

Anna Parisa Ehsani

## Farbe im Charakterdesign von Disneys Farbe im Charakterdesign von Disneys Bösewichten: eine Untersuchung am Beispiel der ersten abendfüllenden Zeichentrickfilme

2013

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14602>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Ehsani, Anna Parisa: Farbe im Charakterdesign von Disneys Farbe im Charakterdesign von Disneys Bösewichten: eine Untersuchung am Beispiel der ersten abendfüllenden Zeichentrickfilme. In: Katharina Klung, Susie Trenka, Geesa Marie Tuch (Hg.): *Film- und Fernsehichten*. Marburg: Schüren 2013 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 24), S. 164–174. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14602>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

## **Farbe im Charakterdesign von Disneys Bösewichten: eine Untersuchung am Beispiel der ersten abendfüllenden Zeichentrickfilme**

**Zusammenfassung:** Mit Fokus auf das Charakter- und Umgebungsdesign von Disneys Bösewichten untersuche ich anhand seiner ersten abendfüllenden Zeichentrickfilme jene Möglichkeiten, die die Verwendung von Farbe im Animationsfilm mit sich brachten. Farbmessungen der betrachteten Figurengruppe bilden dabei den empirischen Ausgangspunkt für die Analyse. Bei der künstlerischen Umsetzung der Farbwelt kann von einer gezielten Verwendung von Farbe ausgegangen werden. Diese basiert nicht einfach auf hell-dunkel, sondern auf kulturellen Konventionen und Konnotationen, die zu studio-eigenen Farbcodes geführt haben, die technisch wie kreativ je nach Aufgabenstellung variiert eingesetzt werden mussten.

\* \* \*

Seit seinen ersten Produktionen galt Walt Disney als Vorreiter im Zeichentrickbereich. Dabei war er sowohl die treibende Kraft hinter dem technischen Fortschritt, als auch die Person, die neue Schritte in der Ästhetik der Figuren und ihrer Welten wagte. Das Studio legte seinen Schwerpunkt auf Filme mit Erziehungs- und Unterhaltungscharakter, die auf der technischen wie dramaturgischen Ebene stetig weiterentwickelt wurden. Es war ein ständiges Streben danach, die technischen Möglichkeiten des Zeichentrickfilms voll auszuschöpfen, ohne dabei an Schönheit und Harmonie, Sinnlichkeit und Sinnhaftigkeit einzubüßen. Mit den studiointernen Fortschritten entwickelte Disney elementare Errungenschaften für den technischen Bereich der Animation. Entsprechend lässt sich im Aussehen, in der Psychologie, der Bewegung und den Geräuschen der Figuren – sprich im Charakterdesign – eine Entwicklung erkennen, die ein Gleichgewicht zwischen den technischen Möglichkeiten und der bewussten Reduktion im Design von Zeichentrickfiguren anstrebt. Der Charakterdesigner ist dabei Schöpfer eines fiktiven Wesens mit eigener Per-

sönlichkeit und Identität, dessen Auftreten seine Erfahrungen, Gefühle und Erlebnisse ausdrückt, und dabei mit jeder Szene oder jeder weiteren Figur die Handlung vorantreibt.<sup>1</sup> In der vom Designer gestalteten, eigenen Welt, die der realen in vielerlei Hinsicht nachempfunden ist, lassen sich Lebewesen, physikalische Gesetze und Farbschemata frei nach den eigenen Vorstellungen erschaffen, wobei diese durchaus mit dem realistischen Grundansatz des Zeichentrickfilms koexistieren können. Studiointern bildete sich mit zunehmendem technischen Wissen eine typische Kolorierung von Hintergründen, Effekten, Figuren und Abläufen heraus, die farblich codiert die inneren Werte, Eigenschaften, Ideologien, Einstellungen und weitere Züge einer Figur nach außen kehren. Diese lösen beim Rezipienten im Idealfall Emotionen und Sinesindrücke aus, die vom Designer bewusst gelenkt werden können.

