



# Im Schatten das Verlangen

Der Film als Kunst des Lichts

von Vinzenz Hediger

»Lichtspielhaus« – so nannten sich die Kinopaläste in früheren Zeiten gern. Eine große Rolle spielt das Licht schon bei der Produktion der Filme: Der gezielte Einsatz von Licht beim Dreh beeinflusst subtil die Wahrnehmung des Publikums. Das wussten schon die Pioniere des Kinos zu Beginn des 20. Jahrhunderts geschickt zu nutzen. Die Grundtechnik hat sich bis heute kaum geändert.



Der Blick«, so schreibt der Schweizer Literaturwissenschaftler und Psychiater Jean Starobinski, »gibt sich nur schwer mit den bloßen Erscheinungen zufrieden. Es liegt in seiner Natur, mehr zu verlangen.« Im menschlichen Blick liege eine Unruhe, eine Sorge um die Dinge. Die Kunst macht sich das seit jeher zunutze: Die geometrische Ordnung des Raumes, die etwa in der Malerei der Renaissance als Zentralperspektive auftritt, beruhigt den Blick, weil sie ihm suggeriert, dass er über den Raum verfügt. Zugleich gehören zu jedem Bildnis auch Elemente, die neue

Unruhe erzeugen: Die Schattenbereiche, die darauf verweisen, dass sich die Welt der Dinge im Sichtbaren nicht erschöpft. Der Übergang vom Licht zum Schatten ist die Schwelle, an der das Verlangen erwacht.

Keine Kunst hat diese Sorge des Blicks, seine »Natur, mehr zu verlangen«, jedoch mehr herausgefordert und für ihre Wirkungen genutzt als der Film. Ein Spiel von Licht und Schatten, projiziert auf eine zweidimensionale Fläche, an deren Rändern die Welt nicht abbricht, sondern ins Unendliche weitergeht: Die Eigenheit des künstlerischen Mediums

**1a + b** Unvergesslich: Die Szene zwischen Ilsa Lund (Ingrid Bergman) und Sam (Dooley Wilson) in »Casablanca« ist nach dem Schuss-Gegenschuss-Prinzip gedreht. Sie zeigt alle drei Lichtquellen in ihrer Wirkung: »Fill light« und »back light« sorgen für Grundhelligkeit und Aura, das »key light« setzt in Bergmans Augen einen hellen Glanz, beim afroamerikanischen Pianisten ist es weit weniger intensiv, was die Hierarchie der Rollen unterstreicht.

Film, so könnte man sagen, liegt darin, dass es Übergänge vom Licht zum Schatten in einer Abfolge der Zeit dramatisiert.

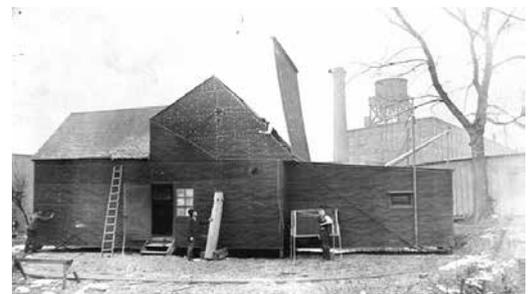
Als fotografisches Medium ist der Film der physischen Realität zugewandt, ob das durch die Linse einfallende Licht nun in einer Silberemulsion seine Spur hinterlässt oder zu einem Bild führt, das digital, also als Abfolge von Einsen und Nullen gespeichert wird. Gleichwohl bedient er sich keineswegs nur der ohnehin schon vorhandenen Lichtquellen und Lichtverhältnisse, die die Wirklichkeit vor der Kamera sichtbar machen.

### Nicht natürlich, aber realistisch

In der Filmproduktion ist das Licht ein technischer Parameter wie die Kameraführung, die Ausstattung oder der Ton; und eine filmische Einstellung richtig auszuleuchten, verlangt, wie alle Aspekte der Produktion, einen großen Aufwand an Technik, Personal und Zeit. Wie das bei einem Stilmittel, das auf technischen Verfahren basiert und bestimmten Konventionen folgt, ebenfalls nicht erstaunen kann, weicht das filmische Licht vom außerfilmischen, »natürlichen« Licht in wesentlichen Punkten ab. Filmisches Licht wirkt realistisch, ohne natürlich zu sein, ja verdankt seine realistische Wirkung gerade der Tatsache, dass es nicht natürlich ist.

