiß-Horror-*Stilzitat* verschiebt sich die Situierung wiederum auf die oben abgesprochene filmische Metaebene. Denn auch der Handkamera-Stil ist ein Zitat auf *Night of the Living Dead*, der diesen ins US-amerikanische Horrorkino gebracht hatte.

4.2.3 Form und Inhalt

Nach der Einführung von *Technicolor*-Film 1935 bemerkte Rudolf Arnheim folgende ästhetischen Unterschiede zwischen Schwarzweiß- und Farbfilm:

„Alle Farbtöne, die das Schwarzweißbild aufbauen, lassen sich in einer eindimensionalen Reihe anordnen, die von schwarz zu weiß über alle Schattierungen von grau führt. Jedes Bild dieser Art kann als Relief dargestellt werden, in dem die höchsten Punkte weiß und die niedrigsten schwarz ausdrücken. Im Fall des Farbfilms wäre eine solche Berg- und Taldarstellung nicht möglich, denn im farbigen Bild haben wir fast immer mehrere Systeme von Farbtonskalen, die neben- und

¹⁵⁹ Elsaesser: "American Graffiti und Neuer Deutscher Film", S. 313.

¹⁶⁰ *The Shield*, Entwicklung: Shawn Ryan, FX, USA 2002-2008.

¹⁶¹ *24*, Entwicklung: Robert Cochran/Joel Surnow, Fox, USA 2001-2010.

ineinanderlaufen und deren Schlüsseltöne eine Grundfarbe oder oft eine Mischfarbe sind.“¹⁶²

So eignet sich das „Schwarzweißbild auf Grund seiner reduzierten Mittel dazu [...], klare Formbeziehungen aufzubauen“ und das Farbbild dafür „Formbeziehungen bis zur Unkenntlichkeit [zu] verschlucken.“¹⁶³ Damit tut sich für Schwarzweiß eine noch zu erläuternde Parallele mit dem digitalen Film auf.

Die digitale Kamera nimmt die Bilder insofern auf, indem die „auftreffende Lichtenergie [...] als elektrische Spannung [...] analog-digital gewandelt wird. Es entstehen somit Durchschnittswerte, die in digitale Codes bestehend aus 0 und 1 umgerechnet werden.“¹⁶⁴ Im Gegensatz zum analogen Bild, dessen Lichtstärke/Zeit-Diagramm unterschiedlich hohe Schrägen (also An- und Abstiege) beinhalten kann, besteht das digitale nur aus immer gleich großen binären Schritten.

So haben das schwarzweiße und das digitale Bild gemein, dass sie beide klarste Formbeziehungen aufbauen. Durch komplett unterschiedliche fotografische Wege wird bei beiden die Wirklichkeit in eine vorgegebene klar definierte Form gedrückt. So wie bereits im Kapitel 4.1.2 beschrieben, ist beim digitalen Bild auch die Position der Bildpunkte (Pixel) eindeutig bestimmt. Ein digitaler Schwarzweiß-Film besteht somit aus der immer gleichen Anzahl an sich immer auf der gleichen Position befindlichen Bildpunkten, wovon jeder (zumeist) 24 Mal in der Sekunde einen fix zugewiesenen Wert auf der in immer gleich großen Schritten eingeteilten Schwarz/Weiß-Skala einnimmt.

Die inhaltliche Entsprechung könnte eine Gut/Böse-Skala sein. Jeder der Charaktere nimmt einen Wert ein, vom absolut Bösen bis zum völlig Guten. Eine solche Skala könnte auch gut auf manche Horrorfilme passen. Robin Wood hat 1979 in seiner "Introduction to the American Horror Film" konstatiert, dass repressive Horrorfilme mit dem Konzept der „otherness“ analysiert werden können. Dabei bedienen sich die Filme auf das, was der Gesell-

¹⁶² Rudolf Arnheim: "Bemerkungen zum Farbfilm", in: *Rudolf Arnheim: Kritiken und Aufsätze zum Film*, Hg. Helmut H. Diedrichs, München/Wien: C. Hanser 1977, S. 47–52; (Orig. "Remarks on the Colour Film", in: *Sight & Sound* 4/16, 1935), hier: S. 47.

¹⁶³ Marschall: *Farbe im Kino*, S. 376.

¹⁶⁴ Barbara Flückinger: "Das digitale Kino: Eine Momentaufnahme. Technische und ästhetische Aspekte der gegenwärtigen digitalen Bilddatenakquisition für die Filmproduktion", in: *Montage/av* 12/1, 2003, S. 28–54, hier: S. 30.

schaft Angst macht. Das Verdrängte und vor allem Unterdrückte ist im Horrorfilm das Monster, d.h. das nicht der gesellschaftlichen Norm Entsprechende ist das Böse.¹⁶⁵

In Woods Text sind die charakteristischen ‚Bösen‘ punktuell gegliedert:

- „1. Quite simply, other people“
- „2. Woman“ (z.B. „Female sexuality“)
- „3. The proletariat“
- „4. Other cultures“
- „5. Ethnic groups within the culture“
- „6. Alternative ideologies or political systems“
- „7. Deviations from ideological sexual norms“ (z.B. „Homosexuality and bisexuality“)
- „8. Children“¹⁶⁶

Zwar hat sich gesellschaftspolitisch in der Zwischenzeit wohl etwas getan, doch gehören auch heute dieselben konservativen (partei-)politischen Verhaltensmuster noch lange nicht der Vergangenheit an.

Hinsichtlich einer Analyse von *The Mist* möchte ich dies von der anderen Seite aufrollen. Dazu weise ich drei von Woods Punkten verschiedenen normativen gesellschaftlichen Sichtweisen zu:

Der *atheistisch-wissenschaftliche* Standpunkt, der weder von einem Gott, noch von übernatürlichen Wesen ausgeht. Das Monster ist der ungebildete, leichtgläubige, ‚einfache‘ Arbeiter („The proletariat“¹⁶⁷). Die Figur des Anwalts Brent Norton (Andre Braugher) vertritt diesen Standpunkt des Rationalen. Der Film lässt solange diese Sichtweise offen, bis der Zuschauer das erste übernatürliche Wesen aus dem Nebel zu sehen bekommt, danach ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis Brent getötet wird. Davor könnte jedoch jederzeit noch daran gezweifelt werden, dass sich solche Wesen auch wirklich im Nebel befinden.

Der *christlich-religiöse* Standpunkt geht von einem Gott aus, der alles vorherbestimmt. Das Monster ist nicht ein nach religiösen Dogmen ausgerichtetes weltlich-menschliches Fehlverhalten („Alternative Ideologies“¹⁶⁸). Diese Sichtweise wird im Film von der Figur Mrs. Carmody (Marcia Gay Harden) eingenommen. Diese glaubt, dass der Nebel und die Monster mit

¹⁶⁵ Vgl. Robin Wood: "An Introduction to the American Horror Film", in: *Movies and Methods*. Bd. 2, Hg. Bill Nichols, Berkeley: University of California Press 1984, S. 195–220; (Orig. in: *American Nightmare: Essays on the Horror Film*, Hg. Robin Wood/Richard Lippe, Toronto: Festival of Festivals 1979), hier: S. 196–202.

¹⁶⁶ Ebd., S. 199–200.

¹⁶⁷ Ebd., S. 199.

¹⁶⁸ Ebd., S. 200.

den zehn biblischen Plagen vergleichbar sind und Gott somit die Menschen bestraft. Aus ihrer Sicht sind die Wissenschaft und ihre Auswirkungen (Atomspaltung, Stammzellenforschung, Abtreibung) daran schuld. Eine Zeit lang lässt auch der Film diese Position offen: diejenigen, die nicht an Mrs. Carmody glauben und in den Nebel schreiten, werden getötet; als übernatürliche Wesen den Supermarkt angreifen, bleibt sie jedoch ohne Gegenwehr verschont. *The Mist* bringt sogar eine anti-wissenschaftliche Aufklärung, warum sich dieser Nebel auf der Erde befindet, weil das Militär durch Experimente ein Tor zu einem anderen (teuflischen) Universum geöffnet hat. Diese Sichtweise wird solange aufrechterhalten, bis unschuldige Menschen aufgrund des Glaubens getötet bzw. gegen ihren Willen festgehalten werden und Mrs. Carmody schlussendlich erschossen wird.

Der *heterosexuell-familiäre* Standpunkt ist dadurch gekennzeichnet, dass jeder Mann eine Frau benötigt und umgekehrt. Das Monster stellt die Homo- und Bisexualität, aber auch das Single-Dasein und die Asexualität dar („Devations from ideological sexual norms“¹⁶⁹). Die Figur David Drayton steht für die Familie mit perfekter Frau (die nur anfangs eine Rolle spielt und am Ende tot aufgefunden wird) und Kind. Der Film zeigt den Single-Nachbarn Brent Norton als denjenigen, der immer Streit sucht und andere verklagen möchte. Die asexuelle Mrs. Darmody ist hingegen diejenige, die Menschen gegeneinander aufhetzt. David macht alles, um seinen Sohn Billy zu schützen. „Promise, you won’t let the monsters get me.“¹⁷⁰ Erst nach dieser Dialogzeile von Billy zu seinem Vater, schürt dieser den Plan vom Parkplatz des Supermarktes mit einem Auto zu flüchten. Während dieses Fluchtversuches, bei dem wiederum einige von den übernatürlichen Wesen getötet werden, bleiben fünf Menschen übrig: David, Billy, Amanda (Laurie Holden), Dan (Jeffrey DeMunn) und Irene (Frances Sternhagen). Amanda ist im Alter von David und hat Billy am Schoß, Dan und Irene sind beide schon Senioren. Übrig bleibt somit eine konstruierte Großfamilie: David und Amanda mit ihrem Kind Billy, sowie die Großeltern Dan und Irene.

¹⁶⁹ Wood: "An Introduction to the American Horror Film", S. 200.

¹⁷⁰ *Der Nebel. Director's Choice*, 01:33:39-01:33:42.

4.2.4 Zusammenfassung und Schlussfolgerungen

Schwarzweiß als *Stilzitat* lässt den Film nach seinen Regeln tanzen. So ist die Form als auch der Inhalt entweder dem zitierten Stil oder dem digitalen Schwarzweiß-Bild untergeordnet.

Da der Film durchgehend auf einer filmischen Metaebene der Hyperrealität agiert, ist es für den Zuschauer nicht möglich, mit den Leinwandfiguren mitzufühlen. Auf inhaltlicher Ebene deutet der Film zwar konservative Standpunkte an, bei welchen ein konservatives Publikum einhaken könnte, schließlich wird jedoch keiner davon zur Gänze eingenommen. Denn obwohl die heterosexuelle Großfamilie kurz vor Schluss zusammenfindet, zerschlagen die letzten Minuten des Filmes diese. Denn als der Tank des Autos leer und noch immer alles vom Nebel überzogen ist, erschießt David, – als Schutz, dass niemand und vor allem nicht sein Sohn durch die Wesen getötet wird – Billy, Amanda, Dan und Irene, sozusagen aus Familienliebe. Für den Selbstmord reichen die Kugeln nicht aus. Und der wirkliche Horror folgt erst danach. Erst als David vor dem Auto nur noch auf seinen Tod wartet, tauchen hinter den Nebelschwaden plötzlich riesige Rettungstrupps des Militärs auf, womit *The Mist* dem Publikum seinen Nihilismus offenbart.



L: Die konstruierte Großfamilie; R: Das nihilistische Schlussbild¹⁷¹

4.3 Schwarzweiß als Material- und Stilzitat

Das dritte Phänomen bildet eine Mischung aus den ersten beiden. Soll heißen: wenn sich ein schwarzweißer Film mit seiner Machart und der zeitlichen Verortung seiner Diegese auf dieselbe Vergangenheit bezieht, dann verwendet er Schwarzweiß als *Material- und Stilzitat*.

Das augenscheinlichste Machwerk der letzten Jahre, das dies unternimmt, ist wohl *The Artist*. Der Handlungsort ist Hollywood. Der Film spielt in den Jahren 1927 bis 1932 und ist somit in der Zeit des Umbruchs vom Stumm-

¹⁷¹ *Der Nebel. Director's Choice*, 01:41:50 ; 02:00:46.

zum Tonfilm angesiedelt. *The Artist* ist kein *biopic*, er erzählt die Geschichte eines fiktiven Stummfilmstars George Valentin (Jean Dujardin), der sich in der Zeit der Umstellung auf den Tonfilm immer schwerer tut, beim Publikum zu reüssieren. Peppy Miller (Bérénice Bejo) allerdings, die einst Valentin bewundert hat, wird zum Tonfilmstar.

4.3.1 Zitate und Abweichungen

Nach dem Vorspann wird das schwarzweiße Bild von *The Artist* deutlich. Man bekommt einen (zu diesem Zeitpunkt noch nicht ausgewiesenen) Film im Film zu sehen und hört extradiegetische Musik. Nach einigen Filmsekunden wird die Einstellung mit den Besuchern des Premierenkinos, die sich eben jenen Film anschauen, nachgeliefert. Die extradiegetische Musik des Filmes im Film wird zur innerdiegetischen Musik von *The Artist*, da im Kino das Orchester gezeigt wird, welches vermutlich für die Musik verantwortlich ist. Der Protagonist George Valentin, gleichzeitig der Hauptdarsteller des Filmes im Film, wartet hinter der Leinwand auf das Ende der Kinovorstellung und den anschließenden tosenden Applaus des Publikums. Der Applaus kommt, aber man kann ihn als Zuschauer nicht hören – es ist ein Stummfilm?!

Ist *The Artist* tatsächlich ein Stummfilm? Zumindest kommt zum größten Teil – außer bei zwei Ausnahmen: einer Traumsequenz und der Schlusssequenz – kein innerdiegetischer Ton vor. Der gesamte Film ist allerdings von extradiegetischer orchesterlicher Musik (bzw. fraglicher innerdiegetischer Musik in der ersten Sequenz) durchzogen. Ein Blick in die Filmgeschichte zeigt: „[S]ilent cinema was never actually silent.“¹⁷² Zu den Vorführungen wurde seit jeher Musikbegleitung gespielt – in kleineren Kinos ein Pianist, in größeren nicht selten ein gesamtes Orchester.¹⁷³ Man könnte hierbei einwenden, dass im Falle von *The Artist* die Musik allerdings eigens für den Film geschrieben bzw. adaptiert wurde und mit dem Bild verknüpft ist. Sie ist perfekt abgestimmt auf den Rhythmus der Bilder und bezieht sich am Rande zum *mickey mousing* auf manche Aktionen auf der Leinwand. Ähnliches gab es bereits zur Stummfilmzeit. So wurden „[s]pecial scores for

¹⁷² Norman King: "The Sound of Silents", in: *Silent Film*, Hg. Richard Abel, New Brunswick, NJ: Rutgers University Press 1996, S. 31–44; (Orig. in: *Screen* 25/4, 1984), hier: S. 31.

¹⁷³ Vgl. Ebd., S. 31.

screenings of blockbusters such as *Birth of a Nation* [Die Geburt einer Nation]^{174,175} hergestellt. Es wurde für große Filme also auch entweder eigene Musik geschrieben, oder eine immer gleichbleibende Musikauswahl getroffen. Trotz allem war es zu der Zeit nicht üblich, dass sich die Musik auf die Bewegungen der Protagonisten im Bild paraphrasierend bezogen hat.

Im Bezug auf die Musik unterscheidet sich *The Artist* von Stummfilmen natürlich auch aufgrund seiner Vorführungspraxis: Die Musik wird nicht live gespielt, sondern mit dem Bild meistens digital oder immer seltener analog per Lichttonspur abgespielt. So zitiert der Film zwar einen Stil – den Stummfilm –, weicht von diesem aber in mehreren Punkten ab.

Schon von Beginn an verweist der Film nicht nur mit dem schwarzweißen Bild auf das frühe amerikanische Kino. Das Bildseitenverhältnis ist 4:3, also nicht die heute für Kinofilme überwiegend verwendeten verschiedenen *widescreen*-Varianten. Doch bereits mit diesem Seitenverhältnis bleibt der Film nicht wirklich in der Zeit seiner Diegese verhaftet, denn *The Artist* ist nur ungefähr 4:3 (1.33:1), sondern genauer 1.37:1 (landläufig auch bekannt als *Academy ratio*). Die Handlung des Filmes beginnt im Jahre 1927, die *Academy ratio* wurde aber erst 1932 von der *Academy of Motion Picture Arts and Sciences* für den Tonfilm eingeführt. Davor hatten die Filme ein Seitenverhältnis von 1.33:1.¹⁷⁶

Der Anfang von *The Artist* zeigt erweiterte Vorspanntitel auf schwarzem Grund, wie es früher üblich war. Erst ab den 1960ern wurden im amerikanischen Populärkino Abspanntitel gezeigt.¹⁷⁷ Doch auch hier zieht *The Artist* nicht zur Gänze durch, was er anfangs zu versprechen vermag. Der Film hat zwar vergleichbar lange *front credits*, jedoch auch *closing credits*. Dies rührt zum einen daher, dass zu Stummfilmzeiten noch weniger Menschen an einem Film mitgearbeitet haben und dadurch die *credits* nicht allzu lang waren. Andererseits auch daher, dass viele Mitarbeiter schlicht nicht erwähnt wurden.¹⁷⁸ So zeigen die *front credits* von *The Artist* auch nicht die

¹⁷⁴ *The Birth of a Nation*, Regie: D.W. Griffith, USA 1915.

¹⁷⁵ King: "The Sound of Silents", S. 31.

¹⁷⁶ Vgl. Ed Sikov: *Film Studies. An Introduction*, New York, NY: Columbia University Press 2010, S. 39.

¹⁷⁷ Vgl. Michael Schaudig: "Das Ende vom 'Ende'. Nachruf auf eine filmische Konvention", in: *Montage/av* 12/2, 2003, S. 182–194, hier: S. 185.

¹⁷⁸ Vgl. Ebd., S. 185.

gesamte *cast* und *crew* (allerdings mehr davon als heute üblich), dies wird durch die *closing credits* nachgeholt.

The Artist ist mit 22 Bildern pro Sekunde aufgenommen, abgespielt wird er jedoch mit den üblichen 24.¹⁷⁹ Dies hat zur Folge, dass die Bilder des Filmes schneller abgespielt werden, als sie aufgenommen worden sind. Das heißt, die Bewegungen im Bild muten leicht zu schnell an. Natürlich steckt dahinter wiederum der Bezug auf die Stummfilmzeit. Damals sind die Filme mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten (oftmals mit ca. 16 Bildern pro Sekunde) aufgenommen worden. Wenn sie also heute mit 24 Bildern pro Sekunde abgespielt werden, schauen die Aufnahmen dementsprechend unnatürlich aus.¹⁸⁰ Doch auch dies hat nichts mit der Situation zu der Zeit zu tun – denn damals sind die Filme mit korrekter Geschwindigkeit abgespielt worden –, sondern damit, wie einem heute das historische Material begegnet. Ähnlich wie in *Das weiße Band* wird nicht Historizität, sondern Historizismus betrieben und eine Vergangenheit hervorgebracht, die so gar nie existiert hat.

