

Zeitschrift: Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino
Herausgeber: Stiftung Filmbulletin
Band: 33 (1991)
Heft: 179

Artikel: Paintbox-Bilder
Autor: Greenaway, Peter
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-866989>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 15.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Paintbox-Bilder

Von Peter Greenaway

Das Drehbuch zu PROSPERO'S BOOKS verlangt nach der Herstellung von Zauberbüchern, die ihre Inhalte selbst verkörpern, über die Grenzen von Text und konventioneller Illustration hinaus. Prospero, ein Gelehrter und Magier des 16. Jahrhunderts, würde sich zweifellos der modernsten und höchstentwickelten Techniken bedienen, die ihm das Erbe der Gutenbergischen Revolution zu bieten hätte. Die jüngste technische Errungenschaft auf diesem Gebiet – und es ist vielleicht nicht übertrieben, von einer Revolution vergleichbar der Gutenbergischen zu sprechen – ist die *digitale, elektronische Graphic Paintbox*, die sich mit Fernsehnormen von sehr hoher Qualität koppeln lässt, beim vorliegenden Projekt mit der japanischen Hi-Vision-Fernsehtechnik. Die Paintbox vermagt, wie ihr Name schon andeutet, das Vokabular elektronischer Bildgestaltung mit der Tradition des Stifts, des Pinsels und der Palette des Künstlers und verfügt über die gleichen wesentlichen Merkmale, die eine persönliche Handschrift erlauben. Ich meine, dass ihre Möglichkeiten das Kino, das Fernsehen, die Fotografie, die Malerei und den Druck (und vielleicht noch viele andere Dinge) radikal verändern und ihnen einen bisher unvorstellbaren Grad an Raffinesse eröffnen werden.

Obschon man sie grundsätzlich als ein Collage-Instrument betrachten kann, um das uns Schwitters und Heartfield beneidet hätten, lässt sich die dadurch ermöglichte Art der Bildmanipulation mit dem Begriff Collage nicht hinreichend abdecken, denn die Paintbox erlaubt die Veränderung von Umriss, Form, Kontrast, Farbe, Ton, Oberflächenstruktur, Proportionen und Grösse jedes gegebenen Materials und kann die endlosen Variationen, die sich daraus ergeben, speichern, so dass sie immer wieder neu überdacht werden können. Mit entsprechendem Zubehör lässt sich dieses Material auf Film, auf Band und als Fotografie reproduzieren. Falls Einmaligkeit gewünscht wird, ist es möglich, ein Unikat herzustellen. Wenn unendliche Reproduktion verlangt wird, so ist diese ohne jeden Qualitätsverlust möglich, zumindest was die Paintbox angeht. Zur Bedienung des Geräts sind keine besonderen technischen Kenntnisse notwendig, die über die Fähigkeit zum Umgang mit Textverarbeitungssystemen hinausgingen, und binnen wenigen Tagen kann man sich mit der Maschine hinreichend vertraut machen. Allerdings hängt das Potential des Geräts wie immer von der Kühnheit, der Phantasie und der visuellen Virtuosität des Benutzers ab.

Der Paintbox-Benutzer sitzt an einem Tisch vor einem grossen Fernsehmonitor und hält einen elektronischen Stift von vertrauter federähnlicher Gestalt und Verwendungswise über einer hochempfindlichen elektronischen Tafel. Auf dem Bildschirm steht ein Menu von Funktionen zur Verfügung – Select, Draw, Paint, Brush-size, Chalk, Stencil, Cut-out, Lay-out, Delete, Browse,

Restore, Save, Overlay, Flood, Airbrush, Mask, Erase – verschiedene Mittel zum Auswählen, Ausschneiden, Verändern und Übereinanderlegen von Bildelementen sowie diverse Strichbreiten und -strukturen (Kreidestrich, Spray undsweiter); weiter hat man Zugriff auf ein Archiv und eine Bibliothek von bestehenden Bildern sowie auf eine Palette, deren Farben sich zu einer unendlichen Zahl von Nuancen mischen lassen, die das menschliche Auge nicht mehr unterscheiden kann und die sich ganz gewiss nicht in Worten ausdrücken lassen, nicht einmal unter Japanern, deren Farbempfinden offenbar so differenziert ist, dass sie eine Gelbsättigung kennen, die als "Tigeratem im September auf Südinsel" bezeichnet wird und die in Europa ungefähr als "sieben Teile Neapelgelb, ein Teil Paynes Grau, ein Teil Altgold und ein Teil Rosa" umschrieben würde.