In der Animation als spezifischer Modus der Filmproduktion ist gutes Charakterdesign hauptsächlich in jenen Arbeiten zu finden, deren primärer Handlungsfluss von Figuren getragen wird.<sup>2</sup> Die angestrebte Realitätsnähe in den Zeichentrickfilmen von Walt Disney benötigte eine lange Entwicklung im Aussehen der Figuren, um schließlich in allen Situationen als glaubhaft interpretiert zu werden.<sup>3</sup>

Schon früh etablierte sich die Entwicklung des Charakterdesigns hin zu einer möglichst realistischen Darstellung der animierten Welt.<sup>4</sup> In Disneys Produktionen erfolgte die Sichtbarmachung von ‚Lebendigkeit‘ allerdings stets in Verbindung mit der kreativen Freiheit des Designers. In der Animationsabteilung wurden Fortbildungskurse durchgeführt, die entsprechend dem Streben nach Wahrhaftigkeit dem realistischen Charakterdesign gewidmet waren. Das diesbezüglich überzeugendste Ergebnis in den frühen Filmen war das Design der Rehe in *BAMBI* (USA 1942)<sup>5</sup>, deren Grad an Realismus im Vergleich zu den Rehen in *SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS* (1937) deutlich anstieg.<sup>6</sup> Neben der Weiterentwicklung in der visuellen Gestaltung der Figuren und ihrer Welten erarbeiteten die Designer Möglichkeiten für ausdrucksstarke

1 Vgl. Pilcher, Tim: *Cartoons & Comics. Entwerfen, Zeichnen, Kolorieren*. Augsburg: Verlagsgruppe Weltbild GmbH 2002, S. 40.

2 Vgl. Furniss, Maureen: *The Animation Bible. A Guide to Everything – from Flipbook to Flash*. London: Laurence King Publishing Ltd. 2008, S. 29.

3 Vgl. das Bonus-Material zur DVD *Schneewittchen und die sieben Zwerge*. Buena Vista Home Entertainment GmbH 2001.

4 Vgl. Furniss: *The Animation Bible*, S. 29.

5 Anm.: alle in diesem Artikel erwähnten Filme sind US-Produktionen.

6 Vgl. *DRAWN TO NATURE*. Bonus-Material zur DVD *Bambi*. 2-Disc Special Edition. Buena Vista Home Entertainment GmbH 2005. Disc 1.

Effekte, deren Hauptkomponente – neben Strichführung, technischen Tricks und einem stets sich an die aktuellen Möglichkeiten anpassenden Produktionsablauf – der gekonnte Einsatz von Farben ist.

### **Mittels Technicolor zu ersten, dunkel kolorierten Bösewichten**

Eine wichtige Rolle spielten von Beginn an die technischen Aspekte der Verwendung von Farbe im Animationsfilm. Walt Disney erwarb 1932 geschickt und mit einem hohen finanziellen Risiko verbunden die Rechte für das bis dahin nicht erprobte Konzept zur Einfärbung des Filmstreifens über eine spezielle 3-Streifen-Kamera mit Strahlenteilung.<sup>7</sup> Mit diesem als Technicolor bekannten Verfahren produzierte das Disneystudio den ersten, und laut verhandeltem Vertrag einzigen, mittels Dreifarbensystem kolorierten Animationsfilm *FLOWERS AND TREES* (1932). Die Komponente der Farben erweiterte die Möglichkeiten der Charakterdesigner und bildete einen wichtigen Schritt im Streben nach glaubhaften Welten.

