

Farbdramaturgie im Kontext serieller Langzeiterzählung

GEORG FROSCHAUER



MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im Januar 2016

© Copyright 2016 Georg Froschauer

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der *Creative Commons Lizenz Namensnennung–NichtKommerziell–KeineBearbeitung Österreich* (CC BY-NC-ND) veröffentlicht – siehe <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/at/>.

Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hagenberg, am 21. Januar 2016

Georg Froschauer

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Kurzfassung	vi
Abstract	vii
1 Einleitung	1
1.1 Motivation und Zielsetzung	1
1.2 Aufbau der Arbeit	2
2 Grundlagen zu den Filmfarben	3
2.1 Farben sehen	3
2.2 Der Weg der Filmfarben auf die Leinwand	4
2.3 Frühe Diskussionen um den Farbfilm	6
2.4 Die sieben Farbkontraste nach Johannes Itten	8
2.5 Farbsignifikation im Film nach Hans J. Wulff	9
2.5.1 Höhere signifikante Stufen	10
2.5.2 Tension und Temperatur	11
2.5.3 Vorzugsfarben und Farbschemata	12
3 Analyse und Methodik	13
3.1 Kernelemente der Filmanalyse	13
3.2 Analyse von Dramaturgie und Narration	13
3.3 Figurenanalyse	15
3.3.1 Figurenkonzeption	18
3.3.2 Figurencharakterisierung	19
3.3.3 Charakterentwicklung	19
3.3.4 Figurenkonstellation	21
3.3.5 Figurenidentifikation	22
3.4 Zielsetzung für die Analyse und Umgang mit Subjektivität . .	23
4 Fallanalyse – <i>Breaking Bad</i>	25
4.1 Grundlegendes zur Serie	25
4.1.1 Die Pilotfolge – Handlung	25

4.2	Dramaturgie und Narration	26
4.3	Farbdramaturgie	29
4.4	Figuren und Charaktere	32
4.4.1	Walter White	35
4.4.2	Skyler White	35
4.4.3	Jesse Pinkman	36
4.5	Schlussbemerkungen	38
5	Fallanalyse – <i>Fargo</i>	39
5.1	Grundlegendes zur Serie	39
5.1.1	Die Pilotfolge – Handlung	39
5.2	Dramaturgie und Naration	40
5.3	Farbdramaturgie	41
5.4	Figuren und Charaktere	44
5.4.1	Lester Nygaard	46
5.4.2	Lorne Malvo	48
5.4.3	Molly Solverson	49
5.5	Schlussbemerkungen	51
6	Fallanalyse – <i>House of Cards</i>	52
6.1	Grundlegendes zur Serie	52
6.1.1	Die Pilotfolge – Handlung	52
6.2	Dramaturgie und Naration	53
6.3	Farbdramaturgie	53
6.4	Figuren und Charaktere	54
6.4.1	Francis Underwood	56
6.4.2	Claire Underwood	57
6.4.3	Zoe Barnes	58
6.5	Schlussbemerkungen	58
7	Schlussbemerkungen	60
7.1	Analysemodell	60
7.2	Ergebnis der Analyse	60
7.3	Abschließende Gedanken	61
A	Inhalt der CD-ROM/DVD	63
A.1	Masterarbeit	63
A.2	Online-Ressourcen	63
A.3	Abbildungen	63
	Quellenverzeichnis	64
	Literatur	64
	Filme und audiovisuelle Medien	65
	Online-Quellen	66

Kurzfassung

Diese Thesis beschäftigt sich mit den Funktionen der Filmfarbe in seriellen Langzeiterzählungen und ihre Auswirkungen auf deren Charaktere und Figuren. Auch wenn Farben ein sehr subtiles filmisches Mittel zur Charakterisierung und Darstellung von Filmfiguren in Serien sind, können sie dennoch bedeutend zur Dramaturgie und Ästhetik einer solchen beitragen. Dabei wird die Serienfigur individuell und abgegrenzt zur Filmfigur betrachtet. Im Fokus der Arbeit steht vor allem die Verbindung zwischen Farbdramaturgie und Aspekten der Figurenanalyse wie beispielsweise Charakterisierung und Entwicklung. Anhand von Analysen der differenten Serien *Breaking Bad*, *Fargo* und *House of Cards*, soll Aufschluss über die Anwendung von Filmfarben und Farbdramaturgien und deren Einfluss auf die Figurenwahrnehmung gegeben werden.

Abstract

This thesis examines film colors in serialized long-term narratives and their effect on characters and figures. While color is a very subtle element to characterize or portray a film or television character, it can nevertheless create significant impact on dramaturgy and aesthetics. In this case, the television character is considered in isolation. This thesis focuses on the connection between color dramaturgy and aspects of character analysis, such as characterization and development. Analyzing three television series — *Breaking Bad*, *Fargo*, and *House of Cards* — this thesis aims to produce insights on the use of film colors and its aesthetics, and their impact on character perception.

Kapitel 1

Einleitung

1.1 Motivation und Zielsetzung

In vielen visuellen Medien, auch abseits von Film und Bewegtbild spielen Farben und ihre Darstellung eine nicht unwesentliche Rolle für die Wahrnehmung eines Werks. Unsere Welt ist bunter und farbenfroher als jemals zuvor, die Möglichkeiten der Farbendarstellung scheinen keine Grenzen mehr zu kennen. Besonders in der vorherrschenden Film- und Serienlandschaft sind mit dem Einzug der Digitaltechnik viele Limitierungen aufgehoben worden. Mit Blick auf die Filmfarben und deren Dramaturgie stellt sich die Frage, inwieweit man heute schon durch ihre Allgegenwärtigkeit abgestumpft ist ihre Ästhetik aufzufassen und zu deuten. Dabei hat sich die medienspezifische Rolle der Farben im Film über die Jahre hinweg sicherlich verändert. Dennoch sind grundlegende Ziele, wie eine möglichst naturgetreue Abbildungsqualität auch heute noch präsent, betrachtet man die rasante Entwicklung von Displays, 3D Technik oder visuellen Effekten. Dabei scheint die Qualität der farbigen Abbildung stets stärker in den Fokus zu rücken, ihre Funktion als Ausdrucksmittel der filmischen Ästhetik und Dramaturgie wird mehr und mehr unterschätzt und verblasst. Diese Arbeit soll sich speziell mit Farben als Funktion des filmischen Ausdrucks in aktuellen amerikanischen Serien wie *Breaking Bad*, *Fargo* und *House of Cards* beschäftigen. Zusätzlich soll speziell auf die Auswirkung auf Figuren, ihre Darstellung und Charakterisierung im Format der seriellen Langzeiterzählung eingegangen werden. Erste Recherchen zu dieser Thematik zeigen, dass es eine auf wissenschaftlicher Basis sehr selten konkretisierte Materie darstellt. Dennoch soll anhand von gezielter Nachforschung theoretischer Quellen, unterstützt durch Analysen zeitgenössischer Fallbeispiele versucht werden die Auswirkungen der Farben im Rezeptionsprozess von Figuren in horizontalen Serienformaten zu erörtern. Zu diesem Zweck wurden wesentliche Fragen verfasst, welche im Rahmen dieser Arbeit beantwortet werden sollen. Als Grundlage der Figurenanalyse soll gezeigt werden, wie sich Figuren in seriellen Langzeiterzählungen

von jenen des abgeschlossenen Filmformats unterscheiden. Im Hinblick auf eine praktische Umsetzung in aktuellen Serienformaten wird vorweg die elementare Funktion von Farben und Farbigkeit als Mittel des Ausdrucks im Medium Film verdeutlicht werden. In weiter Folge wird anhand von Fallanalysen die Beziehung zwischen einer durchdachten Farbdramaturgie und ihrer Beeinflussung der Darstellung und Wahrnehmung verschiedener Charaktere und Figuren thematisiert werden.

1.2 Aufbau der Arbeit

Aufgrund der im vorangegangenen Kapitel aufgeworfenen Fragen und der grundlegenden Thematik soll sich diese Arbeit in einen theoretischen sowie einen analytischen Teil gliedern. Nach dem einleitenden Abschnitt wird in Kapitel 2 die Theorie der Filmfarben vorgestellt werden und neben einem kurzen Auszug über den historischen Weg der Filmfarben, vor allem deren Funktion als Ausdrucksmittel beschreiben. Dabei soll speziell auf ein Werk des deutschen Medienwissenschaftlers Hans Jürgen Wulff zur Farbdramaturgie eingegangen werden, welches Farben und ihre Bedeutung für das Medium Film behandelt und dabei eine Kategorisierung zu deren Funktion als Mittel des Ausdrucks zeigt. Kapitel 3 beschäftigt sich mit den Kernelementen der Film- und Figurenanalyse, welche zum Zweck dieser Arbeit als relevant erscheinen. Kapitel 4, 5 und 6 stellen die Analysen der Serien *Breaking Bad*, *Fargo* und *House of Cards* dar, welche im Rahmen dieser Arbeit nach definierten Aspekten untersucht werden sollen. Im abschließenden Abschnitt werden die Ergebnisse der Analyse zu Figuren und Farbdramaturgie kurz zusammengefasst und ein möglicher Ausblick gegeben.

Kapitel 2

Grundlagen zu den Filmfarben

2.1 Farben sehen

Das menschliche Auge ist ein optisches System. Seine Aufgabe ist es sichtbare Strahlung auf die Netzhaut zu richten, auf welcher sich Rezeptoren befinden, welche den physikalischen Reiz entschlüsseln. Diese Rezeptoren sind als Zäpfchen und Stäbchen bekannt, wobei die Stäbchen für das Entschlüsseln von Hell und Dunkel dienen und die Zäpfchen für die Unterscheidung von Farben zuständig sind, indem sie auf die spektrale Zusammensetzung des Lichts reagieren.

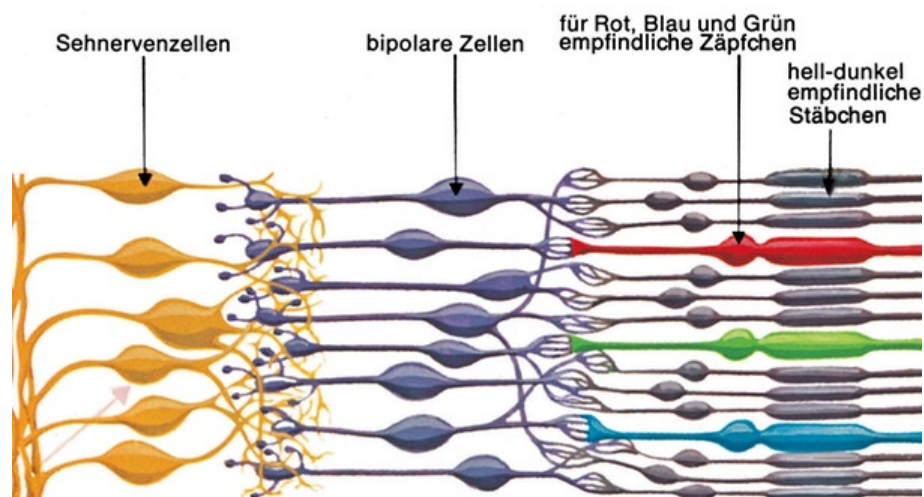


Abbildung 2.1: Schematische Darstellung des menschlichen Sehprozesses [33].

Es wird angenommen, dass es drei verschiedene Arten von Zäpfchen gibt, die jeweils auf eine bestimmte Wellenlänge des Lichts reagieren und somit für Blau-, Grün- beziehungsweise Rottöne sensibilisiert sind. Die Rezeptoren der Netzhaut leiten diese Informationen über den Sehnerv an das Gehirn weiter, wo diese schließlich in bewusstes Sehen umgewandelt werden (vgl. [6, S. 4]). Dem Mensch ist es möglich mit seinen Augen mehrere Millionen Farben zu unterscheiden, wobei verschiedene Studien sehr schwankende Angaben wiedergeben, sich aber alle mindestens im sechsstelligen Bereich befinden. Farben unterscheiden sich dabei durch drei Eigenschaften:

- den Farbton,
- die Helligkeit,
- den Sättigungsgrad.

Anhand dieser Eigenschaften ist es dem durchschnittlich Sehenden möglich, zwischen rund 200 Farbtönen im sichtbaren Spektrum zu differenzieren, wobei pro Farbton rund 500 Helligkeitsabstufungen und etwa 20 Sättigungswerte hinzukommen [18, S. 119]. Farben sind für die visuelle Einschätzung unserer Umgebung ein äußerst wichtiges Werkzeug und sind aus unserer Wahrnehmungscharakteristik nicht wegzudenken. Wir orientieren uns mit Hilfe von Farben, können Entfernungen und Raumperspektiven durch Farbtöne und durch Farbabstufungen abschätzen, beurteilen den Zustand von Nahrungsmitteln aufgrund von Farbe und Geruch, haben recht genaue Vorstellungen davon, welche Farben wir an welchen Objekten für schön und welche für abstoßend halten – kurzum, wir benutzen im Alltag ein äußerst komplexes Farbsystem, das zudem auch noch persönlichen und regionalen Vorlieben und Moden unterworfen ist [18, S. 4].

2.2 Der Weg der Filmfarben auf die Leinwand

Das heutige Film- und Fernsehpublikum ist bereits durch die Masse an Filmen in Farbe übermäßig für diese desensibilisiert. Ihre herausragende Besonderheit früherer Tage ist vergangen und nur wenige Werke schaffen es aufgrund ihrer durchdachten Farbästhetik herauszuragen, beziehungsweise eine prägende Farbdramaturgie zu entwickeln. In den frühen Tagen des Farbfilms, welche über 100 Jahre zurückliegen, waren es noch überwiegend physikalische Hürden die es zu überwinden galt. Zu Beginn der Filmfarben wurde das schwarzweiße Filmmaterial mittels Pinsel per Hand coloriert. Dieses aufwendige Verfahren, wurde später durch die Zuhilfenahme von Negativ-Schablonen weiterentwickelt. Neben diesen Methoden zählen die Virage und Tonung zu den ältesten Techniken um Filmmaterial einzufärben, wobei es sich bei beiden Verfahren um monochrome Färbungen des gesamten Bildes handelt. Wie die mühsamen und teuren Handkolorierungen, so können auch die monochromen Färbetechniken als Wegweiser einer Farbästhetik des Kinos begriffen werden und nicht nur als technisch mangelhafte Vorstufe zum

echten Farbfilm [18, S. 293]. Durch den Einsatz dieser Techniken war es bereits im frühen Farbfilm möglich, gezielt Farbakzente zu setzen oder auch die visuelle Wahrnehmung vom Schauplatz, ob innen oder außen, beziehungsweise eine Differenzierung der Tageszeit zu vermitteln. Dies ist durch die Farbtemperatur der Farben möglich, welche vom Betrachter assoziativ mit der alltäglichen Erfahrung von bestimmten Lichtstimmungen verknüpft wird [18, S. 293]:

Nächtliches Licht ist blau, kalt in der Stimmung, geheimnisvoll in der Wirkung und umgibt die Träume und Alpträume der Figuren, ihre Leidenschaften, ihre Verbrechen, ihre Ängste. Tageslicht ist je nach den dramaturgischen Erfordernissen gelb und warm oder ebenfalls fahlblau und kalt. Kerzenlicht und Glühbirnen leuchten im Inneren eines Hauses warm und umgeben ihre Bewohner mit Geborgenheit. Darum sind Szenen im Innenbereich häufig in gelblichen oder rötlichen Tönen gehalten. Doch die Farben der Virage passen sich auch der Gemütslage der handelnden Figuren an. Gehen die Leidenschaften mit den Figuren durch, dann leisten Purpur oder Lila gute Dienste.

Wie Susanne Marshall hier anspricht, wurde bereits mit Beginn der Filmfarben und den vergleichsweise begrenzt vorhandenen Mitteln versucht, in die Dramaturgie und Darstellung von Filmfiguren Einfluss zu nehmen und diese zu beleben, zu charakterisieren und zu emotionalisieren. Dieses früh erkannte Potenzial wurde bis heute stets weiter konkretisiert und verdichtet. In den zehner und zwanziger Jahren des 20. Jahrhunderts starteten die technischen Pioniere des Farbfilms eine stattliche Reihe von Versuchen mit Zwei- und Drei-Farbsystemen, von denen keines zu den erhofften Ergebnissen führen sollte [18, S. 301]. Bei diesen Verfahren wurden Bilder abwechselnd durch zwei beziehungsweise drei verschiedene Farbfilter aufgenommen und anschließend durch Farbfilter an einer rotierenden Drehscheibe projiziert. Erst mit dem um 1920 entwickelten *Technicolor*-Verfahren kam die Farbe wirklich auf den Film beziehungsweise wurde direkt am Filmmaterial aufgenommen und konnte mit normalen Projektoren abgespielt werden. Dieses Verfahren kam erstmals unter dem Namen *Technicolor Prozess Nr.1* auf den Markt [12, S. 24–34]:

Zwei Farbauszüge, das rote und grüne Teilbild, wurden mit Hilfe eines Strahlenteilerelements hinter dem Objektiv durch einen Rot- und Grünfilter auf einem Schwarzweiß-Filmstreifen übereinander aufgenommen und durch die gleichen Filter mit zwei Objektiven übereinander projiziert.

Das Technicolor-Verfahren wurde in den weiteren Jahren vom Inhaber Herbert Kalmus und seinem Unternehmen stets weiterentwickelt und verbessert und drängte andere Farbfilmtechniken in den Hintergrund. Präzision,



Abbildung 2.2: Ausschnitte aus Schneewitchen und die sieben Zwerge von Walt Disney (1937). Einer der erfolgreichsten Animationsfilme, welcher im Technicolor-Verfahren produziert wurde [24].

Farbtreue sowie Kopierfähigkeit und Haltbarkeit wurden gesteigert, Arbeitsaufwand und Produktionskosten verringerten sich. Auch die gesamte Filmindustrie entwickelte sich weiter und stellte sich auf das Medium Farbfilm und das spätere Farbfernsehen ein. Auch für Regisseure und Filmproduzenten eröffneten sich ständig neue Wege im Umgang mit Dramaturgie und Farbe, welche bis heute in der Digitaltechnik aufrecht sind und sich nach wie vor weiterentwickeln [18, S. 309–315].

2.3 Frühe Diskussionen um den Farbfilm

Mit Einzug der Farben in den Film begann auch eine Diskussion nach deren Relevanz und Sinnhaftigkeit. Nicht jeder feierte die Filmfarben und ihre sprichwörtliche Belebung des schwarzweißen Filmmaterials. Schon seit Jahrhunderten streiten sich bildende Künstler um die Konkurrenz zwischen Form, Kontur, Linie und Farbe, um wechselnde Hierarchien zu zementieren [18, S. 32]. Susanne Marshall konkretisiert im Weiteren [18, S. 32]:

Die Rede von der Minderwertigkeit der Farbe, die als Instrument der Emotion die Vernunft unterwandert, nimmt schon beinahe stereotype Züge an. Gerade diese Ablehnung, die in der Renaissance ihren Anfang nimmt und zu den Standardargumenten der Aufklärung gehört, ist entlarvend. Sie artikuliert unfreiwillig Ängste vor dem Irrationalen, der Fantasie und – beinahe obligatorisch in dieser Reihe – vor dem Weiblichen, das zur irrationalen Farbe gehören soll, wie das Männliche zur rationalen Form. Das lang gehegte Misstrauen gegen die unbewusst emotionalisierende Wirkung der Farben bildet sich in dem immer noch aktuellen Glauben an die Authentizität schwarzweißer Bilder ab,

der durch das Vorurteil des größeren Kunstwertes schwarzweißer Bilder flankiert und kontrastiert wird.