Ein typisches Merkmal des Films PROSPERO'S BOOKS besteht darin, dass er viele seiner Quellen explizit auf einen Text zurückführt, der von einem Dramatiker des ausgehenden 16. Jahrhunderts geschrieben wurde, der sich Theater und Illusion zum Beruf gemacht hatte und der über einen italienischen Gelehrten schrieb, dessen Vorstellungswelt durch seine Studien der griechischen und römischen Antike und der Renaissance bestimmt wurde. Im vorliegenden Film wurde versucht, diese Prozesse nicht nur im Text, sondern auch in ihrem Wirken in den Bildern spürbar zu machen. Manche dieser Bilder haben mit den eingeborenen Geistern der Insel zu tun, die Prospero seinem Renaissance-Wissen entsprechend zu allegorischen Figuren umgestaltet hat. Eine davon ist die Jongleurin, ein Sechstel von Prosperos Bemühungen, das Wesen des Narren zu ergründen, doch wie alle anderen Geschöpfe der Insel übt auch sie andere Rollen aus, bevor Prosperos Kolonialherrschaft ihren Anfang nahm.

Die Jongleurin tritt auf in PROSPERO'S BOOKS, und ihre vollständige Biographie erscheint dereinst in *Prospero's Creatures*.

Die Jongleurin

Prospero wollte einen Narren, der seine morgendliche Prozession beleben würde. Er wollte Witz um sich haben; jemanden, der ihm furchtlos bittere Wahrheiten um die Ohren hauen und so seine Seele stählen würde. Er konnte niemanden finden. Der Posten war zu anspruchsvoll und die Aufgabe zu lästig. Das Material, das ihm zur Verfügung stand, war zwar willig, aber nicht differenziert genug, um so gegensätzliche Merkmale und derart widersprüchliche Begabungen in sich zu vereinen. Also spaltete Prospero die Allegorie des Narren in sechs Teile auf.

«Warum lacht man über einen Narren? Was amüsiert ein Kleinkind? Man lacht über Virtuosität. Man lacht über raf-

Da in der biographischen Beschreibung dieses allegorischen Geschöpfes ihre Doppelrolle als Hure bei Nacht und Jongleur bei Tag von Belang ist, wird das größere Bild im Vordergrund geschwärzt und verdeckt mit schwarzer Graphitstruktur.



Als Hintergrundmaterial für viele mögliche Bilder des Films wurde eine Bibliothek von kleinen "Bildflächen" in verschiedenen Techniken – Farbe, Tusche, Graphit, Pastellkreide – angefertigt, wobei das Schwerpunkt auf malerischen Qualitäten wie Masse, Volumen und Farbe lag.



Prospero wollte einen Narren, der seine morgendliche Prozession beleben würde. Er wollte Witz um sich haben; jemanden, der ihm furchtlos bittere Wahrheiten um die Ohren hauen und so seine Seele stählen würde. Er konnte niemanden finden.



Die Vorstellungswelt eines italienischen Gelehrten, die durch seine Studien der griechischen und römischen Antike und der Renaissance bestimmt wurde, soll auch in den Bildern spürbar werden.



finierte und effektvolle Geschicklichkeit. Ein Hofnarr ist gewandt und geübt in Geschicklichkeitsspielen. Er könnte jonglieren. Ein Jongleur braucht ein unbeschwertes Gleichgewichtsgefühl, flinke Hände und die Lust, das Auge zu täuschen.»

Prospero sah sich nach Jongleuren um. Das schien ihm die augenfälligste der sechs notwendigen Fertigkeiten. Er suchte nach blitzenden Augen und dem Geruch von Schweiss und Pfeffer, denn er erinnerte sich an einen mailändischen Hofgaukler mit ebendiesen Merkmalen. Nach einer knappen Begutachtung – denn jemand wie Prospero durfte nicht zuviel Zeit auf die Besetzung eines so bescheidenen Postens verwenden – erwies sich als plausibelste Wahl ein weibliches Wesen. Prospero stellte sie ein. Sie war eine nackte, grell orange Bacchantin mit breiten Hüften und jonglierte mit Bällen, Früchten, wissenschaftlichen Instrumenten und wehrlosen Kleintieren. Prospero wusste aber nicht, dass er eine Einwanderin ausgewählt hatte. Sie war als blinde Passagierin in dem Boot gekommen, das die Matrosen daliessen, als sie die in Ungnade gefallene, blauäugige, grossbüchige Bauchtänzerin Sycorax vor sechs Jahren auf die Insel gebracht hatten. Genau wie Prospero war auch Sycorax in die Verbannung geschickt worden. Aber Sycorax hatte mit dem Teufel verkehrt. Hatte auch Prospero mit dem Teufel verkehrt? Nur mit dem Teufel in Büchern. Diese Jongleuse hatte für die algerische Hexe mit Zahlen jongliert. Sie war ihre Buchhalterin gewesen, ihr kabbalistischer Zähler, ihre Rechenanwältin.