Charakteristisch für die *SILLY SYMPHONIES*, jene von 1929 bis 1939 produzierte Kurzfilmserie, die als Experimentierfeld für neue Design-, Effekt- und Farbideen diente, war eine stark von der Musik inspirierte Handlung ohne Hauptfigur. Diese studiointern als Experimentierfeld für technische Errungenschaften bekannten Filmprojekte arbeiteten mit den Elementen Bewegung, Musik und Farbe, aus denen sich langsam aber kontinuierlich das bis heute erkennbare Design der Disneyfilme entwickelte. In den frühen, noch in Schwarz-Weiß gehaltenen *SILLY SYMPHONIES* lag der Fokus weniger auf individualisierten Charakterzügen, als auf einem Handlungsstrang, dessen primäres Ziel es war, die technischen Errungenschaften des Animationsstudios zu demonstrieren. Den Beginn der Serie machte *THE SKELETON DANCE* (1929), dessen gekonnte Verbindung von Animation und Musik die damaligen technischen Möglichkeiten des Zeichentrickfilms demonstrierte und gleichzeitig hohen Unterhaltungswert bot. An individuellen Charakterzügen der Figuren war hingegen wenig Interesse feststellbar. Parallel dazu entwickelte Disney den ersten noch in Schwarz-Weiß gehaltenen Figurenentwurf für Mickey Mouse. Drei Jahre später, nach dem außerordentlichen Erfolg von *FLOWERS AND TREES* (1932), wurde die Serie der farbigen *SILLY SYMPHONIES* eingeleitet.<sup>8</sup> Im Gegensatz zu

7 Vgl. Smodin, Eric: *Disney Discourse. Producing the Magic Kingdom*. New York, London: Routledge/American Film Institute 1994. S. 107.

8 Vgl. *SILLY SYMPHONIE SOUVENIRS. ABOUT MERCHANDISING*. Bonus-Material zur DVD *Lustige Welt der Melodien. Eine musikalische Zeitreise*. Disc 2.. In: *Walt Disney Kostbarkeiten. Limitierte Samm-*

dem darin in dunklem Graubraun gehaltenen und sich an einfachen Regeln des Charakterdesigns orientierenden Bösewicht beeindruckte Black Pete (im deutschsprachigen Raum auch als Kater Karlo bekannt) an der Seite von Mickey Mouse bereits in *STEAMBOAT WILLIE* (1928): Seine gesamte Bösartigkeit war in einem ausgewogenen Design zusammengefasst, welches das durch langjährige Erfahrung gewonnene Wissen über das Potenzial des Schwarz-Weiß-Films widerspiegelte. Wie der Protagonist war auch Black Pete als Figur geeignet den Sprung zur Farbe zu schaffen. Die Grundlage für den Erfolg einer Figur bildet dabei einerseits das Potenzial zu stetigem Redesign, unabhängig vom technischen Fortschritt, und andererseits die kontinuierliche dramaturgische Entwicklung der Abenteuer. Neben Black Pete schufen Disneys Charakterdesigner nur mit *The Big Bad Wolf* in *THREE LITTLE PIGS* (1933) einen derart erfolgreichen Bösewicht, dass der Figur später aufgrund ihrer Popularität eine eigene Folge gewidmet wurde. Mit Ausnahme dieser beiden Figuren entwickelten sich die Bösewichte mit jedem Kurzfilm der *SILLY SYMPHONIES* weg vom Streben nach einem einheitlichen Charakterdesign hin zur Auseinandersetzung mit den technischen Möglichkeiten des Animationsfilms. Die Figurengruppe der Bösewichte hielt sich noch an den dunklen, ins Schwarz tendierenden Bereich des Farbspektrums. Bei einer Filmlänge von durchschnittlich sieben Minuten war das schnelle Klassifizieren einer Figur essenziell, weswegen Bösewichte sofort als solche erkannt werden mussten, was die Verwendung von negativ konnotierten Farben erklärt.<sup>9</sup> Es sei hier allerdings darauf hingewiesen, dass Walt Disney sein Animationsteam parallel zu den *SILLY SYMPHONIES* bereits an *SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS* arbeiten ließ, der 1937 fertiggestellten ersten abendfüllenden Produktion des Disneystudios.

### **Überraschende Ergebnisse bei der Farbmessung der abendfüllenden Zeichentrickfilme**

Die zur genaueren Analyse herangezogenen Bösewichte entstammen alle den ersten abendfüllenden Zeichentrickfilmen des Disneystudios. In meiner Diplomarbeit reduzierte ich mich auf die Auseinandersetzung mit den Bösewichten aus *SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS* (1937), *PINOCCHIO* (1940), *DUMBO* (1941) und *BAMBI* (1942).<sup>10</sup> Für diesen Artikel habe ich die Analyse

*lerbox*: Extended Edition Box Set. Buena Vista Home Entertainment GmbH 2005.