So war es die Aufgabe der Filmkünstler und deren Kunst an sich, die Filmfarben als ästhetisch gewinnbringendes Mittel zu beweisen und sie für den Film zu legitimieren. Natürlich ist das damalige Verständnis für Film und Farben nur schwer in die heute vorherrschende westliche Überschussgesellschaft mit Millionen an Filmbudgets und nahezu keinen Limitierungen, zu transportieren. Damals unterlag der Farbfilm in seiner Ästhetik noch weitgehend der mangelnden technischen Entwicklung. Wissenschaftler und Theoretiker wie Sigfried Kracauer und Rudolf Arnheim gehörten zu jenen, die der Entwicklung des Farbfilms skeptisch gegenübertraten. Kracauer befürchtete, dass der frühe Farbfilm dazu neigt, „das Bild mit einem Abbild zu verwechseln“ und befand ihn als „ästhetisch fragwürdig“ [13, S. 49]. Der Kern von Kracauers Kritik lag also vor allem darin, dass dem Farbfilm der damaligen Zeit noch weitgehend eine Dramaturgie der Farbe fehlte, die es zu entwickeln galt und man den filmspezifischen Umgang mit Farben erst erlernen müsse [2, S. 26]. Auch Rodolf Arnheim zählte zu den Kritikern, welcher den schwarzweißen Film durch seine „Unabhängigkeit vom Wirklichen“ legitimiert sah und den Farbfilm daher mit Skepsis betrachtete [1, S. 262]. Neben jenen, die der Meinung waren, mit den Filmfarben würde durch ihr Streben nach Natürlichkeit aber auch zur Irrationalität, dem Film ein Teil des Kunstwertes genommen werden, gab es auch euphorischere Stimmen. Obwohl Béla Balász anfangs noch zu den gemäßigten Kritikern des Farbfilms gehörte und die Natürlichkeit des farbigen Filmbildes als problematisch sah, revidierte er einige Jahre später seinen Standpunkt und kam zu der Meinung, dass sich die Wiedergabe der Natur nicht mit der filmischen Kunstform widersprechen muss [2, S. 24]. Des Weiteren erkannte er die dramaturgischen Möglichkeiten der Filmfarben in ihrer subjektiven Wahrnehmung für den Betrachter, welche auch Kern dieser Arbeit sind [3, S. 109]:

Farbenähnlichkeiten und Farbenkontraste werden noch tiefere Verbindungen zwischen Bildern schaffen als die formalen. Und nicht nur dekorative Verbindungen. Farben haben große Symbolkraft, Farben bewirken Assoziationen und emotionale Suggestion. Ungeheure Möglichkeiten für den Farbenfilm der kommen wird.

Die frühen Betrachtungen der Filmfarben konnten natürlich noch nicht erahnen, welche Mittel der Ästhetik und Dramaturgie sich durch den technischen Fortschritt erschließen würden.



Abbildung 2.3: Die sieben Farbkontraste nach Johannes Itten [26]

2.4 Die sieben Farbkontraste nach Johannes Itten

Dieses Kapitel mgibt eine kurze Einführung in die sieben Farbkontraste, wie sie Johannes Itten ausgearbeitet hat. Bereits Rudolf Arnheim meinte, Kontrast diene dazu, einen Gegenstand vom anderen abzuheben oder Unterteilungen innerhalb eines Gegenstandes zu machen [34, S. 2]. Sie sind ein wichtiger Unterstützer der Farbdramaturgie, indem sie Farben beziehungsweise Farbobjekte in gegenseitigen Bezug zueinander stellen. Dieses *in-Bezug-stellen* ist in unserem Wahrnehmungsprozess ohnehin ein sehr wichtiges Werkzeug. Unsere Sinnesorgane können nur durch das Mittel des Vergleichens Wahrnehmungen machen. Eine Linie wird von uns als lang empfunden, wenn eine kürzere zum Vergleich daneben ist. Die gleiche Linie erscheint kurz, wenn eine längere zum Vergleich daneben steht. Ebenso können Farbwirkungen durch Kontrastfarben gesteigert oder geschwächt werden [11, S. 33]. Anhand der Betrachtung der charakteristischen Wirkungsweisen der Farben, unterscheidet Itten sieben Kontraste [11, S. 33]:

1. Farbe-an-sich-Kontrast,
2. Hell-Dunkel-Kontrast,
3. Kalt-Warm-Kontrast,
4. Komplementär-Kontrast,

5. Simultan-Kontrast,
6. Qualitäts-Kontrast,
7. Quantitäts-Kontrast.

Ein Farbe-an-sich-Kontrast entsteht in reiner Form, wenn die monochromen, gesättigten Grundfarben miteinander konfrontiert werden. In Ittens Farbenlehre, die von den Mischtechniken der Malerei ausgeht, sind dies die subtraktiven Grundfarben Rot, Gelb und Blau [18, S. 128]. Der Hell-Dunkel-Kontrast entsteht durch Gegenüberstellung von Farben mit unterschiedlichen Helligkeitswerten und ist in seiner reinsten Form durch Schwarz und Weiß gegeben. Durch den Vergleich von verschiedenen Farbtemperaturen und der Konfrontation von kalten und warmen Farbtönen erschließt sich der Kalt-Warm-Kontrast, welcher visuell eine stärkere Trennung von Vorder- und Hintergrund bewirken oder auch andere dramaturgische Funktionen erfüllen kann. Das Verhältnis zwischen Wärme und Kälte der Farbtöne vermag visuelle und auch charakteristische Brüche zu vermitteln oder spezifische Farbakzente zu setzen. Die Kontrastierung zweier Figuren, durch zum Beispiel einen Kalt-Warm Kontrast, kann sowohl für ihre Innenwelt oder ihre Außenwelt repräsentativ sein. Divergente Charaktereigenschaften und die emotionale Darstellung einer Figur, sowie auch ihr Wirken auf den Betrachter durch ihre bloße äußerliche Erscheinung, werden durch ihre Gegenüberstellung hervorgehoben und verstärkt. Auch der Komplementär-Kontrast ist folgend ein wesentlicher Bestandteil farbdramaturgischer Ausdrucksmittel, fällt in seinem Fall doch die Konfrontation der Farben am ausgeprägtesten aus. Johannes Itten schreibt über den Komplementär-Kontrast [11, S. 49]:

Zwei komplementäre Farben sind ein seltsames Paar. Sie sind entgegengesetzt, fordern sich gegenseitig, steigern sich zu höchster Leuchtkraft im Nebeneinander und vernichten sich in der Mischung zu Grau – wie Feuer und Wasser.

Der Simultan-Kontrast entsteht „als Farbempfindung im Auge des Betrachters“ und kann daher „nicht fotografiert werden“ [11, S. 52]. Als Qualitäts-Kontrast bezeichnet Itten „den Gegensatz von gesättigten, leuchtenden Farben zu stumpfen, getrübbten Farben“ [11, S. 55]. Er kann, wie auch der Quantitäts-Kontrast, welcher die Größe der Farbobjekte in Bezug setzt, eine wichtige Rolle in der Farbdramaturgie spielen und eröffnet viele weitere visuelle Möglichkeiten wie zum Beispiel das Isolieren einer Farbe.

2.5 Farbsignifikation im Film nach Hans J. Wulff

Mit seiner Arbeit zur signifikativen Funktion der Farben im Film(1988), versuchte Hans Jürgen Wulff, die Filmfarben anhand ihres ikonischen Status im Sinne der Semiotik zu klassifizieren. Zunächst stellt Wulff klar, dass

Grau, Schwarz und Weiss, wenn sie auch manchmal als „unbunte Reihe“ bezeichnet werden, dennoch „in die Farborganisation eines Filmes miteingehen (wenn Weiss als signifikante Farbe der Unschuld einem Rot als Indikator sexueller Erregtheit opponiert)“ [34, S. 1]. In der Definition der Signifikanz der Farben, bezieht er sich auf Anders Gorham Kindem und seinen Artikel *Toward a semiotic of color in popular narrative films: Color signification in John Ford's The Searchers*(1977) welcher von „color signification“ spricht, „wenn eine Farbe, ein Farbobjekt oder eine Farbfläche für die Konstitution und Spezifizierung eines Zeichens zentral und wesentlich ist“ [34, S. 2]. Als niedrigste signifikante Stufe der Farben wird ihre Abbildungsfunktion genannt [34, S. 3]:

Für das *normale* Filmbild, für die *normale* Einstellung ist aber *Farbigkeit* eine elementare Gegebenheit des filmischen Abbildes – weil die Farbigkeit der Dinge essentielles Merkmal der Wahrnehmungswelt ist. Gerade in der Korrespondenz ihrer Farbigkeit sind Film und Realität aufeinander bezogen.

2.5.1 Höhere signifikante Stufen

Wulff thematisiert auch die „Relation zwischen Urbild und Bild“, welche „systematisch gestört und verzerrt werden kann“ und weist darauf hin, „dass in allen Farbsystemen die Farben des filmischen Bildes nicht mit denen der abgebildeten Realität übereinstimmen“ [34, S. 3]. Dieses Verhältnis sieht er als erste Stufe der Farbsignifikation, welche „zum einen mit der Signifikanz isolierter Objekte zu tun hat, andererseits mit den Verfahren der Textbildung“ [34, S. 3]. Diese Grundstufe unterteilt er in weitere, eben erwähnte, höhere Stufen der Signifikation [34, S. 3]. In der Betrachtung dieser hält er zunächst fest, dass Farben filmische Ausdrucksmittel sind und somit „als eine Funktion des Inhalts analysiert werden müssen“ [34, S. 3]:

[...] sie indizieren und instantiiieren Artikulationen und Strukturen des Textes. Darum müssen die Elemente des Textes untersucht werden mit Blick darauf, wie die Farben mit ihnen korrespondieren.

Eine weitere höhere Stufe der Signifikation bilden die emotiv-affektiven Assoziativitäten, welche sich in einer „Gleichsetzung der Farbe mit gewissen emotionalen und affektiven Erlebnisqualitäten“ [34, S. 3] ausdrückt. Farben sind zwar in verschiedenen Kulturen mit unterschiedlichen affektiven Qualitäten besetzt und die Assoziationen sind gelernt, Fakt ist aber, dass von der emotiv-affektiven Assoziativität der Farben im Film dramaturgisch gebrauch gemacht wird [2, S. 10]. Wulff verweist an dieser Stelle auf Gerold Behrens und eine Übersicht der allgemeinen und sinnesbezogenen Assoziationen der Farben aus seinem Werk *Das Wahrnehmungsverhalten der Konsumenten* [4, S. 222] (siehe Tabelle 2.1).

Tabelle 2.1: Allgemeine und sinnesbezügliche Assoziationen und Anmutungsqualitäten

Farbe	allgemeine Assoziationen	bezogene Assoziationen
Rot	aktiv, erregend, herausfordernd, herrisch, fröhlich, mächtig	heiß, laut, voll, stark, süß, fest
Orange	herzhaft, leuchtend, lebendig, freudig, heiter	warm, satt, nah, glimmend, trocken, mürbe
Gelb	hell, klar, frei, bewegt	sehr leicht, glatt, sauer
Grün	beruhigend, erfrischend, knospend, gelassen, friedlich	kühl, saftig, feucht, sauer, giftig, jung, frisch
Blau	passiv, zurückgezogen, sicher, friedlich	kalt, naß, glatt, fern, leise, voll, stark, tief, groß
Violett	würdevoll, düster, zwielichtig, unglücklich	samtig, narkotisch duftend, faulig-süß, Mollklang

Als letzten Punkt der höheren Signifikanten Stufen wird die symbolische Funktion genannt, welche besagt, „dass Farben oder besondere Farbobjekte als Symbole Geltung besitzen können und als solche auch im filmischen Text signifizierend gebraucht werden“ [34, S. 4]. Beispiele hierfür sind Rot als Farbe der Revolution oder die weiße Farbe als symbolischer Repräsentant für die Unschuld.

2.5.2 Tension und Temperatur

Im Bezug auf die emotionalen und affektiven Assoziationen sind *Tension* und *Temperatur* wichtige Parameter der affektiven Dimension welche am Beispiel der Farbe Rot erklärt werden [34, S. 4]:

Die hohe Tension von Rot bedingt das hohe Maß an Aufmerksamkeit, das rote Objekte oder Farbflächen auf sich ziehen (die natürlich vom Kontext klar abgegrenzt sein müssen). Erinnert sei an die Signalwirkung der roten Mäntel in Nicholas Roeg's *Don't Look Now* (1972), erinnert sei an Brian de Palmas *Carrie* (1976) und den abundanten Gebrauch von Rot in der zweiten Hälfte des Films, erinnert sei schliesslich an die pathologische Fixierung der Heldin auf die Farbe Rot in Hitchcocks *Marnie* (1964).

Der Grad der hervorgerufenen *Tension* und *Temperatur* einer Farbe ist natürlich stets kontextbezogen beziehungsweise kann durch den Kontext verzerrt und manipuliert werden.

2.5.3 Vorzugsfarben und Farbschemata

Unter Vorzugsfarben ist laut Wulff eine „allgemeine Tendenz der Farbgebung“ beziehungsweise das „Ensemble von Farben oder Farbtönen, die in einem Film dominant wirken“, gemeint [34, S. 6]. Für ihn sind sie von bedeutendem Interesse, da sie „Anmutungsqualität ausnützen“ können indem sie „die filmische Ausdruckssubstanz vereinheitlichen und damit unter einen dominierenden visuellen Stil zwingen“ [34, S. 6]. Des Weiteren sind sie auch deshalb interessant, da sie „die Grundlage für ganze Farbdramaturgien sein können“ [34, S. 6]. Unter Farbschemata versteht Wulff jene Struktur, „die Farben oder Farbmodi oder Farbeigenschaften zusammenfasst, definiert und als Ausdrucksfunktion eines Textes qualifiziert“ [34, S. 6]. Sie können sich auf die „Gesamtdramaturgie der Farben eines Films beziehen“, können sich aber auch auf separate Elemente des filmischen Textes wie beispielsweise Figuren oder bestimmte Handlungsräume repräsentativ sein [34, S. 6]. Es wird zwischen *synoptischen* und *progressiven Farbschemata*, sowie auch zwischen *interpretierten* und *nichtinterpretierten Farbschemata* unterschieden. Erstere differenzieren sich darin, dass progressive Farbschemata einen ungleichen Anfangs- beziehungsweise Endzustand aufweisen, sich somit verändern. Ist kein Übergang von einem Anfangs- in einen Endzustand gegeben, sondern dient z.B. ein Farbkontrast oder eine Farbopposition dazu, gegnerische Parteien auch farblich zu kennzeichnen, dann liegt ein synoptisches Farbschema vor [34, S. 7]. Wulff weist auch besonders auf die oppositionelle Verwendung von Farben hin und den Symbolismus, der ihr zugrundeliegt, und spricht in diesem Zusammenhang von „visuellen Metaphern“, wenn beispielsweise durch einen Kontrast von Weiß und Rot auch symbolisch das Leben und der Tod vermittelt werden [34, S. 7]. Demnach würde es sich hierbei auch um ein interpretiertes Farbschema handeln da es eine Interpretation in sich trägt, wobei ein Farbschema, das lediglich zu Spannungs- und Kompositionszwecken verwendet wird, ein uninterpretiertes Farbschema darstellt.

Kapitel 3

Analyse und Methodik

Hans J. Wulff bezeichnet eine Analyse ohne Theorie als sinnlos, selbst dann, wenn sie die Eigenständigkeit des Beispiels gegen die Theorie zur verteidigen versucht [20, S. 11]. Um die Dramaturgie der Filmfarben zu untersuchen und besonders ihren Bezug zu den Figuren und deren spezifische Charakteristika zu behandeln und in weiterer Folge zu interpretieren, ist eine grundlegende Auseinandersetzung mit Filmanalyse also essentiell. Besonders die analytische Ansicht der Dramaturgie, auch jene der Figuren und ihren zugehörigen relevanten Kennzeichen, sowie die Auswirkungen auf den Rezipienten, sollen in dieser Arbeit behandelt werden. In den folgenden Kapiteln und Unterkapiteln soll ein geeignetes Analysemodell entwickelt werden, welches zur Darstellung der Zusammenhänge zwischen Farbdramaturgie und Figuren in den gewählten Fallstudien eingesetzt wird. Zur genaueren Betrachtung von Film- und Figurenanalysen, sowie ihren Methoden und Abhandlungen, dienen die literarischen Werke von Lothar Mikos, Benjamin Beil, Jürgen Kühnel, Christian Neuhaus und Thomas Kuchenbuch. Da die analytische Betrachtung der Filmfarben und ihren kontextbezogenen Resultaten einer nicht unwesentlichen kulturellen Subjektivität unterliegt und aufgrund der Vielschichtigkeit des Themas nur schwer ein ideal genormter Lösungsweg zu bestimmen ist, soll auch darauf näher eingegangen werden.

3.1 Kernelemente der Filmanalyse

3.2 Analyse von Dramaturgie und Narration

Eine sehr wichtige Ebene der Filmanalyse im Bezug auf Farben und Figuren ist die Betrachtung von Dramaturgie und Narration. Filme und Medien kommunizieren mit dem Rezipienten, sie erzählen Geschichten auf ihre eigene Art und Weise. Es geht also darum, zu verstehen, was kommuniziert wird und auch wie kommuniziert wird. Lothar Mikos schreibt dazu in seiner Arbeit [17, S. 43]:

Die Narration oder Erzählung besteht in der kausalen Verknüpfung von Situationen, Akteuren und Handlung zu einer Geschichte; die Dramaturgie ist die Art und Weise, wie diese Geschichte dem Medium entsprechend aufgebaut ist, um sie im Kopf und im Bauch der Zuschauer entstehen zu lassen.

Dramaturgie ist ein System von Regeln gegen die permanente Bereitschaft eines Publikums, sich zu langweilen [27]. Mit diesem Satz brachte Andreas Dresen vor einiger Zeit in einem Interview auf den Punkt, wie der Begriff der Dramaturgie auf sehr pragmatische Weise zu deuten ist. Christine Lang und Christoph Dreher haben versucht, den Begriff mit wissenschaftlichem Kontext zu parallelisieren [15, S.32]:

Dramaturgie sowohl als praktische Tätigkeit wie auch als praxisbezogene Wissenschaft, ist dabei immer als jenes Mittel zu verstehen, welches die rezeptionsästhetischen Prozesse eines Werks steuert und mittels derer verborgene Sinngehalte einer filmischen Narration entschlüsselt werden können.

Es handelt sich also um die Summe aller filmästhetischen Mittel, die der Narration beiwohnen um aus der Sicht des Rezipienten ihre Effektivität zu steigern, beziehungsweise eine Geschichte möglichst wirkungsvoll zu erzählen.

Die narrative Analyse richtet sich an einen groben Umriss der erzählten Handlung und ihrer involvierten Figuren und soll die vorliegende Erzählstruktur behandeln. Laut Mikos kann sie als eine Form der kommunikativen Mitteilung verstanden werden, die das Resultat einer kommunikativen Handlung, dem Erzählen, darstellt [17, S. 43]. Dabei ist grundlegend zwischen *Story* und *Plot* zu differenzieren. Beide sind wichtige filmische Elemente des Inhalts und bilden gemeinsam eine Schnittmenge. Der Plot beschreibt dabei die Grundstruktur der Geschichte, ihrer Figuren und Handlungen [7, S. 504]:

In a narrative film, all the events that are directly presented to us, including their causal relations, chronological order, duration, frequency, and spatial locations.

Die Story entspricht dem, was die Zuschauer mit ihrem Wissen, ihren Emotionen und Affekten sowie ihrem praktischen Sinn aus dem Gezeigten machen, um den Film oder der Fernsehsendung zu einem sinnhaften Ganzen zusammenfügen [17, S. 106].

Weiters gilt es als wichtige Aufgabe der Analyse, die dramaturgische Struktur und ihre kontextbezogenen Zusammenhänge zur Farbdramaturgie offenzulegen. Die filmische Dramaturgie bildet in gewisser Weise die Schnittstelle zwischen Medium und Rezipient und beschreibt, wie und in welchem

Kontext die Erzählung dem Zuseher vermittelt wird und wie diese Informationen emotional verarbeitet werden. Im Zentrum der Dramaturgie stehen Konflikte, die Figuren aktiv werden lassen und die Handlung vorantreiben. Dramaturgie hat also die Aufgabe, die Kette von Ereignissen, in denen Personen handeln, so zu gestalten, dass bestimmte kognitive und emotionale Aktivitäten bei den Zuschauern angeregt werden [17, S. 45].