Für Prospero spielte dieses kleine lachende, orange, jonglierende Geschöpf tagsüber die Rolle der Jongleuse, doch nachts wurde sie zur gewerbsmässigen Hure. Vielleicht waren die beiden Rollen auch austauschbar. Sie färzte ihren Körper orange, indem sie sich in eine feuchte Eisengrube legte, und ihre nächtlichen Kunden erkannten einander schnell; jeder gefärbte Hurer stiess morgens am Strand auf viele seinesgleichen. Das Bestreben der Jongleuse, Prospero in ihrer Tagesrolle zu gefallen, wirkte sich allmählich auf ihre nächtlichen Lohnforderungen aus. Sie bat nämlich ihre Satyrkundschaft um Gegenstände, mit denen sie jonglieren konnte, vorzugsweise in grellen Farben, denn sie war der Ansicht, dass Prospero vom vielen Lesen in schwarzeissen Büchern farbenblind geworden war. Den grössten Genuss brachten ihr exzentrische Objekte – eine Kartoffel geformt wie ein Zwergenfuss, ein Kiesel mit Löchern wie Augen, eine Venusfruchtnuss mit Kratzern, die Vergewaltigung suggerierten, ein versteinerter Apfel, den Eva angebissen hatte.

Und dann kam es zu einer Wende. Sie begann ihre Rollen zu vertauschen. Im Bemühen, das Niveau ihrer nächtlichen Kundschaft durch Darbietungen ihrer Geschicklichkeit aufzubessern, jonglierte sie mit mathematischen Festkörpern und besprengte sich mit ihrer eigenen abgestandenen Milch, aus Angst, ihr oranger Körper könnte in den dunklen Säulengängen übersehen werden. Die Kunden begannen sich zu langweilen und sahen sich nach anderen Weidegründen für ihre sinnlichen Gelüste um. Um sie von ihrer schwindelerregend um sich greifenden Jongliererei abzulenken, blieben ihr nur noch die ganz Alten, die ganz Jungen und die ganz Einfältigen, deren Werkzeug entweder nicht mehr taugte oder noch nicht oder auf die falschen Reize ansprach.

Sie brachte ihre Aufgaben mehr und mehr durcheinander, indem sie tagsüber auf die Avancen von Freiern einging, besonders von seiten der faulen Scheinglehrten, die eigentlich so tun sollten, als läsen sie die Bücher in der alchimistischen Abteilung von Prosperos Bibliothek. Schliesslich gelang es ihr, Jonglieren und Hurerei bei Tag und bei Nacht perfekt als gleichzeitige Tätigkeiten auszuüben. Prospero liess sie links liegen und suchte anderswo nach seinem Narren.

Das Bild der Jongleuse

Als Hintergrundmaterial für viele mögliche Bilder des Films wurde eine Bibliothek von rund tausend oder noch mehr kleinen „Bildflächen“ – je etwa 8 auf 6 cm – angefertigt, die in verschiedenen Techniken – Farbe, Tusche, Graphit, Pastellkreide – auf Papier gezeichnet oder gemalt und in Buchform hintereinander angeordnet wurden, wobei das Schwergewicht weniger auf dem Zeichnerischen als auf malerischen Qualitäten wie Masse, Volumen und Farbe lag. Weil diese Bilder relativ klein waren, führte die Vergrösserung, die notwendig war, um sie brauchbar zu machen, gleichzeitig zu einer Vergrößerung des Faserverlaufs und der Struktur des Papiers, was die handwerklichen Aspekte hervorhob. Das Format des neuen Hi-Vision-Bildes hat die Proportionen 1:1,78 – ein Landschaftsformat, das sich den Proportionen der Cinemascope-Leinwand annähert (konventionelle Fernsehbildschirme haben das Format 1:1,33). Somit bestand der erste Schritt bei der Herstellung des Bilds der Jongleuse darin, die gewählte Bildfläche mit einer Hi-Vision-Kamera aufzuzeichnen und sie so umzuformen und umzustrukturen, dass sie in das 1:1,78-Format des neuen Bildschirms hineinpasste. Dieser Schritt lässt sich mit der Paintbox sehr schnell bewerkstelligen, indem man die gewünschten Farb- und Strukturbereiche aus der Bildfläche auswählt und sie verschiebt und zusammenmischt. Teile der Struktur des ursprünglichen kleinen Bildes lassen sich buchstäblich aufgreifen, vervielfältigen und wieder einfügen, um die Fläche auszuweiten, ohne dass sie durch ihre Verschiebung in irgendeiner Weise beeinträchtigt oder beschädigt würden.