9 Vgl. Wäger, Markus: *Grafik und Gestaltung. Das umfassende Handbuch*. Bonn: Galileo Press 2010, S. 216.

10 Die detaillierte Analyse der Figuren findet sich in meiner Diplomarbeit.

um die Komponente des Umgebungsdesigns erweitert. Im Falle der Jäger aus *BAMBI* bezieht sich die Farbanalyse der Bösewichte auf das Umgebungsdesign, da diese Figuren nur über die auditive Ebene und die Reaktion der Rehe umgesetzt wurden, selbst aber nicht zu sehen sind. Für den empirischen Teil der Untersuchung zog ich Screenshots aus aussagekräftigen Szenen der Filme heran, um über die in Photoshop geladenen Bilder meine Farbmessung durchzuführen.<sup>11</sup> Es wurden alle für den jeweiligen Bösewicht verwendeten Farben gemessen und im RGB-Farbraum abgebildet, wodurch ein direkter Vergleich der Helligkeits-, Ton-, und Sättigungswerte möglich war.<sup>12</sup> Der Helligkeitsgrad konnte so durch die Distanz der Messwerte zum weißen Mittelpunkt bzw. zum schwarzen Rand des Farbraums abgelesen werden. Indiz für einen dunklen Farbton wäre entsprechend eine Messung, die unabhängig vom Farbsektor nahe an der Außenkante liegt. Neben der Analyse ausgewählter Kader arbeitete ich mit Intervallen zur Bestimmung von Farbläufen, wobei sich diese auch Figuren abseits der Bösewichte widmeten. Diese digitale Datensammlung bildete den empirischen Ausgangspunkt für meine weitere Untersuchung. Deren Ergebnis widerlegte die Korrelation von negativ konnotierten Farben zu einer negativen Figurengruppe, wie aus der Abbildung aller Messpunkte zusammengefasst auf einen Ergebnisraum ersichtlich ist.<sup>13</sup> Dabei lässt sich eine regelmäßige Verteilung der verwendeten Farben erkennen, wobei lediglich Dunkelblau, Türkis und grelles Pink bei keiner der betrachteten Figuren eingesetzt wurde. Die Unterteilung dieser Messungen zeigt eine jeweils eingeschränkte Verwendung der Farbpalette in den verschiedenen Filmen, wobei zu beachten ist, dass lediglich die verwendeten Farben gemessen wurden, nicht aber die Fläche, die sie ausmachen.

Für die Bösewichte in *SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS* lässt sich eine etwa gleich große Anhäufung der Messpunkte im Bereich der warmen Rot-Orange-Töne, wie in jenem der blassen, weißlichen Farbbereiche erkennen. Bei der bösen Königin und der Hexe ist auch ohne Farbmessung eine Dominanz in Schwarz und Violett erkennbar, Farbbereiche, die allerdings nur durch drei Ausnahmen unter den Messergebnissen repräsentiert werden und die bei

11 Die Wahl der Software ist bei diesem Verfahren irrelevant. Es muss nur möglich sein, die Extraktion der separaten Farbbereiche durch ein Messwerkzeug durchzuführen, welches die Möglichkeit bietet, Farben numerisch abzulesen.

12 Die Abbildung auf dem Farbraum ähnelt Punkten für die Messwerte auf einem Kreis. Dieser Kreis ist in der Mitte Weiß, am Rand Schwarz und dazwischen finden sich alle Farben mit weichen Farbverläufen abgebildet.

13 Vgl. Canemaker, John: *Walt Disney's Nine Old Men and the Art of Animation*. New York: Disney Enterprises 2001, S. 172.

genauer Betrachtung einem Schwarz und einem kräftigen Violett, der Farbe für das Kleid der Königin, entsprechen. Eine der primären Anhäufungen der Messergebnisse findet sich in den Einzelheiten des Charakterdesigns der bösen Hexe, in kleinen Elementen wie der Krone oder der Kette, die zur Vervollständigung einer adeligen Figur dienen und sich im Rot-Orange-Bereich befinden. Die Streuung nahe dem Farbzentrum entspricht dabei matten Farben, größtenteils im Design der Hexe verwendet. Mit der Verwandlung des Bösewichts lässt sich in SNOW WHITE auch eine Farbveränderung erkennen: Das relativ bunte, kräftige Violett, Rot und das in seiner Tonalität Braun ähnelnde Orange wird mit der neuen Gestalt der Hexe durch einen grau-schwarzen Umhang verdrängt.