Am einfachsten lässt sich dies zeigen, wenn man die am weitesten verbreitete Form des Films als Beispiel nimmt, den Spielfilm amerikanischer Produktion, auch bekannt als »Hollywood«-Film. Amerikanische Filme werden seit den 1910er Jahren in arbeitsteiligen Prozessen hergestellt, in denen hoch qualifizierte Spezialisten Teilaufgaben übernehmen – vom Drehbuchschreiben über die Ausstattung und eben das Licht bis hin zur Schauspielerführung (dar-

auf beschränkt sich die Aufgabe des Regisseurs im klassischen Hollywood-Kino) und zum Schnitt. Die Organisation dieser Produktionsabläufe orientierte sich anfangs am Modell der Fließbandproduktion in der Automobilindustrie. Während die Techniker und Künstler inzwischen aber durchweg als Freiberufler arbeiten und die Filme projektweise geplant und realisiert werden und nicht mehr am »Fließband«, sind viele der Standards, die in den ersten Jahrzehnten der Filmproduktion entwickelt wurden, auch heute noch aktuell. Der Grund dafür ist, dass sie eine gleichbleibende Qualität der Ergebnisse versprechen und die Produktionskosten kalkulierbar machen. Die Lichtführung ist dafür ein prägnantes Beispiel.



2

Während die Gebrüder Lumière ihre Filme noch im Freien und ohne Verwendung von Kunstlicht realisierten, drehte der amerikanische Filmpionier William Dickson seine Filme seit den 1890er Jahren in einem mit schwarzem Tuch ausgeschlagenen Spezialbau, der sogenannten »Black Maria«. Dicksons »Black Maria« auf dem Gelände von Thomas Edison gilt als weltweit erstes Filmstudio. Dach und Wandelemente der »Black Maria« konnten bewegt werden, um den Lichteinfall zu regulieren, aber man verließ sich noch ausschließlich auf natürliche Lichtquellen. Im ersten Jahrzehnt des Kinos wurden dann Filme meistens in Hallen mit Dachlicht gedreht, wobei das von oben einfallende Licht von den frühen 1910er Jahren an sukzessive um künstliche Lichtquellen ergänzt wurde, die neben oder hinter der Kamera positioniert waren.

### Alles dreht sich ums Gesicht

Die Standard-Konfiguration bei der Ausleuchtung einer Filmaufnahme, die sich in den 1910er und 1920er Jahren herausbildet, besteht in der Regel aus drei Lichtquellen, dem sogenannten »three point lighting«. Der Bezugspunkt der Ausleuchtung ist das menschliche Antlitz, das Gesicht der Schauspieler. Die Ästhetik des Hollywood-Kinos, wie der meisten Formen des Kinos überhaupt, ist, wenn man es so ausdrücken will, faziozentrisch, also gesichtszentriert, und seit der Einführung des Tonfilms überdies vokozentrisch, also auf die Verknüpfung von Gesicht und Stimme ausgerichtet. Protagonisten treiben

2 Sie gilt als weltweit erstes Filmstudio: Dicksons »Black Maria« auf dem Gelände von Thomas Edison zeichnete sich dadurch aus, dass Dach und Wandelemente beweglich waren. So konnte der natürliche Lichteinfall reguliert werden.

3 Ein Paradebeispiel für das sogenannte »high key lighting«: Eine hohe Grundhelligkeit und ein geringer Schattenwurf unterstreichen die heitere Stimmung im Klassiker »Der Zauberer von Oz« in Vicente Minellis berühmter Verfilmung aus dem Jahr 1939 mit Judy Garland in der Hauptrolle. Garlands Gesicht wird lediglich von sanften Schatten geformt, harte Konturen wurden vermieden.