Die Farbdramaturgie kann als eine zweite dramaturgische Ebene betrachtet werden, welche vorwiegend auf Affekten, Emotionen und Symboliken beruht, die von Farben und ihrer Ästhetik hervorgerufen werden. Sie ist oftmals unscheinbarer und somit nicht trivial deutbar, da ihre Darstellung nur sehr diskret vom Betrachter wahrgenommen wird. Dennoch verfolgt die Dramaturgie der Farben im Film die gleichen Ziele wie auch jene des Films selbst.

3.3 Figurenanalyse

Die genaue Betrachtung der Figuren, sowie der Darstellung ihrer Außen- und Innenwelt, mitsamt ihren verzweigten Verknüpfungen zu- als auch untereinander, verlangt ein gewisses theoretisches Basiswissen welches in den weiteren Unterkapiteln behandelt werden soll. Die Wurzeln der Filmfiguren reichen weit zurück zu den Figuren des Romans und des Dramas, wobei sich alle diese Gattungen in ihren Möglichkeiten der Darstellung und der Erzählstruktur unterscheiden. Die Figuren des Romans besitzen allein schon durch das Medium, in welchem sie existent sind, divergierende Mittel zum Ausdruck und zur Charakterisierung, als Figuren des Films oder auch als jene, die nur auf den Bühnen dieser Welt vertreten sind [5, S. 244]. Natürlich sind sie durch ihre gegebene Begrenztheit und der Tatsache, dass die Figuren des Romans, Films und des Dramas nur in ihrer vorherrschenden Welt beziehungsweise in ihrem Medium existent sind, von realen Personen zu unterscheiden.

Beil, Kühnel und Neuhaus beschreiben in ihrer Abhandlung zur Film-analyse zwei wichtige Aspekte die dafür verantwortlich sind. Zum einen ist es ihre Geheimnislosigkeit und zum anderen ihr fragmentarischer Charakter [5, S. 244]. Ersteres bezieht sich auf die eben erwähnte Tatsache, dass Figuren nur mit den ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln des Ausdrucks und der Darstellung, im Rahmen des Mediums in welchem sie auftreten (zB. Film) lebendig sind. Ausserhalb dessen sind sie nicht existent und sie besitzen dadurch auch nur jene Eigenschaften und Charakteristika, welche ihnen narrativ und dramaturgisch mitgegeben werden. In diesem Sinne sind sie geheimnislos. Im Gegensatz dazu steht der fragmentarische Charakter, welcher die Figuren des Films, des Romans und des Dramas durch ihre Darstellungsmöglichkeiten der Mimetik und Diegese beschränkt wobei den Filmfiguren hier laut Beil, Kühnel und Neuhaus eine Zwischenposition eingeräumt wird

[5, Seite 244]. Durch die Gegebenheit, dass die Figuren der heute populären Autorenserien, im Kontrast zu ihren nahen Verwandten des Films, bereits durch die vorhandene vielfach längere Erzähl- und Darstellungsdauer des Serienformats, eine Position näher an den Romanfiguren einnehmen, entsteht auch eine erweiterte Menge an narrativen und ästhetischen Mitteln der Figurendarstellung auf welche in den Fallbeispielen besonders eingegangen wird. In den gewählten Fallbeispielen *Breaking Bad* und *Fargo* handelt es sich ausschließlich um nicht reale, also fiktive Personen. Von der britischen Medienwissenschaftlerin Christine Gerghy wurden vorgeschlagen jene in drei Gruppen einzuteilen [17, S. 157]:

- Individualisierte Charaktere, die Merkmale in sich vereinen, die nur diesen Personen zugeordnet werden können und aufgrund derer sie sich von anderen Personen unterscheiden (zum Beispiel Augenfarbe, Narben, Eigenschaften wie Mut oder Ängstlichkeit).
- Serientypen, deren Merkmale nur aufgrund ihres Auftretens in der Serie und der Ausprägung der Rolle, die sie dort verkörpern, zu verstehen sind.
- Inhaber von Statuspositionen, die ausschließlich durch ihre Rolle in der Serie gekennzeichnet sind, abhängig von Alter, Geschlecht, Familienstand, Beruf, Klassen- oder Schichtzugehörigkeit.

Wie bereits erwähnt, ist die Hauptfunktion der Figuren das Vorantreiben der erzählten Geschichte durch ihre Handlungen. Die ausgeübten Funktionen dieser Handlungen können weiter durch den Begriff des Archetyps konkretisiert werden. Jener geht auf den schweizer Psychologen Carl Gustav Jung zurück, welcher die Archetypen als Strukturdominanten der Psyche, als Aktions- Reaktions- beziehungsweise Verhaltensmuster, welche auf Jahrtausende alte menscheitsgeschichtliche Erfahrungen zurückgehen, manifestiert [5, S. 256]. Christopher Vogler verwendet sie als Basis für eine vereinfachte Betrachtung für das Medium Film und unterscheidet dabei sieben Archetypen [5, S. 257]:

1. Der Held beziehungsweise der Protagonist, der die Handlung vorantreibt und dessen Geschichte erzählt wird.
2. Der Mentor, bezieht eine Position des Lehrmeisters oder Beraters, der dem Helden zur Seite steht und diesem in seinen Handlungen und Entscheidungen unterstützt. Der Mentor wird auch gern als Vaterfigur dargestellt, welche dem Helden beziehungsweise Protagonisten den Weg weist. Im Jungschen Sinne ist der Mentor ein Repräsentant des Vater-Archetyps, der das Ich auf seinem Weg zu sich selbst ein Stück weit helfend begleitet, von dem sich das Ich aber lösen muss – im Extremfall in einer kämpferischen Auseinandersetzung –, um zu sich selbst zu finden [5, S. 256].
3. Der Herold setzt die Handlung des Helden in Gang, indem er ihm eine

Nachricht oder einen Auftrag übermittelt.

4. Der Schwellenhüter beschreibt den Aufseher den der Held meist zu Beginn seiner Reise überwinden muss um sein Abenteuer zu beginnen.
5. Der Schatten verkörpert den Gegenspieler des Helden, also den Antagonisten. Dieser fordert den Helden zu Handlungen auf und ist ein wichtiger Bestandteil des Aktion-Reaktion Prozesses.
6. Der Gestaltwandler wechselt in der Erzählung einmal oder auch mehrfach seinen Archetyp.
7. Der Trickster ist ein Helfer der Heldenfigur, welcher in einer selbst ausgewogenen Situation einen Ausweg kennt.

In Fernsehserien sind die Rollen der Figuren weniger starr angelegt als im herkömmlichen Spielfilm. Verschiebungen in den Figurenkonstellationen sind nötig, um immer wieder neue Konfliktsituationen zu schaffen [10, S. 94]. Diese Konflikte sind der Motor der Erzählung und ihrer Charaktere. Sie zwingen die Figuren zu Handlungen und sind auch der Nährboden für ihre Entwicklung (siehe Abschnitt 3.3.3). Besonders im Serienformat und der seriellen Langzeiterzählung sind ständig wechselnde und neue Konfliktsituationen notwendig, um über viele Stunden an Erzählzeit immer wieder Spannung aufzubauen und den Zuseher zufrieden daran teilhaben zu lassen. Kathi Gomász schreibt dazu in ihrer Arbeit [10, S. 88]:

Vereinfacht dargestellt hat die Langzeiterzählung *Serie* zwei Möglichkeiten ihre Zuschauer zu involvieren: auf Handlungsebene und auf Figurenebene. Das Publikum dafür zu interessieren, wie es weitergeht, und es dafür zu interessieren wie es für eine bestimmte Figur weitergeht, erzeugen zwei verschiedene Formen gespannter Erwartungshaltung, die – wie Figur und Handlung auch – in einem gewissen Abhängigkeitsverhältnis zueinander stehen.

Am Ende entscheiden die Autoren dieser Serien und die Anforderungen an das jeweilige Genre, ob eine Serie den übermäßigen Teil der Spannung aus den Charakteren oder der fortgeführten Narration generiert. Die Analyse der Personen, Charaktere und Figuren in Filmen und Fernsehsendungen ist besonders wichtig, weil diese in den Erzählungen die Handlung vorantreiben. Ohne sie gäbe es keine Erzählung, keinen Plot und keine Geschichte [17, S. 155]. Sie bildet auch die Grundlage für die Interpretation der Farben und ihre figurenbezogenen Auswirkungen. Dabei spielen Begriffe wie Identifikation, Immersion oder auch Empathie und Sympathie eine wichtige Rolle wenn es um hervorgerufene Emotionen beim Rezipienten geht. Neben wichtigen Faktoren wie Kamera, Lichtsetzung, Bühnenbild und Montage spielt die Farbdramaturgie hier eine zwar untergeordnete, aber gewiss keine unwesentliche Rolle, vermag sie doch auf alle diese Begriffe direkten Einfluss

auszuüben. Auch die Authentizität der Charaktere wird durch eine gezielte Farbdramaturgie, zum Beispiel bei den Kostümen oder die gewählte Ausstattung, mehr oder weniger stark unterstützt und kann somit beitragen, die Auffassung und die Empfindungen des Rezipienten zu lenken. Charakterliche Eigenschaften wie soziale oder gesellschaftliche Rollen oder auch das Verhältnis der Figuren zueinander, sind mit der vorherrschenden Farbpalette verknüpft, womit auch diese einen relevanten Teil der Analyse darstellen.

3.3.1 Figurenkonzeption

Die Konzeption einer Figur behandelt im weitesten Sinne einen abstrahierten Entwurf beziehungsweise das schemenhafte Wesen jener. Die Ansätze zur Figurenkonzeption sind bereits in der Dramentheorie entstanden, finden aber auch in der Film- und Fernsehtheorie ihre Rechtfertigung. Martin Pfister hat in seinem Buch *Das Drama* die verschiedenen Ansätze zur Figurenkonzeption zusammengefasst und versucht sie gleichzeitig zu systematisieren. Pfister unterscheidet drei Dimensionen fiktiver Figuren [5, S. 245]:

- *Weite* bezieht sich auf die Menge der Merkmale, die eine Figur charakterisieren, ihre Entwicklungsmöglichkeiten, ihre Offenheit oder Festgelegtheit.
- *Länge* meint die Geschichte, die Entwicklung einer Figur.
- *Tiefe* bezieht sich auf die Relation zwischen dem äußeren Verhalten einer Figur und ihrem Innenleben.

Anhand dieses Modells können Figuren in ihrer grundlegenden Auslegung klassifiziert werden. Ein Charakter ohne wesentliche Ausprägung in diesen drei Merkmalen wäre demnach kein individueller Charakter, sondern in diesem Sinne eine Referenzfigur, die lediglich eine abstrahierte Handlungsfunktion darstellt und keine persönlichen Eigenschaften oder Charakterisierungen besitzt. Das Potenzial der Figur, die fiktionale Welt in Höhe und Breite, Länge und Tiefe auszudehnen, macht ihren besonderen Wert für die serielle Langzeiterzählung aus und den medienspezifischen Unterschied zwischen Figuren in Serien und solchen in Spielfilmen oder Theaterstücken deutlich [10, S. 89]. Auch David Fincher drückt diese These in einem Interview zur Produktion der analysierten Serie *House of Cards* aus [32]:

If you're working in the movie business, you're thinking in terms of you have this two-hour form [...] that doesn't always allow for characterizations to be that complex, or that deep, or that layered, or that you can reveal slowly and be as faceted.

Darüber hinaus können Figuren anhand folgender, von Martin Pfister beschriebenen Oppositionen, weiter differenziert werden [5, S. 246]:

- statisch gegen dynamisch,
- eindimensional gegen mehrdimensional.

Figuren gelten demnach als statisch wenn sie am Beginn zwar definiert werden, aber während der voranschreitenden Erzählung keine Veränderung mehr erfahren. Bezogen auf die in dieser Arbeit gewählten Fallbeispiele, gelten zum Beispiel die von Betsy Brandt inszenierte Figur der Mary Schrader in *Breaking Bad* oder Allison Tolman als antagonistische Polizistin in *Fargo*. Im Gegensatz dazu stehen dynamische Figuren, welche, wie der Name bereits vermuten lässt, eine mehr oder weniger prägende Entwicklung durchmachen. Für die farbdramaturgische Analyse sind beide Varianten sehr interessant beziehungsweise gilt auszumachen, wie sich Farben auf beide Typen auswirken und ob es demnach unterschiedliche Ergebnisse gibt. Die zweite Opposition bilden eindimensionale und mehrdimensionale Figuren. Eindimensionale Charaktere zeichnen sich dadurch aus, dass sie nur durch wenige Eigenschaften definiert werden. Im Gegensatz zu mehrdimensionalen Figuren, die durch ein komplexes Geflecht von Merkmalen charakterisiert werden [5, S. 246].

3.3.2 Figurencharakterisierung

Zur Charakterisierung einer Figur dienen alle Informationen die dazu beitragen, jene zu beschreiben und zu definieren. Nach Pfister können diese Charakterisierungen in zwei Untergruppen aufgeteilt werden: explizit-figurale und implizit-figurale. Mit ersteren sind alle Elemente gemeint, die sich über die sprachliche Ebene generieren, in welcher Form auch immer, als Eigen- oder Fremdkommentar, in Dialogen oder Monologen [10, S. 96]. Implizite Figurencharakterisierung beschreibt demgegenüber die Charakterisierung einer Figur durch die Art und Weise, wie sie sich präsentiert [5, S. 249]. Dazu gehören alle äußeren Erscheinungsmerkmale wie Erscheinungsbild, Maske, Kostüm, aber auch Mimik und Gestik. Im Sinne der Analyse der Farbdramaturgie ist die implizite Variante meist ausschlaggebend. Kathi Gormász vertritt in ihrem Werk über die neuen Heldenfiguren in amerikanischen Fernsehserien ebenso die These, dass äußere Merkmale von Figuren in der Regel charakterkonform gestaltet werden, um die übrigen Figureneigenschaften zu unterstützen und zu verstärken, und somit die Lesbarkeit der Figur zu erleichtern [10, S. 98]. Es gilt zu überprüfen, ob dies auch für die Farbe als äußeres Merkmal zutrifft.

3.3.3 Charakterentwicklung

Die Charakterentwicklung wird oftmals als das Wesen einer guten Geschichte genannt [25]. Durch sie wird nicht zuletzt Spannung erzeugt und auch die Handlung vorangetrieben. Wenn das Zentrum einer guten Geschichte eine Charakterentwicklung ist, dann ist das Zentrum einer Charakterentwicklung ein Konflikt, der die Figur zwingt, sich zu verändern [25]. Konflikte verlaufen dabei in einer Drei-Akt-Struktur: Die Entstehung des Konflikts, seine

Austragung sowie die Auflösung. Innerhalb dieser Struktur durchlebt eine Figur stets einen Wandel um zur Lösung des Konflikts zu gelangen. Diese Veränderungen manifestieren die Figuren als Handlungsträger der erzählten Geschichte, motiviert durch ihre individuellen Konflikte. Dabei kann zwischen inneren und äußeren Konflikten unterschieden werden [10, S.91]. Hauptfiguren sind oft von einem zentralen inneren Konflikt beherrscht, dem sie sich allein stellen müssen, beziehungsweise welcher nur in der psychologischen Welt der Figur selbst zu lösen ist. Im konkreten Fall von Walter White, dem Protagonisten in *Breaking Bad*, ist es der Drang seine Familie finanziell abzusichern, im Angesicht seines, durch seine Krebserkrankung hervorgerufenen, bevorstehenden Todes. Das Format der Fernsehserie erlaubt es aber mehr als der Spielfilm, dass sich diese zentralen Konflikte im Verlauf der Erzählung verändern, was wiederum die Charakterentwicklung stärker vorantreibt. Die anfangs guten Absichten für seine Familie und Mitmenschen von Walter White, müssen mit Fortschreiten der Serie immer mehr seinen persönlichen und selbstsüchtigen Zielen, getrieben durch Macht und Gier, weichen. Dies beschreibt auch den *Character Arc*, der um den Protagonisten gespannt wird und der auch seine Entwicklung von Anfang bis zum Ende darstellt. Anhand dieses Beispiels wird auch ersichtlich, wie wichtig die erste Charakterisierung einer Serienfigur im Sinne von Sympathie und Identifikation ist. Wie im realen Leben zählt auch in der fiktiven Welt einer Fernsehserie der erste Eindruck stärker als viele der folgenden, beziehungsweise sind diese prägender im Rezeptionsprozess, da sie dem Zuseher als Referenz dienen. Das Walter White entgegengebrachte Mitgefühl durch den Zuseher, würde wohl deutlich schwächer ausfallen, würde er zu Beginn der Serie bereits sein wahres Gesicht zeigen. Neben der Art der Figureninformationen ist daher, sowohl der Zeitpunkt ihrer Vermittlung, als auch ihre Menge und Dichte ausschlaggebend für die Beschreibung der Figur [10, S. 96].

Auch die äußeren Konflikte tragen ihren Teil zur Entwicklung von Figuren bei. Nach Kathi Gormász entstehen diese auf persönlich-familiärer Ebene sowie auf beruflich-sozialer Ebene. Im Fall der vorhin angesprochenen Figur des Walter White aus *Breaking Bad* ist es zum Beispiel die bröckelnde Beziehung zu seinem Sohn Walter Junior, die im Verlauf der Serie auch dazu führt, dass dieser nicht mehr den Vornamen seines Vaters tragen möchte, aber auch alle anderen familiären und sozialen Konflikte von welchen es in fünf Staffeln und 62 Folgen einige gibt. Seien es nun die immer wiederkehrenden und wechselnden Schwierigkeiten mit seiner Frau oder auch seine Konkurrenz- und Machtkämpfe im Drogengeschäft. Alle diese Kontroversen bilden das Gefüge seiner äußeren Konflikte, die sich mehr oder weniger prägend auf seine persönliche Entwicklung auswirken. In allen folgenden Fallanalysen wird die Charakterentwicklung und auch ihr Bezug zu den Farben ein zentrales Element sein. Die serielle Langzeiterzählung bietet der Dramaturgie der Farben mehr Möglichkeiten zur Suggestion der Figuren und ihrer Entwicklung als

der Spielfilm. Für die vorliegende Untersuchung wird interessant sein, wie die Farbdramaturgie Einfluss auf die Entwicklung der Charaktere innerhalb einer Serie nehmen kann. Neben der Konstellation der verschiedenen Figuren bietet ihre Entwicklung augenscheinlich das größte Potential für eine durchdachte Umsetzung von Farbdramaturgie. Auch auf die Betrachtung von innerer und äußerer Entwicklung soll dabei Wert gelegt werden und inwiefern Farben dabei unterschiedliche Darstellungen hervorheben können.