Im Gegensatz dazu findet sich in der Welt von PINOCCHIO auf den ersten Blick eine regelmäßige Verteilung der Farben, die allerdings Unterschiede zwischen den Bösewichten erkennen lässt. Hierbei zählen die Messergebnisse im Blaubereich annähernd vollständig zu Monstro, dem Wal, während für Puppenspieler Stromboli und Kinderhändler Coachman kräftige Farben aus dem grünen, gelben und roten Bereich verwendet werden. Teil des Charakterdesigns der zwei Männer bilden reiche, aufregende Lebensweisen, so dass ihre kräftigen Farben auch die Umgebung der beiden Bösewichte repräsentieren, die mit Pinocchios Welt koexistieren. Der in Blau gehaltene Wal Monstro wird in der Farbauswahl ebenfalls seiner Umgebung angepasst.

In Helligkeit und Farbtintensität kann PINOCCHIO aber nicht mit den Farben von DUMBO mithalten. Die düsteren grau-blauen Farbtöne der Elefanten konnten aufgrund ihrer natürlichen Vorlage nicht umgangen, mit lebendigen Kopf- und Rückenbedeckungen aber relativiert werden. Diese bunten Akzente finden sich über das gesamte Farbspektrum im kräftigen Bereich regelmäßig verteilt und dienen der Darstellung des bunten Zirkuslebens. Eine derartig weitgefächerte Verwendung von knalligen Farben lässt sich auch bei der Augenfarbe der Elefanten finden. Es lässt sich nur in so einem Fall mehrfacher Bösewichte in einem Bildausschnitt eine derartige Variation der Farbtöne für die Augen erkennen. Unabhängig von der sie umgebenden Welt und dem Grad an Boshaftigkeit finden sich in der Regel grüne Augen bei dieser Figurengruppe, wobei erst bei einem Bildausschnitt mit großer Abbildung des Augapfels (ähnlich einem Close-Up im Realfilm) eine Einfärbung der Iris sichtbar ist. Ausnahme bildet hier neben der oben erwähnten parallelen Abbildung von Bösewichten die Möglichkeit eines gezielt verwendeten dramatischen Effekts durch die Anpassung der Iris. Je mehr von einem Bösewicht in einem Bildausschnitt zu sehen ist, desto unwahrscheinlicher ist überhaupt die Verwendung

einer Augenfarbe. Im Gegensatz zu den Elefanten besitzt der Zirkusdirektor in *DUMBO* keine Iris. Die Haut- und Haarfarben, unterteilt in Menschen und Tiere, zeigen eine Anhäufung nahe der Mitte des Farbspektrums, ein Hinweis auf eine matte Farbwahl, die bei der Hautfarbe ein natürliches Beige suggeriert, in der Messung der Haarfarbe Dunkelbraun bis Schwarz oder gräuliches Ocker betrifft. Entsprechend ihrer natürlichen Vorlage sind die Elefanten aus *DUMBO* und *Monstro* aus *PINOCCHIO* im Graubereich angesiedelt. Die Messwerte der tierischen Bösewichte weisen lediglich Ausnahmen in Rot und Orange auf, die entsprechend ihrer niedrigen Helligkeit als Schwarz wahrgenommen werden, während ein einzelnes Messergebnis im gelben Bereich dem Augapfel des Wals entspricht. Es sei hier aber darauf hingewiesen, dass auch eine gelbe Fläche als Weiß wahrgenommen wird, wenn die Farbkomposition des gesamten Bildes darauf abgestimmt ist.<sup>14</sup> Dieser Effekt der menschlichen Wahrnehmung bewirkt, dass Farben nicht separat sondern relativ zueinander wahrgenommen und interpretiert werden. So weist auch die große Hautfläche des Wals trotz seiner blauen Erscheinung kaum Blautöne auf, außer bei einer Kombination mit der entsprechenden Einfärbung der Umgebung. Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass Dunkelblau, Türkis und Pink die Ausnahmen zur regelmäßigen Verteilung der Messwerte bilden, während lediglich bei Haut und Haaren dunkle, matte und kühle Farben auftreten.