3

die Handlung voran, und der Dialog ist die privilegierte dramaturgische Form, mit der sie dies tun. Die Handlung ist mit anderen Worten daran geknüpft, mit wem die Protagonisten in einen Dialog treten. Und unser Verständnis der Handlung hängt folglich zunächst einmal davon ab, dass wir sehen, wer wen anschaut, mit wem spricht, und was die Personen sagen. Diesem Imperativ der Wahrnehm- und Lesbarkeit von Gesicht und Stimme folgen nicht nur die Kameraeinstellungen und der Ton, sondern auch das Licht. Die drei Quellen des »three point lighting« sind entsprechend darauf ausgerichtet, das Gesicht sicht- und wahrnehmbar und für die Dauer des Dialogs möglichst attraktiv und interessant zu machen.

Die erste Lichtquelle ist das sogenannte »fill light«, eine Hauptlichtquelle, die meistens aus einer Batterie von Scheinwerfern über dem Set besteht, ergänzt um einen weiteren Scheinwerfer, der die Schauspieler von vorne anstrahlt und eine Grundhelligkeit herstellt. Die zweite Quelle ist das »back light«, das hinter den Schauspielern positioniert wird und sie von hinten anstrahlt. Dadurch entsteht ein Lichtkranz, der den Kopf vom Hintergrund absetzt und zugleich das Gesicht des Schauspielers wie eine Aura, ja ein Heiligenschein, umgibt. Bei Großaufnahmen insbesondere von weiblichen Stars wird das »back light« intensiviert, damit die Aura besonders hell leuchtet. Stars unterscheiden sich von Nebendarstellern in der Regel gerade durch die Intensität des »back lighting«; Stars haben eine Aura, Nebendarsteller bestenfalls einen Schimmer auf dem Haupthaar.

Die dritte Lichtquelle ist schließlich das »key light«, dessen hauptsächliche Funktion darin besteht, einen Lichtglanz in den Pupillen der Schauspieler zu platzieren. Auch hier wird wieder zwischen Stars und Nebendarstellern unterschieden. Die Einstellung von Ingrid Bergman aus »Casablanca« zeigt alle drei Lichtquellen in ihrer Wirkung: Das »fill light« sorgt für die Grundhelligkeit, das »back light« für die Aura und das »key light« für das Glänzen der Augen. Die Einstellung stammt aus einem Dialog mit Sam, dem afroamerikanischen Pianisten. Die Szene ist, wie alle Dialog-Szenen im Hollywood-Kino, nach dem Schuss-Gegenschuss-Prinzip aufgebaut, das heißt, die Kameraperspektive wechselt zwischen den beiden Partnern des Dialogs hin und her. Der Umschnitt auf Sam zeigt, dass das »fill light« und das »back light« auch bei ihm eingesetzt werden, das »key light« aber bei Weitem nicht dieselbe Intensität hat wie bei Bergman. Anfügen könnte man hier noch, dass die Ausleuchtung von Schauspielern mit dunkler Hautfarbe ohnehin eine besondere Herausforderung darstellte, weil das Filmmaterial von den Herstellern für die Darstellung von heller

Haut optimiert war und die Gesichter von afroamerikanischen Darstellern bei gleichbleibender Ausleuchtung oft in ein undifferenziertes Dunkel abzukippen drohten. Mit dem Wechsel zu digitalen Filmkameras stellt sich das Problem nicht mehr in derselben Weise, weil diese über eine ungleich größere Lichtempfindlichkeit verfügen als analoge Kameras. Das Fehlen des »key lights« in der Einstellung von Sam in »Casa-



4 Gut beleuchtet, Löwe: Von Beginn an wird beim Film alles und jedes ins rechte Licht gerückt – so auch diese stolze Raubkatze bei einer Aufnahme in den MGM-Studios. Das Scheinwerferlicht scheint sie nicht zu stören.

blanca« hat mit der Hautfarbe des Schauspielers allerdings nichts zu tun. Vielmehr dient diese Auslassung eben der Hierarchisierung der Rollen im fiktionalen Universum des Films.