3.3.4 Figurenkonstellation

Ein besonderes Kennzeichen der seriellen Langzeiterzählung ist die größere Erzählspanne beziehungsweise die längere Erzählzeit als im üblichen Spielfilm. Dadurch ist es möglich, im zeitlichen Rahmen, ein komplexeres Geflecht an Figuren und Konstellationen in die Geschichte einzubetten und diesen auch mehr Raum für tiefere Charakterisierung zu geben. Figuren werden weder alleine entworfen, noch alleine wahrgenommen. Durch ihre Konstellierung sind sie auf unterschiedlichste Weise zu einander in Bezug gesetzt [10, S. 94]. Durch die angesprochene größere Dichte an Figuren und Rollen von Serien trifft auch für ihre Konstellierung eine größere Relevanz zu, da die Beteiligten eines Figurenensembles zur gegenseitigen Charakterisierung von erhöhter Bedeutung sind. Welche Eigenschaften wir einzelnen Figuren zuordnen, wird zu einem entscheidenden Teil durch deren Gruppierung, Isolierung, Parallelisierung und Kontrastierung im Rahmen der Figurenkonfigurationen beziehungsweise -konstellationen beeinflusst [8, S. 473f]. Diese, von Eder angesprochenen, vier Aspekte bilden die Hauptmerkmale der Figurenkonstellation. Figuren können durch ihre Erscheinung und ihr Handeln zu- sowie untereinander sowohl gruppiert wie auch isoliert werden und ihre spezifischen Eigenschaften als auch ihre sozialen Umstände damit hervorgehoben werden. In diesem Zusammenhang und auch im Bezug auf die Farbdramaturgie, ist die Darstellung von Kontrast- und Parallelfiguren besonders wichtig. Parallelfiguren zeichnen sich durch eine gewisse Gemeinsamkeit in ihren Charaktereigenschaften und ihrem Handlungswesen aus und verstärken sich in ihrer Konstellation gegenseitig. Ähnlich verhalten sich auch Kontrastfiguren, nur dass diese sich durch ihre oppositionelle Stellung wechselseitig beeinflussen. Walter White und seine Frau Skyler sind in bestimmten Charakterzügen sehr zueinander kontrastierend. Walter stellt den harten Kerl dar, der getrieben von Macht und Gier über Leichen geht um seine eigenen Ziele voranzutreiben, während Skyler immer eine positive Absicht verfolgt. Abstrahiert gesprochen kann dieses Verhältnis einfach als Gut gegen Böse beschrieben werden. Die Charaktereigenschaften der einen Figur verstärken aber auch hier die korrespondierenden der anderen indem sie die Gegensätzlichkeit verdeutlichen und in weiterer Folge auch das bedeutungsvolle Konfliktpotenzial schaffen. Oft sind es auch Nebenfiguren, die als Kontrast- oder Parallelfigur zu den Hauptfiguren fungieren und diese akzen-

tuieren. In Fernsehserien sind die Rollen der Figuren weniger starr angelegt als im herkömmlichen Spielfilm. Verschiebungen in den Figurenkonstellationen sind nötig, um immer wieder neue Konfliktsituationen erzeugen zu können [10, S. 94].

Im Bezug auf die Auswirkungen von Farbästhetik und Farbdramaturgie hat die Figurenkonstellation eine besondere Bedeutung. Da in den Lehren der Farbtheorie Kontraste eine charakteristische Position einnehmen, bilden sie gewissermaßen eine Symbiose mit den Konzepten der Figurenkonstellation. Die Darstellung von Kontrast- und Parallelfiguren sowie die erwähnte Betrachtung von Gruppierungen oder Isolationen innerhalb eines Figurengeflechts, kann speziell durch Farbdramaturgie besonders visualisiert und auch emotionalisiert werden. Hans J. Wulff schreibt dazu in seiner Arbeit über *Funktionen der Farbe im Film* [34, S. 10]:

Die Charakterisierung und Differenzierung der Personen ist eine der augenfälligsten Verwendungen der Farbe im Film. Die Farben werden hier meist differentiell benutzt, wobei auf ihre emotionalen Anmutungsqualitäten Rücksicht genommen wird. Die Farben dienen dazu, die Personen in Bezug aufeinander zu kennzeichnen.

Diese Arbeit soll zeigen, wie durch farbliche Akzentuierung und filmische Mittel wie Kostüm, Maske, Set- und Produktdesign die Wahrnehmung des Rezipienten im Bezug auf Figuren- und Rollenkonstellationen beeinflusst werden.

3.3.5 Figurenidentifikation

Beil, Kühnel und Neuhaus beschreiben schreiben in ihrer Abhandlung zur Filmanalyse Folgendes zur Bedeutung der Figur im Rezeptionsprozess [5, S. 258]:

Bei der Rezeption [...] eines Films lässt sich [...] der Zuschauer(aufgrund seiner psychischen Disposition) in eine fiktionale und fiktive Welt versetzen, zu deren Figuren er in einer gewissen Weise in Kontakt tritt, insofern er Beziehungen zu ihnen aufbaut, Sympathien und Antipathien entwickelt, sie bewundert oder ablehnt, mit ihnen hofft und bangt.

Identifikation setzt ein Verstehen voraus, das nur möglich ist, wenn man sich in eine andere Person hineinversetzt. Eine Identifikation findet jedoch erst dann statt, wenn man diese andere Person mit der eigenen Person vergleicht und Übereinstimmungen feststellt [17, S. 166]. Auch die Farben des Kostüms, um ein Beispiel zu nennen, können hilfreich sein, um diese Übereinstimmungen beim Betrachter auszulösen. Die Figurenidentifikation beschreibt demnach die kontextbezogene Verbindung zwischen Film beziehungsweise

Serienfigur zum Zuseher und ihren kognitiven Auswirkungen. Es lässt sich bereits erkennen, dass die Identifikation mit einer Figur, sei sie nun im emotional positiven (Sympathie) oder auch im negativen Sinn (Antipathie), immer von subjektiven Einflüssen instanziiert wird. Demnach ist es im Vorfeld für einen Autor nicht genau bestimmbar, in welche Beziehung der Rezipient mit den vorkommenden Haupt- und Nebenfiguren tritt. Der Protagonist stellt, als Träger des zentralen Konflikts meist die Hauptidentifikationsfigur für den Zuseher dar, da er auch im Mittelpunkt der Ereignisse steht [30]. Im Rezeptionsprozess stellt er somit die wichtigste Komponente dar und beeinflusst implizit auch die Entwicklung der Zuschaueridentifikation zu den weiteren vorkommenden Figuren. Empfindet der Betrachter den Hauptcharakter als sympathisch, wird sein kontrastierender Gegenspieler (Antagonist) leichter eine gewisse Antipathie hervorrufen.

Dabei ist auch die Unterscheidung zwischen Sympathie und Empathie hervorzuheben, wobei ersteres das grundlegende Gefühl beschreibt, sich zu einer hingezogen beziehungsweise mit ihr verbunden zu fühlen. Empathie beschreibt die Fähigkeit sich in die emotionale Lage einer anderen Person hineinzusetzen. Laut Lothar Mikos gibt es ohne Empathie kein soziales Verständnis und es wäre nicht möglich, Gefühle und Absichten in einer Interaktionssituation zu verstehen [17, S. 168]:

In der Film- und Fernsehrezeption können die Gefühle der Figuren und Akteure von den Zuschauern verstanden werden, weil sich in den Film- und Fernsehtexten Hinweise finden lassen, die sich aus dem Ausdrucksverhalten der Akteure und den situationsspezifischen Anforderungen der Handlung ergeben. Dabei spielt die narrative und dramaturgische Gestaltung ebenso eine Rolle, wie die ästhetische Inszenierung.

Demnach gibt es einige prägnante Faktoren in Ablauf einer Figurenidentifikation zu denen gewiss auch die Farbgestaltung zu zählen ist. Die endgültige Rolle der Farbdramaturgie wird im Fall des Rezeptionsprozesses von Serienfiguren noch zu bestimmen sein. Für den Rahmen meiner Arbeit ist interessant, ob Verbindung zwischen Farbdramaturgie und den Identifikationsprinzipien, wie Empathie und Sympathie, gefunden werden können.

3.4 Zielsetzung für die Analyse und Umgang mit Subjektivität

In den vorangegangenen Kapiteln, wurden nun die Kernelemente der Analyse zur Dramaturgie der Farben und ihre Auswirkungen auf die Wahrnehmung von Figuren in einigen bestimmten Fernsehserien, vorgestellt. Anhand jener sollen die drei Fallbeispiele *Breaking Bad*, *Fargo* und *House of Cards* genauer betrachtet und analysiert werden. Der Schwerpunkt soll dabei klar

auf den Farben und ihrer suggerierten dramaturgischen Auswirkungen auf die Figuren und Akteure der Serien liegen, wobei diese nicht isoliert betrachtet werden können. Farben und ihre Dramaturgie sind stets sehr kontextbezogen, weshalb eben auch diese Verknüpfungen zum Kontext stark in die Analyse miteinfließen. Jede Betrachtung eines Fallbeispiels soll dabei drei wichtige Hauptthemen behandeln:

- Narration und Dramaturgie,
- Figuren, Rollen und Charaktere,
- Farbdramaturgie.

Alle diese Bestandteile sollen anhand der vorgestellten Methoden zur Figurenanalyse (siehe Abschnitt 3.3) und Filmanalyse (siehe Abschnitt 3.1) untersucht werden. Des Weiteren soll mithilfe eines Experteninterviews versucht werden einen wichtigen Praxisbezug zu schaffen, um die vorgestellten Thesen zu untermauern. Ein weiteres wichtiges Thema in diesem Zusammenhang ist der Umgang mit der vorherrschenden Subjektivität des Rezipienten. Die analytische Ansicht eines Kunstwerks, eines Films beziehungsweise einer Fernsehserie und im speziellen seiner Farbdramaturgie geht immer mit einer gewissen subjektiven Betrachtung einher. Thomas Kuchenbuch schreibt zu dieser Thematik [14, S. 25]:

Als Adressat (sowohl des Kunstwerks als auch der Analyse) wird bei der Analyse meist der „stereotype“, „ideale“, „durchschnittliche“, „mittlere“ oder wie immer definierte Rezipient (=Betrachter, Leser, Hörer etc.) vorausgesetzt. Er sieht oft (und ehrlichkeits halber sollte man es zugeben) so aus wie man selbst. Es gilt in jedem Fall abzuschätzen, welches seiner Eindrücke und Urteile noch intersubjektiv beanspruchen können und welche schon weitgehend oder rein subjektiv bedingt sind.

Kuchenbuch beschreibt in seinem Werk auch die Relation zwischen Kommunikator (Autor), Kommunikat (Kunstwerk) und Rezipient (Betrachter, Zuhörer), welche die intersubjektiven und subjektiven Rezeptionsmöglichkeiten des betrachtenden Subjekts und dessen Miteinbeziehung beschreibt und welche meist stillschweigend vorausgesetzt wird [14, S. 25]. Durch die Analyse und die offengelgte Methodik dieser, soll im Rahmen dieser Arbeit versucht werden, eine möglichst intersubjektive Betrachtung der vorliegenden Sachverhalte zu gewährleisten. Im Kontext der Filmfarben muss auch auf die kulturell bedingte Subjektivität hingewiesen werden, da gewisse Assoziationen und symbolische Farbwirkungen zu unterschiedlichen Auswirkungen beim Rezipienten führen, je nach seinem vorherrschenden Wissen und seinen kulturellen Hintergründen. Diese Arbeit soll versuchen, sich möglichst auf die Hauptzielgruppe von Rezipienten und ihren Wahrnehmungsmöglichkeiten zu beziehen.

Kapitel 4

Fallanalyse – *Breaking Bad*

4.1 Grundlegendes zur Serie

Die Serie wurde vom amerikanischen Kabelsender AMC¹ produziert, wurde am 20. Januar 2008 in den USA prämiert und lief über 5 Staffeln und 62 Episoden bis ins Jahr 2013. Gründervater, Produzent und Showrunner der Serie ist Vince Gilligan, ein Autor, der mit der Serie *Akte X* erfolgreich wurde und welcher ein ganzes Team aus Autoren, Kostümbildnern und weiteren kreativen Köpfen für die Produktion von *Breaking Bad* um sich hatte. Die Serie wurde größtenteils in Albuquerque gedreht wo sie auch spielt. Das gesamte Werk wurde auf 35mm Film gedreht, wodurch der visuell eher an Kinoproduktionen als an eine Fernsehserie erinnernder Stil erzielt wurde. *Breaking Bad* gewann unter anderem zwei Golden Globe Auszeichnungen, einige Emmys und hält einen Eintrag im Guinness-Buch der Rekorde als bestbewertete Fernsehserie der Welt.

4.1.1 Die Pilotfolge – Handlung

Die erste Folge der Serie *Breaking Bad* beginnt laut, hektisch und sehr impulsiv. In einer vierminütigen Sequenz werden bereits Teile des Endes der Pilotfolge vorweggenommen und damit ein dramaturgischer Bogen um die gesamte Episode gespannt. Sie zeigt einen mittelständischen Amerikaner namens Walter White, gespielt von Bryan Cranston, welcher nur mit einer Unterhose und einer Gasmasken bekleidet, in einem Recreational Vehicle² durch die Wüste New Mexicos rast. Der unscheinbare Charakter Walter White (siehe Abbildung 4.1), lebt mit seiner Familie, bestehend aus seinem, an zerebraler Kinderlähmung leidender, Sohn Walter Junior (Roy Frank Mitte) und seiner schwangeren Frau Skyler White (Anna Gun) in Albuquerque im US Bundesstaat New Mexico. Er steht kurz vor seinem fünfzigsten Geburts-

¹American Movie Classics – der Sender strahlte in den Jahren nach seiner Gründung hauptsächlich klassische Hollywood Filme aus.

²Amerikanische Bezeichnung für ein Wohnmobil.



Abbildung 4.1: Walter White als emotional wie auch visuell farbloser Charakter zu Beginn der Serie. Die Farbe deutet auch auf seine nivellierte Lebenssituation [21].

tag und arbeitet trotz seines einstigen großen wissenschaftlichen Potentials und Talents als Chemielehrer an jener Highschool, die auch sein Sohn besucht. Da er allein für den Lebensunterhalt seiner Familie aufkommen muss und das Einkommen seiner Lehrertätigkeit nicht ausreicht, arbeitet Walter zusätzlich in einer Automobilwaschanlage. Als er dort bewusstlos zusammenbricht und daraufhin bei ihm Lungenkrebs in einem kritischen Stadium diagnostiziert wird, entschließt er sich, seine Krankheit zu verheimlichen und eine Möglichkeit zu suchen, seine Familie nach dem Tod finanziell abzusichern. In Walt beginnt sich der Gedanke zu manifestieren, sich durch seine Kenntnisse in der Welt der Chemie gepaart mit seiner ausweglosen Situation, einen Namen in der Herstellung von Methamphetamin zu machen und vorrangig dadurch natürlich die nötige finanzielle Absicherung seiner Familie zu gewährleisten. Also bietet er Jesse kurzerhand an, sich zusammenzuschließen, gemeinsam Drogen herzustellen und zu vertreiben. In der Pilotfolge wird die grundlegende Geschichte von Walter White erzählt und der Wandlung eines durchschnittlichen Familienvaters, gefangen in seinem eigenen Leben und seiner Resignation, zu einem aktiven Charakter, der zwar beginnt einen moralischen Leidensweg zu beschreiten, dadurch jedoch scheinbar ungewohnten Ehrgeiz und neue Lebenskraft schöpfen kann.

4.2 Dramaturgie und Narration

Besonders in der Autorensérie *Breaking Bad* ist die Dramaturgie, oder besser gesagt die verschiedenen Ebenen der Dramaturgie, da hier zumindest zwi-

schen expliziter und impliziter Dramaturgie unterscheiden werden muss, von besonderer Bedeutung. Als Zuseher oder Zuseherin der Serie wird man ständig mit sprechenden Bildern, Metaphern, Farbsymboliken und -assoziationen, sowie implizierten versteckten Charakterisierungen konfrontiert [15, S.30]:

In dieser Serie wird viel mit, über und durch Stil erzählt. Die Zuschauer und Zuschauerinnen werden aufgefordert, sich darauf einzustellen und darauf zu achten. Dabei ist in *Breaking Bad* nicht nur allgemeines westliches Weltwissen Voraussetzung, um alle Dimensionen des Erzählten verstehen zu können, sondern es wird stilsicheres Distinktionswissen verlangt. Genre-Wissen und die Lesekompetenz der Stile, etwas der Wohnungseinrichtungen, der Automarken und der Kleidung spielen eine wichtige Rolle.

Bereits in einer der ersten Sequenzen der Pilotepisode, welche auch von Christine Lang und Christoph Dreher besonders erwähnt wird, in welcher das unscheinbare und in bestimmter Weise triste Leben vom Protagonisten Walter White dem Zuseher kommuniziert wird, lassen sich einige dieser versteckten narrativen Metaebenen finden. Zum Beispiel als Walter in der Nacht aufwacht und wie in Trance auf dem Stepper seine Fitnessübungen macht ohne dabei scheinbar einen Gedanken zu verschwenden und dabei metaphorisch das „Hamsterrad“, in dem sich sein Leben befindet, angedeutet wird. Auch seine Kleidung und die damit stark verknüpfte Farbdramaturgie, auf welche im weiteren Verlauf dieser Arbeit der Fokus gelegt werden soll, geben dem Zuseher laufend Hinweise über verschiedenste Charakterisierungen, Figurenkonstellationen, metaphorische Andeutungen oder die emotionale und soziale Situation bestimmter Personen. Durch diese fast schon perfektionistisch, aber dennoch sehr diskret genutzten dramaturgischen Merkmale erhält die Serie ihren besonderen audiovisuellen Erzählstil, welcher der Serie bisweilen unter anderem einige *Emmy-* und *Golden Globes-Awards* eingebracht hat und sie zu einer der bekanntesten und beliebtesten Serien der letzten Jahrzehnte werden ließ. Dabei ist auffällig, dass wie in anderen Autorensereien besonders auf die horizontale Dramaturgie, in welcher sich Spannungsbögen und dramaturgische Bögen vermehrt in der horizontalen Zeitachse, also der episodischen und staffelübergreifenden Achse, erstrecken, Wert gelegt wurde. Noch ausschlaggebender für die Serie ist der prägende Hang zur geschlossenen Dramaturgie, welche von einem Medium verlangt, stets nur so viel wie nötig direkt zu erzählen und dem Rezipienten nur jene Informationen direkt über visuelle oder auditive Mittel zur Verfügung zu stellen, die beansprucht werden, damit die Erzählung dramaturgisch gesehen gut funktioniert. In *Breaking Bad* wird stets versucht sehr viele, wenn auch subtile, Informationen erzählerisch einzubauen, ohne es aber direkt über die narrative Ebene zu kommunizieren. Ein weiteres wichtiges ästhetisches, sowie implizit narratives Merkmal, ist die Verwendung von Bildsprache im

Kontext zu den Figuren und deren Beziehungen und Konflikten. Als zum Beispiel Walter ständig unter dem Haus arbeitet um das beleidigte Fundament auszubessern, er aber im metaphorischen Sinne, durch die Tatsache des gemeinsamen Hauses, gleichzeitig am Fundament seiner Beziehung zu seiner Frau Skyler arbeitet, wird nicht nur nach außen sondern auch von innen heraus erzählt und somit parallel auf mehreren Ebenen kommuniziert. Oder auch die simple Benennung der Strasse, in der die White's leben, trägt eine Metaebene in sich. Der Name *Negro Arroyo* bedeutet übersetzt *schwarzer Bach* und nicht per Zufall treibt auch Walts Familie durch ihn und seine Handlungen auf eine dunkle Zukunft zu. *Breaking Bad* besitzt also neben einer üppigen Bildsprache auch eine Neigung zu metaphorischen Aufladung von physischen Orten und Räumen. So wird auch der Pool zu einem Sinnbild Walt's krimineller Energie und seiner tiefsten Abgründe. An jenen Pool, an welchem Walter White, alias „Heisenberg“ beschließt, zum Methamphetaminkoch zu werden und so manchen Plan seines kriminellen Werdegangs schmiedet, jener wird auch im späteren Verlauf der Serie durch das Erscheinen des pinkfarbenen Teddys zur Verkörperung der Schuld des Protagonisten. Der Pool fungiert als räumliche Parallelfigur zu Walter, welcher seine Emotionen und Triebe aufzunehmen scheint, diese weiterverarbeitet und mit anderen vermengt, um sie anschließend wieder an Walter abzugeben. Dabei entfaltet sich der Protagonist von einem Extrem ins andere. Von einem demütigen, um nicht zu sagen unterwürfigen, Charakter der seine besten Tage augenscheinlich bereits hinter sich hat, zum Drogenbaron der Südstaaten, welcher vor nichts zurückschreckt, über Leichen geht und jedes Risiko eingeht um seine Entwicklung voranzutreiben. Solche antagonistischen Kontrastelemente beschreiben keinen zufälligen Zustand, sind sie doch bei genauerer Betrachtungsweise Kern der Geschichte.