Mit dem neuen Format der Bildfläche fürs erste zufrieden, obschon endlose weitere Veränderungen möglich wären, zeichnen wir nun ein farbiges 35-mm-Filmbild der Statistin, die bei den Dreharbeiten die Jongleuse verkörperte, mit Hilfe der Hi-Vision-Kamera, die mit der Paintbox gekoppelt ist, auf Band auf. Das Bild wird mit elektronischen Mitteln ausgeschnitten, damit es zweimal verwendet werden kann. Zuerst wird es dreifach vergrössert, um im linken Bildvordergrund eingesetzt zu werden, und daraufhin um fünfzig Prozent verkleinert und im rechten Mittelgrund platziert. Diese beiden neu geschaffenen Bilder lassen sich nun unabhängig voneinander arrangieren, mit soviel Feingefühl und Präzision wie nötig. Jegliches Hintergrundmaterial, das die Darstellung der lächelnden orangen Frau umgab, kann nun weggeschnitten, ausgeblendet, gedämpft, umgefärbt oder neu abgemischt werden, je nachdem wie es ihre Präsenz hervorheben soll. Reste von obelisk-ähnlichen Ornamenten aus der Bibliothek,

die hinter dem Kopf der kleineren Frau zu sehen waren, wurden beibehalten, als Bindeglieder zu den späteren architektonischen Zusätzen. Da in der biographischen Beschreibung dieses allegorischen Geschöpfs ihre Doppelrolle als Hure bei Nacht und Jongleuse bei Tag von Belang ist, wird das grössere Bild im Vordergrund geschwärzt und verdeckt mit schwarzer Graphitstruktur, die aus einer anderen Bildfläche ausgewählt und über ihr Gesicht und ihren Kopf verteilt wird, in verschiedener Dicke und mit unterschiedlich breiten Pinselstrichen, die auf der Paintbox programmiert werden. Für die Strukturierung und das Austüfteln von Details kann man sich soviel Zeit nehmen, wie man für nötig hält, und ist man nicht zufrieden, lassen sich diese Effekte mühelos wegwischen, und der Prozess kann von neuem begonnen werden, ohne dass das bereits vorhandene Material Schaden genommen hätte – eine einzigartige Möglichkeit, die man in keiner anderen bildenden Kunst zur Verfügung hat. Sowie die Nacht- und Tag-Figuren der Jongleuse vollendet sind, lässt sich ihre Beziehung zueinander und zum gesamten Bild in Ton und Kontrast weiter variieren, mit Hilfe von Abdeckverfahren und Farbveränderungen.

Um ein architektonisches Raumgefühl und die architektonisch-kulturellen Bezüge der Bauten auf Prosperos Insel zu suggerieren, wird als Hintergrund eine Piranesi-Zeichnung von grandioser Architektur hineincollagiert. Das Schwarzweiss des Originaldrucks wird beibehalten, als Hinweis darauf, dass es sich um ein Zitat beziehungsweise eine Anspielung handelt – im Film wird deutlich, dass Prospero als eklektischer Gelehrter in Sachen Architektur auch durchaus imstande ist, prophetisch zu klauen (Piranesi wurde erst 1720 geboren, also 121 Jahre nach Prosperos Landung auf der Insel im Jahre 1599). Um die Architektur in den gleichen Raum zu bringen wie die beiden Figuren, werden einige der vorderen Säulen ins Bild „hineingepinselt“ mit einem Orange, das der Basis des Bildes selbst entnommen wurde. Um dem dringenden Wunsch der Jongleuse, in der Dunkelheit gesehen zu werden, Rechnung zu tragen, werden mit dem elektronischen Stift als spitze Feder die Efeublätter in ihrem Haar zuerst mit einem dafür erzeugten Dunkelblau umrissen und dann auf Tastendruck mit einem stumpfen, matten Weiss ausgefüllt. Das Ganze wird nun mit weiterem Graphit etwas abgetönt, damit die krass weissen Zusätze nicht ins Auge stechen oder Löcher in der Bildfläche entstehen lassen.