#### Licht als Stimmungserzeuger

Das »three point lighting«-System wird durchgängig eingesetzt, aber darüber hinaus gibt es zwei dominante Stile der Lichtführung, die unterschiedliche Grundstimmungen erzeugen und entsprechend in unterschiedlichen Genres und Filmtypen Verwendung finden: das sogenannte

### AUF DEN PUNKT GEBRACHT

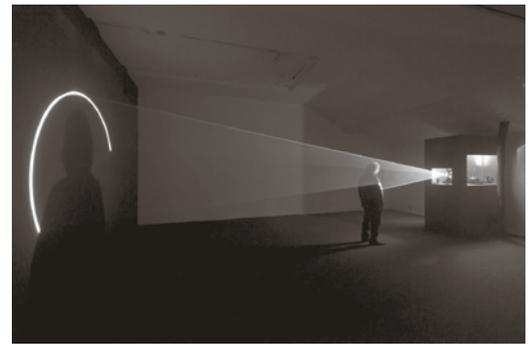
- Der menschliche Blick gibt sich nur schwer mit dem Sichtbaren zufrieden. Dies macht sich die Kunst zunutze, indem sie mit Licht und Schatten spielt.
- Im Film gehört das Licht seit den Anfängen zum wesentlichen Stilmittel, es beeinflusst die Wahrnehmung des Publikums, ohne dass es diesem bewusst wird. Seit den 1920er Jahren wird im Film künstliches Licht eingesetzt, das jedoch realistisch wirkt.
- Die sogenannte Drei-Punkt-Technik setzt Gesichter in Szene und sorgt für eine Hierarchisierung der schauspielerischen Rollen. Darüber hinaus ist die Beleuchtung entscheidend für die Grundstimmung eines Films.
- Seit den 1960er Jahren verselbstständigt sich das Licht als Gegenstand des Films – etwa in Filmen von Jean-Luc Godard oder in Installationen moderner Experimentalfilmer.

5 Lichtspiel pur: Alexander McCall's Installation »Light describing a cone« rückt das Licht selbst ins Zentrum seiner Filmkunst. Er zeigt einen Lichtpunkt, der einen Kreis beschreibt, woraus im Raum ein greifbarer, sich aber immer wieder aufs Neue aufbauender Lichtkegel entsteht.

»high key lighting« und das »low key lighting«. »High key« bezeichnet einen Beleuchtungsstil, der sich durch eine hohe Grundhelligkeit und einen geringen Schattenwurf auszeichnet. Dieser Stil kommt in Genres und Filmen mit einer heiteren Grundstimmung zum Einsatz: in Komödien, Romanzen und Musicals etwa. Die sechs Einstellungen aus Vicente Minellis berühmter Verfilmung des Kinderbuchklassikers »Der Zauberer von Oz« aus dem Jahr 1939 mit Judy Garland in der Hauptrolle ist dafür ein Beispiel. Die Einstellungen zeigen einen Bildraum mit einer hohen Grundhelligkeit, und während »back light« und »key light« wie gewohnt zum Einsatz kommen, sorgt die hohe Lichtintensität dafür, dass die Schatten, die das Gesicht der Protagonistin modellieren, sanft bleiben und keine harten Konturen bekommen. »Low key lighting« hingegen kommt vorzugsweise in Filmen mit düsterer Grundstimmung zum Einsatz: im Kriminal- und Gangsterfilm, im Kriegsfilm oder eben in einem Abenteuerfilm wie »Casablanca«. In einem solchen Film, der von starken emotionalen Kontrasten und Konfrontationen lebt, unterstützt die Ausleuchtung jeder einzelnen Szene den Fortgang der Handlung. Es sind nicht Vorgaben der außerfilmischen Wirklichkeit, denen das Licht entspricht, sondern die kompositorischen Erfordernisse des fiktionalen Universums des Films. Gerade diese genaue

Entsprechung ist es, die das Licht »realistisch« erscheinen lässt, auch wenn es alles andere als natürlich ist.