Der damit geschaffene Ausgangspunkt für die weitere Betrachtung der Kolorierung von Disneys Bösewichten ergibt somit ein Charakterdesign, das unabhängig von der konnotativen Wahrnehmung von Farben arbeitet. Nur im ersten abendfüllenden Zeichentrickfilm *SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS* bedienen sich die Charakterdesigner dunkler Farben für ein ausdrucksstarkes Design der Hexe, wobei auch damit bei nur einer von zwei Bösewichten Schwarz dominierte. Bei allen übrigen Beispielen trifft die simple Annahme, Bösewichte seien dunkel ausgemalt, während nur Helden hell seien, nicht zu. Farben wurden bei Disney nach wesentlich komplexeren Gesichtspunkten eingesetzt. Anstatt lediglich zur Definition einer Figur, verwendete das Studio Farben zunehmend auch, um das Potential visueller Effekte besser auszuschöpfen. Daraus resultierte die Entwicklung eines eigenen, studiointernen Farbcodes, der sich entgegen Disneys genereller Philosophie nicht bloß an der Realität orientierte.<sup>15</sup> Stattdessen setzte das Studio auf die Fähigkeit des

14 Vgl. Wäger: *Grafik und Gestaltung*, S. 131.

15 Vgl. Canemaker: *Walt Disney's Nine Old Men*, S. 173.

Menschen, die Sinnhaftigkeit von künstlichen Zeichen zu erlernen und wiederzuerkennen.<sup>16</sup>

Kontraste bildeten einen weiteren wichtigen Aspekt des Farbdesigns. Mit Aufkommen des Technicolor-Systems 1932 verschwand die Konvention des weißen Hintergrundes, weswegen die Designer auf einen ausreichenden Kontrast zwischen Figuren und Hintergrund achten mussten. Die Lösung fand sich in der Betonung der Figuren durch strahlende Farben vor Hintergründen in abgeschwächten Tönen. Resultat in *SNOW WHITE* war eine bunt wirkende Welt, die aber aufgrund des Kontrastproblems immer Grau als Farbkomponente der Bäume, des Himmels und der Berge aufwies.<sup>17</sup> Ein weiterer Grund für die gedämpfte Kolorierung grosser Bildteile im ersten abendfüllenden Zeichentrickfilm war die mangelnde Erfahrung betreffend der Wirkung von grellen Farben auf der Kinoleinwand. Der Erfolg von *SNOW WHITE* bestärkte das Studio aber darin, seine Grundsätze bezüglich Kolorierung weiter auszuweiten. So wagten sich die Designer im zweiten abendfüllenden Zeichentrickfilm neben einem Anstieg an Detailreichtum im Umgebungsdesign an eine breitere Farbpalette. Weiter verzichteten sie auf Grauwerte in der Einfärbung des Hintergrunds. So führte der Anstieg der Farbtonalität beim Hintergrund-Design in *PINOCCHIO* zu einem geringeren Kontrast zwischen den Figuren und ihrer Umgebung.<sup>18</sup> Der Zirkus in *DUMBO* bietet dann scheinbar unendliche Möglichkeiten der lebendigen Kolorierung, die das darin stattfindende Leben widerspiegelt. Problematisch war dabei das Abheben einer bunten Figur vor dem ebenfalls bunten Hintergrund, weswegen das Erarbeiten neuer Kontrastsituationen notwendig war. Ein anschauliches Beispiel bietet das Schattenspiel der Clowns: Das dunkelgelbe Zelt färbt die Umgebung leinwandfüllend einheitlich ein, während die Figuren dahinter durch eine suggerierte Beleuchtung als braune Silhouetten darauf projiziert werden. Jegliche Details, Schattierungen oder räumliche Effekte sind in dieser Konstellation unnötig. Eine derartige Reduktion der verwendeten Farben erhöht den Kontrast zur folgenden gewohnt bunt gestalteten Szene, deren Farben dadurch umso kräftiger strahlen. Ähnlich, aber noch eindrucksvoller umgesetzt ist die Kontrastsituation während des Zeltaufbaus, im Zuge dessen dunkle Elefanten und Hilfsarbeiter im Regen bei Nacht ein in Grau gehaltenes Bild abgeben, das nur durch gelegentliche Blitze mehr zu erkennen gibt. Daran anschließend geht die Sonne