Eines der wichtigsten Merkmale des narrativen Stummfilms waren Zwischentitel, wobei diese mehrere Funktionen beinhalteten. Virgil Grillo und Bruce Kawin erwähnten folgende: „Wiedergabe der Dialoge [...], Erklärung, Spannungsaufbau, Hervorhebung, Kommentierung, Ergänzung und Vorwegnahme.“¹⁸¹ *The Artist* verwendet die Zwischentitel fast ausschließlich zur Wiedergabe der Dialoge. Abgesehen davon können nur drei Zwischentitel einer anderen Kategorie, nämlich der Erklärung, zugeordnet werden und zwar dann, wenn der *plot* des Filmes ein paar Monate überspringt und das Jahr der Diegese eingeblendet wird.

Durch die überwiegende Verwendung von Dialogtiteln kann interpretiert werden, dass *The Artist* Zugeständnisse an das postklassische Hollywoodpublikum macht, da für dieses Erklärendes und Kommentierendes in einem Film nicht mehr so gewohnt zu sein scheint.

¹⁷⁹ Vgl. Frazer: "The Artist's Cinematographer Speaks".

¹⁸⁰ Vgl. William K. Everson: *American Silent Film*, New York, NY: Da Capo 1998; (Orig. New York: Oxford University Press 1978), S. 8.

¹⁸¹ Virgil Grillo/Bruce Kawin: "Reading at the Movies: Subtitles, Silence and the Structure of the Brain", in: *Post Script* 1/1, 1981, S. 25–32, hier: S. 27. Zit. n.: Chris Wahl: *Das Sprechen des Spielfilms. Über die Auswirkungen von hörbaren Dialogen auf Produktion und Rezeption, Ästhetik und Internationalität der siebten Kunst*, Trier: WVT 2005, S. 33.

Außerdem wird ein Dialogtitel auf eine für Stummfilme untypische Art verwendet. In einer Szene hat Peppy Miller vor, George Valentin zu einer Rolle in einem Film zu verhelfen und dafür den Studioboss (John Goodman) zu erpressen. So spricht sie zum Studioboss und der Dialog-Zwischentitel „I won't work anymore. It's either him or me“¹⁸² wird eingeblendet. Nachdem der Studioboss sie verwirrt anschaut, revidiert sie und spricht noch einmal zu ihm: „What I mean is, it's him AND me! Or it's neither of us!“¹⁸³ So wird in einen Zwischentitel ein Witz eingebaut, der erst durch ein Versprechen der Protagonistin hervorgerufen wird. Wenn überhaupt hat es dies nur sehr selten in der Stummfilmzeit gegeben, da scheinbar einen damals ein allgemeiner Konsens geherrscht hat, dass ‚Bildkomik‘ weitaus höher einzustufen ist als ‚Wortkomik‘.¹⁸⁴

Das Bildseitenverhältnis, die *credits*, die Musik, die Bildwiederholffrequenz und die Zwischentitel – all diese formalen Mittel beziehen sich oberflächlich auf die Zeit der Diegese. Doch worüber dabei der Film viel eher spricht, ist die Gegenwart. Durch Abweichungen des Zitats konstituiert *The Artist* das gegenwärtige Kino.

Ein 4:3-Bild in einem modernen Kinosaal kann niemals als genuin anerkannt werden, da die Räumlichkeiten auf ein Breitbildformat ausgerichtet sind. Nicht nur die Leinwand, sondern auch der Zuschauerraum sind an ein solches angepasst. So sticht bei einer nicht voll ausgenutzten Leinwand vor allem die eigentlich vorherrschende Norm ins Auge.

Ähnliches kann über die Vor- und Abspanntitel gesagt werden. So könnte sich manch einer fragen, weshalb am Anfang auf schwarzem Grund 29 Namen genannt werden, die ohnehin am Ende des Filmes wieder eingeblendet werden. Dieser Informationsüberschuss stellt einen extremen Gegensatz dar, denn z.B. im Produktionsjahr 2012 blendeten Filme aus unterschiedlichsten Genres wie *Abraham Lincoln: Vampire Hunter* [*Abraham Lincoln Vampirjäger*]¹⁸⁵, *The Dark Knight Rises*¹⁸⁶, *Silver Linings Playbook* [*Silver Linings*]¹⁸⁷,

¹⁸² *The Artist*, Regie: Michel Hazanavicius, Blu-ray-Video, Sony Pictures Home Entertainment 2012; (Orig. FRA/BEL/USA 2011), 01:16:38.

¹⁸³ Ebd., 01:16:50.

¹⁸⁴ Vgl. René Clair: *Vom Stummfilm zum Tonfilm. Kritische Notizen zur Entwicklungsgeschichte des Films, 1920-1950*, München: Beck 1952, S. 52.

¹⁸⁵ *Abraham Lincoln: Vampire Hunter*, Regie: Timur Bekmambetov, USA 2012.

¹⁸⁶ *The Dark Knight Rises*, Regie: Christopher Nolan, USA/GBR 2012.

¹⁸⁷ *Silver Linings Playbook*, Regie: David O. Russell, USA 2012.

*Zero Dark Thirty*¹⁸⁸ oder *Les Misérables*¹⁸⁹ nicht einmal den Filmtitel, geschweige denn Namen der Beteiligten als *front credit* ein. So erzählt die Vermischung zwischen erweiterten *front-* und *closing credits* in *The Artist* implizit wiederum mehr über das gegenwärtige als über das vergangene Kino.

In der oben kurz erwähnten Ausnahme von extradiegetischer Musik in einer Traumsequenz geht es darum, dass der Protagonist George Valentin von diegetischen Soundeffekten (das Telefon läutet, der Stuhl knarzt, etc.) träumt, mit denen er sich nicht zurecht findet. Damit spielt der Film mit den Erwartungen des Zuschauers und macht auf inhaltlicher Ebene klar, dass Valentin die Angst vor der Einführung des Tonfilms ins Gesicht geschrieben steht. In der Sequenz wird der Einsatz der *soundscape* noch auf die Spitze getrieben. So fällt beispielsweise eine Feder auf den Boden, gefolgt von einem lauten Basston; oder es gehen drei Frauen lachend die Straße entlang, wobei durch den Einsatz von *surround sound* die Stimmen aus jeder Richtung zu kommen scheinen. *The Artist* erzählt in dem Traum zwar von Berührungsängsten des Protagonisten zum Tonfilm der 1930er Jahre, setzt dies aber mit den Mitteln der modernen Kinoraumbeschallung um. So steht in dieser Sequenz eigentlich die Technik des heute zeitgenössischen Populärkinos im Mittelpunkt.

Wenn ich nun behaupten würde, dass auch die geringere Anzahl an aufgenommenen *frames per second* für die das aktuelle und zukünftige Kino – mit seiner im Kapitel 4.1.2 angesprochenen immer höher werdenden *frame-rate* – steht, würde man mir wahrscheinlich Paranoia vorwerfen. Doch so abwegig ist auch das nicht. In zahlreichen Internetforen und -blogs wird im Bezug auf die *HFR (High Frame Rate)*-Technik in *The Hobbit: An Unexpected Journey* erwähnt, dass sich die Figuren im Bild „unnatürlich und schnell bewegten“.¹⁹⁰ Zwar stellt das eine optische Täuschung dar, denn tatsächlich bewegen sich die Figuren nicht zu schnell. Der Film ist mit 48 Bildern pro Sekunde aufgenommen und wird (in aufgerüsteten Kinos) mit 48 Bildern pro Sekunde abgespielt. Trotz allem passt auf zu schnell abge-

¹⁸⁸ *Zero Dark Thirty*, Regie: Kathryn Bigelow, USA 2012.

¹⁸⁹ *Les Misérables*, Regie: Tom Hooper, USA/GBR 2012.

¹⁹⁰ U.a.: Florian Grewe: "HFR oder nicht? Das ist hier die Frage.", in: *Flodji.de*, 14.01.2013, flodji.de/hfr-oder-nicht-das-ist-hier-die-frage, Zugriff: 20.03.2013.

spielte Filme und Filme mit HFR-Technik dieselbe subjektive Beschreibung, nämlich dass sich die Figuren ‚unnatürlich und schnell‘ bewegen. Im Gegensatz zur Stummfilmzeit kann man sogar soweit gehen, im heutigen Hollywood-Kino ‚Wortkomik‘ höher einzuschätzen als ‚Bildkomik‘. Die Zeit der Charlie Chaplins oder später Jerry Lewisse ist vorbei. Am besten zeigen dies natürlich jene Komödien, die die letzten Jahre bestimmt haben. Unter der Regie und vor allem Produzentenschaft von Judd Apatow haben solch Wort-Komiker wie Steve Carell, Jonah Hill, Emma Stone, Seth Rogen oder Jason Segel Filme wie *Anchorman: The Legend of Ron Burgundy* [*Anchorman - The Legend of Ron Burgundy*]¹⁹¹ (ca. \$90 Mio. Kinoeinspielergebnis¹⁹²), *The 40-Year-Old Virgin* [Jungfrau (40), männlich, sucht...]¹⁹³ (ca. \$177 Mio.¹⁹⁴), *Knocked Up* [Beim ersten Mal]¹⁹⁵ (ca. \$219 Mio.¹⁹⁶), *Superbad*¹⁹⁷ (ca. \$170 Mio.¹⁹⁸) oder *Forgetting Sarah Marshall* [Nie wieder Sex mit der Ex]¹⁹⁹ (ca. \$105 Mio.²⁰⁰) bestimmt und den Sprung in Hollywoods A-Liga vollzogen.

4.3.2 Stumm- und Musical-Film

In der Mitte der Laufzeit macht *The Artist* eine musikalische Ausnahme: es werden mehrere Szenen der Protagonistin Peppy Miller, die den Erfolg ihrer Tonfilme beim Kinopublikum zeigen, aneinander montiert. Dazu wird das von Rose Murphy gesungene Lied "Pennies from Heaven" gespielt. Es gab zwar in seltenen Fällen in den Kinos der 20er Jahre auch Sänger, die zu den Filmen Lieder gesungen haben²⁰¹, allerdings kommt mir ein anderer Analysepunkt konstruktiver vor. Denn hiermit deutet *The Artist* auf der Handlungsebene gleich auf mehrere Aspekte hin. Einerseits kann das Lied als

¹⁹¹ *Anchorman: The Legend of Ron Burgundy*, Regie: Adam McKay, USA 2004.

¹⁹² Vgl. Anon.: "Anchorman: The Legend of Ron Burgundy", in: *Box Office Mojo*, 2013, boxofficemojo.com/movies/?id=anchorman.htm, Zugriff: 25.04.2013.

¹⁹³ *The 40 Year-Old Virgin*, Regie: Judd Apatow, USA 2005.

¹⁹⁴ Vgl. Anon.: "The 40-Year-Old Virgin", in: *Box Office Mojo*, 2013, boxofficemojo.com/movies/?id=40yearoldvirgin.htm, Zugriff: 25.04.2013.

¹⁹⁵ *Knocked Up*, Regie: Judd Apatow, USA 2007.

¹⁹⁶ Vgl. Anon.: "Knocked Up", in: *Box Office Mojo*, 2013, boxofficemojo.com/movies/?id=knockedup.htm, Zugriff: 25.04.2013.

¹⁹⁷ *Superbad*, Regie: Greg Mottola, USA 2007.

¹⁹⁸ Vgl. Anon.: "Superbad", in: *Box Office Mojo*, 2013, boxofficemojo.com/movies/?id=superbad.htm, Zugriff: 25.04.2013.

¹⁹⁹ *Forgetting Sarah Marshall*, Regie: Nicholas Stoller, USA 2008.

²⁰⁰ Vgl. Anon.: "Forgetting Sarah Marshall", in: *Box Office Mojo*, 2013, boxofficemojo.com/movies/?id=forgettingsarahmarshall.htm, Zugriff: 25.04.2013.

²⁰¹ Vgl. King: "The Sound of Silents", S. 33.

zeitgenössischer Verweis verstanden werden, jedoch spielt der Film zu diesem Zeitpunkt im Jahr 1931 und das Lied stammt in seiner ursprünglichen Version aus dem gleichnamigen Musical-Film *Pennies from Heaven*²⁰² aus dem Jahre 1936. Vielmehr verweist das Lied darauf, dass in der Handlung des Filmes nun der Tonfilm mit den Stimmen seiner Schauspieler und nicht mehr der Stummfilm die Kinos bestimmt. Gleichzeitig deutet er schon auf die schlussendliche Lösung des Problems seines Protagonisten George Valentin hin, nämlich dass der Musical-Film seine berufliche Zukunft darstellt. Dass die Handlung von *The Artist* Ähnlichkeiten zu jener von *Singin' in the Rain*²⁰³ besitzt, braucht somit wahrscheinlich fast keine nähere Erläuterung. In beiden geht es um den Umbruch vom Stumm- zum Tonfilm, wobei die Erlösung für den Stummfilmstar das Musical bedeutet. Und dies fußt auf realen Tatsachen. Die Situation der Stummfilmschauspieler Anfang der 1930er Jahre hat nämlich viel mit der in den beiden Filmen dargestellten zu tun. Als in *The Artist* der Studioboss dem Stummfilmstar George Valentin einen frühen Tonfilmtest zeigt, macht sich dieser darüber lustig und quittiert das Gesehene lachend mit den Worten: „If that's the future you can have it!“²⁰⁴ Dies geht durchaus mit der landläufigen Meinung der zeitgenössischen Stummfilmstars konform. So wird Charlie Chaplin mit den Worten „Ein guter Tonfilm ist schlechter als ein gutes Bühnenstück, doch ein guter Stummfilm ist besser als ein gutes Bühnenstück“ zitiert. Oder Mary Pickford, die Folgendes gesagt haben soll: „Es wäre logischer gewesen, wenn sich der Stummfilm aus dem Tonfilm entwickelt hätte, als umgekehrt.“²⁰⁵ Diese Ablehnung einiger Stummfilmstars stand allerdings diametral der schnellen Zuwendung des Publikums zum Tonfilm gegenüber. Einige Stars der Stummfilmära, wie u.a. Buster Keaton, schafften auch nie den so genannten Übergang zum Tonfilm²⁰⁶, oder taten sich wie die Protagonisten der Filme schwer. Dass George Valentin in der letzten Sequenz von *The Artist* schließlich beim Musical-Film seine Bestimmung findet, macht insofern

²⁰² *Pennies from Heaven*, Regie: Norman Z. McLeod, USA 1936.

²⁰³ *Singin' in the Rain*, Regie: Stanley Donen/Gene Kelly, USA 1952.

²⁰⁴ *The Artist*, 00:28:55.

²⁰⁵ Wahl: *Das Sprechen des Spielfilms*, S. VII.

²⁰⁶ Ebd., S. 27.

auch Sinn, da „das Musical [...] in den 30er Jahren zum populärsten Genre wurde.“²⁰⁷

Singin' in the Rain und *The Artist* beziehen sich beide auf formal unterschiedliche Weise auf diese Umbruchszeit – der eine in den 1950ern als Musical- und der andere in den 2010er Jahren als schwarzweißer Stummfilm. So nimmt *The Artist* von *Singin' in the Rain* neben inhaltlichen Parallelen die Vorgehensweise, dass sich die diegetische Zeit in der Form des Filmes widerspiegelt. Im Gegensatz zum bereits (vor allem im Kapitel 4.2.2) besprochenen Analyse, dass *The Mist* durch sein *Stilzitat* auf *Night of the Living Dead* zur Gänze auf einer Metaebene stattfindet, tut dies *The Artist* durch seinen Bezug zu *Singin' in the Rain* nicht. Es wird nämlich nicht der Stil, sondern nur eine ähnliche Methode gewählt. Der Stil, den *The Artist* zumindest durch das schwarzweiße Bild zitiert, ist noch immer in der diegetischen Zeit (also der Stummfilmzeit) verortet.

Der Film setzt nämlich auch noch weitere Eigenheiten des amerikanischen Kinos der 1920er und 30er Jahre ein. So findet bei *The Artist* die im frühen Hollywoodkino oft eingesetzte Irisblende in jener Szene ihren Einsatz, als George Valentin beim Blick auf ein Plakat erkennt, dass sein neuester Film und der neueste Peppy Miller-Film am selben Tag in konkurrierenden Kinos Premiere feiern. Außerdem setzt *The Artist* ein Tier in einer Weise ein, wie es für das damalige Hollywoodkino üblich war. Jonathan Burt spricht in seinem Buch *Animals in Film* von einer „moralic significans“ der „superstar dogs of the 1920s, Strongheart and Rin Tin Tin“, welche „values of simplicity, goodness and happiness“²⁰⁸ vermittelt haben. Diese Beschreibung ließe sich sehr leicht auf den im Film allgegenwärtigen kleinen Hund von George Valentin legen, der es sogar so weit bringt, dass sein Herrchen, im brennenden Haus bewusstlos am Boden liegend, gerettet wird.

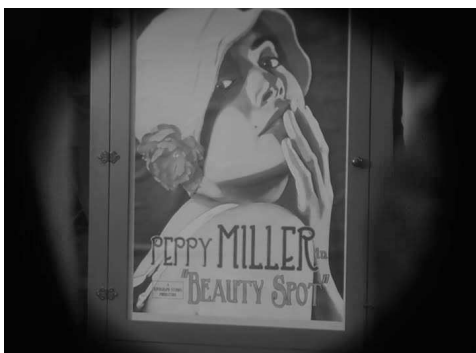
The Artist versucht die Realität der Jahre 1927 bis 1932 auch über Film- und Kinogeschichte wahrhaftig auf die Leinwand zu bringen. Schon in der ersten, bereits beschriebenen Sequenz, die im Kino spielt, wird diese augenscheinlich. Der Kinosaal hat – wie viele zu dieser Zeit – Ähnlichkeit mit einem Theater.²⁰⁹ Außerdem ist das schon erwähnte Kinoorchester sichtbar.

²⁰⁷ Wahl: *Das Sprechen des Spielfilms*, S. 24.

²⁰⁸ Jonathan Burt: *Animals in Film*, London: Reaktion 2002, S. 22.

²⁰⁹ Vgl. Brian J. Robb: *Silent Cinema*, Harpenden: Kamera Books 2007, S. 8–9.

Zu einem anderen Zeitpunkt des Filmes sieht man George Valentin bei einem Filmdreh zu einem Stummfilm. Vor jeder Einstellung wird ein beschriftetes Schild und nicht eine heute übliche Filmklappe in die Kamera gehalten. Dies macht daher Sinn, da es die Filmklappe erst seit dem Tonfilm gibt und diese nur für das nachträgliche Synchronisieren des Bildes mit dem Ton geschlagen wird, weswegen sie auch ‚Synchronklappe‘ genannt wird.²¹⁰ Andere filmhistorische Materialien werden als markante handlungsvorantreibende Elemente in den Film eingebaut. So zündet der depressive George Valentin im Haus die Filmrollen seiner Filme an und das Feuer verbreitet sich rasend schnell. Dies kann dadurch erklärt werden, dass das damalige Trägermaterial für Filme Nitrofilm war, welcher sehr brennbar ist.²¹¹



L: Der Einsatz einer Irisblende; R: Der leicht entzündliche Nitrofilm²¹²

4.3.3 film- und neo-noir

Nicht nur *The Artist* soll hier als Beispiel für Schwarzweiß als *Material- und Stilzitat* fungieren. Auch das schlussendliche Schwarzweiß-Bild von *The Man Who Wasn't There*²¹³ und *The Good German*²¹⁴ referiert auf ihre diegetische Zeit, wobei die Filme in den Jahren 1945 bzw. 1949 angesiedelt sind. Also ein Zeitraum, in dem (wie im Kapitel 2.3 beschrieben) im zeitgenössischen Populärkino Schwarzweiß und Farbe koexistent waren. Abgesehen vom *Material* wird durch den gewählten *Stil* die Referenz klarer: nämlich der *film noir*.