Würde man versuchen die Serie *Breaking Bad* in einem Wort zu beschreiben, so fällt der Terminus *Ambivalenz* bei näherer Überlegung und Abstraktion unweigerlich in den Fokus. Nahezu alle narrativen und dramaturgischen Merkmale können in einer bestimmten Weise als ambivalent und kontrastierend wahrgenommen werden, wobei auch hier die Farben wieder ihre Rolle spielen. Die Serie versucht ständig Gegensätze zu erzeugen um sie dramaturgisch und narrativ zu nutzen. Nahezu jede Figur, ausgenommen Walter Junior, welcher verglichen mit den anderen keine starke Charakterentwicklung vorweist, ist in sich selbst und auch in bestimmten Konstellationen als emotionale und soziale Kontrastfiguren konzipiert. Doch auch die Lokalitäten, wie die leblos wirkenden Wüstengegenden New Mexicos und die urbanen Schauplätze der Stadt, sowie die Genre-Wechsel zwischen psychologischem Familiendrama und einer fast schon humoristischen Gangstergeschichte, werden ständig durch ihre Gegensätzlichkeit akzentuiert. Es ist das Stilprinzip, das den musikalischen Rhythmus der Serie bestimmt und welches eine Analogie zu im popkulturellen Entertainment auftretenden kontrastierenden Verfahrensweisen offenbart [31, S. 31]. Diese komplementären

Gegebenheiten neigen dazu, sich in ihrer Gesamtheit zu vereinigen oder zu vernichten. Durch ihre durchdachte Transparenz und der daraus resultierenden Stimmigkeit der Charaktere und ihrer gesamten inneren und äußeren Umwelt, erscheint die Serie beim Zuseher als ein in sich geschlossenes Gefüge – wie ein chemisches Element.

4.3 Farbdramaturgie

Farbe ist in unserer wirklichen Umwelt, aber auch in der Welt des Mediums Film ein äußerst wichtiges Mittel des Ausdrucks und der Ästhetik. Sie beschreibt Gesichter, Kleidung, Objekte oder auch Räume näher und verleiht ihnen Tiefe und Charakter. Sie verbindet sich mit den Erinnerungen und Erwartungen der Filmfiguren und des Publikums zu einem Bilderfluss in Wärme und Kälte, Distanz und Nähe, Glück und Trauer [18, S.420]. Farben beeinflussen unsere Wahrnehmung für Distanz, Temperatur, Emotion, Zeit und Raum auf unterschiedlichste Weise. Um bei die Analyse der Farbdramaturgie eine Differenzierung vornehmen zu können, soll die Taxonomie von Hans J. Wulff als nochmals erwähnt werden, da sie als Grundlage für die Funktionen der Farbe im Film wesentlich ist. Den Begriff der *Signifikanz* kann man als eine Eigenschaft deuten, die eine Farbe im Kontext des Mediums Film besitzt, welche sie als dramaturgisch relevant charakterisiert. Im Falle der Farbsignifikation kann man also sagen, wenn eine bestimmte Farbe signifikativ gebraucht wird, so steht diese immer für etwas Zweites und ruft im Empfänger eine Interpretationsreaktion hervor. Nach Wulff genügt ein einfaches Experiment um die Signifikanz einer Farbe zu bestimmen. Man wählt eine Szene, in welcher man eine signifikant genutzte Farbe oder Farbzeichen vermutet und substituiert jene Farbe imaginär mit einer anderen [34, S. 2]. Führt die Substitution einer Farbe oder eines Farbwertes dazu, dass sich das Zeichen verändert, zu einem anderen Zeichen wird oder seinen Zeichencharakter verliert – dann hat man es mit Farbsignifikation zu tun [34].

Demnach sieht Wulf Farben im Medium Film als *eine Funktion des Inhalts*, deutet aber in diesem Zusammenhang auch an, dass sie nicht in ihrer absoluten Ausdrucksfunktion, sondern stets in Relation zum filmischen Kontext analysiert werden müssen [34, S. 3]. Des Weiteren sieht er emotiv-affektive Assoziationen, wie zum Beispiel die Wärme der Farbe Rot, als nicht unveränderbar und je nach kontextuellen Bezug sogar als sehr variierend an. Je nach Kontext können einer signifikanten Farbe verschiedenste variable Assoziationen oder symbolische Bedeutungen zugesprochen werden.

Der signifikante Farbeinsatz im Film macht es möglich, dem Zuschauer Informationen auf subtile Weise zu vermitteln, ohne diese tatsächlich durch Textinserts oder Dialoge zu artikulieren. Dabei gilt es jedoch zu beachten, dass Farbe nicht alleine aus sich heraus zu sprechen vermag. Die Wirkung



Abbildung 4.2: Der rote Chevrolet Monte Carlo den Jesse Pinkman fährt hat mehrere dramaturgische Funktionen. Auf symbolischer Ebene deutet er die Gefahr und Verführung an [21].

eines Farbzeichens kann immer erst im Zusammenspiel der Farbe mit anderen filmischen Ausdrucksmitteln, wie der gewählten Einstellung, Montage, Kamerabewegung, Musik, Ausstattung, Kostüm etc., entstehen. Erst durch die Kombination dieser filmischen Ausdrucksmittel entfaltet sich für den Zuschauer die Bedeutung, weil wir im Laufe der Jahre gelernt haben, die filmische Zeichensprache zu deuten [19]. Auch in der von Produzent Vince Gilligan geschaffenen Serie *Breaking Bad*, wird dem Betrachter aufgetragen, viele dieser subtilen Zeichen zu deuten. Der Einsatz signifikanter Farben und Farbpaletten wird bereits mit der Pilotfolge zu einem prägenden Merkmal der gesamten folgenden 62 Episoden in fünf Staffeln. Den dynamischen Figuren sind von Beginn an Farben zugeteilt, welche ihre Lebenssituation, ihre emotionale oder soziale Innenwelt oder auch ihre Konstellation unter beziehungsweise zueinander näher definieren und malerisch unterstreichen. Farben wirken unmittelbar und emotional auf den Betrachter, auch wenn dieser weder über Kenntnisse zu den kulturhistorischen Hintergründen noch zu den symbolischen Konnotationen einer Farbe bewusst verfügt [15]. Die rote Farbe von Jesses Chevrolet Monte Carlo in der Szene der Pilotepisode, als Walter ihm seine gesamten Ersparnisse übergibt um ein Wohnmobil als mobiles Methlabor zu kaufen, ist zweifelsohne nicht zufällig gewählt. Zum einen dient sie um auf die Gefahr hinzuweisen in welche sich Walter mit seinen Entscheidungen begibt, aber gleichzeitig weist jenes Rot auch auf die Versuchung hin (siehe Abbildung 4.2). Der Wagen hat in dieser Szene eine weitere essentielle Funktion indem er zu einer klaren Differenzierung der Charaktere beiträgt. Durch die Farbe Rot, die Jesse und seinem Wagen zugeschrieben

wird und den Beigetönen Walters, entsteht ein markanter Qualitätskontrast, welcher implizit den sozialen Kontrast und auch die charakterlichen, emotionalen Unterschiede zwischen den Beiden miterzählt. Der Produzent und Schöpfer der Serie Vince Gilligan meinte dazu in einem Interview [28]:

Color is important on *Breaking Bad*; we always try to think in terms of it. We always try to think of the color that a character is dressed in, in the sense that it represents on some level their state of mind.

Wie bereits erwähnt, ist jede wichtige Figur mit einer Farbe beziehungsweise mit einer individuellen Farbpalette ausgestattet, welche einer einfacheren Charakterisierung dient oder auch Figurenkonstellationen und Konflikte beschreibt. Walter besitzt, während er als krimineller „Heisenberg“ fungiert, eine sehr dunkle Farbpalette, wogegen er in seiner Rolle als Vater und Ehemann oft von Beige- oder hellen Grüntönen dargestellt wird. Sein innerer Konflikt wird anhand der Farbpalette seiner Kleidung sichtbar und erzählt. Beige- und leichte Orangetöne können in *Breaking Bad* durchaus als die Farbe der Anpassung gedeutet werden, da sie sich kaum von der Farbgestaltung der umgebenden Wüste und den gleichfarbigen Häusern und deren Inneneinrichtung abheben (siehe Abbildung 4.1). Auch Walters Schwager Hank trägt diese während der ersten beiden Staffeln, als sein Leben und seine emotionale Welt noch in geraden Bahnen verlaufen. Sobald er durch das verlockende Jobangebot im Grenzdienst in einen innerlichen Konflikt gerät, wird das dem Zuschauer auch über Kostüm und Farbdramaturgie mitgeteilt. Neben roten Farbakzenten hat auch Blau einen großen Anteil an der bunten Erzählweise *Breaking Bad's*. Wie so viele Merkmale der Serie, ist auch die Farbe Blau in ihrer Aussage- und Assoziationskraft hin- und hergerissen. Zum einen handelt es sich um Skylers Grundfarbe (siehe Abbildung 4.3), welche sie als loyale und treue Partnerin Walters charakterisiert. Zum anderen wird durch das blaue, reine Methamphetamin, welches Walter produziert, auch eine Verbindung zu Skyler, welche die Farbe sogar im Namen trägt, hergestellt und von der ersten Episode an beim Rezipienten zu manifestieren versucht (siehe Abbildung 4.7). Inhaltlich ergibt sich dieser Sachverhalt, über die eigentlich guten Absichten Walters als dieser noch versucht alles für die Familie zu tun. Besonders in der ersten Staffel sind Walt und seine Familie sehr oft von signifikanten Blautönen umgeben, zum Beispiel durch die tiefblaue Einrichtung der Waschstrasse oder auch durch das Wasser des Pools, wodurch bereits der steigende Einfluss der Droge mitsamt ihren Auswirkungen auf die Familie White prognostiziert wird.

Etwas unterschiedlich unter den Primärfarben in ihrer Funktion, lässt sich das Erscheinen von Gelbtönen deuten, denn diese Farbe ist anfangs keiner Figur als reine „Charakterfarbe“ zugeordnet. Sie steht vor allem auf assoziativer Ebene im Kontext der Serie für drohende Gefahr oder Unheil aber auch mit Vorsicht. Bei sehr vielen Treffen von Gus und Walter, trägt ers-



Abbildung 4.3: Blau ist die Farbe von Skyler White, welche sie als loyale und treue Partnerin Walters charakterisiert. Im Kontrast zum fast farblosen Protagonisten wirkt sie anfangs als die aktivere Figur. Der blaue Farbton referenziert aber auch bereits eine später aufbauende Verbindung von Skyler zum blauen Methamphetamin [21].

terer Gelb auch als Farbzeichen seiner äußerst vorsichtigen Natur. Gelb ist aber auch die Farbe der Methamphetaminherstellung beziehungsweise der Chemie. Eine weitere wichtige Funktion der Farbe ist die visuelle räumliche Trennung bestimmter Inhalte. Alle Szenen, die in Teilen Mexikos erzählt werden, weisen eine starke gelbe Grundtönung auf und heben sich dadurch visuell sehr prägend von allen anderen filmischen Szenen ab (siehe Abbildung 4.4). Viele dieser signifikanten Farbzeichen werden Schritt für Schritt in der Serie manifestiert und immer fester mit der narrativen Struktur in Beziehung gesetzt wodurch ein hohes Maß an Authentizität beim Rezipienten entsteht. Wie in vielen Fortsetzungsserien ist die Dramaturgie am wirkungsvollsten, wenn der Zuseher den genauen Episodenverlauf hierarchisch verfolgt. Auch die Farbdramaturgie in *Breaking Bad* verläuft hier parallel, da sie vom Zuseher erlernt werden muss um die „visuelle Erzählung“ gut zu verstehen.

4.4 Figuren und Charaktere

Vereinfacht dargestellt hat die Langzeiterzählung „Serie“ zwei Möglichkeiten, ihre Zuschauer zu involvieren: auf Handlungsebene und auf Figurenebene. Das Publikum dafür zu interessieren, wie es weitergeht, und es dafür zu interessieren, wie es für eine bestimmte Figur weitergeht, erzeugen zwei verschiedene Formen gespannter Erwartungshaltung, die – wie Figur



Abbildung 4.4: Szenen aus Mexiko wurden mit einem Filter gefilmt und sind von einem unmoralisch wirkendem Gelbton geprägt und charakterisiert [21].

und Handlung auch – in einem gewissen Abhängigkeitsverhältnis zueinander stehen [10, S. 88]. In *Breaking Bad* bilden die Figuren und ihre aufeinander provozierenden Handlungen das Grundgerüst der Dramaturgie. Ihre Aktionen treiben die Handlung und Erzählung voran und lassen Reaktionen meist nicht lange auf sich warten. Das Potenzial der Figur, die fiktionale Welt in Höhe und Breite, Länge und Tiefe auszudehnen, macht ihren besonderen Wert für die serielle Langzeiterzählung aus und den medienspezifischen Unterschied zwischen Figuren in Serien und solchen in Spielfilmen oder Theaterstücken deutlich [10, S. 89]. Deshalb kann eine Figur in der seriellen Erzählung mit sehr viel mehr Informationen beziehungsweise Charakteristiken beladen werden, sie kann somit in ihrer Dramaturgie viel genauer konzipiert und detailreicher dargestellt werden, was ihr einen Vorteil gegenüber der Spielfilmfigur verschafft. Den Autoren der Serie *Breaking Bad* ist es gelungen, den schmalen Grat zwischen authentischer Figurendarstellung und Quantität an expliziten und impliziten filmästhetischen Mitteln zu finden. Dabei zeichnen sie viele Figuren in den neuen Autorenserien durch ihre deutliche moralische und emotionale Ambivalenz aus. Wie Tony Soprano in *The Sopranos* behält auch Walter White trotz seiner kriminellen und moralisch fragwürdigen Handlungen, immer ein Stück Menschlichkeit bei. Die Farbdramaturgie kann hier unterstützend wirken, hilft sie dem Rezipienten doch eine Figur zu charakterisieren und wahrzunehmen. Gerade durch Walters zivile Farbpalette mit Beige- bis Grüntönen, welche ihn auch moralisch von seiner kriminellen Seite abgrenzt, erhält er ein Stück Verständnis und Mitgefühl. Christine Lang und Christoph Dreher schreiben dazu in ihrer Arbeit

[15, S. 48]:

Über die Funktion als Handlungsträger hinaus haben Filmfiguren immer auch eine kulturelle Bedeutung: Sie repräsentieren durch ihre Handlungen, aber auch durch ihre sinnliche Präsenz kulturelle Vorstellungen, Identitäts und Rollenkonzepte, dienen der individuellen und kollektiven Selbstverständigung, der Vermittlung von Menschenbildern und der Vergegenwärtigung alternativer Seinsweisen, sie dienen dem imaginären Probehandeln, der Entwicklung emphatischer Fähigkeiten, der Unterhaltung und emotionalen Anregung.

Durch den Charakter von Walter White und seine lebensbedrohende Situation wird auch ein weiteres wichtiges Werkzeug der Serie offenbart, welches von Christina Lang unter dem Begriff implizite Dramaturgie eingeführt wird [15, S. 33]:

Im Gegensatz zur Expliziten Dramaturgie bezeichnet die Implizite die innerhalb der expliziten Erzählung versteckten Dramaturgien. Sie bezieht sich auf jene Elemente der Erzählung, die auf das Weltwissen der Rezipienten und die damit für den erweiterten Wirkungsradius eines Werks verantwortlich sind.

Als Walter zum Beispiel in der ersten Episode durch seine Krebsdiagnose und der Tatsache, dass er zuvor bereits zwei Jobs ausüben musste um seine Familiensituation am Leben zu halten, vor einen folgeschweren inneren Konflikt gestellt wird, wird auch implizit über die amerikanische Krankenversicherungssituation erzählt. Eine durchschnittliche Lehrkraft in den USA, kann sich allem Anschein nach nicht ohne weiteres die notwendige Versicherung leisten um eine schwerwiegende Krankheit behandeln zu lassen. Dabei ist Implizite Dramaturgie nicht zuletzt und zum größten Teil für die realistische Wirkung und die Authentisierung des Erzählens verantwortlich [15, S. 34]. Am Beispiel Walters lässt sich jene Realismus-Wirkung gut erkennen, da seine primäre Konfliktsituation – Krankheit und Geldnot – auch für den nichtamerikanischen Zuseher als sehr plausibel und nachvollziehbar erscheint. Durch diese Erzählweise wird der Figur sehr viel charakterliche Tiefe und Breite gegeben und dadurch wiederum Platz für Emotionen, Interpretationen und Assoziationen beim Rezipienten geschaffen. Auch die Farben und ihre visuellen Querverbindungen haben Anteil an jener charakterlichen Tiefe. Wie ein chemisches Element verknüpften sie sich mit den Figuren und deren Innen- und Aussenwelt, deuten auf deren Konflikte und Konstellationen und haben somit hohen Anteil an ihrer dramaturgischen Repräsentation. Dabei können Farben unmittelbar wirken oder auch auf die ausgeprägte horizontale Entwicklung der Figuren hinweisen. John LaRue [16] hat zu diesem Zweck aussagekräftige Infografiken erstellt indem er die Farbe des Kostüms

an einer Zeitleiste darstellt (siehe Abbildung 4.7).

4.4.1 Walter White

Walter ist der äußerst dynamische Hauptcharakter beziehungsweise Protagonist der Serie, denn auch wenn einige Figuren des ihn umgebenden Ensembles im Verlauf der Serie einige Erzählstränge zugeordnet bekommen, kommt das Filmgeschehen erst durch sein Handeln in Gang, und die Handlungen der anderen Figuren beziehen sich immer auf seine [15]. Walter beginnt als blasser Charakter, dessen Demütigkeit und Angepasstheit bereits durch seine Farbpalette lesbar werden (siehe Abbildung 4.1). Durch seine folgende extreme Wandlung vom stets zufriedenen Vorstadtfamilienvater zum skrupellosen Drogenbaron, wird auch seine Farbpalette etwas durcheinandergeworfen (siehe Abbildung 4.5 und 4.6). Seine Farben werden mit Fortdauer der Serie düsterer, je weiter seine emotionalen und moralischen Werte zerfallen. Sie repräsentieren seine emotionalen Stadien von Verzweiflung bis hin zu Gier, Neid und Zerfall, welche an den Infografiken, allein anhand der Farben, sehr gut ablesbar ist. Während er den guten Familienmenschen gibt, ist er wie erwähnt, oft ein eher farbloser Charakter, wie zum Beispiel nach der Geburt seiner Tochter Holly, wohin seine Farben nach schwerwiegenden moralischen Entscheidungen oft sehr düster ausfallen, zum Beispiel nach dem Tod von Jane. Grün ist oftmals ein Zeichen für Aktivität der Figur nach einer zurückhaltenden Phase als symbolische Farbe des Lebens. Seine Farben stehen oft gegensätzlich zu jenen seiner Kontrastfiguren und deuten Konflikte oder eine soziale Abgrenzung von Charakteren an. Walter trägt auch auffallend oft ein gelbes Hemd unter einer dunklen Jacke, wodurch implizit seine einzige wirkliche Stütze, die Chemie gemeint ist, auf welche er sich immer verlassen kann.

4.4.2 Skyler White

Sie stellt mit Beginn der Serie die dominante Ehefrauenfigur dar. Sie ist das klare finanzielle Oberhaupt der Familie, ein leichter Kontrollfreak und hat Walt sprichwörtlich unter ihrem Pantoffel. Zu ihren weiteren Charaktereigenschaften zählen neben ihrem Hang zum Pragmatismus auch ihre Tüchtigkeit und Ehrlichkeit. So haftet in den ersten Staffeln die Farbe Blau an ihr, verdeutlicht sich sogar in ihrem Namen und charakterisiert sie als loyale Figur mit reinen Absichten. Sie verkörpert die blaue Treue als sie Walter bei seiner Chemotherapie beisteht oder bei der Geburtstagsfeier seines ehemaligen Studienkollegen in der ersten Staffel. Doch durch ihre farbliche Charakterisierung ist sie auch in einer ständigen Verbindung zum blau-farbenen Methamphetamin ihres Ehemanns. Dass er stets im Vorsatz des

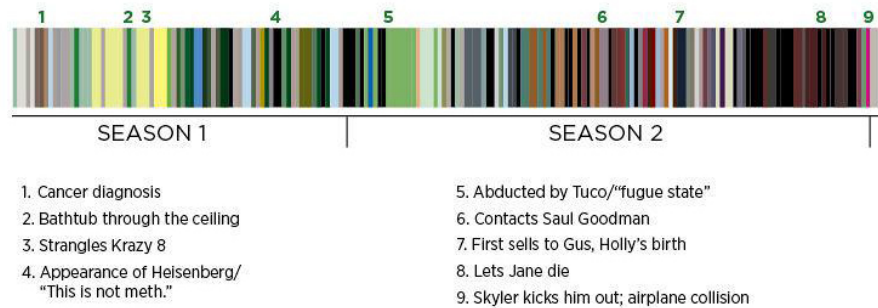
WALTER WHITE

Abbildung 4.5: Walters Figur und seine getragenen Farben(Teil 1) [16].