16 Vgl. Eco, Umberto: *Zeichen. Einführung in einen Begriff und seine Geschichte*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1977, S. 102ff.

17 Vgl. Canemaker: *Walt Disney's Nine Old Men*, S. 171.

18 Vgl. ebd., S. 172.

auf, bevor sich die Szene in bunte Farben wandelt, die durch ihren lebendigen Inhalt hereinstürmender Besuchermassen, aber auch durch den Kontrast zur vorherigen dunklen Szene leuchtet.

Im Gegensatz zum regen Zirkusleben bildete der Wald in *BAMBI* eine naheliegende Basis für verschiedene Braun- und Grüntöne, wobei die auf eine möglichst realistische Inszenierung ausgerichtete Produktion kaum Raum für Alternativen ließ. Dennoch lassen sich im Umgebungsdesign – abweichend von ausschließlichem Photorealismus – auch impressionistische Einflüsse finden. Ergebnis war ein Wald aus Millionen von Blättern einerseits und farbigen Flächen im Hintergrund andererseits. Während der Kampfszene hingegen wird die Spannung durch die Verwendung abstrakt gemalter und greller Farbflächen in Gelb, Rot und Lila im Hintergrund erhöht. Durch eine Spiegelung der großen, grellen Farbflächen auf die ebenfalls reduzierten Rehkörper gelang es damit, impressionistische Elemente auch in den Vordergrund einzubinden. Derartige Effekte kombinierten die Designer mit weiteren Techniken, wie etwa der Abpausetechnik *Rotoscoping* für Flammen und fliegende Blätter, oder dem *Rippleglas*, einer Technik, bei der gewelltes Glas über ein Bild bewegt wird, zur Animation anwachsender, starker Wellen. Die Auseinandersetzung des Studios mit der technischen Seite von Farben brachte die Erkenntnis, dass diese nebst Möglichkeiten für die Kolorierung von Figuren ein großes symbolisches Potenzial bei visuellen Effekten aufweisen.<sup>19</sup> Im Gegensatz zum Objektiv der Kamera im Realfilm oder zur menschlichen Wahrnehmung erscheinen beim Animationsfilm in jeder Bildaufnahme sowohl Vorder- als auch Hintergrund fokussiert.<sup>20</sup> Selbst bei einer bewusst erarbeiteten Illusion von Tiefenschärfe muss der Zeichner jedes Detail in allen erwünschten Blickwinkeln und bei verschiedenen Lichtverhältnissen genau ausarbeiten.<sup>21</sup> Der für die Hintergründe verantwortliche Zeichner arbeitet deshalb von Anfang an und bis zur Fertigstellung einer Szene eng mit den Charakterdesignern zusammen.

Im weiteren sind bei der Kolorierung der Figuren gezielt eingesetzte, abstrakte Farbverläufe zu beobachten, deren wiederholte Anwendung zur Wiedererkennung durch das Publikum führte. Für das Gefühl des Unwohlseins wird bei Disney beispielsweise auf den Verlauf von Rot über Purpur bis schließlich hin zu Grün zurückgegriffen, eine Farbentwicklung, die in der

19 Vgl. ebd., S. 173.

20 Sowohl die Kamera im Realfilm als auch das menschliche Auge ist in der Lage auf eine Figur im Vordergrund zu fokussieren, damit diese vor einem damit automatisch unscharfen Hintergrund hervortritt.