In einer weit hergeholt und ganz leicht blasphemischen Anspielung auf die architektonischen Einfassungen einer traditionellen *Sacra conversazione*, wie sie von Bellini oder Mantegna, ernsten Allegoristen, gemalt wurde – ein Kunstgriff, der in anderen Bildern noch provokativer eingesetzt wird –, werden Teile des grauen Rahmens aus dem teilweise hergestellten Bild herausgelöst und um den Kopf der zweiten Jongleuse herum wiederaufgebaut. So bekommt sie einen Rahmen für die Textzeile von Caliban, in der von den wahren Gefühlen der Inselbewohner für Prosperos Kolonialherrschaft die Rede ist („Sie hassen alle ihn / So eingefleischt wie ich“). Die zentrale Empfindung des Satzes wird besonders hervorgehoben, indem sie in einem leicht leserlichen Dunkelblau geschrieben wird, der Farbe des

Mantels, der Prospero kennzeichnet. Die untergeordnete Aussage des Satzes wird in leuchtendem Rot geschrieben, Calibans Farbe der Gewalt und Fleischeslust, die hier weniger leserlich ist, da sie teilweise vom Hintergrund getarnt wird, was Calibans Angst vor seiner Entlarvung als Agitator spiegelt. Das Wort „rootedly“ (in der deutschen Fassung „eingefleischt“; wörtlich „eingewurzelt“) jongliert mit Resonanzen weiterer Textstellen, die sich auf Prosperos Behandlung seiner anderen Opfer beziehen. Der gedruckte Text mit seinen strapazierten Buchstaben ist ein direktes Zitat: es wurde ohne langes Federlesen aus einem Faksimile der ersten Folio-Ausgabe von Shakespeares Dramen – der ersten bekannten Quelle des gesamten Shakespeareschen Werks, mit dem «Sturm» als erstem Stück – fotografiert und dann vergrössert. In der Verwendung des postum gedruckten Shakespeare-Texts liegt eine besondere Ironie, da wir im Film selbst Prospero als Shakespeare den Text des «Sturms» mit einem gekürzten Federkiel, dem Vorläufer des elektronischen Stifts, schreiben sehen, wie er also eigenhändig ein Manuskript hervorbringt, das – wie alle anderen Shakespeare-Manuskripte – nie wiedergefunden oder überhaupt gesehen wurde. Das Ende des Films mit seinen (chronologischen und historischen) Interferenzen spielt mit diesem Verlust, der jedem Shakespeare-Anhänger Anlass zu Klagen ist.

Um eine Verbindung zu den anderen fünf Aspekten anzudeuten, die Prosperos Ansicht nach auch zur Persönlichkeit des Narren gehören – Einfaltspinsel, Pedant, Tugendbold, Zuhälter und Säufer – sehen wir, wie ein Rest desselben gedruckten Texts aus dem Folio-Faksimile sich ins nächste Bild verdrückt, wo die Bedeutung seiner Buchstaben klar gemacht werden wird.

Zur weiteren Vervollständigung des Porträts dieser lächelnden falschen Jongleuse hält sie zwei handgrosse Bälle, konventionalisierte Attribute ihres Jonglierens und ihrer sexuellen Dienste, die jedoch umgewandelt wurden in unplastisch kolorierte, nicht jonglierbare Scheiben, die den Tag- und den Nachthimmel repräsentieren und damit ihre beiden gegensätzlichen Rollen als Nacht-Hure und Tages-Jongleuse. Dazu kommt ein ebenfalls nicht jonglierbarer offener roter Würfelrahmen, der sich schnell zeichnen, einfärben und an jedem Punkt des Bildes rotieren lässt und der hier seinen eigenen privaten Platz gefunden hat, unterhalb eines nur knapp erkennbaren Planetariums, das aus dem ursprünglichen Bibliotheksbild stammt. Das Planetarium als dreidimensionaler Schnappschuss der durcheinanderwirbelnden Planeten, mit denen der Große Jongleur, Prosperos Vorsehung, spielt; ein vielleicht kaum mehr notwendiger Hinweis auf die ursprüngliche Rolle der Jongleuse als Sycorax' Numerologin und Geometerin, eine Taschenspielerin mit grosser Erfahrung in Sachen Täuschung und Illusion, eine Betrügerin.

Dieser hübsch gedrechselte Einfall wirft auch ein Licht auf die Rolle der Täuschung, die in Prosperos Magie impliziert ist sowie in der Illusion und Täuschung, wie sie von einem Bühnenautor praktiziert wird ... und vielleicht auch von einem Cineasten bei der Herstellung von Filmen, ja vielleicht sogar von einem Cineasten bei seiner Schilderung der Herstellung eines Filmbilds.