²¹⁰ Vgl. James zu Hünigen: "Klappe", in: *Lexikon der Filmbegriffe*, 13.10.2012, filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=509, Zugriff: 20.03.2013.

²¹¹ Vgl. Jan-Christopher Horak: "Nitrofilm", in: *Lexikon der Filmbegriffe*, 20.07.2011, filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=638, Zugriff: 20.03.2013.

²¹² *The Artist*, 00:39:49 ; 01:07:17.

²¹³ *The Man Who Wasn't There*, Regie: Joel Coen, USA/GBR 2001.

²¹⁴ *The Good German*, Regie: Steven Soderbergh, USA 2006.

Um ein Zitat zu erkennen, müsste man zuallererst das Zitierte bestimmen und schon dies stellt ein Problem dar: „Film noir has been defined as a genre, a movement, a visual style, a prevailing mood or tone, a period, or as a transgeneric phenomenon.“²¹⁵ Eine dieser Definitionen lautet, dass sich der *film noir* durch „its particular treatment of gender and sexuality, its devices of flashback and voice-over narration, its concentration on abnormal psychological states and its visual style“²¹⁶ auszeichnet.

„The visual style habitually employs high-contrast (chiaroscuro) lighting, where deep, enveloping shadows are fractured by shafts of light from a single source, and dark, claustrophobic interiors have shadowy shapes on the walls. The decentred, unstable compositions are further distorted by the use of odd angles and wide lenses“.²¹⁷

Weiters sind die Protagonisten ein „alienated, often psychologically disturbed, male anti-hero and the hard, deceitful *femme fatale* he encounters.“²¹⁸

Auch wenn diese Definition einerseits zu eng und andererseits zu weit greift, trifft sie auf viele *noir*-Filme zu und größtenteils auch auf *The Man Who Wasn't There* und *The Good German*. So steht visuell bei beiden, aber vor allem beim zweiten der expressionistische *chiaroscuro*-Effekt im Mittelpunkt. Die männlichen Protagonisten der Filme – Ed Crane (Billy Bob Thornton) bzw. Jake Geismer (George Clooney) – können als Antihelden bezeichnet werden. Auf narrativer Ebene führt bei *Man Who Wasn't There* das *voice-over* von Crane durch den Film; Geismer teilt sich in *The Good German* dem Zuschauer jedoch nicht per Stimme aus dem *off* mit. Neben dem männlichen Protagonisten gibt es in *The Good German* auch eine klar ausgewiesene *femme fatale* (Cate Blanchett als Lena Brandt). Dieses Charakteristikum kann in *The Man Who Wasn't There* nicht schlüssig einer weiblichen Protagonistin angeheftet werden.

Der *film noir* allerdings wird oft eingeschränkt auf „black-and-white American films produced between 1940 and 1959“²¹⁹ – also Filme, die durch ihre Herstellungszeit auf diese bestimmte zeitliche Periode Bezug nehmen, die amerikanische Gesellschaft während des Zweiten Weltkrieges

²¹⁵ Andrew Spicer: *Film Noir*, Harlow: Longman 2002, S. 24.

²¹⁶ Ebd., S. 25.

²¹⁷ Ebd., S. 4.

²¹⁸ Ebd., S. 4–5.

²¹⁹ Andrew Spicer: *Historical Dictionary of Film Noir*, Lanham: Scarecrow 2010, S. xi.

und des anfänglichen Kalten Krieges reflektieren. Nach dieser Bestimmung können jene Filme, die inhaltlich und formal zwar dem *film noir* ähneln, jedoch zu einem späteren Produktionszeitpunkt entstanden sind, als *neo-noir* bezeichnet werden. So wäre es theoretisch möglich heute einen Stummfilm, aber keinen *film noir* zu drehen. Mit der Definition von *The Good German* und *The Man Who Wasn't There* als *neo-noir* rückt bei einer Analyse nicht die Ähnlichkeit zum *film noir* in den Blickpunkt, sondern die Unterschiedlichkeiten. Was ist dem *neo-noir* heute möglich, was dem *film noir* vor ca. 70 Jahren nicht möglich war?

Um *The Man Who Wasn't There* behandeln zu können, möchte ich zum besseren Verständnis zunächst näher auf die komplexe Handlung eingehen. Der Film handelt von Ed Crane, einem scheinbar sein Leben lang passiv gebliebenen Mann mittleren Alters. Er ist kinderlos verheiratet mit Doris Crane (Frances McDormand), Buchhalterin in einem Kaufhaus, die ihm vor Jahren vorgeschlagen hat zu heiraten. Ed arbeitet als Barbier in einem Männer-Friseurladen. Als sich eines Tages der homosexuelle Geschäftsmann Creighton Tolliver (Jon Polito) von ihm die Haare schneiden lässt und davon erzählt, dass er in das lukrative Trockenreinigungs-Geschäft einsteigen wolle, ihm aber ein Geschäftspartner und 10.000 Dollar fehlen, wird Crane hellhörig. Doris Crane und ihr Chef Big Dave Brewster (James Gandolfini) haben eine Affäre, was Ed schon seit längerer Zeit vermutet. So versucht er das Geld per anonymen Brief von Big Dave zu erpressen, wobei er droht bei Nichtbezahlung, die Affäre aufzudecken zu lassen. Nachdem Doris die Bücher des Kaufhauses frisiert hat und die Transaktion getätigt wurde, findet Brewster heraus, dass es Crane war, der ihn erpresst hat und ruft diesen nachts betrunken an, um ihn zu sich zu bitten. Dort angekommen, geraten die beiden in einen Kampf und Ed sticht Big Dave aus Notwehr mit einem Zigarrenmesser in die Halsschlagader, was diesen verbluten und sterben lässt. Aufgrund der fingierten Buchhaltung wird Doris von der Polizei des Mordes beschuldigt und kommt ins Gefängnis. Auch Creighton verschwindet mit den 10.000 Dollar von der Bildfläche (wie später klar wird, wurde er bereits davor von Big Dave getötet). Folglich ist Ed ganz alleine und arbeitet nunmehr nur noch dafür, das Geld für Doris' Anwalt zu beschaffen. Der Selbstmord seiner Frau in der Gefängniszelle lässt auch

dieses Ansinnen obsolet werden und Crane versucht nun ein neues Leben aufzubauen. Dies beginnt damit, dass er der jugendlichen Tochter eines Familienfreundes und talentierten Klavierspielerin Birdy Abundas (Scarlett Johansson) anbietet, ihr Musik-Manager zu werden. Nachdem ein bekannter Pianist jedoch Birdy das Klavierspieltalent aberkennt, wird sie von Ed nach Hause gefahren wird. Bei der Autofahrt will sie ihm näher kommen. Der versuchte aber auf Ablehnung stoßende *blowjob* endet in einem Autounfall, wobei niemand zu wirklichem Schaden kommt. Trotzdem kommt Ed Crane wegen eines anderen Vergehens ins Gefängnis: dem fälschlicherweise ihm zugesprochenen Mord an Creighton Tolliver. Hinter Gittern schreibt Ed seine Geschichte für ein Männermagazin nieder. Der Film endet mit Crane am elektrischen Stuhl.

Die mäandernde und verknotete *story* um einen verrückten Plan zur illegalen Akquisition einer nicht unbeachtlichen Geldsumme erinnert an *noir*-Filme wie *Double Indemnity* [*Frau ohne Gewissen*]²²⁰. Zur Betrachtung des *neo* im *neo-noir* bietet sich hierbei die nähere Beschäftigung mit der Hauptfigur Ed Crane an, denn diese kann als unterdrückt homosexuell gedeutet werden. Einige Merkmale dafür können sich bereits in der oben angeführten Handlung des Filmes finden. Die im populären Kino rein männliche Domäne des Heiratsantragstellens wird der Frau zugesprochen. Doris fragte Ed und nicht umgekehrt. Nicht nur, dass das Paar später keine Kinder bekommt, sondern auch nur äußerst sporadisch die Ehe vollzieht, wird in jener Szene erwähnt, als der Gefängnisarzt Ed nach dem Selbstmord seiner Frau erzählt, dass sie im dritten Monat schwanger gewesen sei. Ed quittiert das Gesagte mit: „My wife and I have not performed the sex act in many years.“²²¹ In einigen Szenen davor versucht der zwielichtige Geschäftsmann Creighton Tolliver mit ihm romantisch anzubandeln, wobei Crane ihn mit den Worten: „you are out of line, mister“²²² ablehnt. Obwohl es offensichtlich zu keiner sexuellen Beziehung zwischen den beiden kommt, geht Crane mit Creighton Geschäfte ein. Denn Ed, der den Beruf des Männerfriseurs ausübt – also einer der wenigen Erwerbstätigkeiten in der ausschließlich Mann/Mann-Berührungen an der Tagesordnung stehen –, tötet Big Dave mit

²²⁰ *Double Indemnity*, Regie: Billy Wilder, USA 1944.

²²¹ *The Man Who Wasn't There*, Regie: Joel Coen, DVD-Video (PAL), Universum Film 2002; (Orig. USA/GBR 2001), 01:21:09-01:21:15.

²²² Ebd., 00:15:41-00:15:44.

einem Messer, das der Anwalt später als „a dame’s weapon“²²³ bezeichnet. Schließlich sprechen die abgelehnte sexuelle Interaktion mit Birdy und die Kolumne in der nicht näher definierten ‚Männerzeitschrift‘ allesamt für Ed Cranes Homosexualität.

Vincent Brook und Allan Campbell listen in ihrem Text zu *The Man Who Wasn’t There* auch unzählige weitere Merkmale der unterdrückten Homosexualität des Protagonisten auf. So kommen sie zu jener Konklusion:

„[T]he gay element in the film, befitting the post-Production Code conditions of its release, is more overtly expressed than in noirs past. Unlike Parker Tyler’s (1947) Freudian, and Claire Johnston’s (1978) Lacanian, queer readings of *Double Indemnity* (1944), for example, the uncovering of a gay subtext in *The Man Who Wasn’t There* relates, in David Bordwell’s terms, to its implicit rather than symptomatic meaning.“²²⁴



Die Poster von *Casablanca* und *The Good German* im Vergleich²²⁵

The Good German spielt in Berlin im Jahre 1945 nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs in Europa. Der US-amerikanische Journalist Jake

²²³ *The Man Who Wasn't There*, 00:57:55-00:57:56.

²²⁴ Vincent Brook/Allan Campbell: "'Pansies Don't Float'. Gay Representability, Film Noir, and *The Man Who Wasn't There*", in: *Jump Cut: A Review of Contemporary Media* 46, 2003, www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/brook.pansies/text.html, Zugriff: 24.03.2013.

²²⁵ Anon.: "Casablanca (1942) Photo 73", in: *IMDb. Internet Movie Database*, 2013, www.imdb.com/media/rm1788712960/tt0034583, Zugriff: 20.05.2013. ; Anon.: "The Good German (2006) Photo 82", in: *IMDb. Internet Movie Database*, 2013, www.imdb.com/media/rm2052755968/tt0452624, Zugriff: 20.05.2013.

Geismar versucht in den Wirren der Nachkriegssituation seine ehemalige Geliebte Lena Brandt aus Deutschland zu schleusen. Unter eigentlicher Kontrolle der Siegermächte findet er sich in einer Schwarzmarkt-Umgebung wieder, in der fast alle Personen – ob deutsch, russisch oder amerikanisch – versuchen, sich aus jeder Situation ihre eigenen Vorteile zu verschaffen.

Der Film bezieht sich somit in unzähligen Aspekten auf *Casablanca*²²⁶. Exemplarisch kann bereits die marketingtechnische Aufbereitung ins Treffen geführt werden. Schon alleine das Poster von *The Good German* mit George Clooney und Cate Blanchett ähnelt sehr stark jenem mit Humphrey Bogart und Ingrid Bergman.

Der zentrale Aspekt, der den Film vom klassischen *film noir* unterscheidet, ist seine grafische und verbale Darstellung von Sex und Gewalt. Zu dieser Feststellung kommt auch Andrew deWaard in seinem Text zu *The Good German*. Dabei beschreibt er die entscheidenden Momente folgendermaßen: „Tully aggressively engages in graphic, rear-entry sex with Lena, Jake is savagely beaten on numerous occasions, and crude language is used throughout the film.“²²⁷

In beiden Filmen wird etwas möglich, das zur *film noir*-Zeit durch den damals vorherrschenden *production code* nicht möglich war. Einerseits auf Ebene des Inhalts mit einem implizit schwulen Protagonisten, andererseits auf formaler Ebene mit den explizit im Bild zu sehenden Sexual- und Gewaltakten.

4.3.4 Zusammenfassung und Schlussfolgerungen

So wie *The Mist*, der Schwarzweiß als reines *Stilzitat* einsetzt, können auch Filme, die Schwarzweiß als *Material-* und *Stilzitat* einsetzen, als Metafilm bezeichnet werden. Sie spielen auf einer Metabene, die sich fast ausschließlich auf bereits bekannte filmische Stile bezieht. Trotzdem ist es ihnen – im Gegensatz zu *The Mist* – durch das Materialzitat möglich, ein Mitfühlen mit den Protagonisten hervorzurufen. Die Authentizität des schwarzweißen Bildes in Bezug auf die zitierte Zeit erwirkt Immersion.

²²⁶ *Casablanca*, Regie: Michael Curtiz, USA 1942.

²²⁷ Andrew deWaard: "Intertextuality, Broken Mirrors, and The Good German", in: *The Philosophy of Steven Soderbergh*, Hg. R. Barton Palmer/Steven M. Sanders, Lexington, KY: University Press of Kentucky 2011, S. 107–119, hier: S. 116.

Wie ist es den Filmen somit möglich, beide Extreme – die komplette Distanz der Hyperrealität (*Stilzitat*) und absoluter Nähe der ‚glaubwürdigen‘ Realität (*Materialzitat*) – beim Zuschauer zu erwirken? Thomas Elsaesser beschreibt anhand Francis Ford Coppolas Verfilmung von *Bram Stoker's Dracula*²²⁸ (und unter Verweis auf eine frühere Studie Robert B. Rays) die „doppelte Einbeziehung“ des Zuschauers in postklassischen Hollywoodfilmen. Damit ist gemeint, dass jene Filme ein postmodernes Publikum „gleichzeitig als naiven wie ironischen, als unwissenden wie eingeweihten Zuschauer ansprechen.“²²⁹ Auf diesen Fall angewandt, wäre die naive Lesart das *Material*- und die eingeweihte Lesart das *Stilzitat* und beides ist möglich. So taucht der Zuschauer innerhalb eines Werks stets in einem Moment ein, um im nächsten wieder von außen betrachtend zu agieren.

Abgesehen von dem Vorantreiben des digitalen Materials, wird durch jene Schwarzweiß-Filme implizit das mit der Technik voranschreitende Kino repräsentiert. Ebenso wird das thematisch weiterentwickelte zeitgenössische Populärkino hochgehalten. So finden Themen mit großer gesellschaftlicher Relevanz ihren Niederschlag in den Filmen. Hierbei sei vor allem Sexualität im Allgemeinen und gleichgeschlechtliches sexuelles Verhalten im Speziellen zu erwähnen, was inhaltlich und formal in verschiedenen Varianten wiederzufinden ist.

Man könnte hierbei aber auch feststellen, dass gegenwärtige Schwarzweiß-Filme somit das zeitgenössische Populärkino anhand seiner bereits lang anhaltenden (*widescreen*, *surround sound*), gegenwärtigen (keine/wenig *front credits*, ‚Wort-Komik‘) und zukünftigen Präsentation (HFR-Technik) konstituieren, aber auch seine Problemfelder ansprechen. Denn so thematisch weitentwickelt wie es erscheinen mag, ist das populäre Kino auch nicht: Homosexualität findet gegenwärtig oft nur in einer eindimensionalen oder stereotypen Variante statt und in der Darstellung von Sex ist man noch lange nicht so aufgeschlossen, wie bei jener von Gewalt.

²²⁸ *Bram Stoker's Dracula*, Regie: Francis Ford Coppola, USA 1992.

²²⁹ Elsaesser: *Hollywood heute*, S. 120.

5 Farblose Sequenzen: Separate Schwarzweiß-Darstellungen in farbigen Filmen

Im Gegensatz zu Mischformen und ganzheitlich farblosen Filmen erstellen Schwarzweiß-Darstellungen als farblose Sequenzen in eigentlich farbigen Filmen eine besondere, vom restlichen Film separierte Auffälligkeit. Das heißt, in einem solchen Film ist Schwarzweiß niemals die ‚Normalität‘, sondern wird dafür eingesetzt, eine andere abgetrennte Welt zu zeigen, in die Psyche eines Charakters einzutauchen oder eine andere zeitliche Ebene zu etablieren. Weiters wird der narrative Einfluss von solchen Sequenzen in manchen Filmen negiert und das Bild wechselt scheinbar willkürlich von farbig auf schwarzweiß und umgekehrt. Dieses Kapitel analysiert die einzelnen Phänomene – eingeteilt anhand ihres primär sichtbaren Merkmals – und ordnet sie in die Analog/Digital-Debatte ein.

5.1 Schwarzweiß gekoppelt mit diegetischen Aktionen im Bild

5.1.1 Ohne Verweis auf die *story*

In *Kill Bill: Vol. 1*²³⁰ führt Beatrix Kiddo (Uma Thurman) – vor der finalen Konfrontation mit O-Ren Ishii (Lucy Liu) – einen Schwertkampf gegen eine Überzahl an Gegnern. In der Szene, als sie einen der *crazy 88* genannten Widersacher den rechten Augapfel aus seinem Gesicht reißt, wechselt das Bild plötzlich von farbig auf schwarzweiß. Hier ist also Schwarzweiß gekoppelt mit einer innerdiegetischen Aktion, nämlich dem Herausreißen des Auges, was im Bildkader zu sehen ist. Dieser Farbwechsel macht keinen (offensichtlichen) narrativen Sinn. Und wenn er nicht exakt mit dieser Tätigkeit der Protagonistin zusammenfallen würde, könnte man meinen, dass er rein zufällig passiert.

Wie für einen Tarantino-Film üblich, kann bei fast jedem Element eine Referenz zu vorher bestehendem Material ausgemacht werden. So ist es möglich, auch diesen Schwarzweiß-Einsatz als Hommage zu sehen – in diesem Fall eine an das *martial arts*-Kino der 1970er und 80er Jahre bzw. seine Präsentation im US-amerikanischen Fernsehen. Dieses zeigte nämlich die eigentlich farbigen, zumeist aus Hong Kong stammenden Filme aufgrund ihrer scheinbar nicht dem amerikanischen Publikum zumutbaren,

²³⁰ *Kill Bill: Vol. 1*, Regie: Quentin Tarantino, USA 2003.