21 Vgl. ebd., S. 165f.

Hälfte der betrachteten Filme zu finden ist. Sowohl bei Pinocchios Rauchen einer Zigarre, als auch bei Dumbos Luftanhalten ist eine derartige Verfärbung im Gesicht zu beobachten. Eine weitere abstrakte Art der Verwendung von Farbe zur Verstärkung der Dramatik eines Moments findet sich bei Coachman, einem der Bösewichte aus PINOCCHIO, der seinen Worten «as boys» zusätzliches Gewicht verleiht, indem er sich im Moment der Betonung der Worte farblich verändert. Unterstützt wird die Dramatik durch ein schnelles Vorlehnen, bis lediglich das Gesicht der Figur auf der Leinwand zu sehen ist, mit einer Schattierung, die eine unterhalb der Figur befindliche Lichtquelle nachahmt. Die Strichführung verstärkt die böartigen Gesichtszüge von Coachman, während sich seine Hautfarbe in Dunkelrosa und seine Augen in Giftgrün verfärben, ein Anblick, den auch die im selben Raum anwesenden Gauner erzittern lässt, während ein böses Gelächter laut hörbar ist. All diese kleinen Elemente, die in Summe die Dramatik des Moments ausmachen, laufen binnen einer Sekunde ab, um damit die Gefahr für den Helden zu unterstreichen.

Insgesamt lässt sich ein studointerner Farbcode erkennen, der unterschiedlichen Szenen konnotative Bedeutungen verleihen kann. Blau steht dabei für Beruhigung, Rot wird mit Aggression wie etwa Blut, Krieg und Feuer gleichgesetzt, Braun und Gold für Herbst und Umbruch, Grün für Wachstum, wie etwa Frühling und Sommer, Gelb für Leben, Purpur für Königliches. Dieser Farbcode half den Designern, gewünschte Emotionen hervorzuheben oder Aussagen zu unterstreichen.

## Fazit

Nach den Komponenten, die das Charakterdesign im Schwarz-Weiß-Film dominierten, wie etwa Linienführung, Bewegung oder Sound, mussten sich Disneys Charakter- und Umgebungsdesigner mit Aufkommen der Farbe im Animationsfilm erst mit dessen technischen wie psychologischen Möglichkeiten auseinandersetzen. Dieser sich über 20 Jahre ziehende Entwicklungsprozess offenbarte das enorme Potenzial und den weitreichenden Einfluss, den neue technische Komponenten wie Farbe auf den gesamten Animationsprozess haben. Von da an bestimmte ein schwer auszubalancierendes Gleichgewicht zwischen der Dramatik einer Geschichte, dem ausreichenden Kontrast und möglichen Konnotationen die Farbgebung, die wesentlich zur Erschaffung von animierten Welten beitrug, die stets auch den technischen Fortschritt widerspiegelten.

Nach den ersten dunkel gestalteten Bösewichten in den *SILLY SYMPHONIES*, die durch ihr kurzes Auftreten sofort als Bösewichte erkannt werden mussten, wurde diese Figurengruppe zunehmend mit einem breiteren Farbspektrum gestaltet. Nach der erfolgreichen Auseinandersetzung mit dem Problem des Kontrasts bunter Figuren vor buntem Hintergrund und den unterschiedlichen Lösungsansätzen erweiterte sich der Spielraum, in dem die Designer agierten. Im Anfangsstadium konnten sie das Potenzial von Farbe noch nicht abschätzen, doch im Laufe der Zeit erarbeitete das Studio einen auf Farben und Farb-abläufe aufbauenden studio-eigenen Farbcode, der den Farben spezifische Emotionen und Wirkungen zuschrieb, wobei diese Codes auch kombiniert wurden und die entsprechenden Kombinationen bei wiederholter Anwendung das Publikum bezüglich ihrer Konnotationen schulen konnten. Bei der künstlerischen Arbeit von Disneys Charakter- und Umgebungsdesignern kann somit von einer gezielten Verwendung von Farbe ausgegangen werden, die auf kulturellen Konventionen sowie studio-eigenen Farbcodes aufgebaut ist, und die technisch wie kreativ je nach Aufgabenstellung variiert.