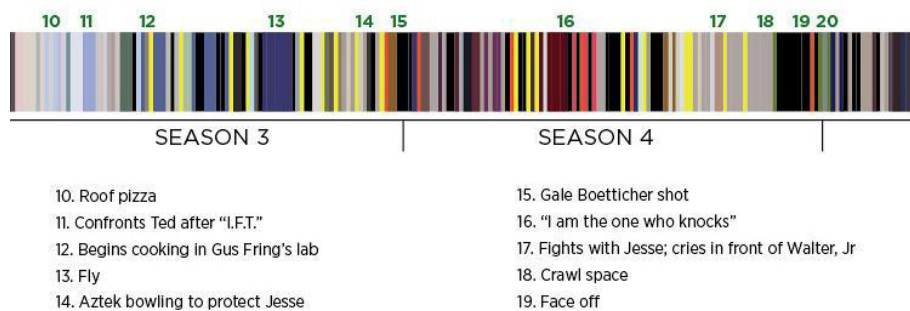


Abbildung 4.6: Walters Figur und seine getragenen Farben(Teil 2) [16].

Familienglücks handelt und Skyler damit immer zwischen ihm und seinem Drogengeschäft steht wird zwar explizit dargestellt, aber auch implizit über die Farben miterzählt. Deshalb versucht sie auch, sich von dieser etwas zu lösen, als sie von den Geschäften Walters erfährt und ihre Farbpalette zum Grün des Geldes wechselt um dann immer düsterer zu werden, während sie als seine Komplizin auftritt (siehe Abbildung 4.7). Auch über ihre Farbpalette ist die emotionale und moralische Charakterentwicklung ersichtlich.

4.4.3 Jesse Pinkman

Jesse wird genau wie Walter als Figur ohne Hose in die Serie eingeführt. Bei Jesse passiert das noch dazu im Stil einer Comedy-Verfilmung, wodurch sein chaotischer und heiterer Charakter dargestellt wird. Seine Darstellung des Chaotischen wird auch über seine wechselnden, grellen Farben erzählt die sich zu Beginn wie im Rhythmus abzuwechseln scheinen. Anfangs ist

SKYLER WHITE

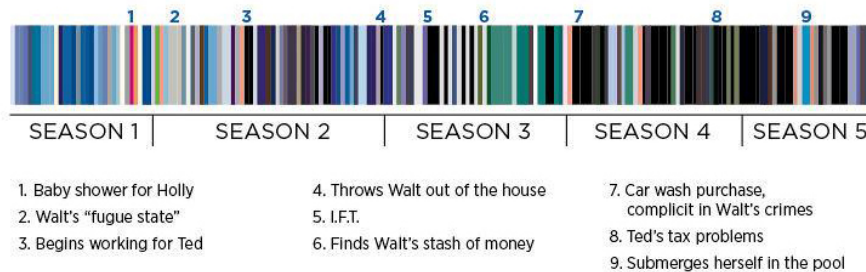


Abbildung 4.7: Graphische Darstellung von Zusammenhang Skyler's Figur zu ihren getragenen Farben [16].

JESSE PINKMAN

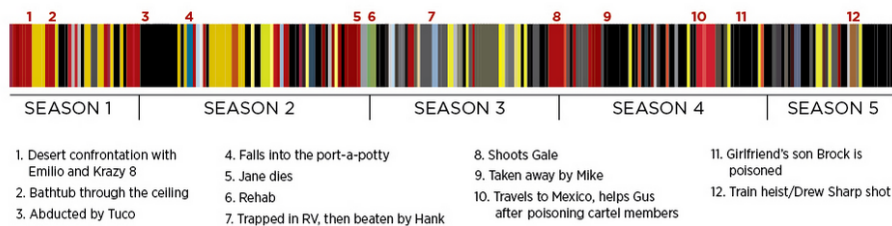


Abbildung 4.8: Jesse und die Farben seiner Figur in *Breaking Bad* [16].

seine Farbe Rot, wie der Chevrolet Monte Carlo den er fährt und strahlt damit implizit eine gefährliche Welt aus, auf die sich Walt einlässt. Die Farbe dient, durch den Kalt-Warm Kontrast als visuell oppositionelles Gegenstück für Walt zu seiner Frau Skyler und deutet auf jene zwei Welten an, zwischen welchen der Protagonist schreitet. Die Farbe und ihr Qualitätskontrast zu anderen, vermag es auch die soziale Distanz zwischen Jesse und den anderen Hauptfiguren zu vermitteln, da nur Jesse von Beginn an fast ausschließlich im Drogenmilieu verkehrt. Jesse trägt das Rot auch für die Liebe die er für Jane empfindet. Der schwere Schicksalsschlag ihres Todes lässt auch seine Farbpalette in Tristesse versinken, welche somit seine tiefsten Emotionen repräsentiert. Auch Gelb als Zeichen seiner Tätigkeit als Methamphetaminkoch, ist immer wieder in seine Farbpalette eingebunden und deutet in Abwechslung mit Rot, wie gesagt, auch seine chaotische und etwas verwirrte Natur hin. Diese Farbenfroheit steht immer in enger Verbindung zu seiner allgemeinen Gemütslage und seiner Motivation und kippt bei schweren Konflikten auch sehr gern zu dunklen Farbtönen. Dabei ist zu bemerken, dass die Dramaturgie der Farben sowohl die innere, also die emotionale und moralische, sowie auch die äußere Entwicklung von Charakteren

und Figuren beeinflussen kann. Sie kann sowohl auf die Figur selbst, wie auch auf ein Gefüge verschiedener wirken und Einfluss nehmen. Dabei vermag sie bei Konflikten den emotionalen Kern eines Charakters freizulegen oder ein verstecktes Zeichen implizit zu beschreiben.

4.5 Schlussbemerkungen

Es gibt nur wenige Fernsehserien, die den Balanceakt zwischen überzeugendem Realismus und spannender Erzählung so ausgereift und schlüssig meistern wie Vince Gilligan's *Breaking Bad*. Besonders zum Vorschein getreten ist dabei die visuelle, sprachliche sowie narrative Dichte, mit welcher dabei kommuniziert wird. Als eine eigenständige, aber auch in das Gefüge eingebettete Metaebene hat sich dabei die Dramaturgie der Farben herausgestellt mit Hilfe welcher visuelle Querverbindungen hergestellt werden und Figuren sowie ihre Umwelt und Konflikte charakterisiert und gedeutet werden.

Kapitel 5

Fallanalyse – *Fargo*

5.1 Grundlegendes zur Serie

Die TV-Serie *Fargo* basiert auf dem gleichnamigen Film der Brüder Ethan und Joel Coen aus dem Jahr 1996 und startete im April 2014 mit der Erstaussstrahlung auf dem Fernsehsender *FX*. Die Coen Brüder fungierten in der Serie auch als Produzenten. Geschrieben wurde die Serie von Noah Hawley, einem New Yorker Drehbuchautor, obwohl es für amerikanische Serienproduktionen eher unüblich ist und oft eine Vielzahl an Autoren an den Drehbüchern arbeiten. Im Sinne einer Film-Adaption, versuchte Noah Hawley das Setting und die Atmosphäre des Originals einzufangen um ihn in eine neue Erzählung einzubetten. Auch wenn vieles an den Film der Coen Brüder erinnert – die verschneite, karge Winterlandschaft Minnesotas, die Darstellung einer typischen amerikanischen Kleinstadt sowie den Mordfällen – so versucht die Serie durch eigene Charaktere und ihren erzählten Geschichten für sich selbst zu stehen. Das Genre der Serie bewegt sich zwischen schwarzer Typenkomödie, dramatischer Krimiserie und blutigem Thriller und wurde mehrfach ausgezeichnet. Da es sich bei jeder Staffel von *Fargo* um eine geschlossene, voneinander abgegrenzte Erzählung handelt, soll lediglich die erste für eine Analyse herangezogen werden.

5.1.1 Die Pilotfolge – Handlung

Wie jede Episode der ersten Staffel beginnt sie mit dem Hinweis, dass es sich um eine wahre Geschichte handelt die demnach in leicht abgeänderter Form 2006 in Minnesota passiert sein soll. In der Auftaktfolge, *The Crocodile's Dilemma* wird neben den Charakteren auch der Ort des Geschehens, die verschneite Kleinstadt *Bemidji* etabliert. Wie in der Filmvorlage, ist es ein kaltblütiger Mord, welcher den Stein der Handlung ins Rollen bringt und Deputy Molly Solverson (gespielt von Allison Tolman) in die Erzählung eingreifen lässt. Auslöser und Begeher des Mordes ist der zu Beginn sehr undurchsichtige Lorne Malvo (Billy Bob Thornton), welcher die Rolle des

Auftragskillers und Kopfgeldjägers verkörpert, der in der Kleinstadt und in ihrer Umgebung sein Unwesen treibt und die Behörden auf den Plan ruft. Dieser trifft zufällig, während eines kurzen Krankenhausaufenthalts, auf den eigentlichen Protagonisten der Serie Lester Nygaard welcher als Verlierertyp schlechthin in die Serie eingeführt wird. Durch seine leichte Beeinflussbarkeit, gemischt mit den manipulativen Fähigkeiten des Lorne Malvo, beginnt sich zwischen den beiden eine Art Schüler-Lehrer Beziehung zu entwickeln, welche schon bald ihr nächstes Opfer fordern wird.

5.2 Dramaturgie und Naration

Die Serie ähnelt in ihrer Dramaturgie und Erzählweise, sowie auch in der visuellen Ästhetik in gewissem Maße der Filmvorlage von 1996. Sie wird jedoch, durch die neue Story und ihre neuen Charaktere mitsamt ihren komplexen Handlungssträngen, belebt und entwickelt dadurch auch ihr Eigenleben. Grundlegend ist *Fargo* als Fortsetzungsserie konzipiert und folgt besonders der Struktur der horizontalen Dramaturgie, indem sich besonders episodенübergreifende Handlungsstränge aufbauen und etablieren. Eine spezifische Erzählstruktur innerhalb der Episoden, ist mitunter schwer auszumachen da sich um die Hauptfiguren Lester Nygaard, Lorne Malvo und Molly Solverson ständig parallele Handlungsstränge bilden welche sich immer wieder annähern, sich kreuzen und sich wieder voneinander entfernen. Wobei in vielen heutigen Fernsehserien, besonders in den amerikanischen einstündigen Serienformaten, ohnehin die Aktstruktur durch die vorweg geplanten Werbepausen vorbestimmt ist. Demnach werden auch Cliffhanger und Wendepunkte am Aktende beziehungsweise vor Werbepausen gern genutzt, um die Spannung beim Zuseher aufrecht zu erhalten [9, S. 37]. Auch in *Fargo* werden häufig Wendepunkte verwendet, um den Zuseher die Vorhersehbarkeit der Geschehnisse zu erschweren, dadurch Spannung aufzubauen und die Erzählung und Handlung voranzutreiben. Zum Ende jeder Episode wird meist ein Cliffhanger genutzt, um den Betrachter bereits die nächste schmackhaft zu machen. Auch wenn viele Elemente wie Setting, Atmosphäre oder der schwarze Humor an das Originalwerk der Coen Brüder erinnern, so sind es besonders die neu entwickelten Figuren, welche die Serie nicht als Film-Remake erscheinen lassen. Fast keine der Figuren lässt durch ihre Darstellung und Charakterisierung zu konventionell zu wirken. Sie unterliegen zwar dem klischeehaften, amerikanischen Kleinstadt-Muster, heben sich aber von jenem durch ihren Hang zur Irrealität ab, beziehungsweise entwickelt die Serie eben dadurch ihre eigene Sprache und Ästhetik. Diese zeichnet sich auch durch eine gezielte visuelle Sprache und Farbästhetik aus. Immer wieder finden sich signifikante Hinweise in Form von Wandsprüchen oder Postern (siehe Abbildung 5.1), die den Zuseher zum aktiven Betrachten der Serie auffordern. Auch durch die teilweise komplexen Handlungsstränge der



Abbildung 5.1: In der Serie *Fargo* finden sich immer wieder dramaturgische Hinweise für den Zuseher wie diese Sprüche an der Wand [22].

Figuren ist der Zuschauer stets gefordert teilzuhaben. Dabei ist auffällig, dass jeder der Hauptcharaktere so konzipiert und charakterisiert ist, um beim Rezipienten auf seine Art und Weise Sympathie zu entwickeln. Auf die Figuren soll noch gesondert im Abschnitt 5.4 eingegangen werden.

Neben den Charakteren zählen auch das Sounddesign und der visuelle Stil zu den Trägern der Dramaturgie. Der von Jeff Russo konzipierte Soundtrack wirkt oft deplatziert und unterstützt die Darstellung des Irrealen beziehungsweise des Märchenhaften. Visuell sind es besonders die stark entschleunigten Bilder, die mit den gleitenden Kamerabewegungen eine Symbiose bilden und den Bildern die nötige Zeit geben ihre eigene Bildsprache zu entwickeln. Besonders die kühlen, in kalten Farben gehaltenen Aussenszenen, wirken beinahe zeitlos und spiegeln so die vorherrschende winterliche Kleinstadtatmosphäre. Auch die Figur des Lorne Malvo suggeriert eine entschleunigte Ästhetik, welche seine Charakterisierung stark beeinflusst. Im Kontrast zu dieser gemächlichen, winterlichen Ruhe und Kälte stehen die blutigen Morde und menschlichen Abgründe, welche diese nach sich ziehen. Im Zentrum stehen die stabile Zivilisation rund um die Kleinstadt Bemidji und ihren Bewohner, sowie das Chaos, welches sich durch Lorne Malvo und seinen Handlungen immer weiter ausbreitet.

5.3 Farbdramaturgie

Auch wenn Farben in der Serie *Fargo* auf den ersten Blick nicht so prägnant eingesetzt werden wie in *Breaking Bad*, so lässt sich doch sehr schnell eine

gewisse Strukturiertheit der Farben erkennen. In desaturierten Landschaftsbildern beziehungsweise den kühlen, vschneiten Außenaufnahmen wird dem Zuseher die Umwelt der handelnden Figuren verdeutlicht. Die weiße Pracht des Schnees, welche bereits die Sinnbilder von Schönheit und Reinheit aber auch von Gefahr und Tod in sich trägt, ist ein ständiger Begleiter der Charaktere und seine weiße Farbe somit ein wichtiger Teil der Farbdramaturgie. Susanne Marshall meint diesbezüglich [18, S. 100]:

Schnee braucht die Weite und Menschenleere einer abgelegenen Landschaft, um prachtvoll und dann schließlich auch gefährlich in Erscheinung zu treten. Wie ein überdimensionales Blatt Papier liegen Schneelandschaften vor uns: bereit, beschrieben zu werden und mit Macht ausgestattet, jede menschliche Spur wieder zum verschwinden zu bringen. Schnee ist ein ausgezeichnete Geschichtenerzähler, denn er kennt die schillernde Oberfläche ebenso wie das dunkle Versteck und die Metamorphose.

Schnee und seine weiße Farbe erzählen auch in *Fargo* ihre eigenen Geschichten und tragen viel zur atmosphärischen Darstellung bei. Zum einen zeigt er die winterliche Freundlichkeit und Gelassenheit der idyllischen Kleinstadt, zum anderen deutet er auf Isolation und die ständige Gefahr hin. In wiederkehrenden Winterstürmen wird immer wieder die geschwächte Handlungsfähigkeit der Figuren deutlich. Als zweite Vorzugsfarbe neben Weiß tritt Rot, meist in Form von Blut, in Erscheinung. Blut und Schnee bilden in der gesamten ersten Staffel ein symbiotisches Paar, wobei Rot auch immer wieder als Signalfarbe für drohende Gefahr und den bevorstehenden Tod wahrgenommen wird (siehe Abbildung 5.2). Auch an Lorne Malvo, dem Bösewicht der Serie, haften immer wieder rote Farbakzente, während er seine Morde verübt. Der Gegensatz der weißen Landschaft zum Rot des Blutes weist auch auf den allgemeinen Kontrast zwischen zivilisiertem Leben und kriminellen Chaos hin, welchen die Serie behandelt. Kontraste werden auch verwendet, um Charaktere visuell und emotional in Opposition zu stellen oder um räumliche Tiefe zu erzeugen. Durch den fortwährenden Wechsel zwischen Außen- und Innenaufnahmen werden Kalt-Warm-Kontraste zum ständigen Begleiter, da Außenszenen sehr kühl und in Blautönen erscheinen, wobei bei Innenszenen oft ein warmes, gelbes Licht verwendet wird. Bereits Johannes Itten weist in seinem Werk *Kunst der Farbe*, auf den Einfluss unserer Umgebungsfarben auf unsere Wahrnehmung von Temperatur mithilfe eines Versuchs hin [11, S. 45]:

Es mag befremden, aus dem optischen Empfindungsbereich der Farben eine Temperaturempfindung ablesen zu wollen. Versuche haben ergeben, dass in zwei Arbeitsräumen, von denen der eine blaugrün und der andere rotorange gestrichen war, die Empfindung für Kälte und Wärme um drei bis vier Grad differierte.



Abbildung 5.2: Die Farben Weiß und Rot treten immer wieder gemeinsam auf [22].

In dem blaugrünen Raum empfanden die Personen eine Innentemperatur von 15 Grad Celsius als kalt, während sie sich im rotorangen Raum erst bei 11–12 Grad Celsius kalt fühlten. Das bedeutet, wissenschaftlich untersucht, daß Blaugrün den Impuls der Zirkulation dämpft, während Rotorange zu deren Aktivierung anregt.

Mit diesem Zusammenhang zwischen Farbwarnnehmung und Temperaturempfindung wird, durch die kühle Farbgebung der Schneeszenen, besonders gearbeitet (siehe Abbildung 5.4), wenn die drückende Kälte oder die Wärme der beheizten Innenräume dargestellt wird. Auch die Hautfarben sind in diesem Fall ein wichtiger Indikator auf diese sinnesbezüglichen Assoziationen. Kalt-Warm-Kontraste werden des Weiteren ebenso zur räumlichen, beziehungsweise auch zur sozialen Trennung von Figuren genutzt, wie im Beispiel als sich die zwei Auftragsmörder des Verbrechersyndikats von einem bestochenen Polizisten Informationen besorgen (siehe Abbildung 5.3). Farben treten auch in symbolischer Funktion auf, da beispielsweise der von Lorne Malvo gepeinigter Supermarktbesitzer Stavros Milos seine Geldreserven in einem grün gestrichenen Raum aufbewahrt. Auch der Eiskratzer, den er als heilige Reliquie aufbewahrt, trägt die Farben Rot und Weiß, als Zeichen für das Sterben der Mitmenschen von Stavros, welches sein Finden nach sich zieht. Auch zur Charakterisierung der Figuren sind Farben bedeutsam und tragen dazu bei, dass diese stimmig und authentisch wirken, wenn die äußeren Figurenmerkmale die inneren unterstützen. Im folgenden Kapitel möchte ich genauer auf die Figuren der Serie *Fargo* eingehen.



Abbildung 5.3: Links im Bild sind die zwei Verbrecher, welche durch den Kalt-Warm-Kontrast visuell von dem in blau gehaltenen Auto des Polizisten getrennt werden [22].



Abbildung 5.4: In Blau gehaltene Aussenszenen unterstützen die visuelle Wahrnehmung der vorherrschenden Kälte [22].