überstilisierten visuellen Brutalität in Schwarzweiß.²³¹ *Kill Bill: Vol. 1*, der sich zu einem Großteil auf dieses Kino bezieht, tut das – wie angedeutet – auch mit der beschriebenen farblosen Sequenz. In sozusagen einer doppelten Hommage hat Tarantino außerdem (angeblich) diesen schwarzweißen Moment gar nicht von vornherein einbauen wollen. Die MPAA (Motion Picture Association of America) – zuständig für die Alterseinstufung von Filmen in den USA – soll die Sequenz, angefangen mit der Aug-Ausreiß-Szene, als zu grafisch empfunden haben. Das soll den Filmemacher für den Erhalt eines *R-ratings* („Restricted. Children Under 17 Require Accompanying Parent or Adult Guardian“²³²) – das für einen *wide release* des Filmes notwendig ist – dazu gezwungen haben, an dieser etwas zu ändern und er entschied sich für Farblosigkeit.²³³ Schwarzweiß schwächt – laut den Fernseh- und Kinoeinstufungsorganisationen der USA – damals wie heute, demnach also die Gewalt im Bild.

In diesen knapp vier schwarzweißen Filmminuten, in denen auch ein Kopf mit einer Axt gespalten wird, sterben auf kreativste Weise wohl mehr Menschen als im gesamten restlichen Film. *Kill Bill: Vol. 1* wechselt während einer italienischen Einstellung von Beatrix Kiddos Gesicht wieder zurück zur Farbe. Während eines Blinzeln der Protagonistin wird das Bild von einer Sekunde auf die andere wieder farbig. Nachdem im Kader der *crazy 88* mit nur noch einem funktionierenden Auge gezeigt wird, wird das Bild schwarzweiß. Wenn die beiden funktionierenden Augen von Beatrix gezeigt werden, wird es wieder farbig. Der Film setzt somit fest: ein Auge = Schwarzweiß, zwei Augen = Farbe. Dies legt nahe, dass *Kill Bill: Vol. 1* damit eine Brücke zu dem heute im Kino allgegenwärtigen 3D-Film schlägt, dessen Effekt durch die Beanspruchung beider Augen beim Zuschauer erwirkt wird. 2003 – im selben Jahr wie *Kill Bill: Vol. 1* also – wird nämlich *Spy Kids 3-D: Game Over* [*Mission 3D - Game Over*]²³⁴ veröffentlicht, ein Film inszeniert von Robert Rodriguez, dem oftmaligen Kollaborateur Quentin Tarantinos. Die Herangehensweise ans Filmemachen der beiden

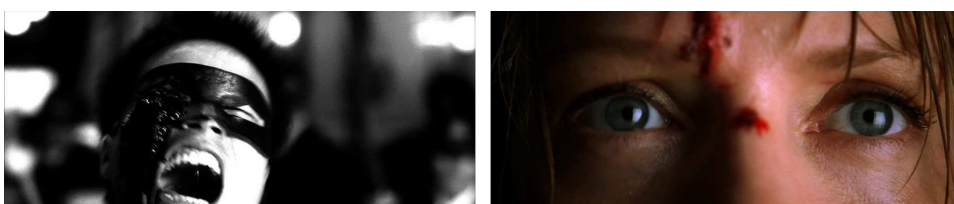
²³¹ Vgl. Anon.: "Kill Bill: Vol. 1: Trivia", in: *IMDb. Internet Movie Database*, 2013, www.imdb.com/title/tt0266697/trivia, Zugriff: 06.04.2013.

²³² Anon.: "What Each Rating Means", in: *MPAA. Motion Picture Association of America*, 2013, <http://www.mpa.org/ratings/what-each-rating-means>, Zugriff: 06.04.2013.

²³³ Vgl. Laura M. Holson: "Studios Are Killing (Bloodily But Carefully) for an R Rating", in: *The New York Times*, 21.10.2003, www.nytimes.com/2003/10/21/movies/studios-are-killing-bloodily-but-carefully-for-an-r-rating.html, Zugriff: 06.04.2013.

²³⁴ *Spy Kids 3-D: Game Over*, Regie: Robert Rodriguez, USA 2003.

Freunde könnte jedoch unterschiedlicher nicht sein – der eine, nämlich Tarantino, steht für das Drehen mit analogen, der andere für jenes mit digitalen Kameras. *Spy Kids 3-D* stellt vielmehr noch den ersten Spielfilm dar, der (zu ca. 75%) mit digitalen 3D-Kameras hergestellt wurde. Das stereoskopische Bild des Filmes wurde in den Kinos, mit damals fast noch ausschließlich analogen Projektionssystemen, im Farb-Anaglyph-Verfahren (mittels Rot-Blau-Brillen) hergestellt.²³⁵ Dabei besteht jedes Bild aus eigentlich zwei übereinanderliegenden Bildern, wobei das eine in Rot, das andere in Blau eingefärbt ist. Die Farbfilterbrille sorgt dafür, dass das linke Auge des Zuschauers nur das rot eingefärbte und das rechte nur das blau eingefärbte Bild zu sehen bekommt. Der 3D-Effekt entsteht dadurch, dass die beiden Bilder nicht übereinander liegen, sondern leicht verschoben sind. Ob bei jener, oder bei jeder anderen Methode (sowie den heute aktuellen Shutter- oder Polarisationsverfahren): der Zuschauer braucht, wie bereits angedeutet, zwei funktionierende Augen, damit bei ihm ein 3D-Bild entstehen kann. Auch wenn oftmals erst 2009 – das Veröffentlichungsjahr von *Avatar* – als Startpunkt der neuen 3D-Welle angesetzt wird, stellt vielmehr *Spy Kids 3-D* bereits den Vorboten dar. Tarantino negiert das digitale stereoskopische Kino. In einem Moment, indem bei einem 3D-Film die Stereoskopie im Mittelpunkt steht, setzt er genau auf das Gegenteil. Die spektakulärste Actionsequenz des Filmes wird schwarzweiß (also in Verbundenheit mit Analogem) und einäugig dargestellt.



Kill Bill: Vol. 1 – L: Ein Auge = Schwarzweiß; R: Zwei Augen = Farbe²³⁶

In ähnlichem Licht kann die schwarzweiße Sequenz im ebenfalls von Tarantino gedrehten *Death Proof* betrachtet werden. Stuntman Mike (Kurt Russell) fährt darin mit seinem Auto zum Parkplatz einer Tankstelle. Als er den Motor abstellt, wird das farbige Bild schwarzweiß. Wiederum geschieht dies zwar gekoppelt mit einer Aktion im Bild, aber ohne eigentlichen Bezug

²³⁵ Vgl. Ray Zone: *3-D Revolution. The History of Modern Stereoscopic Cinema*, Lexington, KY: University Press of Kentucky 2012, S. 247–248.

²³⁶ *Kill Bill: Vol. 1*, Regie: Quentin Tarantino, DVD-Video (PAL), Buena Vista Home Entertainment 2004; (Orig. USA 2003), 01:20:21 ; 01:24:55.

zur *story*. Nachdem das Bild schwarzweiß geworden ist, kommen die Protagonistinnen der zweiten Hälfte des Filmes – Abernathy (Rosario Dawson), Lee (Mary Elizabeth Winstead) und Kim (Tracy Thoms) – mit ihrem Auto, einem 1972er Ford Mustang²³⁷, am selben Parkplatz an. Als Lee eine Münze in den Getränkeautomaten, der vor dem Tankstellengeschäft steht, wirft, wechselt das Bild wieder zur farbigen Darstellung. Das Auto der drei Frauen, das man zu diesem Zeitpunkt als Zuschauer noch nicht in Farbe gesehen hat, erscheint plötzlich in gelber Lackierung mit zwei schwarzen Mittelstreifen. *Death Proof* spielt hierbei mit den Erwartungen des Zuschauers, der auf Basis des schwarzweißen Bildes, wenn schon nicht mit einer weißen, dann mit einer Mustang-typischen blauen oder roten Lackierung rechnet. Dies kann sogar so gelesen werden, dass der Film das Publikum durch die gelb-leuchtende Farbe des Kult-Autos (absichtlich) enttäuscht. Als Zuschauer wünscht man sich das schwarzweiße Bild zurück; die Protagonistin zahlt (mit dem Münzeinwurf) sozusagen für etwas, das man gar nicht wirklich sehen will. Der Film ist gedreht im Jahre 2007, also mitten in der Auf-/Umrüstung vieler Kinos auf die digitale Projektion. Anfangs wurde in den Kinos bei digital projizierten Filmen ein Kartenaufpreis verlangt, ähnlich wie es heute mit 3D-Projektionen passiert. Ebenfalls vergleichbar ist die Sachlage, dass dem Zuschauer keine Wahl mehr gelassen wird. In der analog-digitalen Übergangszeit wurden bereits manche Filme nur in digitaler Version gezeigt. Heute – mit mehrheitlich digitalen Leinwänden – wird von nur wenigen stereoskopischen Filmen, eine klassische ‚2D‘-Vorführung angeboten. *Death Proof* legt mit der schwarzweißen Sequenz nahe, dass damit dem Zuschauer etwas aufgezwungen wird, was er gar nicht unbedingt haben will und obwohl er dafür noch mehr Geld zu berappen hat. Der Münzeinwurf von Lee ist somit metaphorisch für das Publikum, das einen Aufpreis an der Kinokasse zu bezahlen hat, zu verstehen. Hier (wie auch in *Kill Bill: Vol. 1*) wird die Haltung gegen das digitale bzw. das 3D-Kino offensichtlich. Dabei ist zu beachten, dass *Kill Bill: Vol. 1* und *Death Proof* zwar mit 35mm-Kameras gedreht wurden, die farblose Bild ihrer Schwarzweiß-Sequenzen aber auch erst mittels digitaler Nachbearbeitung

²³⁷ Vgl. Volk: *Grindhouse*, S. 196.

hergestellt wurde. Die Filme opponieren somit nicht gegen die digitale Post-Produktion, sondern gegen die digitale Distribution.



Death Proof – Der überraschenderweise gelbe 1972er Ford Mustang.²³⁸

5.1.2 Mit Verweis auf die story

Der vierte Teil der *Twilight*-Reihe *The Twilight Saga: Breaking Dawn - Part 1* [*Breaking Dawn - Bis(s) zum Ende der Nacht - Teil 1*]²³⁹ beginnt damit, dass Bella Swan (Kristen Sterwart) ihre anstehende Hochzeit mit dem Vampir Edward Cullen (Robert Pattinson) plant. Edward hingegen hat ein Geheimnis, das ihn bedrückt. Er glaubt allerdings, dass, wenn Bella davon erführe, sie ihn nicht mehr heiraten wollen würde. Schließlich erzählt er seiner Geliebten doch von den Ereignissen, die weit in der Vergangenheit liegen. Währenddessen macht der Film (immer noch mit farbigem Bild) eine Rückblende zu dieser Zeit und man hört Edwards erzählende Stimme nunmehr als *voice-over*. Edward hebt damit an, dass die Geschehnisse passieren, kurz nachdem er in einen Vampir verwandelt wurde. Im Bild sieht man ihn in einem vollen Kinosaal, in welchem der Film *Bride of Frankenstein* [*Frankensteins Braut*]²⁴⁰ gezeigt wird. So ist anzunehmen, dass die Rückblende wohl im Veröffentlichungsjahr des Filmes, also 1935, angesiedelt ist. Bald wird klar, wovon Edward, der Vampir, der eigentlich von Tierblut lebt, erzählt: er hat damals mehreren Menschen das Blut ausgesaugt und sie damit getötet. Zwar waren seine Opfer jeweils selber Mörder; trotzdem nagt dies an Edwards Gewissen. Während gezeigt wird, wie Edward das Blut des ersten Opfers aussaugt, beginnt das Bild langsam seine Farbe zu verlieren. Als das Opfer tot ist, hat das Bild seine gesamte Farbigkeit verloren und ist schwarzweiß. Mit diesem farblosen Bild wird in einer Montage der Tod zweier weiterer Opfer gezeigt, bevor es schließlich wieder farbig wird und der Film danach die Rückblende beendet.

²³⁸ *Death Proof - Todsicher*, Regie: Quentin Tarantino, DVD-Video (PAL), Senator Home Entertainment 2008; (Orig. *Death Proof*, USA 2007), 01:00:15 ; 01:00:16.

²³⁹ *The Twilight Saga: Breaking Dawn - Part 1*, Regie: Bill Condon, USA 2011.

²⁴⁰ *Bride of Frankenstein*, Regie: James Whale, USA 1935.

Hier ist Schwarzweiß ebenso gekoppelt mit einer innerdiegetischen Aktion im Bild (das Blutsaugen), jedoch mit offensichtlichen (und möglicherweise auch mehrfachen) Verweis auf die *story*. Die Farblosigkeit vermag hierbei nämlich beispielsweise Gefühle der Charaktere im Bild zu beschreiben. Einerseits von Edward, dessen ‚Seele‘ sich mit dem Menschenblut-Saugen zur dunklen Seite (dem Schwarzweiß) des Vampirseins bewegt. Genauso kann es für das Leben des Opfers stehen: die Farbe, welche für die Lebensenergie steht, die ihm und dem Bild gleichzeitig ausgesaugt wird. Bei keiner übriggebliebenen Lebensenergie mehr – dem Tod – steht das schwarzweiße, also von Farbe vollständig befreite Bild. Gleichzeitig könnte man meinen, dass Schwarzweiß hierbei als Materialzitat für die Vergangenheit, also das Jahr 1935, steht. In einer ‚klassischen‘ Rückblende würde der gesamte *flashback* – zur Abgrenzung von der zeitlichen Ebene des restlichen Filmes – in Schwarzweiß dargestellt werden. Dies macht *Breaking Dawn - Part 1* aber nicht. Die Abgrenzung schafft der Film bereits im farbigen Teil der Rückblende, wobei das Bild nämlich durchwegs rötlich eingefärbt ist. Schwarzweiß bildet allerdings die vergangene Persönlichkeit Edwards ab: das Trinken von Menschenblut liegt nicht nur in der Vergangenheit, sondern ist auch von seiner jetzigen Persönlichkeitsstruktur weit entfernt.

5.1.3 Zusammenfassung und Schlussfolgerungen

In *Breaking Dawn - Part 1* wird Farblosigkeit eingesetzt, um etwas Negatives in der Diegese zu markieren. Schwarzweiß steht für die abzulehnende Seite des Vampirismus, außerdem für nicht vorhandene Lebensenergie, also den Tod. Weiters für verdrängte Ereignisse in der Vergangenheit, die in der Gegenwart nicht wieder stattfindenden sollen. Farbe hingegen ist positiv – mit Lebensenergie – besetzt.

In *Kill Bill: Vol. 1* und *Death Proof* wird mit dem schwarzweißen Bild kein Ereignis in der Diegese untermalt, sondern spricht vielmehr etwas über die *story* Hinausweisendes an – die zeitgenössische Kinosituation. Schwarzweiß wird vom Regisseur für etwas Positives, Anzustrebendes eingesetzt, nämlich das analoge Kino. Farbe wird mit etwas für den Regisseur Negativem in Verbindung gebracht – dem digitalen (3D)-Kino.

So markieren diese beiden Beispiele unterschiedliche Einsätze von Schwarzweiß in Sequenzen von farbigen Filmen. Durch andere Konnotation kann Schwarzweiß sogar gegensätzlich (mit dem absolut Negativem und dem anzustrebenden Positivem) besetzt sein.

5.2 Schwarzweiß als Zugang zu einer anderen Welt

In einigen gegenwärtigen Filmen des Populärkinos wird Farbe und Schwarzweiß dafür eingesetzt, zwei voneinander getrennte Welten darzustellen. Das tut beispielweise *Pleasantville* [*Pleasantville* - *Zu schön, um wahr zu sein*]²⁴¹ aus dem Jahre 1998. Somit ist dies der älteste Film des *samples* dieser Arbeit. *Pleasantville* ist weiter noch der erste Real-Spielfilm, der für die Farbkorrektur (beinahe) zur Gänze digital eingescannt wurde.²⁴² So ist der Film Vorreiter der vielen bereits erwähnten Produktionen, die zuerst farbig mit 35mm-Kameras gedreht und erst in der digitalen Nachbearbeitung von ihrer Farbigkeit befreit wurden.

5.2.1 Schwarzweiß als Flucht vor der farbigen Welt

In *Pleasantville* geht es um das unterschiedliche Geschwisterpaar David (Tobey McGuire) und Jennifer (Reese Witherspoon), die über eine spezielle Fernbedienung in die fiktive schwarzweiße 50er-Jahre-Fernsehserie »Pleasantville«²⁴³ eingezogen werden und folglich darin gefangen sind. Bevor allerdings dies passiert, wird die reale farbige Welt dem Zuschauer als feindliche Umgebung vorgestellt. In den Klassen der beiden College-Schüler David und Jennifer tragen die Lehrer über verschiedenste gesellschaftliche Missstände vor. So ist die problematische Arbeitsmarkt-Situation ein Thema:

„For those of you going on to college next year: the chance of finding a good job will actually decrease by the time you graduate. The available number of entry-level jobs over the next four years. Median income for those jobs will go down as well. Obviously, my friends, it's a competitive world.“²⁴⁴

²⁴¹ *Pleasantville*, Regie: Gary Ross, USA 1998.

²⁴² Vgl. John Belton: "Painting by the Numbers: The Digital Intermediate", in: *Film Quarterly* 61/3, Frühling 2008, S. 58–65, hier: S. 58.

²⁴³ Folgend werden der Film mit *Pleasantville* und die Fernsehserie im Film mit »Pleasantville« und gekennzeichnet.

²⁴⁴ *Pleasantville*, Regie: Gary Ross, DVD-Video (NTSC), New Line Home Video 2011; (Orig. USA 1998), 00:03:05-00-03:10.

Dass die farbige Welt nicht nur eine kompetitive, sondern auch eine äußerst gefährliche ist, macht eine andere Lehrende klar: „In fact, by the year 2000 chance of contracting HIV from a non-monogamous life will climb to 1 in 150.“²⁴⁵ Und dass das Leben eines jeden einzelnen nicht nur durch Krankheit, sondern auch durch Umweltkatastrophen bedroht sein soll, die nächste: „By the time you are 30 years old average global temperature will have risen two and a half degrees causing such catastrophic consequences as typhoons, floods, widespread drought, and famine.“²⁴⁶

Direkt nach dieser Montage folgt der Schnitt auf das Bild des Fernseher, das die Serie »Pleasantville« zeigt. Darin kommt gerade der Vater George Parker (William H. Macy) zu seiner perfekt anmutenden Familie nach Hause. Die Mutter Betty (Joan Allen) hat bereits zum Essen aufgetischt und die beiden jugendlichen Kinder Bud (Kevin Connors) und Mary Sue (Natalie Ramsey) bewundern die Auszeichnung, die Bud bei einem Physik-Wettbewerb ergattern konnte. Der Film liefert bald nach, wer vor dem Fernseher sitzt: es ist der am College als *loser* angesehene David, der mittlerweile alle Dialoge der Serie mitsprechen kann. Als David in einer anderen Szene mit seinem Freund Howard (Giuseppe Andrews) über einen Charakter von »Pleasantville« debattiert, antwortet er: „He’s not homeless, Howard. They don’t say where he lives... Well, it’s a silly question... Because nobody’s homeless in Pleasantville... ’Cause that’s just not what it’s like.“²⁴⁷ Schon hier wird die Gegensätzlichkeit des farbigen und des schwarzweißen Bildes offensichtlich. Während das eine für eine unberechenbare Zukunft steht, steht das andere für eine absolut sichere Welt, in der es beispielsweise Obdachlosigkeit gar nicht geben kann.