Wie in der Regel auch die Filmmusik, ist eine stilisierte Ausleuchtung für das Gelingen des Films unverzichtbar, bleibt für das Publikum aber in der Regel unauffällig. Diese Regeln – die stilisierte Ausleuchtung von »realistischen« Szenen mit »three point lighting« und die Unterscheidung zwischen »high key« und »low key« – sind im Übrigen auch im gegenwärtigen Hollywood-Kino weiterhin gültig. »Collateral« (2004), in dem Tom Cruise einen Auftragskiller im nächtlichen Einsatz in Los Angeles spielt, ist der erste gänzlich mit einer digitalen Kamera ge-



5

drehte Hollywood-Film. Regisseur Michael Mann nutzt die Lichtempfindlichkeit der Kamera konsequent und entwickelt eine »low key«-Ästhetik, die scheinbar ohne Kunstlicht auskommt. Schaut man aber genauer hin, dann stellt man fest, dass auch dieser Film konsequent nach dem »three point«-System ausgeleuchtet ist.

Jenseits des Mainstream-Films übernimmt das Licht aber auch noch andere Funktionen und wird mitunter selbst zum Thema und Gegenstand des Films. In einer berühmten Szene in Jean-Luc Godards »Die Verachtung« von 1963 sehen wir Brigitte Bardot und Michel Piccoli auf einem Bett liegen; Bardot ist nackt. Die Szene fügte Godard dem Film bei, weil der Star nach Ansicht seiner Produzenten in der ersten Schnittfassung nicht oft genug nackt zu sehen war. Das Paar spielt ein Spiel: Bardot fragt Piccoli, welche Körperteile er an ihr liebt, und er antwortet jeweils auf ihre Fragen. Die Ausleuchtung ist monochrom, wechselt aber laufend: Von Rot zu Blau zu Gelb und wieder zu Rot. Es sind die drei Grundfarben, die Godard, als würde er ein Mondrian-Gemälde verfilmen, in all seinen Farbfilmern der 1960er Jahre immer wieder einsetzt, ganz unabhängig davon, worum es in dem Film geht. Bei Godard werden Licht und Farbe, wie in der modernen Malerei nach dem Impressionismus, zu selbstständigen Parametern und zum Gegenstand der Darstellung selbst.

Und mitunter gehen die Filmkünstler auch noch einen Schritt weiter. »Light describing a cone« ist der Titel einer Installation des amerikanischen Experimentalfilmers und Künstlers Alexander McCall, die mittlerweile zu den Klassikern der noch jungen Gattung der Installationskunst zählt. Die Arbeit besteht aus einem 16-mm-Filmprojektor, der in einem abgedunkelten Raum, in dem mit Trockeneis ein künstlicher Nebel geschaffen wird, einen geschlauften Filmstreifen abspielt. Der Filmstreifen zeigt einen Lichtpunkt, der einen Kreis beschreibt, woraus im Raum ein greifbarer, sich aber immer wieder aufs Neue aufbauender Lichtkegel entsteht. Noch prägnanter kann man mit den Mitteln des Films nicht zum Ausdruck bringen, dass der Film eine Kunst des Lichts ist – ein Lichtspiel eben. ●



### Der Autor

**Prof. Dr. Vinzenz Hediger**, 46, hat seit 2011 die Professur für Filmwissenschaft an der Goethe-Universität inne. Er hat in Zürich Philosophie, Amerikanistik und Filmwissenschaft studiert und neben seinem Studium als Filmkritiker und Medienjournalist gearbeitet. Nach Promotion und Postdoc an der Universität Zürich wurde er auf den Krupp-Stiftungslehrstuhl für Theorie und Geschichte bilddokumentarischer Formen an die Ruhr-Universität Bochum berufen. Von dort wechselte er 2011 nach Frankfurt. Zuletzt erschienen: »Essays zur Filmphilosophie« (München: Fink, gemeinsam mit Lorenz Engell, Oliver Fahle und Christiane Voss).

[hediger@fm.uni-frankfurt.de](mailto:hediger@fm.uni-frankfurt.de)