5.4 Figuren und Charaktere

Die von Noah Hawley geschaffene Serie besitzt eine Vielzahl an Charakteren, deren Handlungsstränge und Nebenstränge immer wieder ineinandergreifen oder auch parallel voranschreiten. Dabei ist es ihre Vielschichtigkeit, die dazu beiträgt, dass man als Betrachter mit vielen Figuren mitfiebern kann



Abbildung 5.5: Lester Nygaard und seine charakteristische orangefarbene Jacke [22].

und zu ihnen Sympathien und Empathien entwickelt. So gibt es den teilweise merkwürdig agierenden Hauptcharakter Lester Nygaard (dargestellt durch Martin Freeman), welcher sich von Innen und Außen vom unbeholfenen Tollpatsch (siehe Abbildung 5.5) zum skrupellosen Verbrecher verwandelt. Oder der fast schon überlegen wirkende Lorne Malvo (Billy Bob Thornton), welcher die Kleinstadt Bemidji mit seinen Handlungen ins Chaos stürzt. Dem entgegen steht Deputy Molly Solverson (Allison Tolman), der in der Serie zu Beginn wenig zugetraut wird, obwohl sie als einzige gute Polizistin dargestellt wird. Lester Nygaard oder auch der Supermarktbesitzer Stavros zählen zu den dynamischen Figuren, da sich ihre Charaktere moralisch und emotional stark entwickeln. Hingegen sind Molly und der Bösewicht Lorne eher als statische Figuren konzipiert. Auch ihre visuelle Darstellung passt sich dieser Gegebenheit an. Das visuelle, farbliche Auftreten der Charaktere wird auch immer wieder genutzt, um auf Gegensätze aufmerksam zu machen und in Opposition stehende Eigenschaften zweier Figuren stärker zu charakterisieren. So sind beispielsweise Molly und ihr Polizeikollege aus der Stadt Duluth nicht nur charakterlich, sondern auch in den Farben ihrer Kostüme ein kontrastreiches Paar (siehe Abbildung 5.6). Die Figuren in *Fargo* zeichnen sich vor allem durch ihre detailliert beschriebenen Eigenheiten aus, welche auch durch ihre Farben dargestellt werden.



Abbildung 5.6: Unterschiedliche Charakterzüge werden auch durch unterschiedliche Kostümfarben unterstützt [22].



Abbildung 5.7: Lester Nygaard nachdem er seine Frau getötet hat. Auf dem Poster in seinem Keller wird auch auf die Farbdramaturgie hingewiesen [22].

5.4.1 Lester Nygaard

Er ist der eigentliche Hauptcharakter der Serie. Auch wenn Molly und Lorne immer wieder wichtige Handlungs- und Erzählstränge zugeteilt bekommen, so ist es doch Lester's Geschichte die erzählt wird und auch mit seinem Tod endet. Lester wird zu Beginn als naiver Tollpatsch ohne Selbstbewusst-



Abbildung 5.8: Durch ihre Kleidung und besonders durch deren Farben werden Charaktere häufig von anderen isoliert [22].

sein charakterisiert, der es einem als Zuseher nicht schwer macht, Mitleid für ihn zu entwickeln. Obwohl er verheiratet ist, Zeit mit Familienangehö-



Abbildung 5.9: Die emotionale Wandlung von Lester Nygaard ist auch an der Veränderung seiner Kostümfarben zu erkennen [22].

rigen verbringt und auch Teil des sozialen Lebens der Kleinstadt ist, wirkt er doch aufgrund seiner Merkwürdigkeit emotional isoliert und in seiner Umwelt alleingelassen. Sein Auftreten mit seiner orangefarbenen Jacke und seiner Mütze (siehe Abbildung 5.5) verbindet sein äußerliches Erscheinungsbild mit seinem Charakter. Vorallem seine Jacke hebt ihn von seinen anderen Mitmenschen ab und spielt auch eine narrative und dramaturgische Rolle. Bereits in der ersten Episode als Lester seine Frau mit einem Hammer getötet hat, wird mithilfe des Posters mit dem orangenen Fisch an der Wand, mit der Aufschrift: *What if you're right and the they're wrong* seine emotionale Welt offengelegt. Auf jenem Poster wird auch bereits auf die Farbe Blau und ihre isolierende Wirkung hingewiesen (siehe Abbildung 5.7, welche Lester immer wieder verfolgt als er beispielsweise von der Polizei im Krankenhaus festgehalten wird. Diese farbliche Isolation trifft auch seinen Bruder Chaz Nygaard, als dieser zu unrecht von der Exekutive für den Mord seines Bruders festgenommen wird (siehe Abbildung 5.8). Auch die Entwicklung von Lester hin zum Bösewicht, der selbstsüchtig agiert und sich mehr und mehr emotional wie auch visuell an Lorne Malvo annähert, wird zum Teil durch seine Farbpalette implizit miterzählt. Gegen Ende der ersten Staffel, als die Transformation Lester's so gut wie abgeschlossen ist, bekommt der Zuseher einen auch farblich sehr veränderten Hauptcharakter zu sehen (siehe Abbildung 5.9) wobei die äußeren Merkmale die inneren verstärken.

5.4.2 Lorne Malvo

Lorne Malvo verkörpert den klassischen Bösewicht der Serie. Seine Handlungen verlaufen meist parallel zu jenen von Lester und er kann auch, zumindest in den ersten Episoden, als sein als sein Mentor bezeichnet werden. Seine Figur ist statisch ausgelegt, sein Charakter verändert sich während der Erzählung kaum und entwickelt sich nicht nennenswert weiter. Von Beginn an stellt er einen Unruhestifter und kompromisslosen Auftragsmörder dar, welcher seine Ziele hatnäckig verfolgt und seine Feinde gnadenlos beseitigt. Dabei wird er auch durch seinen Hang zum Sadismus und eine gewisse Überlegenheit charakterisiert. Er genießt es regelrecht Ängst zu schüren und seine Opfer an den Rand der Verzweiflung zu bringen und scheint dabei seinen Gegnern immer einen Schritt vorraus zu sein, was natürlich auch durch den klischeehaften Kontrast zwischen den Kleinstadtbewohnern und dem belesenen Auftragsmörder suggeriert wird. Lorne Malvo ist fast ausschließlich dunkel gekleidet, um seinen böswilligen Charakter und seine Innenwelt farblich darzustellen und zu intensivieren und auch um ihn mit anderen Figuren in Kontrast zu stellen (siehe Abbildung 5.10). Seine Farbgestaltung lässt kaum Emotionalität zu, seine äußere Erscheinung beeinflusst auch die Wahrnehmung seines Innenlebens. Seine Frisur ist charakteristisch für ihn und er wird auch wie andere Figuren ein Stück weit durch seine Stiefel charakterisiert (siehe Abbildung 5.11). Nur selten schwenkt seine Farbpalette



Abbildung 5.10: Die dunklen Farben Malvo's und der herrschende Hell-Dunkel-Kontrast grenzen auch farblich seinen Charakter von anderen ab [22].

um, beispielsweise als er im Verlauf der Staffel seine Identität ändert und sich als praktizierender Arzt ausgibt und er in hellen Farben zu sehen ist. Die plötzlichen hellen Farben legen sich wie ein unsichtbarer Mantel um seine eigentlich böswillige Natur (siehe Abbildung 5.12). Durch die drohende Gefahr, welche mit seinem Auftauchen meist verknüpft ist, ist er sehr oft von roten Farben und Lichtern flankiert. Bereits in einer der ersten Szenen der ersten Episode, als er sein erstes Opfer im Kofferraum seines Wagens transportiert und durch den darauffolgenden Unfall und den Tod des Opfers somit die eigentliche Erzählung einleitet, ist er von roten Farbflächen in Form von Lichtreflektionen umgeben (siehe Abbildung 5.13). Als Verursacher aller Bluttaten der Serie ist die Farbe Rot sein ständiger Wegbegleiter.

5.4.3 Molly Solverson

Sie stellt die Personifizierung des Guten dar. Sie bekämpft als Polizistin immerfort die Bösewichte und versucht diese hinter Gitter zu bringen. So versucht sie stets Lorne Malvo zu fassen und verliert auch Lester Nygaard nie aus den Augen. Sie wird als intelligent dargestellt und ist auch die einzige fähige Polizistin im Ort Bemidji, welche als einzige Lesters Aussagen misstraut und die Lüge in seinen Augen erkennt. Als statische Figur bleibt sie ihrem Charakter als ehrgeizige Polizistin treu und lässt sich auch von einer Schusswunde nicht abhalten ihr Ziele zu verfolgen. Kontrastiert wird sie in dieser Hinsicht von ihrem späteren Ehemann und Polizisten der benachbarten Stadt Duluth, Gus Grimly, eine Tatsache, die auch durch den Komplementär-Kontrast ihrer Uniformen miterzählt wird (siehe Abbildung



Abbildung 5.11: In *Fargo* werden Figuren auch durch ihre Stiefel charakterisiert wie jene des Bösewichts Lorne Malvo [22].



Abbildung 5.12: Lorne Malvo erscheint in Weiß und helleren Farben als er sich eine neue Identität aneignet [22].

5.6). Mit fühlbarem Stolz trägt sie ihre Uniform des Bemidji Police Departments welche in Braun und Beigetönen gehalten ist und ihre Figur in ihrer Charakteristik unterstützt. Molly verkörpert Recht und Gesetz, ihr Mut und ihre Entschlossenheit als Polizistin inspizieren sogar den ängstlichen Gus Grimly, sodass dieser letztendlich Lorne Malvo stellen kann.



Abbildung 5.13: Immer wieder ist Lorne Malvo von der Farbe Rot umgeben. Ein Indikator für das Blut, das an seinen Händen klebt und die ständige Gefahr die von ihm ausgeht [22, Episode 01].

5.5 Schlussbemerkungen

Wie man sieht, sind vor allem die Charaktere und die Atmosphäre elementare Merkmale der Dramaturgie *Fargo*'s. Auch wenn die Farbdramaturgie gegenüber einer Serie wie *Breaking Bad* eher zurückhaltend wirken mag, so ist es genau dieser Hang zum Minimalismus, der ihr in der verschneiten Kleinstadtatmosphäre zugute kommt. Die Charaktere sind nicht weitflächig narrativ ausgeschmückt, jedoch in ihrer spezifischen Eigenheit sehr detailliert. *Fargo* portraitiert einen Kampf der Zivilisation gegen das eindringende Chaos in den Farben Weiß und Rot.

Kapitel 6

Fallanalyse – *House of Cards*

6.1 Grundlegendes zur Serie

Die Serie, die übersetzt den Titel *das Kartenhaus* trägt, wurde im Jahr 2013 durch den Streaming-Anbieter Netflix erstausgestrahlt. Die Erzählung handelt von einem durchtriebenen Abgeordneten im Politikkarusell von Washington DC und bewegt sich zwischen den Genres Politthriller und Drama. Als Showrunner und Hauptautor fungiert Beau Willimon, der durch seine Oscar-Nominierung für das Drehbuch für den Kinofilm *The Ides of March* bekannt wurde. Als Produzent und Regisseur war der namenhafte David Fincher im Einsatz. Die Serie ist eine Adaption der gleichnamigen BBC-Serie, welche 1990 ausgestrahlt wurde und auf einem Roman von Michael Dobbs basiert. Aufgrund einer gewissen dramaturgischen Monotonie soll vor allem die erste Staffel für die folgende Analyse als Repräsentant dienen.

6.1.1 Die Pilotfolge – Handlung

Die erste Episode der Fortsetzungsserie beginnt für den Abgeordneten Francis Underwood (Kevin Spacey) mit einem gebrochenen Versprechen, das mit seiner Hilfe gewählten Präsidenten Garrett Walker (Michael Gill), welcher ihn zum Außenminister berufen sollte. In seinem Stolz verletzt, beginnt Francis Underwood ein Komplott aus Lügen und Rachegeleüsten zu schmieden. Zusammen mit seiner Ehefrau Claire Underwood (Robin Wright) bildet er ein unzertrennliches Paar, sowohl visuell als auch charakteristisch, welches gemeinsam versucht immer weiter ins Zentrum der Macht vorzurücken und denen dabei fast jedes Mittel recht scheint. Es beginnt sich ein komplexes Geflecht an Intrigen und korrupten Machenschaften aufzubauen, in welchem die beiden mit Geschick und ungebrochener Ambitioniertheit die Fäden ziehen.

6.2 Dramaturgie und Naration

House of Cards setzt auf Ebene der Dramaturgie und Erzählweise auf eher unkonventionelle Mittel, verglichen mit anderen erfolgreichen Serien der letzten Jahre. Neben der individuellen visuellen Ästhetik und dem Hang zu *flat characters*, welche sich dadurch auszeichnen, dass sie um eine einzige Qualität oder Idee herum konzipiert sind [5, S. 245], ist es vor allem die gesprochenen Moderationen der Hauptfigur Francis Underwood, die die Serie von anderen differenziert (siehe Abbildung 6.1). Diese Charakteristik des persönlichen Miteinbeziehens des Zusehers beziehungsweise das Durchbrechen der sogenannten vierten Wand ist ein ständig wiederkehrendes Erkennungsmerkmal der Serie, welches für die Dramaturgie und Erzählstruktur der Serie nicht unwesentlich ist. Bereits in der ersten Episode, nach einem kurzen sogenannten *Cold Open*¹, übernimmt der Hauptcharakter die Rolle Sprechers und führt den Zuseher während einer Wahlkampfveranstaltung durch seine eigene Welt (siehe Abbildung 6.1). Dabei werden wichtige und handlungsrelevante Personen vorgestellt und deren Beziehung zum Protagonisten erläutert. In diesem Zusammenhang sind auch die vielschichtigen Erzähl- und Handlungsstränge der Serie *House of Cards* von Bedeutung. Ohne die erwähnte persönliche und sprachliche Führung der Hauptfigur, wäre es für den Zuseher sehr schwer den komplexen Handlungen und inhaltlichen Elementen zu folgen. Teilweise entstehen im minutentakt neue Konflikte und Handlungsstränge, welche die Erzählung unerbitterlich vorantreiben. Im Unterschied zur Serie *Fargo*, welche ihre Dramaturgie und Narration vor allem an den vielseitigen und merkwürdigen Charakteren aufbaut, sind es in diesem Fall die Handlungen rund um den betriebenen narrativen Darwinismus, die im Vordergrund stehen.

6.3 Farbdramaturgie

Die Farbdramaturgie der Serie *House of Cards* wirkt auf den ersten Blick sehr subtil und in sich geschlossen. Hans J. Wulff würde in diesem Zusammenhang auch von einem nicht progressiven, beziehungsweise synoptischen Farbschema sprechen. Dennoch sind die Farben von großer Bedeutung für die gesamte Dramaturgie, sowohl auf Seite der düsteren Atmosphäre als auch für die Darstellung der Figuren und ihrer Innen- und Außenwelt. Die visuelle Bildsprache ist geprägt von kalten Farben, Ruhe und Distanz, welche durch viele entfernte Kameraeinstellungen und einem Minimum an Kamerabewegungen suggeriert wird. Als dominante Vorzugsfarben dienen Kompositionen aus Blau- und Gelbtönen, welche in der gesamten Serie allgegenwärtig scheinen. Das wiederkehrende Spiel des Kalt-Warm-Kontrasts aus gelbem

¹Ein Cold Open beschreibt einen kleinen Akt zu Beginn, der die Funktion eines Teasers erfüllt und den Zuseher auf das Medium aufmerksam machen soll [29].



Abbildung 6.1: Die Hauptfigur Francis Underwood(Kevin Spacey) übernimmt in *House of Cards* immer wieder die Rolle des Moderators und spricht den Zuseher direkt an [23].

Licht und blauen Schatten in der Serie, kann auch als Metapher für das Licht und die Dunkelheit beziehungsweise den Kampf zwischen Gut und Böse gedeutet werden. Die Darstellung der visuellen, emotionalen und auch moralischen Dunkelheit ist in *House of Cards* ein wichtiges Stilmittel. Bereits im Intro der Serie wird der scheinbar auswegslose Kampf zwischen Gut und Böse verdeutlicht. In der montierten Sequenz sind zeitgeraffte Aufnahmen von Washington DC zu sehen und Schatten, beziehungsweise die Korruption, welche sich über das Land und die Menschen ausbreiten (siehe Abbildung 6.2). Auch sie sind Teil der visuellen Bildsprache. Die wohl wichtigste Funktion der kühlen Farben ist die Entwicklung einer Distanz zwischen dem Zuseher und den Figuren, welche auch stark mit ihren Kostümen zusammenspielt und auf welche ich im nächsten Kapitel noch näher eingehen möchte. Auffällig ist auch die visuelle Trennung der verschiedenen Lokalitäten. Die Farben der Schauplätze des Kapitols und der Politik sind sehr natürlich wenn auch desaturiert und steril. Hingegen wirkt das Büro der Zeitung *The Washington Harold* farbenfroher und wärmer (siehe Abbildung 6.3).

6.4 Figuren und Charaktere

Eine eher kontroverse Rolle zu den Figuren in *Fargo* und *Breaking Bad* nehmen jene der Serie *House of Cards* ein, da alle Hauptcharaktere statisch sind und demnach keine nennenswerte Charakterentwicklung durchleben. Interessant zu beobachten ist deshalb, dass auch ihr charakterbezogenen Farbschemata synoptisch sind. Dennoch sind es interpretierte Farbschemata, wel-



Abbildung 6.2: In der Eingangssequenz sind dunkle Schatten zu sehen, welche sich über Washington ausbreiten und das Böse suggerieren, das immer mehr ins Zentrum rückt [23].



Abbildung 6.3: Die Räumlichkeiten des Zeitungsverlags weisen ein lebendigeres Farbschema vor [23].

che hauptsächlich durch Kostüm und Requisite, aber auch durch gezieltes Setdesign, die Figuren charakterisieren. Vorallem Claire und Francis Underwood, tragen ihre Kostüme wie ein Schutzschild, der jede Emotionalität von ihnen abhält und ihre Charaktere prägt, sie aber auch authentisch macht. Auch die distanzierte Kamera unterstützt diese Wahrnehmung der beiden, es gibt kaum Nahaufnahmen. Ihr Farbpaletten sind meist schwarz bis dunkelblau, wohin gegen die junge, ambitionierte Geschäftspartnerin von Francis und Journalistin Zoe Barnes, sich moralisch sowie auch in ihren Farben von ihnen unterscheidet. Kostüm und Kleidungsstil sind ein bedeutendes Aus-



Abbildung 6.4: Die Figur von Gillian steht farblich, stilistisch wie auch charakterlich im Kontrast zu Claire und Remy [23].

drucksmittel für Stärke, Macht und auch für den sozialen Status einer Figur in *House of Cards*. Die meist kalten Farben und ähnlichen Kleidungsstile der Charaktere heben visuell die Gesichter hervor, welche meist von ernster Mimik geprägt sind um wiederum die emotionslose Charakteristik zu unterstützen. Einige Nebenfiguren oppositionieren jedoch den kalten Charakterzügen und werde meist auch in ihrem Kleidungsstil und den Farben kontrastiert (siehe Abbildung 6.4).

6.4.1 Francis Underwood

Die Figur von Francis Underwood ist im Sinne der Figurenkonzeption eine statische. Er ist der Hauptcharakter der Serie, der wie erwähnt auch immer wieder mit dem Zuschauer direkt in Kontakt tritt und diesen durch die Serie und sein Leben als skrupelloser, manipulativer Politiker in Washington DC führt. Seine antiheroische Figur kann als provokant und machtbesessen charakterisiert werden, welche versucht, keine tiefen Emotionen zu zeigen und seinen Gegnern durch seine Intelligenz und seine Rhetorik meist überlegen ist. Er legt sehr viel Wert auf sein Auftreten und ist immer gut gekleidet. Seine Farbpalette ist schwarz bis dunkelblau und passt sich seinem kühlen, bösartigen Charakter an und bringt diesen noch stärker zum Vorschein (siehe Abbildung 6.5). Seine Farben wechseln nur in seltenen Fällen, als er beispielsweise aus politischem Interesse in seine Heimat reist und er sich farblich den sozialen Gegenbenheiten anpasst.