Während David fernsieht, sieht man im Hintergrund seine Mutter (Jane Kaczmarek) ein Streitgespräch am Telefon mit ihrem Ex-Mann – seinem Vater – führen. Hiermit wird klar: Die schwarzweiße Serie »Pleasantville«, für die mit „hours chocked full of pure family values“²⁴⁸ Werbung gemacht wird, stellt für den Protagonisten nicht nur eine Flucht vor universellen Gefahren, sondern auch von ganz persönlichen Problemen in der (farbigen) Welt dar.

²⁴⁵ *Pleasantville*, 00:03:30-00:03:38.

²⁴⁶ Ebd., 00:03:48-00:04:01.

²⁴⁷ Ebd., 00:08:19-00:08:35.

²⁴⁸ Ebd., 00:01:06-00:01:11.

In schließlich jener Szene, deren Ende zur Folge hat, dass David und seine Schwester Jennifer in der Diegese der Serie landen, wird zwischen den zweien um den Fernseher gestritten. Die äußerst beliebte und sexuell umtriebige Jennifer erwartet zu Hause Mark Davis (Justin Nimmo), den Schönling der Schule, um mit ihm ein Konzert im Fernsehen anzusehen. David hingegen bereitet sich bereits auf den auf einem anderen Fernsehsender spielenden 24-Stunden-Marathon von »Pleasantville« vor. Im Streit darum, wer im Wohnzimmer fernsehen darf, schlägt David Jennifer vor, doch zu dem Fernseher nach oben – ins Kinderzimmer – zu gehen. Jennifers aufgeregte Reaktion fällt folgendermaßen aus: „Upstairs?! It doesn't have any stereo!“²⁴⁹ Hiermit wird auch noch eine technische Errungenschaft in der farbigen Welt (nämlich Stereo-Ton bei Fernsehern) als lachhaft degradiert, indem sie für eine kindische Auseinandersetzung zwischen Teenagern herhalten muss. Dies wird folgend noch weiter auf die Spitze getrieben: Jennifer und David reißen sich um die Fernbedienung, die anschließend in hohem Bogen auf den Boden und in ihre Einzelteile zerfällt. Der Fernseher kann schließlich, wie David anmerkt, so nicht mehr aufgedreht werden: „It's a new TV, Jen. It doesn't work without a remote.“²⁵⁰ Der technische Fortschritt wird hier zum Rückschritt. Diese Bequemlichkeit (nämlich die Fernsteuerung von Fernsehern) veranlasst, andere Funktionen als nicht mehr wichtig zu erachten. Die Hochmütigkeit des technischen Fortschritts fällt Jennifer und David auf den Kopf. Diese ersten ca. 15 Minuten des Filmes zeichnen eine widersinnige Gegenwart repräsentiert durch das farbige Bild. Die noch in Ordnung scheinende Vergangenheit (zumal die fiktionalisierte Vergangenheit einer Fernsehserie) wird repräsentiert durch das analoge Format Schwarzweiß. In diesem Moment, könnte man meinen, zeichnet der Film ein konservatives Bild, das Fortschritte verneint und eine Rückbesinnung auf die Werte der Gesellschaft um 1950 verlangt.

5.2.2 Farbe als Eindringling in die schwarzweiße Welt

Als Jennifer und David in *Pleasantville* vor dem nicht einschaltbaren Fernseher stehen, läutet ein nicht verständiger, mysteriöser

²⁴⁹ *Pleasantville*, 00:09:23-00:09:26.

²⁵⁰ Ebd., 00:09:40-00:09:45.

Fernsehtechniker an der Haustür und bringt ihnen eine neue Fernbedienung „[with] a little more oomph in it“²⁵¹ mit. Als die beiden Geschwister diese verwenden, werden sie sogleich in den Fernseher gezogen. In der Diegese von »Pleasantville« angekommen, schlüpfen sie in die Rollen von Bud und Mary Sue. So sehr sie sich aber auch bemühen, sie stören den Lauf der Dinge. So kommt es dazu, dass David das Diner, in dem er als Bud einen Nebenjob als Kellner hat, vor dem Ende seiner Schicht verlässt. Folglich kann Bill Johnson (Jeff Daniels), der Chef des Diners, diesmal seinen Laden nicht mit ihm gemeinsam nach dem immer gleichen bewährten Schema – sozusagen dem ‚one best way‘²⁵² – zusperren. Das bringt Bill dazu, dies fortwährend unterschiedlich zu machen. Durch das Eintreten von David in die Lebenswelt von »Pleasantville« wird so der *Taylorismus* aufgebrochen, was in direkter Verbindung mit einer persönlichen Entwicklung von Bill steht, der anschließend zur Kunst findet und auch selber Maler wird.

Vor allem aber Jennifer verfügt über das Potential »Pleasantville« zu verändern. Durch ihre offene Sexualität bricht sie die sexuelle Repression der Gesellschaft auf und die Menschen dieser Kleinstadt der 1950er Jahre leben wohl zum ersten Mal ihre wahren Gefühle aus. Diese Weiterentwicklung wird gekennzeichnet durch Farbe, die im Bild langsam Überhand nimmt. Das erste farbige Element, das in »Pleasantville« erscheint, ist eine rote Rose. Wieder ist es also die Farbe Rot, die etwas markiert, etwas in Gang setzt. Mit fortlaufender Filmhandlung werden immer mehr Elemente farbig, sodass es zwischenzeitlich eine *Sin City*-ähnliche Mischform zwischen Schwarzweiß und Farbe gibt (siehe Kapitel 3). Bei *Pleasantville* kreieren die beiden Pole aber keine Einheit, sondern stehen für etwas Gegensätzliches. So kann dieser Farb/Schwarzweiß-Einsatz viel mehr mit jenem von *Breaking Dawn - Part 1* verglichen werden. Hier wie dort geht es nämlich um den Kampf von einem Pol gegen den anderen. In *Breaking Dawn - Part 1* um den Kampf zwischen Leben (Farbe) und Tod (Schwarzweiß) für Edwards Opfer – dies spiegelt sich am Bild, das langsam seine Farbigkeit verliert, wider. In *Pleasantville* geht es um den Kampf zwischen einer repressiven Nachkriegsgesellschaft (Schwarzweiß) und einer

²⁵¹ *Pleasantville*, 00:11:35-00:11:37.

²⁵² Vgl. Walter Hebeisen: *F.W. Taylor und der Taylorismus. Über das Wirken und die Lehre Taylors und die Kritik am Taylorismus*, Zürich: Vdf, Hochschulverlag an der ETH 1999, S. 96–97.

offeneren postmodernen Gesellschaft (Farbe). Hier nimmt dieser Übergang allerdings nicht nur einige Filmsekunden in Anspruch, sondern durchzieht einen Großteil des Filmes. Und die unterschiedliche Farbgebung ist auch nicht nur Markierung für den Zuschauer, sondern genauso für die Beteiligten in der Diegese zu sehen. Jene Einwohner, die bereits eine persönliche Entwicklung vollzogen haben, werden farbig und von der restlichen schwarzweißen Gesellschaft ausgegrenzt. Am Ende des Filmes steht schließlich das gesamtheitlich eingefärbte »Pleasantville«. Zwar steht – wie David Batchelor in seinem Buch *Chromophobie* anmerkt – in *Pleasantville* die Farbe für „Unsicherheit, Zweifel und Veränderung, doch ohne sie gibt es überhaupt nur das Gesetz und das traute Heim.“²⁵³

Der Film gibt sich als Wissender aus. Er weiß um die Argumente des Konservatismus und legt sie auch in den ersten 15 Minuten (zustimmend) dar. Genauso weiß er aber um einen gesellschaftlichen Progressivismus, seine Vorteile und möglichen Nachteile. Schließlich kennt *Pleasantville* zwar die Gegenseite, steht aber trotz allem durch das *happy end* mit dem ‚Sieg‘ der Farbigkeit für die Fortschrittlichkeit. Dasselbe gilt für den Film auch im Bezug auf die Analog/Digital-Debatte. *Pleasantville* – als erster Film mit gesamtheitlicher digitaler Post-Produktion – macht mit dem schwarzweißen Bild Zugeständnisse an das analoge Kino. Er weiß also um dessen Qualitäten Bescheid, ihm steht aber der digitale Fortschritt ins Gesicht geschrieben.



Nach dem ersten Element werden auch immer mehr Menschen in »Pleasantville« ‚farbig‘²⁵⁴

5.2.3 Schwarzweiß als Eindringling in die farbige Welt

Der Film *The Ring* [Ring]²⁵⁵ handelt von einem (mehrheitlich) schwarzweißen Avantgarde-Kurzfilm auf einer VHS-Kassette, der jeden

²⁵³ David Batchelor: *Chromophobie. Angst vor der Farbe*, Wien: WUV 2002; (Orig. *Chromophobia*, London: Reaktion 2000), S. 67.

²⁵⁴ *Pleasantville*, 00:34:56 ; 01:20:19.

²⁵⁵ *The Ring*, Regie: Gore Verbinski, USA/JPN 2002.

Betrachter auf unerklärlicher Weise nach sieben Tagen tötet. Ein solcher Tod wird erst gegen Ende des Filmes im Bild gezeigt. Sieben Tage nachdem Noah (Martin Henderson) das Video gesehen hat, schaltet sich in seinem Apartment der Fernseher auf mysteriöse Weise ein und das Ende des nicht mehr eingelegten Videos – ein Bild von einem abgelegenen Brunnen – erscheint. Plötzlich läuft der Film weiter und ein Mädchen mit langen schwarzen Haaren vor dem Gesicht steigt aus eben jenem und geht in Richtung Kamerablick. Als diese schwarzweiße Erscheinung in einer Halbnahen angekommen ist, tritt sie aus dem Fernseher in die reale farbige Welt und tötet Noah. In der letzten Sequenz des Filmes wird klar, wie die Protagonisten, die Journalistin Rachel (Naomi Watts) und ihr Sohn Aidan (David Dorfman), es bewerkstelligen können, dass sie nicht nach der abgelaufenen Woche getötet werden, nämlich indem sie eine Kopie des Bandes herstellen und sich dieses somit noch weiter verbreiten kann.

Die gegenwärtige Gesellschaft ist auch in *The Ring* eine von digitalen Medien bestimmte. Im Büro der Zeitung, für welche Rachel arbeitet, ist auf jedem Arbeitsplatz ein Computer; recherchiert wird mittels Internetsuchmaschine. Die den Anlass gebende Videokassette (also das analoge Material) wird anfangs von Rachels Ex-Freund Noah als „It’s this video hoax“²⁵⁶ abgetan, was sich eben später noch rächen wird.

Um dies wiederum im Hinblick auf die Trägermaterial-Diskussion des gegenwärtigen Films zu sehen: Im Jahr 2002, drei Jahre nach der Einführung von digitalen HD-Kameras, zeichnet *The Ring* – im Gegensatz zu *Pleasantville* – keinen Sieg über das analoge Material. Vielmehr ist das Analoge (repräsentiert durch das schwarzweiße Bild des Kurzfilmes und die Videokassette an sich) auch in einer mehrheitlich digitalen Umgebung nicht zu unterschätzen. *The Ring* zeichnet also ein Bild davon, dass die analoge Präsentation von Film nicht so schnell unterzukriegen ist, wie es die Vertreter des digitalen Kinos gerne glauben würden.

²⁵⁶ *The Ring*, Regie: Gore Verbinski, DVD-Video (NTSC), Dreamworks Video 2003; (Orig. USA/JPN 2002), 00:35:27-00:35:28.



L: Die S/W-Gestalt steigt in die farbige Welt; R: Der Fortbestand des analogen Materials²⁵⁷

5.2.4 Farbe als Flucht vor der schwarzweißen Welt

Der Film *Oz the Great and Powerful* [Die fantastische Welt von Oz]²⁵⁸ gibt vor, die Vorgeschichte zu *The Wizard of Oz* [Der Zauberer von Oz]²⁵⁹ zu sein. Auch bildästhetisch funktioniert er ähnlich wie sein Vorgänger. Der Film beginnt im Jahre 1905 in Kansas und folgt Oscar (James Franco), einem scheiternder Zauberkünstler. Diese reale Welt wird – wie in *The Wizard of Oz* – in Schwarzweiß gezeigt. Dazu kommt, dass sich das Bildformat auch vom restlichen Film, der in der phantastischen Welt von Oz spielt, unterscheidet. Kansas wird in 4:3 (1,33:1), Oz im Breitbildformat 2,35:1 dargestellt. Im Film von 1939 war dies deswegen nicht der Fall, da *CinemaScope* (bzw. Vergleichbares) noch nicht eingeführt war, d.h. das Bildformat war durchgehend 4:3.

Die reale Welt wird in beiden Fällen mit ‚veralteten‘ Mitteln dargestellt. *The Wizard of Oz* stellt einen der ersten großen Technicolor-Filme dar, der im Umbruch zum Farbfilm auch zeigen wollte, dass dieser dem Schwarzweiß-Film weit überlegen ist. So zeigt der Film das triste Bild von Kansas in Schwarzweiß, das quickfidele Bild von Oz in knallbunten Farben. In *Oz the Great and Powerful* liegt eben noch eine weitere filmtechnische Erneuerung dazwischen und Kansas wird mit der zusätzlich schmalere Bildbreite noch trister.

In der Welt von Oz angekommen, wird Oscar sofort als der große Zauberer erkannt. Oscar glaubt zwar, dass er mit jemand anderem verwechselt wird, spielt jedoch mit. Die Welt ist nun nicht nur farbig und im Breitbildformat, sondern auch dem Protagonisten positiv zugeneigt. Hier könnte man schon meinen, dass dieser Film auch ein einfaches Bild zeichnet, nämlich eines vom digitalen Material (die Welt von Oz), welches dem Analogen (die Rea-

²⁵⁷ *The Ring*, 01:41:36 ; 01:46:10.

²⁵⁸ *Oz the Great and Powerful*, Regie: Sam Raimi, USA 2013.

²⁵⁹ *The Wizard of Oz*, Regie: Victor Fleming, USA 1939.

lität von Kansas) überlegen ist. Die Tatsache allerdings, dass beide Realitätsebenen in 3D gezeigt werden, spricht viel eher für etwas, das am Ende des Filmes noch weiter verdeutlicht wird. Am Schluss muss Oscar nämlich die beiden bösen Hexen aus Oz vertreiben. Dies erreicht er durch einen fingierten Zaubertrick, indem er sein Gesicht mit einer (analogen) Schwarzweiß-Kamera aufnimmt und auf einen vom Boden aufsteigenden Rauch projiziert. Das sich ergebende geisterhafte Bild und die dazu gesprochenen furchteinflößenden Worte lassen die Hexen an übernatürliche Kräfte Oscars glauben. In der digitalen farbigen Welt also vertreibt der Protagonist durch analoge schwarzweiße Mittel die antagonistischen Kräfte. Vielmehr als eine Vormachtstellung des Digitalen zeichnet der Film hiermit eine Verschränkung der beiden Pole. Indem der 3D-Effekt nicht erst mit der farbigen Welt einsetzt, sondern bereits im schwarzweißen Kansas angewandt wird (und der Effekt dabei auch oftmals aus dem 4:3-Bildkader herausragt), verbindet er die beiden Ebenen. Das heißt, im Gegensatz zu *The Wizard of Oz* versucht *Oz the Great and Powerful* von Anfang an diese beiden Welten nicht strikt zu trennen, sondern miteinander zu verbinden.

5.2.5 Zusammenfassung und Schlussfolgerungen

Für die Protagonisten der Filme ist eine andere Welt oft mit den eigenen Wünschen verbunden. David sehnt sich in *Pleasantville* nach einer intakten, ordnungsgemäßen Umgebung; Oscar in *Oz the Great and Powerful* nach einem abenteuerreichen, aufregenden Leben.

In *Pleasantville* zerschlägt sich diese Sehnsucht jedoch bald. In der schwarzweißen Welt, in die der Protagonist eintaucht, trügt der Schein und schließlich wird sie ebenso farbig. Indem er erkennt, dass die vorgestellte ‚perfekte‘ Welt ein Trugbild ist, vollzieht er eine persönliche Entwicklung, womit er sich zukünftig nicht mehr einer Illusion, sondern der realen farbigen Welt hingeben kann. So endet auch der Film: mit David, zurückgekehrt in die reale Welt, und einem schon lange ausstehenden Gespräch mit seiner Mutter

In *Oz the Great and Powerful* erfüllen sich die Wünsche des Protagonisten in der phantastischen farbigen Welt. Indem seine Sehnsucht zur Wirklichkeit wird, vollzieht er darin eine Entwicklung hin zum ‚Guten‘. Der Film

endet damit, dass Oscar nicht in die reale schwarzweiße Welt zurückkehrt, sondern in der farbigen seine Bestimmung gefunden hat.

Beide Protagonisten erkennen am Ende schließlich, dass die farbige Welt jene ist, welcher sie sich zuwenden sollen. Also das für den technischen Fortschritt stehende digitale Kino wird hochgehalten und das analoge als überholt betrachtet. Dass in einer mehrheitlich digitalen Umgebung das analoge Material jedoch nicht kleinzukriegen ist, zeigt die Videokassette in *The Ring*. Oder auch Oscar in *Oz the Great and Powerful*, der schließlich doch schwarzweißes Material in der farbigen Welt verwendet, um damit die bösen Hexen vertreiben zu können.

5.3 Schwarzweiß als narrative Trennung

Unzählige Filme setzen Schwarzweiß zur narrativen Trennung von Sequenzen ein, darunter Traumsequenzen, Rückblenden, etc. Hier soll kein Platz sein jede Variante beispielhaft zu betrachten. Vielmehr wird nur ein für diese Arbeit relevanter Einsatz, Schwarzweiß als narrative Trennung von Farbe einzusetzen, herangezogen – nämlich jener von *Memento*²⁶⁰. Der Film erzählt die Geschichte des Versicherungsvertreters Leonard Shelby (Guy Pearce), dessen Frau bei einem Raubüberfall im eigenen Haus getötet wird. In dieser einen möglichen Lesart dieses *mindgame movies* verletzt sich Leonard, beim vergeblichen Einsatz seiner Frau zu Hilfe zu kommen, schwer am Kopf. Folgend leidet der Protagonist unter anterograder Amnesie, sprich der Unfähigkeit neue Erinnerungen zu speichern. Konkret bedeutet dies, dass er sich stets nach einigen Minuten nicht mehr erinnern kann, was gerade geschehen ist. Hingegen besitzt er noch immer alle Erinnerungen von Ereignissen, die vor dem Raubüberfall stattgefunden haben. Nach dem Tod seiner Frau versucht er den Mörder ausfindig zu machen, was in seinem Zustand naturgemäß nicht allzu problemlos von der Hand geht. Um es sich leichter zu machen, fotografiert und notiert er sich alle Personen, die er trifft. Noch viel markanter ist jedoch, dass er sich alle Indizien, die auf den Mörder deuten, auf seinen Körper tätowieren lässt.

Erzähltechnisch ist der Film in zwei Teile aufgebaut: Der farbige Teil von *Memento* wird rückwärts erzählt, was heißen soll, dass eine Sequenz immer so lange gezeigt wird, bis Leonard wieder seine Kurzzeiterinnerung verliert.

²⁶⁰ *Memento*, Regie: Christopher Nolan, USA 2000.

Danach folgt die Sequenz, die in der Diegese chronologisch direkt davor anzusiedeln ist. Es wird somit immer das nachgeliefert, was zur vorhergehenden Sequenz geführt hat. Zwischenzeitlich wird immer wieder auf den schwarzweißen Teil des Filmes geschnitten. Dieser folgt dem diegetischen Zeitverlauf in chronologisch korrekter Art und Weise und handelt von einem Telefonat zwischen Leonard und einem Unbekannten. Darin erläutert er vor allem seine Hintergrundgeschichte und seinen Zustand. Der schwarzweiße Teil endet dort, wo der farbige chronologisch beginnen würde.

In *Memento* werden Schwarzweiß und Farbe folglich als Hilfestellung für den Zuschauer eingesetzt. Der schwarzweiße spielt vor dem farbigen Teil der *story*. Schwarzweiß hat somit nicht nur das Potential, über ein *Material- oder Stilzitat* einen konkreten vergangenen Zeitraum hervorzurufen, sondern auch nicht weit Vorhergegangenes zu markieren. Der farblose Teil von *Memento* spielt natürlich nicht zur Zeit des frühen Kinos oder des Schwarzweiß-Fernsehens, sondern nur drei Tage vor dem Ende der farbigen Erzählebene, die in der Gegenwart angesiedelt ist. Dieser Schwarzweiß-Einsatz markiert ein gängiges Mittel, um mitunter nicht weit entfernte Ereignisse als in der Vergangenheit liegend auszuweisen und Rückblenden als solche ersichtlich zu machen.

Außerdem wird in *Memento*, wie bereits erwähnt, der farblose Teil linear und der farbige non-linear erzählt. Durch diese unterschiedlichen und markanten Erzählweisen kann Schwarzweiß mit dem klassischen und Farbe mit dem postklassischen Kino verknüpft werden. Regisseur Christopher Nolan steht hierbei allerdings nicht für die Trennung, sondern für den Verbund von ‚altem‘ und ‚neuem‘ Kino. Nicht von ungefähr kommt, dass *Memento* der einzige Film des *samples* dieser Arbeit ist, dessen schwarzweiße Sequenzen tatsächlich mit analogem schwarzweißem Filmmaterial gedreht wurden. Der Film kann mehr noch als gesamtheitlich analog gesehen werden, da auch die farbigen Sequenzen mit 35mm-Material gedreht wurden und der Film für die Post-Produktion nicht digital eingescannt worden ist.²⁶¹ So steht Nolan zwar für die erzähltechnische Verbindung von Gegenwärtigem und Vergan-

²⁶¹ Bob Fisher: "On the Job. The Collaborations of Wally Pfister ASC & Director Chris Nolan", in: *British Cinematographer* 38, März 2010, S. 16–17, hier: S. 16.

genem, zieht jedoch für die Produktion und Distribution das analoge Material noch immer vor.

6 Conclusio

Schwarzweiß-Darstellungen im zeitgenössischen Populärkino werden dramaturgisch verschiedenartig eingesetzt. Auffällig ist in den hier analysierten Filmen der Verbund von Schwarzweiß mit der Vergangenheit. So soll die Farblosigkeit darin ein früher vorherrschendes Genre wieder hervorrufen oder eine frühere Zeit abbilden. Dabei ist es oft nicht wichtig, wie weit die Vergangenheit von der Gegenwart entfernt liegt, sodass schwarzweiße Bilder innerhalb eines Farbfilmes auch nur einige Momente vor der diegetischen Gegenwart meinen können. Schwarzweiß ist also nicht unbedingt verbunden mit einem bestimmten historischen Abschnitt, sondern meint grundsätzlich ‚früher‘, was naturgemäß ein großes Spektrum bedeuten kann.

Nicht zu leugnen ist außerdem das historische Bündnis von Schwarzweiß mit analogem Material. In der Umbruchszeit zu einer digitalen Filmprozesskette – mit digitalen Kameras gedreht, digital postproduziert und schließlich in digitalen Kinos distribuiert – setzen diese Filme visuell auf Regressives. Wie gezeigt wurde, tragen viele zeitgenössische Filme mit Schwarzweiß-Darstellungen allerdings implizit dazu bei, die Digitalisierung voranzutreiben. Das digitale Material wird als überlegen dargestellt, das analoge Material wird diskreditiert. Hierbei möchte ich wieder die gegen Anfang dieser Arbeit eingeführte These vom zeitgenössischen Populärkino, das eine Deleuze'sche Kontrollinstitution zu sein scheint, aufgreifen. Die wahre Kontrolle ist nämlich nicht, dass sich Schwarzweiß technisch in die Digitalität eingliedert, sondern dass eine vormalige Fehlfunktion (Schwarzweiß) als eine systemvorantreibende Kraft das digitale Kino konstituiert. Zu erwähnen seien hierbei beispielsweise auch markante Eckpunkte der Weiterentwicklung des digitalen Films. Ein wichtiger Schritt für die ganzheitliche Manifestierung der digitalen Post-Produktion war die Einführung des *digital intermediate (DI)*.

Ursprünglich ist dies

„a term that refers to the intermediate stage of post-production between the initial digitalization of original film material and final transfer of those digital files back to film. *DI* begins with the digital scanning of an original camera negative that transforms it into a data file. Once this is done, a digital workflow occurs in which various operations take place, including [...] integrating visual effects elements, [...] performing color correction [...] and outputting the finished digital file to film.“²⁶²

Bei Filmen, die mit digitalen Filmkameras gedreht werden, sind die aufgenommenen Bilder logischerweise bereits digital. So muss heute der erste Schritt, nämlich das digitale Einscannen des Filmmaterials, oftmals nicht vollzogen werden. Noch seltener wird gegenwärtig allerdings der letzte Schritt getätigt, nämlich das fertige, nunmehr digitale Werk auf analoge Filmrollen zu spielen, da die Filme im Kino mittlerweile mehrheitlich als Datei von einer Festplatte abgespielt werden. Trotzdem wird diese oben beschriebene Phase der Post-Produktion noch immer *digital intermediate* genannt.

Pleasantville war, wie bereits erwähnt, der erste Real-Spielfilm für den (mit Ausnahme der wenigen ganzheitlich farbigen Sequenzen) ein *digital intermediate* hergestellt wurde. Bei jenen Filmen, die bereits davor digitale Spezialeffekte eingesetzt haben, wurden aufgrund des damals noch großen Zeit- und Rechenaufwands nur jene zu manipulierenden Bilder eingescannt.²⁶³ Im *digital intermediate* kann also der gesamte visuelle Inhalt des Filmes – darunter vor allem die Farbgebung – digital verändert werden. Die Folge daraus ist die komplette Kontrolle des Digitalen über das Analoge. Vorangetrieben, da zum ersten Mal verwendet, hat diese Entwicklung ein zumal teilweise schwarzweißer Film. Anschließend hat es nicht allzu lange gedauert, bis zum ersten Mal das gesamte Material eines Filmes für ein *digital intermediate* eingescannt wurde – und zwar im Jahre 2000 für *O Brother, Where Art Thou?* [*O Brother, Where Art Thou? - Eine Mississippi-Odyssee*]²⁶⁴ von den Coen-Brüdern. Ein Jahr darauf verwendeten sie dieses damals noch immer neue Verfahren für den ebenso in der Arbeit besprochenen Schwarzweiß-Film *The Man Who Wasn't There*. Schließlich wurden bereits

²⁶² Belton: "Painting by the Numbers: The Digital Intermediate", S. 58.

²⁶³ Vgl. Leon Silverman: "The New Post Production Workflow: Today and Tomorrow", in: *Understanding Digital Cinema. A Professional Handbook*, Hg. Charles S. Swartz, Amsterdam/Boston, MA: Focal 2005, S. 15–56, hier: S. 50–51.

²⁶⁴ *O Brother, Where Art Thou?*, Regie: Joel Coen, GBR/FRA/USA 2000.

2005 ca. die Hälfte und 2007 etwa 70% aller Hollywood-Filme mittels *digital intermediate* postproduziert.²⁶⁵ Heute ist dieses Verfahren zum Standard geworden.

Das digitale Kino steht an sich oftmals dafür, phantastische Welten herzustellen. Die Entwicklung, die diese Möglichkeit neben digitalen *visual effects* wohl am meisten begünstigt, ist *chroma keying*, geläufiger bekannt als *green-* oder *bluescreen*-Technik. Dabei werden zuerst die Szenen vor einer einfarbigen Kulisse (früher blau, heute meist grün) gefilmt. Der Hintergrund kann schließlich mit einem am Computer erzeugten *digital backlot* ersetzt werden.²⁶⁶ Der Schwarzweiß/Farb-Mischfilm *Sin City* war neben *Sky Captain and the World of Tomorrow*²⁶⁷ einer der ersten, dessen Hintergrund beinahe zur Gänze aus *digital backlots* bestand.²⁶⁸ Wieder war also Schwarzweiß der Wegbereiter für eine Technik, die darauffolgend für äußerst erfolgreiche Filme ebenso zum Einsatz kam. So wurden Kassenschlager wie *Avatar* (auf Platz eins der inflationsunbereinigten weltweiten Kino-charts) oder *Alice in Wonderland* [*Alice im Wunderland*]²⁶⁹ (vierzehnter auf derselben Liste²⁷⁰) nämlich genauso zu einem Großteil mit echten Schauspielern vor digitalen Hintergründen gedreht.²⁷¹

Gerade die Verbundenheit mit dem Vergangenen und Analogen ist es, was den Schwarzweiß-Film kurioserweise dazu befähigt, als Pionier der Digitaltechnik zu fungieren. Die Mediengeschichte hält vergleichbare Beispiele bereit: bereits als im 15. Jahrhundert die Technik des Buchdrucks erfunden wurde, legitimierte diese der handschriftliche Stil. Das Vorangegangene (der handschriftliche Prozess) konstituierte das Gegenwärtige (den mechanischen Prozess), da die ersten gedruckten Bücher „nicht wie gedruckt, sondern wie geschrieben“²⁷² ausgesehen haben.

²⁶⁵ Vgl. Belton: "Painting by the Numbers: The Digital Intermediate", S. 58.

²⁶⁶ Vgl. Jeff Foster: *The Green Screen Handbook. Real-World Production Techniques*, Indianapolis, IN: Wiley 2010, S. 13.

²⁶⁷ *Sky Captain and the World of Tomorrow*, Regie: Kerry Conran, USA/GBR/ITA 2004.

²⁶⁸ Vgl. Wood: "Digital Afx: Digital Dressing and Affective Shifts in *Sin City* and 300", S. 290.

²⁶⁹ *Alice in Wonderland*, Regie: Tim Burton, USA 2010.

²⁷⁰ Vgl. Anon.: "All Time Box Office: Worldwide Grosses".

²⁷¹ Vgl. Zone: *3-D Revolution*, S. 289. ; Barbara Robertson: "VFX Supervisor Ken Ralston on *Alice in Wonderland*", in: *StudioDaily*, 21.02.2011, www.studiodaily.com/2011/02/vfx-supervisor-ken-ralston-on-alice-in-wonderland, Zugriff: 21.04.2013.

²⁷² Claudia Brinker-von der Heyde: *Die literarische Welt des Mittelalters*, Darmstadt: WBG 2007, S. 56.

„Es sind dieselben Schriftarten, dieselben Einrichtungs- und Ausstattungsmuster, dieselben Formate und letztlich sogar dieselben Texte, die nun im Buchdruck erschienen – nur alles etwas ebenmäßiger, schöner und korrekter, so jedenfalls der Anspruch der frühen Drucker.“²⁷³

Durch diesen Stil war die Akzeptanz in der Übergangszeit gegeben. Genau so befindet sich derzeit das zeitgenössische Populärkino im Übergang von analogem zu digitalem Film – und Schwarzweiß hilft ihm dabei. Ebenso wie für die frühen Drucker scheint es den führenden digitalen Filmemachern ein Anliegen zu sein, vorhergegangene Stile zwar zu kopieren, diese allerdings mit den neuen Möglichkeiten ‚schöner und korrekter‘ darzustellen. So werden beispielsweise im Film *Sin City* die Handkolorierung oder der *chiaroscuro*-Stil des Expressionismus heute scheinbar verbessert hervorgebracht. Doch wer forciert eigentlich das Aussterben des analogen und die Zur-Norm-Werdung des digitalen Kinos? Oder anders gefragt: wer profitiert davon? Nachdem immer mehr Filme mit digitalen Filmkameras gedreht und digital postproduziert wurden, waren im Jahre 2002

„der Verleih der Filme, ihre Distribution via Kurier und die Projektion im Kino die fehlenden Elemente einer vollständig digitalen Prozesskette. Die ausschlaggebende Entscheidung, auch diesen Teil der Produktionskette weltweit und schnellstmöglich zu digitalisieren, wurde von den marktführenden Hollywood-Studios getroffen.“²⁷⁴

So würden diese schließlich

„aufgrund langfristiger Einsparungen bei den Herausbringungskosten erheblich von der Digitalisierung [profitieren], sobald sie die Kinos nicht mehr mit analogen Kopien, sondern mit Datenpaketen beliefern. [...] Die Kinobetreiber hingegen ziehen zunächst keinen unmittelbaren Nutzen aus der Digitaltechnik, müssen jedoch ihre gesamte Vorführtechnik austauschen, was mit erheblichen Kosten von ca. 65 000 bis 100 000 Euro pro Kinosaal verbunden ist.“²⁷⁵

Zumindest in den USA wurde dies folgendermaßen geregelt:

²⁷³ Jürgen Wolf: "Von geschriebenen Drucken und gedruckten Handschriften. Irritierende Beobachtungen zur zeitgenössischen Wahrnehmung des Buchdrucks in der 2. Hälfte des 15. und des beginnenden 16. Jahrhunderts", in: *Buchkultur und Wissensvermittlung in Mittelalter und Früher Neuzeit*, Hg. Andreas Gardt/Mireille Schnyder/Jürgen Wolf, Berlin/Boston, MA: De Gruyter 2011, S. 3–22, hier: S. 4.

²⁷⁴ Jesko Jockenhövel/Ursula Reber/Claudia Wegener: "Digitaler Roll-out: Kinobranche im Umbruch. Zur Einführung des digitalen Kinos", in: *Media Perspektiven* 9, 2009, S. 494–503, hier: S. 496.

²⁷⁵ Ebd., S. 496.

„Because the studios will save so much money on shipping costs, they've agreed to help finance the conversion. For the next 10 years, they will pay theater owners a ‚virtual-print fee‘ for each new release shown digitally. To speed the conversions along, the studios are using a classic carrot-and-stick model of coercion. The offset money is the carrot. The punishing stick? Studios will no longer be releasing 35 mm prints.“²⁷⁶

Die *major studios* profitieren also schlussendlich von der ganzheitlichen Digitalisierung der Filmproduktionskette und die Schwarzweiß-Darstellungen des zeitgenössischen Populärkinos stellen sich in den Dienst dieser.

Doch an manchen Beispielen zeigt sich, dass selbst innerhalb der Kontrollinstitution des Populärkinos Abweichungen zu finden sind. So gibt es auch Schwarzweiß-Darstellungen, die das analoge Kino nicht dem digitalen untergeordnet sehen. Diese stammen aus Filmen von ganz bestimmten Regisseuren, die sich innerhalb des Hollywoodkinos einen Sonderstatus erarbeitet haben, der scheinbar sogar soweit geht, die digitale Agenda nicht mittragen zu müssen. Gemeint sind dabei u.a. Quentin Tarantino und Christopher Nolan. Ersterer zeigt mit den Schwarzweiß-Darstellungen in seinen Filmen, dass er die analoge Distribution von Film noch immer als anstrebenswert erachtet. Genau dafür steht auch die Person Tarantino. So kaufte dieser 2007 das historische Kino *New Beverly Cinema* in Los Angeles, um es vor der Schließung zu retten und versprach mit der Akquisition gleichzeitig: „As long as I'm alive, and as long as I'm rich, the New Beverly will be there, showing double features in 35mm.“²⁷⁷ Weiters sieht er durch die Digitalität des Kinos, dessen unabhängige Form gefährdet, da dieses sich damit immer mehr der Technik des Fernsehens annähern soll. So legte er gar nahe, dass er aufhören würde, Filme zu drehen, „[i]f it actually gets to the place where

²⁷⁶ Gendy Alimurung: "Movie Studios Are Forcing Hollywood to Abandon 35mm Film. But the Consequences of Going Digital Are Vast, and Troubling", in: *LA Weekly*, 12.04.2012, www.laweekly.com/2012-04-12/film-tv/35-mm-film-digital-Hollywood/full, Zugriff: 19.04.2013.

²⁷⁷ Russ Fischer: "Quentin Tarantino Keeps a Classic Movie Theater Open; Who'll Save the Rest of the Country's Indie Theaters?", in: *Film*, www.slashfilm.com/quentin-tarantino-keeps-a-classic-movie-theater-open-wholl-save-the-rest-of-the-countrys-indie-theaters, Zugriff: 22.04.2013.

you can't show 35mm film in theatres anymore and everything is digital projection“.²⁷⁸

Zwar ist bereits Tarantino keineswegs als kleines Rädchen innerhalb des Systems einzustufen, doch „Hollywoodstudios setzen primär auf Blockbuster-Filme, mit denen sie ihren größten Umsatz erwirtschaften“²⁷⁹ und gleich einige davon inszenierte Christopher Nolan. Unter den Top 35 der inflationsunbereinigten weltweiten Kinokassen-Charts sind drei seiner Filme zu finden: *Inception*²⁸⁰ (an 35.), *The Dark Knight*²⁸¹ (an 15.) und *The Dark Knight Rises* (an achter Stelle²⁸²). Seine Schwarzweiß-Darstellung in *Memento* zeigt, wie sich für eine Geschichte Altes und Neues perfekt vereinigen bzw. ergänzen können. Damals wie heute sieht Nolan allerdings, das analoge Format für die Produktion noch immer in Überlegenheit: „It's cheaper to work on film, it's far better looking, it's the technology that's been known and understood for a hundred years, and it's extremely reliable.“²⁸³ Doch nicht nur für den Dreh, sondern auch für die Post-Produktion verweigert dieser den ganzheitlich digitalen Einsatz: „In fact, I've never done a digital intermediate.“²⁸⁴ So wurden in Nolan-Filmen nur jene Stellen, die schließlich digitale Spezialeffekte beinhalten, digital eingescannt. Für die nachträgliche Farbbearbeitung wurden fotochemische Prozesse angewandt. Seine Filme *The Dark Knight* und *The Dark Knight Rises* sind teilweise mit IMAX-Kameras gedreht. Diese nehmen anstatt auf einem vertikal durch die Kamera laufenden 35mm-Film die Bilder auf einem horizontal durch die Kamera laufenden 70mm-Film auf, wobei ein *frame* ca. neun Mal so groß als üblich aufgezeichnet wird.²⁸⁵ Dies steigert natürlich die Bildqualität immens. Nolan argumentiert, dass solch eine Brillanz mit digitalen Kameras und per digitaler Distribution (noch) nicht möglich sei:

²⁷⁸ Simon Reynolds: "Tarantino: 'I'm Going to Become a Novelist'", in: *Digital Spy*, 16.12.2009, www.digitalspy.co.uk/movies/news/a191697/tarantino-im-going-to-become-a-novelist.html, Zugriff: 22.04.2013.

²⁷⁹ Jockenhövel/Reber/Wegener: "Digitaler Roll-out: Kinobranche im Umbruch"

²⁸⁰ *Inception*, Regie: Christopher Nolan, USA/GBR 2010.

²⁸¹ *The Dark Knight*, Regie: Christopher Nolan, USA/GBR 2008.

²⁸² Anon.: "All Time Box Office: Worldwide Grosses".

²⁸³ Jeffrey Ressler: "The Traditionalist", in: *DGA. Directors Guild of America*, Frühling 2012, www.dga.org/Craft/DGAQ/All-Articles/1202-Spring-2012/DGA-Interview-Christopher-Nolan.aspx, Zugriff: 22.04.2013.

²⁸⁴ Ebd.

²⁸⁵ Vgl. John Vanderhoef: "Things to Know About IMAX", in: *Media Industries Project*, 19.02.2013, www.carseywolf.ucsb.edu/mip/blog/things-know-about-imax, Zugriff: 23.04.2013.

„I think IMAX is the best film format that was ever invented. It's the gold standard. [...] When I look at a digitally acquired and projected image, it looks inferior against an original negative anamorphic [35mm] print or an IMAX one.“²⁸⁶

Dieser Standpunkt kann durch technische Details ebenso bestätigt werden. Als Qualitätskriterium von aufgenommenen und projizierten Filmbildern wird oftmals exemplarisch die Auflösungsfähigkeit herangezogen. 35mm-Film bietet unter optimalen Bedingungen beispielsweise eine Auflösung von ca. 24 Millionen Bildpunkten.²⁸⁷ „Auf einer guten Vorführkopie sind [allerdings], bedingt durch Kopierverluste, nur noch etwa acht bis zwölf Millionen Bildpunkte möglich.“²⁸⁸ Das digitale HD-Aufnahme-Format hingegen arbeitet mit einer Auflösung von 1920 horizontalen Mal 1080 vertikalen Pixeln, was einem Wert von nur ca. 2 Millionen Bildpunkten entspricht. Wenn mit analogen 35mm-Kameras gedreht wird, werden die Bilder mit einer Auflösung von zumeist 2K (2048x1536, also ca. 3 Millionen Bildpunkte) – bei größeren Produktionen allerdings schon mit einer Auflösung von 4K (4096x3072, also ca. 12 Millionen Bildpunkte) – für das *digital intermediate* eingescannt.²⁸⁹ Somit wird bei diesem Schritt bereits eine womöglich höhere Bildqualität des gedrehten Materials beschnitten. In digitalen Kinos werden die Filme schließlich mit 2K-Projektoren vorgeführt. Nur die wenigsten Kinobetreiber waren bisher (nach der erst vor kurzem getätigten digitalen 2K-Aufrüstung) bereit, sich 4K-Projektionssysteme anzuschaffen. IMAX-Systeme zeigen das derzeitig noch vorherrschende Analog/Digital-Gefälle überdies genauer auf. Das digitale Äquivalent von IMAX-Film wäre 18K, was ca. 200 Millionen Pixeln entsprechen würde. Tatsächlich ist eine solche Auflösung noch lange nicht mit einer digitalen Kamera möglich. Eines der Probleme von horizontalen 70mm-Film ist jedoch, dass es nur noch wenige Kinos gibt, die dafür ausgerüstet sind. Digitale IMAX-Kinos – da sie ihrem Namen nicht gerecht werden, auch genannt ‚liemax‘ – zeigen die Filme ebenso nur in 2K- oder seltener in 4K-Auflösung.²⁹⁰

²⁸⁶ Ressner: "The Traditionalist".

²⁸⁷ Vgl. Christian Gierke: *Der digitale Film. Filmökonomie und Filmästhetik unter dem Einfluss digitaler Technik*, Hamburg: Plan 9 2000, S. 75.

²⁸⁸ Ebd., S. 75.

²⁸⁹ Vgl. Silverman: "The New Post Production Workflow: Today and Tomorrow", S. 52.

²⁹⁰ Vgl. Vanderhoef: "Things to Know About IMAX".

Im Gegensatz zu Quentin Tarantino sieht sich Christopher Nolan mit dem Vorzug des analogen Materials nicht so sehr als Retter der Eigenständigkeit des Kinos, sondern vielmehr das Filmmaterial gerade im technischen Bereich (welcher ja oftmals das Digitale zu legitimieren scheint) überlegen: „When it is as good as film and it makes sense I’ll be open to it [...] but (at present) it’s not good enough.“²⁹¹

Innerhalb der Kontrollinstitution der zeitgenössischen Populärkinos haben sich manche Regisseure also einen Platz außerhalb der Kontrolle geschaffen. Aus dieser Position heraus geben sie einen scheinbar bereits verlorenen Kampf – nämlich zwischen dem im Aussterben begriffenen analogen Film und dem sich immer weiter ausbreitenden digitalen Film – nicht verloren.

²⁹¹ Alex Ben Block: "'Dark Knight Rises' Director Christopher Nolan Isn't a Fan of Digital", in: *The Hollywood Reporter*, 09.06.2012, www.hollywoodreporter.com/news/dark-knight-rises-chris-nolan-digital-335514, Zugriff: 22.04.2013.

7 Quellenverzeichnis

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

7.1 Bibliografie

Abramson, Albert: *The History of Television, 1942 to 2000*, Jefferson, NC: McFarland & Company 2003.

Alimurung, Gendy: "Movie Studios Are Forcing Hollywood to Abandon 35mm Film. But the Consequences of Going Digital Are Vast, and Troubling", in: *LA Weekly*, 12.04.2012, www.laweekly.com/2012-04-12/film-tv/35-mm-film-digital-Hollywood/full, Zugriff: 19.04.2013.

Allary, Mathias: "Schwarzweiß", in: *Movie-College*, 2008, www.movie-college.de/filmschule/kamera/schwarzweiss.htm, Zugriff: 22.02.2013.

Anon.: "All Time Box Office: Worldwide Grosses", in: *Box Office Mojo*, 28.02.2013, boxofficemojo.com/alltime/world, Zugriff: 28.02.2013.

Anon.: "Allgemeine Information", in: *DVB-T. Das Digitale Antennenfernsehen*, 2011, www.dvb-t.at/was-ist-das/allgemeine-information.html, Zugriff: 02.03.2013.

Anon.: "Anchorman: The Legend of Ron Burgundy", in: *Box Office Mojo*, 2013, boxofficemojo.com/movies/?id=anchorman.htm, Zugriff: 25.04.2013.

Anon.: "Awards 2009", in: *Festival de Cannes*, 2009, www.festival-cannes.fr/en/archives/2009/awardCompetition.html, Zugriff: 22.02.2013.

Anon.: "BWC Present: "The Mist" (in Black & White)", in: *TribLocal*, Oktober 2011, triblocal.com/palatine/calendar/2011/10/19/bwc-presents-the-mist-in-black-white, Zugriff: 11.03.2013.

Anon.: "Casablanca (1942) Photo 73", in: *IMDb. Internet Movie Database*, 2013, www.imdb.com/media/rm1788712960/tt0034583, Zugriff: 20.05.2013.

Anon.: "Forgetting Sarah Marshall", in: *Box Office Mojo*, 2013, boxofficemojo.com/movies/?id=forgettingsarahmarshall.htm, Zugriff: 25.04.2013.

Anon.: "Grindhouse", in: *Box Office Mojo*, 2013, boxofficemojo.com/movies/?id=grindhouse.htm, Zugriff: 17.04.2013.

Anon.: "'Kill Bill: Vol. 1': Trivia", in: *IMDb. Internet Movie Database*, 2013, www.imdb.com/title/tt0266697/trivia, Zugriff: 06.04.2013.

Anon.: "Knocked Up", in: *Box Office Mojo*, 2013, boxofficemojo.com/movies/?id=knockedup.htm, Zugriff: 25.04.2013.

Anon.: "Schmalfilme: Kummer in Kasette", in: *Der Spiegel* 20/37, 05.09.1966;

wissen.spiegel.de/wissen/image/show.html?did=46414175&aref=image036/2006/03/22/cqsp196637078-P2P-078.pdf, Zugriff: 18.02.2013.

Anon.: "Screen Cinema", in: *Observations.com*, 2009, www.observations.com/search/screen-cinema, Zugriff: 11.03.2013.

Anon.: "Superbad", in: *Box Office Mojo*, 2013, boxofficemojo.com/movies/?id=superbad.htm, Zugriff: 25.04.2013.

Anon.: "The 40-Year-Old Virgin", in: *Box Office Mojo*, 2013, boxofficemojo.com/movies/?id=40yearoldvirgin.htm, Zugriff: 25.04.2013.

Anon.: "The 84th Academy Awards (2012) Nominees and Winners", in: *The Academy of Motion Pictures Arts and Sciences*, 2012, www.oscars.org/awards/academyawards/legacy/ceremony/84th-winners.html, Zugriff: 22.02.2013.

Anon.: "The Good German (2006) Photo 82", in: *IMDb. Internet Movie Database*, 2013, www.imdb.com/media/rm2052755968/tt0452624, Zugriff: 20.05.2013.

Anon.: "What Each Rating Means", in: *MPAA. Motion Picture Association of America*, 2013, <http://www.mpa.org/ratings/what-each-rating-means>, Zugriff: 06.04.2013.

Arnheim, Rudolf: "Bemerkungen zum Farbfilm", in: *Rudolf Arnheim: Kritiken und Aufsätze zum Film*, Hg. Helmut H. Diedrichs, München/Wien: C. Hanser 1977, S. 47–52; (Orig. "Remarks on the Colour Film", in: *Sight & Sound* 4/16, 1935).

Batchelor, David: *Chromophobie. Angst vor der Farbe*, Wien: WUV 2002; (Orig. *Chromophobia*, London: Reaktion 2000).

Belton, John: "Das digitale Kino - eine Scheinrevolution", in: *Montage/av* 12/1, 2003, S. 6–27; (Orig. "Digital Cinema. A False Revolution", in: *October* 100, 2002).

Belton, John: "Painting by the Numbers: The Digital Intermediate", in: *Film Quarterly* 61/3, Frühling 2008, S. 58–65.

Block, Alex Ben: "'Dark Knight Rises' Director Christopher Nolan Isn't a Fan of Digital", in: *The Hollywood Reporter*, 09.06.2012, www.hollywoodreporter.com/news/dark-knight-rises-chris-nolan-digital-335514, Zugriff: 22.04.2013.

Böhn, Andreas/Kurt Möser: "Techniknostalgie und Retrotechnologie: Einleitung", in: *Techniknostalgie und Retrotechnologie*, Hg. Andreas Böhn/Kurt Möser, Karlsruhe: KIT Scientific Publishing 2010, S. 9–16.

Brinker-von der Heyde, Claudia: *Die literarische Welt des Mittelalters*, Darmstadt: WBG 2007.

Brook, Vincent/Allan Campbell: "'Pansies Don't Float'. Gay Represantability, Film Noir, and The Man Who Wasn't There", in: *Jump Cut: A Review of Contemporary Media* 46, 2003, www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/brook.pansies/text.html, Zugriff: 24.03.2013.

Burt, Jonathan: *Animals in Film*, London: Reaktion 2002.

- Clair, René: *Vom Stummfilm zum Tonfilm. Kritische Notizen zur Entwicklungsgeschichte des Films, 1920-1950*, München: Beck 1952.
- Deleuze, Gilles: *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1989; (Orig. *L'image-mouvement. Cinéma 1*, Paris: Les Editions de Minuit 1983).
- Deleuze, Gilles: "Postskriptum über die Kontrollgesellschaften", in: *Unterhandlungen. 1972-1990*, Hg. Gilles Deleuze, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993, S. 254–262; (Orig. "Post-scriptum sur les sociétés de contrôle", in: *L'autre journal 1*, 1990).
- deWaard, Andrew: "Intertextuality, Broken Mirrors, and The Good German", in: *The Philosophy of Steven Soderbergh*, Hg. R. Barton Palmer/Steven M. Sanders, Lexington, KY: University Press of Kentucky 2011, S. 107–119.
- Dixon, Wheeler W.: *The Second Century of Cinema. The Past and Future of the Moving Image*, Albany, NY: State University of New York Press 2000.
- Douglas, Edward: "An Exclusive Interview with Mr. Frank Darabont!", in: *ShockTillYouDrop*, 15.11.2007, www.shocktillyoudrop.com/news/topnews.php?id=3609, Zugriff: 11.03.2013.
- Elsaesser, Thomas: "American Graffiti und Neuer Deutscher Film. Filmemacher zwischen Avantgarde und Postmoderne", in: *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*, Hg. Andreas Huyssen/Klaus R. Scherpe, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1986, S. 302–328.
- Elsaesser, Thomas: *Filmgeschichte und frühes Kino. Archäologie eines Medienwandels*, München: Edition Text + Kritik 2002.
- Elsaesser, Thomas: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz + Fischer 2009.
- Everson, William K.: *American Silent Film*, New York, NY: Da Capo 1998; (Orig. New York: Oxford University Press 1978).
- Faulstich, Werner: *Filmgeschichte*, Paderborn: W. Fink 2005.
- Fischer, Robert: "Pulp Fiction", in: *Quentin Tarantino*, Hg. Robert Fischer/Peter Körte/Georg Seeßlen, Berlin: Bertz + Fischer 2004, S. 127–144; (Orig. 1997).
- Fischer, Russ: "Quentin Tarantino Keeps a Classic Movie Theater Open; Who'll Save the Rest of the Country's Indie Theaters?", in: */Film*, www.slashfilm.com/quentin-tarantino-keeps-a-classic-movie-theater-open-wholl-save-the-rest-of-the-countrys-indie-theaters, Zugriff: 22.04.2013.
- Fisher, Bob: "On the Job. The Collaborations of Wally Pfister ASC & Director Chris Nolan", in: *British Cinematographer* 38, März 2010, S. 16–17.
- Flückinger, Barbara: "Das digitale Kino: Eine Momentaufnahme. Technische und ästhetische Aspekte der gegenwärtigen digitalen Bilddatenakquisition für die Filmproduktion", in: *Montage/av* 12/1, 2003, S. 28–54.
- Flusser, Vilém: *Für eine Philosophie der Fotografie*, Göttingen: European Photography ⁸1997; (Orig. 1983).

Flusser, Vilém: *Ins Universum der technischen Bilder*, Göttingen: European Photography ⁶1999; (Orig. 1985).

Foley, Jack: "Goodnight, and Good Luck - George Clooney Interview", in: *IndieLondon*, o.J., www.indielondon.co.uk/DVD-Review/goodnight-and-good-luck-george-clooney-interview, Zugriff: 08.03.2013.

Foster, Jeff: *The Green Screen Handbook. Real-World Production Techniques*, Indianapolis, IN: Wiley 2010.

Frazer, Bryant: "The Artist's Cinematographer Speaks. Guillaume Schiffman, AFC, on Shooting Color for Black-and-White, Framing 1.37:1 at 22 fps, and What It Really Sounded Like on Set", in: *StudioDaily*, 17.2.2012, www.studiodaily.com/2012/02/the-artists-cinematographer-speaks, Zugriff: 18.03.2013.

Freeman, Michael: *Schwarzweiss-Fotografie*, München: Markt+Technik 2010.

Genette, Gérard: *Die Erzählung*, Paderborn: Fink ³2010; (Orig. *Nouveau discours du récit*, Paris: Seuil 1983).

Giardina, Carolyn: "James Cameron 'Fully Intends' to Make 'Avatar 2 and 3' at Higher Frame Rates", in: *The Hollywood Reporter*, 30.03.2011, www.hollywoodreporter.com/news/james-cameron-fully-intends-make-172916, Zugriff: 02.03.2013.

Giardina, Carolyn: "Showeast 2012: Major Exhibitors Sign for High Frame-Rate 'Hobbit' Despite Format Challenges", in: *The Hollywood Reporter*, 07.11.2012, www.hollywoodreporter.com/news/showeast-2012-major-exhibitors-sign-387289, Zugriff: 02.03.2013.

Gierke, Christian: *Der digitale Film. Filmökonomie und Filmästhetik unter dem Einfluss digitaler Technik*, Hamburg: Plan 9 2000.

Grafe, Frieda: *Filmfarben. Ausgewählte Schriften Bd. 1*, Hg. Enno Patalas, Berlin: Brinkmann & Bose 2002.

Grewe, Florian: "HFR oder nicht? Das ist hier die Frage.", in: *Flodji.de*, 14.01.2013, flodji.de/hfr-oder-nicht-das-ist-hier-die-frage, Zugriff: 20.03.2013.

Grillo, Virgil/Bruce Kawin: "Reading at the Movies: Subtitles, Silence and the Structure of the Brain", in: *Post Script* 1/1, 1981, S. 25–32.

Groschke, Anette: "Kurz und in Farbe", in: *Bundesarchiv Deutschland*, o. J., www.bundesarchiv.de/imperia/md/content/bundesarchiv_de/fachinformation/kurz_und_in_farbe.pdf, Zugriff: 08.02.2013.

Gunning, Tom: "'Primitive' Cinema. A Frame-up? Or The Trick's on Us", in: *Early Cinema. Space, Frame, Narrative*, Hg. Thomas Elsaesser, London: BFI 1990, S. 95–103.

Hahn, Philipp: *Mit High Definition ins digitale Kino. Entwicklung und Konsequenzen der Digitalisierung des Films*, Marburg: Schüren 2005.

Hebeisen, Walter: *F.W. Taylor und der Taylorismus. Über das Wirken und die Lehre Taylors und die Kritik am Taylorismus*, Zürich: Vdf, Hochschulverlag an der ETH 1999.

- Holson, Laura M.: "Studios Are Killing (Bloodily But Carefully) for an R Rating", in: *The New York Times*, 21.10.2003, www.nytimes.com/2003/10/21/movies/studios-are-killing-bloodily-but-carefully-for-an-r-rating.html, Zugriff: 06.04.2013.
- Horak, Jan-Christopher: "Nitrofilm", in: *Lexikon der Filmbegriffe*, 20.07.2011, filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=638, Zugriff: 20.03.2013.
- Jameson, Frederic: "Postmoderne. Zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus", in: *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*, Hg. Andreas Huyssen/Klaus R. Scherpe, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1986, S. 45–99; (Orig. "Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism", in: *New Left Review* 146, Juli/August 1984).
- Jockenhövel, Jesko/Ursula Reber/Claudia Wegener: "Digitaler Roll-out: Kinobranche im Umbruch. Zur Einführung des digitalen Kinos", in: *Media Perspektiven* 9, 2009, S. 494–503.
- Kamangar, Salar (Hg.): *YouTube*, 2013, www.youtube.com.
- Kammerer, Dietmar: "'Liebe ist zu wenig'. Ein Gespräch mit Michael Haneke über repressive Erziehung und seinen Film 'Das weiße Band'", in: *Taz. Die Tageszeitung*, 10.10.2009, www.taz.de/!41983, Zugriff: 01.03.2013.
- Kaplan, Fred: "A Cult Classic Restored, Again", in: *The New York Times*, 30.09.2007, <http://www.nytimes.com/2007/09/30/movies/30kapl.html>, Zugriff: 11.03.2013.
- King, Norman: "The Sound of Silents", in: *Silent Film*, Hg. Richard Abel, New Brunswick, NJ: Rutgers University Press 1996, S. 31–44; (Orig. in: *Screen* 25/4, 1984).
- King, Stephen: *The Dark Tower. Bd. 1-8*, Hampton Falls, NH: Donald M. Grant 1982-2012.
- Köppl, Rainer M.: *Der Vampir sind wir. Der unsterbliche Mythos von Dracula biss Twilight*, St. Pölten/Salzburg: Residenz 2010.
- Koshofer, Gert: *Color. Die Farben des Films*, Berlin: Spiess 1988.
- Lenk, Sabine: "Schablonenkolorierung", in: *Lexikon der Filmbegriffe*, 22.04.2012, filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=841, Zugriff: 23.04.2013.
- Levy, Emanuel: *All About Oscar. The History and Politics of the Academy Awards*, New York, NY: Continuum 2003.
- Londe, Albert: *La Photographie dans les Arts, les Sciences et l'Industrie*, Paris: Gauthier-Villars 1888.
- Mansell, Luke: "Instagram Hits 100M Monthly Active Users", in: *Geeks Hut*, 27.02.2013, www.geekshut.com/instagram-hits-100m-monthly-active-users, Zugriff: 16.04.2013.
- Margolis, Jason: "'Following' Britain's Neo-Noirist, Christopher Nolan", in: *Indiewire*, 02.04.1999, www.indiewire.com/article/following_britains_neo-noirist_christopher_nolan, Zugriff: 20.2.2013.
- Marschall, Susanne: *Farbe im Kino*, Marburg: Schüren 2005.

- McCarthy, Todd: "Digital Cinema Is the Future... Or Is It?", in: *Daily Variety*, 25.06.1999.
- McGowan, Todd: *The Fictional Christopher Nolan*, Austin: University of Texas Press 2012.
- Mehnert, Hilmar: *Die Farbe in Film und Fernsehen*, Leipzig: VEB Fotokinoverlag 1974.
- Miller, Frank: *Sin City Bd. 4. Dieser feige Bastard*, Asperg: Cross Cult 2005; (Orig. *Sin City: That Yellow Bastard #1-6*, Milwaukie, OR: Dark Horse Comics 1996).
- Miller, Frank: *Sin City: The Hard Goodbye/The Big Fat Kill/That Yellow Bastard/The Babe Wore Red and Other Stories*, Milwaukie, OR: Dark Horse Comics 1991-1996.
- Monaco, James: *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2009; (Orig. *How to Read a Film*, London/New York, NY: Oxford University Press 1977).
- Monfette, Christopher: "Frank Darabont Talks The Mist", in: *IGN*, 19.02.2008, www.ign.com/articles/2008/03/19/frank-darabont-talks-the-mist, Zugriff: 11.03.2013.
- Owen, Jonathan: "Film Is Finished – This Could Be Its Last Oscars", in: *The Independent*, 24.02.2013, www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/film-is-finished--this-could-be-its-last-oscars-8508257.html, Zugriff: 28.02.2013.
- Ressner, Jeffrey: "The Traditionalist", in: *DGA. Directors Guild of America*, Frühling 2012, www.dga.org/Craft/DGAQ/All-Articles/1202-Spring-2012/DGA-Interview-Christopher-Nolan.aspx, Zugriff: 22.04.2013.
- Rest, Franz: "Die Explosion der Bilder. Entwicklung der Programmstrukturen im österreichischen Fernsehen", in: *Medienkultur in Österreich. Film, Fotografie, Fernsehen und Video in der Zweiten Republik*, Hg. Hans Heinz Fabris/Kurt Luger, Wien/Köln/Graz: Böhlau 1988, S. 265–315.
- Reumont, François: "The White Ribbon. Interview with Cinematographer Christian Berger, AAC", in: *AFC*, 18.11.2009, www.afcinema.com/The-White-Ribbon.html?lang=en, Zugriff: 23.02.2013.
- Reynolds, Simon: "Tarantino: 'I'm Going to Become a Novelist'", in: *Digital Spy*, 16.12.2009, www.digitalspy.co.uk/movies/news/a191697/tarantino-im-going-to-become-a-novelist.html, Zugriff: 22.04.2013.
- Robb, Brian J.: *Silent Cinema*, Harpenden: Kamera Books 2007.
- Robertson, Barbara: "VFX Supervisor Ken Ralston on Alice in Wonderland", in: *StudioDaily*, 21.02.2011, www.studiodaily.com/2011/02/vfx-supervisor-ken-ralston-on-alice-in-wonderland, Zugriff: 21.04.2013.
- Robnik, Drehli: "Betrieb und Betrieb - Affekte in Arbeit. Bild-Werdung als Wert-Bildung im Kino", in: *Arbeit, Zeit, Raum. Bilder und Bauten der Arbeit im Postfordismus*, Hg. Gabu Heindl, Wien: Turia + Kant 2008, S. 114–135.

- Romero, Michelle: "The Making of 'Good Night, and Good Luck'", in: *Edward R. Murrow Collection*, o.J., wikis.uit.tufts.edu/confluence/display/MurrowCollection/%27Good+Night%2C+and+Good+Luck%27+2#%27GoodNight%2CandGoodLuck%272-anchor, Zugriff: 09.03.2013.
- Sampson, Mike: "Quentin Tarantino Talks Retirement, Planning a Novel and HBO Miniseries?", in: *ScreenCrush*, 28.11.2012, screencrush.com/quentin-tarantino-talks-retirement, Zugriff: 03.03.2013.
- Schätz, Joachim: "Mit den Untoten leben. Sozietäten im Zombie-Invasionsfilm", in: *Untot. Zombie Film Theorie*, Hg. Michael Fürst/Florian Krautkrämer/Serjoscha Wierner, München: Belleville 2009, S. 45–64.
- Schaudig, Michael: "Das Ende vom 'Ende'. Nachruf auf eine filmische Konvention", in: *Montage/av* 12/2, 2003, S. 182–194.
- Schneider, Alexandra: *'Die Stars sind wir'. Heimkino als filmische Praxis*, Marburg: Schüren 2004.
- Seeßlen, Georg/C. Bernd Sucher (Hg.): *Postkinematografie. Der Film im digitalen Zeitalter*, Berlin: Bertz + Fischer 2013.
- Sikov, Ed: *Film Studies. An Introduction*, New York, NY: Columbia University Press 2010.
- Silverman, Leon: "The New Post Production Workflow: Today and Tomorrow", in: *Understanding Digital Cinema. A Professional Handbook*, Hg. Charles S. Swartz, Amsterdam/Boston, MA: Focal 2005, S. 15–56.
- Soltau, Thomas: "40 Jahre Farbfernsehen. Bunte Revolution auf Knopfdruck", in: *Stern*, 25.08.2007, www.stern.de/wissen/technik/40-jahre-farbfernsehen-bunte-revolution-auf-knopfdruck-596122.html, Zugriff: 23.03.2013.
- Spicer, Andrew: *Film Noir*, Harlow: Longman 2002.
- Spicer, Andrew: *Historical Dictionary of Film Noir*, Lanham: Scarecrow 2010.
- Steinberg, Cobbett: *TV Facts*, New York, NY: Facts on File 1980.
- Teichmann, Roland: *Filmwirtschaftsbericht Österreich 2012. Facts+Figures 11*, Wien: Österreichisches Filminstitut 2012.
- Toffler, Alvin: *The Third Wave*, New York, NY: Bantam Books 1980.
- Toumarkine, Doris: "The ABCs of DCPs: Unwrapping the Digital Cinema Package", in: *Film Journal International*, 28.08.2012, www.filmjournal.com/filmjournal/content_display/news-and-features/features/technology/e3i6e1af20cf8f6d2fb94cd8d64bc8948e7, Zugriff: 24.04.2013.
- Usai, Paolo Cherchi: "The Color of Nitrate: Actual Observations on Tinting and Toning Manuals for Silent Films", in: *Silent Film*, Hg. Richard Abel, New Brunswick, NJ: Rutgers University Press 1996, S. 21–30.
- Vanderhoef, John: "Things to Know About IMAX", in: *Media Industries Project*, 19.02.2013, www.carseywolf.ucsb.edu/mip/blog/things-know-about-imax, Zugriff: 23.04.2013.

Vejvoda, Jim: "Who is Lost in The Dark Tower?", in: *IGN*, 13.2.2007, <http://au.ign.com/articles/2007/02/13/who-is-lost-in-the-dark-tower>, Zugriff: 14.03.2013.

Volk, Kurt: *Grindhouse. 'The Sleaze-Filled Saga of an Exploitation Double Feature'*, New York, NY: Weinstein Books 2007.

Wahl, Chris: *Das Sprechen des Spielfilms. Über die Auswirkungen von hörbaren Dialogen auf Produktion und Rezeption, Ästhetik und Internationalität der siebten Kunst*, Trier: WVT 2005.

Welsch, Norbert/Claus Christian Liebmann: *Farben. Natur, Technik, Kunst*, Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag³ 2012; (Orig. 2003).

Winter, Rainer: "Filmanalyse in der Perspektive der Cultural Studies", in: *Film- und Fotoanalyse in der Erziehungswissenschaft. Ein Handbuch*, Hg. Yvonne Ehrenspeck/Burkhard Schäffer, Opladen: Leske + Budrich 2003, S. 151-164.

Wolf, Jürgen: "Von geschriebenen Drucken und gedruckten Handschriften. Irritierende Beobachtungen zur zeitgenössischen Wahrnehmung des Buchdrucks in der 2. Hälfte des 15. und des beginnenden 16. Jahrhunderts", in: *Buchkultur und Wissensvermittlung in Mittelalter und Früher Neuzeit*, Hg. Andreas Gardt/Mireille Schnyder/Jürgen Wolf, Berlin/Boston, MA: De Gruyter 2011, S. 3–22.

Wood, Aylish: "Digital Afx: Digital Dressing and Affective Shifts in Sin City and 300", in: *New Review of Film and Television Studies* 9/3, 2011, S. 283–295.

Wood, Robin: "An Introduction to the American Horror Film", in: *Movies and Methods. Bd. 2*, Hg. Bill Nichols, Berkeley: University of California Press 1984, S. 195–220; (Orig. in: *American Nightmare: Essays on the Horror Film*, Hg. Robin Wood/Richard Lippe, Toronto: Festival of Festivals 1979).

Yamato, Jen: "The Science of High Frame Rates, or: Why 'The Hobbit' Looks Bad at 48 FPS", in: *Movieline*, 14.12.2012, movieline.com/2012/12/14/hobbit-high-frame-rate-science-48-frames-per-second, Zugriff: 03.03.2013.

Zone, Ray: *3-D Revolution. The History of Modern Stereoscopic Cinema*, Lexington, KY: University Press of Kentucky 2012.

zu Hünigen, James: "Klappe", in: *Lexikon der Filmbegriffe*, 13.10.2012, filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=509, Zugriff: 20.03.2013.

7.2 Filmografie

24, Entwicklung: Robert Cochran/Joel Surnow, Fox, USA 2001-2010.

Abraham Lincoln: Vampire Hunter, Regie: Timur Bekmambetov, USA 2012.

Alice in Wonderland, Regie: Tim Burton, USA 2010.

Alien, Regie: Ridley Scott, USA/GBR 1979.

American Graffiti, Regie: George Lucas, USA 1973.

Anchorman: The Legend of Ron Burgundy, Regie: Adam McKay, USA 2004.

Au Coeur du Mensonge, Regie: Claude Chabrol, FRA 1999.

Avatar, Regie: James Cameron, USA/GBR 2009.

Battleship Potemkin, Regie: Sergei M. Eisenstein, Blu-ray, Kino International 2010; (Orig. *Bronenossez Potjomkin*, SUN 1925).

Becky Sharp, Regie: Rouben Mamoulian, USA 1935.

Blade Runner, Regie: Ridley Scott, USA/HKG/GBR 1982.

Bram Stoker's Dracula, Regie: Francis Ford Coppola, USA 1992.

Bride of Frankenstein, Regie: James Whale, USA 1935.

Casablanca, Regie: Michael Curtiz, USA 1942.

Chinatown, Regie: Roman Polanski, USA 1974.

Das weiße Band - Eine deutsche Kindergeschichte, Regie: Michael Haneke, DVD-Video (PAL), Warner Home Video 2010; (Orig. DEU/AUT/FRA/ITA 2009).

Dawn of the Dead, Regie: George A. Romero, ITA/USA 1978.

Dead Man, Regie: Jim Jarmusch, USA/DEU/JPN 1995.

Death Proof - Todsicher, Regie: Quentin Tarantino, DVD-Video (PAL), Senator Home Entertainment 2008; (Orig. *Death Proof*, USA 2007).

Der Nebel. Director's Choice, Regie: Frank Darabont, DVD-Video (PAL), Universal Film 2008; (Orig. *The Mist*, USA 2007).

Double Indemnity, Regie: Billy Wilder, USA 1944.

Down by Law, Regie: Jim Jarmusch, USA/DEU 1986.

Dracula, Regie: Terence Fisher, GBR 1958.

El Laberinto del Fauno, Regie: Guillermo del Toro, ESP/MEX/USA 2006.

Following, Regie: Christopher Nolan, GBR 1998.

Forgetting Sarah Marshall, Regie: Nicholas Stoller, USA 2008.

Frankenstein, Regie: James Whale, USA 1931.

Frankenweenie, Regie: Tim Burton, USA 2012.

Good Night, and Good Luck., Regie: George Clooney, Blu-ray-Video, Warner Home Video 2006; (Orig. USA/FRA/GBR/JPN 2005).

Inception, Regie: Christopher Nolan, USA/GBR 2010.

Kill Bill: Vol. 1, Regie: Quentin Tarantino, DVD-Video (PAL), Buena Vista Home Entertainment 2004; (Orig. USA 2003).

Knocked Up, Regie: Judd Apatow, USA 2007.

L'Arrivée du Train en Gare de La Ciotat, Regie: Auguste Lumière/Louis Lumière, FRA 1886.

Les Misérables, Regie: Tom Hooper, USA/GBR 2012.

Memento, Regie: Christopher Nolan, USA 2000.

Night of the Living Dead, Regie: George A. Romero, USA 1968.
O Brother, Where Art Thou?, Regie: Joel Coen, GBR/FRA/USA 2000.
Oz the Great and Powerful, Regie: Sam Raimi, USA 2013.
Pennies from Heaven, Regie: Norman Z. McLeod, USA 1936.
Pi, Regie: Darren Aronofsky, USA 1998.
Planet Terror, Regie: Robert Rodriguez, USA 2007.
Pleasantville, Regie: Gary Ross, DVD-Video (NTSC), New Line Home Video 2011; (Orig. USA 1998).
Pulp Fiction, Regie: Quentin Tarantino, USA 1994.
Silver Linings Playbook, Regie: David O. Russell, USA 2012.
Sin City, Regie: Robert Rodriguez/Frank Miller, DVD-Video (PAL), Buena Vista Home Entertainment 2005; (Orig. USA 2005).
Singin' in the Rain, Regie: Stanley Donen/Gene Kelly, USA 1952.
Sky Captain and the World of Tomorrow, Regie: Kerry Conran, USA/GBR/ITA 2004.
Speed Racer, Regie: The Wachowski Brothers, USA/AUS/DEU 2008.
Spy Kids 3-D: Game Over, Regie: Robert Rodriguez, USA 2003.
Star Wars IV: Eine neue Hoffnung, Regie: George Lucas, DVD-Video (PAL), 20th Century Fox 2008; (Orig. *Star Wars*, USA 1977).
Stranger Than Paradise, Regie: Jim Jarmusch, USA/DEU 1984.
Sucker Punch, Regie: Zack Snyder, USA/CAN 2011.
Superbad, Regie: Greg Mottola, USA 2007.
The 40 Year-Old Virgin, Regie: Judd Apatow, USA 2005.
The Artist, Regie: Michel Hazanavicius, Blu-ray-Video, Sony Pictures Home Entertainment 2012; (Orig. FRA/BEL/USA 2011).
The Birth of a Nation, Regie: D.W Griffith, USA 1915.
The Dark Knight, Regie: Christopher Nolan, USA/GBR 2008.
The Dark Knight Rises, Regie: Christopher Nolan, USA/GBR 2012.
The Good German, Regie: Steven Soderbergh, USA 2006.
The Hobbit: An Unexpected Journey, Regie: Peter Jackson, USA/NZL 2012.
The Jazz Singer, Regie: Alan Crosland, USA 1927.
The Man Who Wasn't There, Regie: Joel Coen, DVD-Video (PAL), Universum Film 2002; (Orig. USA/GBR 2001).
The Ring, Regie: Gore Verbinski, DVD-Video (NTSC), Dreamworks Video 2003; (Orig. USA/JPN 2002).
The Shield, Entwicklung: Shawn Ryan, FX, USA 2002-2008.
The Twilight Saga: Breaking Dawn - Part 1, Regie: Bill Condon, USA 2011.

The Wizard of Oz, Regie: Victor Fleming, USA 1939.

Zero Dark Thirty, Regie: Kathryn Bigelow, USA 2012.

8 Abstract

Die Norm des Populärkinos war nur selten der ganzheitlich schwarzweiße Film. Im frühen Kino wurden die Filme oftmals nachkoloriert und mit Einführung des Farbfilms war das farblose Bild auf bestimmte Nischen und Genres beschränkt, um später beinahe zur Gänze von der Bildfläche zu verschwinden. Diese Arbeit stellt sich die Frage, warum und wie das zeitgenössische Populärkino, zur Zeit des Übergangs zu einer digitalen Filmprozesskette, wieder öfter auf die Ästhetik dieses ur-analogen Formats zurückgreift. Dabei werden die dramaturgischen und narrativen Funktionen von Schwarzweiß in ganzheitlich farblosen Filmen, Schwarzweiß/Farb-Mischformen und eigentlich farbigen Filmen mit farblosen Sequenzen analysiert. So wird dargestellt, wie Schwarzweiß-Darstellungen unterschiedlichste film- und realgeschichtliche Vergangenheiten hervorrufen können. Der Großteil der Arbeit handelt davon, was die Filme – über ihre Diegese hinausweisend – über das zeitgenössische Populärkino zu erzählen vermögen. Dabei wird dargelegt, dass die meisten Filme, gerade durch den Rückgriff auf die Farblosigkeit, die Digitalität vorantreiben. Die einigen wenigen Schwarzweiß-Darstellungen, die sich – innerhalb des Systems des beinahe vollzogenen Übergangs zur vollständigen digitalen Filmkultur – implizit für das analoge Kino einsetzen, stellen schließlich eine Sonderstellung dar und erzählen von einem doch nicht uniformen zeitgenössischen Populärkino.

9 Lebenslauf

Angaben zur Person

Name:	Josef Boschitz
e-Mail:	josef.boschitz[at]chello.at
Geburtsdatum:	03.07.1988
Geburtsort:	Klagenfurt
Staatsangehörigkeit	Österreich

Berufserfahrung (Auszug)

Seit Jänner 2011	Filmkritiker und -kolumnist beim Online-Kinomagazin <i>UNCUT-Movies</i> (uncut.at)
Seit Oktober 2009	Museumspädagogischer Kulturvermittler im Ausstellungsbereich des <i>ZOOM Kindermuseums</i> (MuseumsQuartier, Wien)
Juli bis August 2010	Ferialarbeiter in der Abteilung Elektrowerkstätte der <i>Salzburger Festspiele</i>

Schulische und universitäre Laufbahn

2008-2013	Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der <i>Universität Wien</i>
2002-2007	Höhere Abteilung für Elektronik – Telekommunikation und Computertechnik an der <i>HTBL Mössingerstraße</i> (Klagenfurt), Abschluss: Matura mit gutem Erfolg
1998-2002	Gymnasiale Unterstufe im <i>BG und BRG für Slowenen / ZG in ZRG za Slovence</i> (Klagenfurt)
1994-1998	Volksschule <i>Hermagoras / Mohorjeva</i> (Klagenfurt)