Abbildung 6.5: Francis Underwood tritt beinahe ausschließlich in kalten und dunklen Farben auf, was auch seine charakterliche Innen- und Außenwelt darstellt [23].

6.4.2 Claire Underwood

Claire Underwood ist ein weiterer Hauptcharakter der Serie, ihre Figur stellt sich ebenfalls als statisch dar. Sie ist als Ehefrau von Francis seine Parallelfigur, sowohl moralisch und sozial, wie auch visuell. Claire und Francis bilden ein symbiotisches Paar, welches sich bedingungslos gegenseitig unterstützt und sogar Affären toleriert, sollten sie dem gemeinsamen Ziel dienlich sein. Ihre Farbpalette ist ebenfalls schwarz bis grau und auch kühle Blautöne gehören zu ihrem Repertoire, wobei der Farbe Schwarz eine besondere Bedeutung zukommt. Vor allem Claire und ihre Figur der autoritären und einflussreichen Ehefrau, trägt ihr Kleider und Farben wie eine visuelle Rüstung die ihren Charakter reflektiert. Besonders Schwarz verleiht ihrem Charakter Stärke, wodurch sie diese Farbe meist trägt, wenn sie wichtige Entscheidungen treffen muss oder Überzeugungsarbeit leistet. Diese Tatsache wird in Episode Vier der ersten Staffel auch Gegenstand der Handlung, als sie für ein wichtiges Treffen mit dem Fotografen Adam, ihren Mann Francis zur Wahl zwischen einem grauen oder schwarzen Kleid befragt und dieser auf das Schwarze plädiert (siehe Abbildung 6.6). In diesem seltenen Fall wird Farbe also auch über die explizit-figurale Ebene kommuniziert. Durch die Figur des Adam wird wiederum besonders der Kontextbezug der Farben verdeutlicht, da an ihm die Farbe Schwarz eher seine Abhängigkeit von Claire suggeriert und ein Zeichen von charakterlicher Schwäche darstellt.



Abbildung 6.6: Claire wird für ein bedeutendes Treffen vor die Wahl zwischen einem grauen und schwarzen Kleid gestellt und wählt schwarz, da diese Farbe ihrem Charakter mehr visuelle Stärke verleiht [23].

6.4.3 Zoe Barnes

Die junge ambitionierte Journalistin der Zeitung *The Washington Herald* ist eine aufstrebende Figur, die durch ihre Handlungen vor allem ihre Karriere vorantreiben will und besonders in der ersten Staffel eine tragende Rolle einnimmt. Sie teilt somit in gewisser Weise den Ehrgeiz und das Streben nach Macht der beiden Underwoods, nur die durchtriebene Bösheit und manipulative Grundhaltung fehlt ihren Charakterzügen. Durch ihre Geschäftspartnerschaft zu Francis Underwood wird sie immer mehr zu einer seiner Marionetten. Ihre Figur weist kaum nennenswerte Charakterentwicklung auf und auch ihre Kostümfarben unterstreichen diese Gegebenheit. Im Unterschied zu Claire Underwood ist ihre stärkste Farbe Weiß, eine Tatsache die auch den charakterlichen Kontrast widerspiegelt. Das weiße Cocktailkleid, das Zoe in der ersten Episode beim Besuch einer Oper trägt wird auch Teil des Plots, da es sie letztendlich mit Francis Underwood zusammenführt. Ansonsten ist ihre Farbpalette und auch ihr Kleidungsstil meist sehr differenziert zu jener von Francis und Claire (siehe Abbildung 6.7), was ihre ungleichen Charakterzüge, ihr eher chaotisches Wesen sowie auch ihren sozialen Umstände charakterisiert.

6.5 Schlussbemerkungen

Die Serie *House of Cards* stellt in ihrer Dramaturgie und Erzählstruktur, wie auch in der Umsetzung der Figuren und ihren Farben einen starken Kontrast zu den beiden anderen Fallbeispielen dar. Die Figuren der Serie sind in ihren Parametern Länge und Tiefe kaum ausgeprägt, wodurch vor-



Abbildung 6.7: Die Farbpalette von Zoe ist fröhlicher und nicht von so sehr von drückender Kälte geprägt, wie jene von Francis und Calire und referenziert somit auch ihren Charakter [23].

allen ihre Handlungen im Vordergrund stehen. Farbdramaturgie ist dennoch auch hier ein bedeutendes filmisches Mittel, um die Atmosphäre und die Charaktere für den Rezipienten lesbarer zu machen, wenn sie auch anders umgesetzt ist. Auch in diesem Beispiel ist zu sehen, wie sich Farben den Charakteren unterordnen um ihre Eigenheiten zu verdeutlichen und um bei ihrer Charakterisierung hilfreich zu sein.

Kapitel 7

Schlussbemerkungen

Die Filmfarben und ihre inhaltlichen Fähigkeiten führen in der aktuellen Film- und Fernsehwelt ein oft unterschätztes und ungenutztes Dasein. Der aktuelle Trend zu Serienformaten, in welchen sich Geschichten und Charaktere in vielen Stunden Erzählzeit entfalten, stellt eine Möglichkeit dar neue Strategien des visuellen Erzählens im Medium Film zu entwickeln. Diese Thesis hat einige interessante Punkte bezüglich der Farbdramaturgie in seriellen Langzeiterzählungen und ihren Einfluss auf die Darstellung und Lesbarkeit der vorkommenden Figuren und Charaktere aufgezeigt. Nachfolgend soll in diesem abschließenden Kapitel auf diese Aspekte zusammenfassend eingegangen werden.

7.1 Analysemodell

Im Vorfeld der analytischen Betrachtung der Serien *Breaking Bad*, *Fargo* und *House of Cards*, wurde unter Zuhilfenahme einschlägiger Fachliteratur, wie beispielsweise die Arbeit von Lothar Mikos zur Film- und Fernsehanalyse, ein individuelles Modell zur Analyse erstellt. Dieses stellt die essentiellen Aspekte und Teilgebiete der Film- und Figurenanalyse vor, wie Figurencharakterisierung oder auch Konstellation, welche im Bezug auf Farben und ihrer Dramaturgie im Rahmen dieser Arbeit als relevant erachtet wurden. Anhand dieses Modells, wurde die in den Werksanalysen vorherrschende Erzählweise und Dramaturgie, sowie die Bedeutung der Farben und ihr Einfluss auf die Darstellung und Wahrnehmung von Figuren und Charaktere näher untersucht.

7.2 Ergebnis der Analyse

Die Betrachtung der Serien *Breaking Bad*, *Fargo* und *House of Cards* sowie deren zugrunde liegende Farbdramaturgie hat gezeigt, wie bedeutend diese für die Entwicklung einer vielschichtigen und tiefgründigen Erzählweise sein

kann. Durch den gezielten Farbeinsatz kann eine Metaebene visueller Kommunikation geschaffen werden, welche Informationen über Charaktere und deren Umwelt auf subtile Weise an den Rezipienten übermittelt. Besonders die Serie *Breaking Bad* hat gezeigt, wie Farbdramaturgie als progressives System in eine Geschichte eingebettet werden kann, welches sich mit Fortlauf der Erzählung entwickelt und vom Zuseher erlernt wird. Dabei passt sich das Verhalten der Filmfarben der übergeordneten Dramaturgie und Erzählweise an. Die Farbschemata von *House of Cards* sind statisch, düster und wirken unveränderbar, wie die darin vorkommenden Hauptfiguren *Francis* und *Claire Underwood*, wobei sie dennoch ihren Charakter unterstreichen und bedeutend zur Vermittlung von emotionaler Kälte und Distanz beitragen. Im oppositionellen Fall der dynamischen Figuren *Walter White* und *Jesse Pinkman* aus *Breaking Bad*, wird ersichtlich welchen wichtigen Anteil ihre Farbpalette an der Darstellung ihrer Charakterentwicklung und der visuellen Kommunikation ihrer Charakteristika hat. Des Weiteren wurde durch die Analyse der Farbästhetik gezeigt, wie durch kontrastierende Farbschemata, Figuren und ihre Eigenschaften durch ihr Gegenüberstellung hervorgehoben beziehungsweise verdeutlicht werden können. Auch die ausgeprägte Symbolik und ihre signifikante Aussagekraft, wie sie Hans Jürgen Wulff beschrieben hat, konnte in allen behandelten Serien bestätigt werden sowie auch der Einfluss der Farben auf sinnesbezogene Anmutungsqualitäten wie beispielsweise die kalte Atmosphäre des winterlichen *Fargo*. Diese Arbeit hat gezeigt wie Farben, Dramaturgie und Erzählung ineinandergreifen und die Lesbarkeit eines filmischen Werks charakterisieren.

7.3 Abschließende Gedanken

Den Filmfarben wird nicht nur eine rein ästhetische Aufgabe zugeschrieben, sie beinhalten auch Informationen, die implizit oder explizit auf Narration und Dramaturgie verweisen und mit dem Rezipienten visuell kommunizieren. Dabei variiert die Menge an relevanten Farbinformationen von Serie zu Serie, eine Tatsache die auch auf die Erzählstruktur und Dramaturgie zurückgeführt werden kann. Eine Fortsetzungsserie wie *Breaking Bad* beispielsweise funktioniert über eine sehr komplexe Struktur, welche über eine Vielzahl von impliziten Dramaturgien, ambivalenten Charakteren, symbolisch aufgeladenen Objekten und visuellen Metaphern verfügt und daher auch über eine äußerst komplexe und umfangreiche Farbdramaturgie. Hingegen kommt die Serie *House of Cards* mit vergleichsweise wenigen visuellen Ankerpunkten für den Zuseher aus, ohne dabei aber an Spannung oder visueller Aussagekraft zu verlieren, wobei auch das ausgewählte Setting eine Rolle spielt. Im Bezug auf die verschiedenen Serienfiguren hat diese Arbeit gezeigt, dass sich ihre individuelle Farbdramaturgie stets den Aspekten der Konzeption, Charakterisierung und Entwicklung unterordnet um diese zu unterstützen

und die Anfangscharakterisierung sehr prägend für die Wahrnehmung einer Figur ist. Im speziellen Fall der Serie *Breaking Bad*, stellte sich der intensive Bezug der Farben zur inneren wie auch äußeren Entwicklung einer Figur dar und verdeutlichte somit die Relevanz von Farbdramaturgie im Format der Fortsetzungsserien mit besonderem Hang zu dynamischen Charakteren. Die vorgestellten Thesen eines Hans Jürgen Wulff über die Funktionen der Farben im Film, konnten auch im Serienformat bestätigt werden und auch die wichtige direkte Verbindung zum filmischen Kontext wurde mehrfach erwiesen. Ein Aspekt der nicht behandelt werden konnte ist die Relation der Farbdramaturgie zwischen den Formen des Spielfilms und der Serie, wobei eben das aktuell sehr präzente Format der Fortsetzungsserien im Vordergrund dieser Arbeit stand. Ein Ausblick hinsichtlich Farben und deren Dramaturgie und weitere Entwicklung fällt schwer, da es mittlerweile im digitalen Zeitalter im Bezug auf Farbwiedergabe und Farbkorrektur keine relevanten Limitierungen mehr gibt. Es gilt hier abzuwarten wie sich das Serienformat und auch das Fernsehverhalten der Konsumenten in den nächsten Jahren entwickelt und ob es gegebenenfalls für Regisseure, Dramaturgen und Produzenten neue Strategien des signifikanten Einsatzes von Filmfarben und Farbdramaturgie geben wird.

Anhang A

Inhalt der CD-ROM/DVD

Format: DVD-ROM, Single Layer, ISO9660-Format

A.1 Masterarbeit

Pfad: /

Froschauer_Georg_2016.pdf Masterarbeit (Gesamtdokument)

A.2 Online-Ressourcen

Pfad: /Onlineressourcen

/Seiten Archivierte Online-Ressourcen

A.3 Abbildungen

Pfad: /Abbildungen

/ In der Masterarbeit eingebundene
Abbildungen

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] Rudolf Arnheim. *Film als Kunst*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2002 (siehe S. 7).
- [2] Mark Bachmann. „Farbe im Film ‚Drei Farben: Blau‘ (Krzysztof Kieslowski) ‚Der Koch, der Dieb, seine Frau und ihr Liebhaber‘ (Peter Greenaway) ‚Die fabelhafte Welt der Amélie‘ (Jean-Pierre Jeunet)“. Magisterarb. Universität Wien, Theater-, Film- und Medienwissenschaften, 2014. URL: http://othes.univie.ac.at/8412/1/2010-02-04_0404374.pdf (siehe S. 7, 10).
- [3] Béla Balász. *Der Geist des Films*. 5. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2001 (siehe S. 7).
- [4] Gerold Behrens. *Das Wahrnehmungsverhalten der Konsumenten*. Thun/Frankfurt: Deutsch Harri, 1996 (siehe S. 10).
- [5] Neuhaus Christian Beil Benjamin Kühnel Jürgen. *Studienhandbuch Filmanalyse*. München: Wilhelm Fink, 2012 (siehe S. 15, 16, 18, 19, 22, 53).
- [6] Frank H. Mahnke Bettina Rodeck. *Farbe – Kommunikation im Raum*. Birkhäuser, 2007 (siehe S. 4).
- [7] Kristin Thompson David Bordwell. *Film Art: An Introduction*. 9. Aufl. McGraw-Hill Publ.Comp, 2010 (siehe S. 14).
- [8] Jens Eder. *Die Figur im Film: Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren, 2008 (siehe S. 21).
- [9] Petra Freimund. „Zur Dramaturgie von fiktionalen Fernsehserien. Eine vergleichende Zusammenfassung ausgewählter Drehbuchliteratur“. Magisterarb. Universität Wien, Theater-, Film- und Medienwissenschaften, 2009. URL: http://othes.univie.ac.at/3441/1/2009-01-22_9402905.pdf (siehe S. 40).
- [10] Kathi Gormász. *Walter White & Co – Die neuen Heldenfiguren in amerikanischen Fernsehserien*. München: UVK Verlagsgesellschaft Konstanz, 2015 (siehe S. 17–22, 33).

- [11] Johann Itten. *Kunst der Farbe*. Freiburg: Christopherus Verlag, 1970 (siehe S. 8, 9, 42).
- [12] Gert Koshofer. „Seit 75 Jahren Technicolor-Filme“. In: *Film und TV Kameramann* 42.1 (1993), S. 24–34 (siehe S. 5).
- [13] Siegfried Kracauer. *Kino. Essays, Studien, Glossen zum Film*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1974 (siehe S. 7).
- [14] Thomas Kuchenbuch. *Filmanalyse - Theorien. Methoden .Kritik*. 2. Aufl. Wien, Köln, Weimar: Böhlau Verlag, 2005 (siehe S. 24).
- [15] Dreher Christoph Lang Christine. *Breaking Down Breaking Bad*. 2. Aufl. Stuttgart: Merz Akademie, 2015 (siehe S. 14, 27, 30, 34, 35).
- [17] Mikos Lothar. *Film- und Fernsehanalyse*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, 2003 (siehe S. 13–17, 22, 23).
- [18] Susanne Marschall. *Farbe im Kino*. 2. Aufl. Marburg: Schüren, 2009 (siehe S. 4–6, 9, 29, 42).
- [19] Tanja Wolf. „Farbdramaturgie im Film - Unter besonderer Betrachtung der Synthese von SchwarzWeiß und Farbmodi“. Magisterarb. Universität Wien, Theater-, Film- und Medienwissenschaften, 2014. URL: http://othes.univie.ac.at/32313/1/2014-02-04_0012830.pdf (siehe S. 30).
- [20] Hans Jürgen Wulff. *Darstellen und Mitteilen*. Narr Francke Attempto, 1999 (siehe S. 13).

Filme und audiovisuelle Medien

- [21] *Breaking Bad*. Netflix. Premiered on AMC. Drehbuch Vince Gilligan. Mit Bryan Creston, Aaron Paul, Anna Gunn und Dean Norris. 2008 (siehe S. 26, 30, 32, 33).
- [22] *Fargo*. Netflix. Drehbuch Noah Hawley. Mit Martin Freeman, Bill Bob Thornton und Allison Tolman. 2014 (siehe S. 41, 43–47, 49–51).
- [23] *House of Cards*. Netflix. Drehbuch Beau Willimon. Mit Kevin Spacey, Robin Wright und Kate Mara. 2013 (siehe S. 54–59).
- [24] *Snow White and the Seven Dwards*. DVD. Drehbuch Ted Sears und Richard Creedon. Regie David D. Hand. 1937 (siehe S. 6).

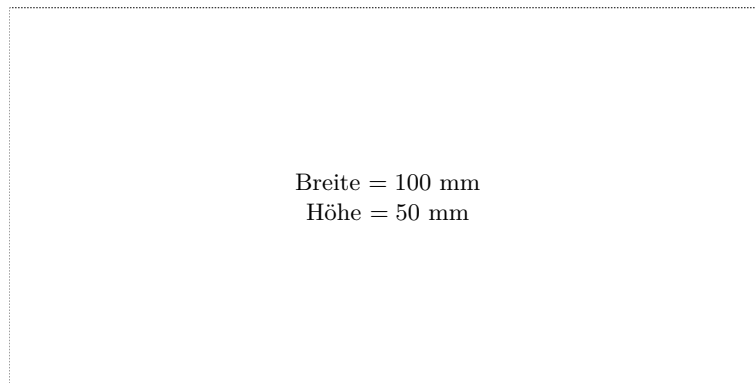
Online-Quellen

- [25] *Das Wesen einer Geschichte – Charakterentwicklung*. URL: <http://filmschreiben.de/das-wesen-einer-geschichte-heilung-und-ganzwerdung/> (siehe S. 19).

- [26] *Die sieben Farbkontraste nach Johannes Itten*. 2015. URL: <https://www.uni-weimar.de/medien/wiki/Farbe> (siehe S. 8).
- [27] Andreas Dresen. *Dramaturgy*. 2010. URL: <http://www.zeit.de/2010/07/Hommage-Kohlhaase/seite-3> (siehe S. 14).
- [28] Mike Flaherty. *The Showrunner Transcript: Breaking Bads Vince Gilligan on Season Four and His Experiences on The X Files*. 2011. URL: http://www.vulture.com/2011/05/vince_gilligan_showrunner_trans.html (siehe S. 31).
- [29] Sönke Hahn. *Journal of Serial Narration on Television - Von Flow zu Flow: Konvergenzen und (TV-)Serien. Versuch eines historischen, technischen und ästhetischen Überblicks*. URL: http://www.uni-saarland.de/fileadmin/user_upload/Professoren/fr41_ProfSolteGresser/serial-narration/PDFs/Journal_04-2013/jsntv_004_042013full.pdf (siehe S. 53).
- [30] Jessica Hopp. *Dramaturgie und Figurenkonstellation im modernen Hollywoodkino*. URL: http://www.uni-potsdam.de/u/slavistik/vc/filmanalyse/arb_stud/hopp_stolz/docs/figurenkonzeption.htm (siehe S. 23).
- [31] Christine Lang. *Implizite Dramaturgie in der Fernsehserie Breaking Bad*. 2014. URL: <http://www.kino-glaz.de/archives/35> (siehe S. 28).
- [16] John LaRue. *Infographic: Colorizing Walter Whites Decay*. 2013. URL: <http://tdylf.com/2013/08/11/infographic-colorizing-walter-whites-decay/> (siehe S. 34, 36, 37).
- [32] Alan Sepinwall. *'House of Cards' director David Fincher on making 13 hours for Netflix*. URL: <http://www.hitfix.com/whats-alan-watching/house-of-cards-director-david-fincher-on-making-13-hours-for-netflix> (siehe S. 18).
- [33] *Wie wir Farben sehen - Stäbchen und Zäpfchen*. URL: <http://www.br.de/radio/bayern2/wissen/radiowissen/mensch-natur-umwelt/farbensehen-staebchen-zapfen100.html> (siehe S. 3).
- [34] Hans Jürgen Wulff. *Die signifikativen Funktionen der Farben im Film*. 1988. URL: <http://www.derwulff.de/files/2-19.pdf> (siehe S. 8, 10–12, 22, 29).

Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —