

---

## Den kinematografischen Akteuren folgen

*André Wendler*

### Die Ränder des Kinos

Etwa zwei Jahre nachdem Oliver Hirschbiegels Film über Hitlers letzte Tage im Führerbunker durch das deutsche und internationale Feuilleton diskutiert worden war, tauchte das erste Video auf Youtube auf, das später als das *Hitler-React-Meme* bekannt werden sollte.<sup>1</sup> Darin bekommt jene Szene neue Untertitel, in der Hitler gegenüber seinen wichtigsten Generälen einen Wutanfall bekommt, nachdem diese ihm eröffnet haben, dass die Lage Berlins aussichtslos und der Untergang unausweichlich ist. In diesem ersten Video des Youtube-Users *DReaperF4* werden Hitler oder Bruno Ganz durch die Untertitel Worte in den Mund gelegt, die ihn sich über die fehlenden neuen Features des Microsoft Flight Simulator X beschwerten lassen. Im Winter 2008/09 folgten zahllose andere Videos der gleichen Machart, zunächst vor allem mit englischen Untertiteln, später mit Untertiteln in allen möglichen Sprachen und zu allen möglichen Themen: Hitler erfährt, dass Twitter offline ist und er nicht über den Tod seines Schäferhundes schreiben kann, oder er äußert sich zum Streit um die Präsidentschaftskandidatur zwischen Obama und Clinton usw. Laut Googles Suchstatistiken waren diese Videos vor allem 2009 gesucht und beliebt und erlebten erst im Frühjahr 2012 ein Revival, als die Produktionsfirma des Filmes, Constantin Film, die Videos wegen Urheberrechtsverletzungen aus dem Netz entfernen ließ, obgleich sich der Regisseur zuvor positiv über die Videos geäußert hatte. Das Meme erhielt in der Folge große Aufmerksamkeit in der Presse mit Artikeln im New York Times Magazine, Wired, dem British Telegraph etc. und kostete schließlich einen schottischen Labour-Abgeordneten sein Mandat, weil er in seiner Version des Videos einen anderen Abgeordneten kritisierte, was ihm als nicht besonders stilsicherer Hitler-Vergleich ausgelegt wurde.

Diese Geschichten sind schnell erzählt, sie lassen sich mit wenigen Klicks googeln und wahrscheinlich ebenso schnell als mehr oder weniger bedeutungsloser Internet-Trash vergessen. Das Phänomen und die mit ihm verbundenen Prakti-

---

<sup>1</sup> Vgl. dazu und zur folgenden Geschichte des Memes: <http://knowyourmeme.com/memes/downfall-hitler-reacts> (18.06.2013).

ken und Diskurse verweisen aber auf ein drängendes filmtheoretisches Problem unserer Tage. Es handelt sich bei dem Hitler-React-Meme keineswegs um einen Einzelfall. Seitdem Filme nicht mehr nur bewegte Bilder sind, die man an speziell dafür vorgesehenen Orten betrachten kann, sind die Netzwerke, in denen kinematografische Handlungen zirkulieren, deutlich gewachsen. Das betrifft zunächst die Netzwerke schriftlicher Reaktionen auf bestimmte Filme, die einstmals Domäne von Filmkritik- und Wissenschaft waren. Unabhängige und offizielle Filmforen, Netzwerke wie [imdb.com](http://imdb.com) oder [metacritic.com](http://metacritic.com) stellen sog. professionelle und unabhängige Kommentare nebeneinander und jeder kann sich eingeladen fühlen, zu ihnen beizutragen. Davon sind nun aber auch die Bilder selbst betroffen. Digitale Versionen der bewegten und unbewegten Bilder unserer Gegenwart zirkulieren, werden weitergeleitet, geteilt, kopiert, bearbeitet, verfremdet, ergänzt, verglichen und minutiös analysiert. Wer die genaue Zusammensetzung irgendeines Filmsoundtracks wissen möchte, ist nicht mehr auf sein eigenes musikhistorisches Gedächtnis angewiesen, sondern wird nicht lange warten müssen, bis irgendwer eine Spotify- oder last.fm-Playlist dazu erstellt. Sowohl der Kategorienbildung als auch der Detailverliebtheit sind dabei keine Grenzen gesetzt. So haben freiwillige Film- und Autofans in der IMCDB, der Internet Movie Cars Database, mehr als 550.000 Autos in ca. 32.000 Filmen identifiziert und mit Typ und Baujahr sowie dem Grad der narrativen Einbindung in den Film erfasst. Auf dem Tumblr-Blog [ikeastuffontv.tumblr.com](http://ikeastuffontv.tumblr.com) sammelt der belgische Student Kamiel De Bruyne, der nach eigenen Angaben »Television« studiert und in den Ferien bei IKEA arbeitet, IKEA-Möbel in Filmen und Fernsehsendungen und gibt die Namen und Preise der Produkte an.<sup>2</sup> Diese Beispiele ließen sich nahezu beliebig fortsetzen.

Fallen so verstreute und idiosynkratische Dinge in den Zuständigkeitsbereich von Film- und Fernsehwissenschaftler\_innen und wenn ja, wie sollen sie damit umgehen? Die Film- und Medientheorie hat auf diese Herausforderung eine Reihe möglicher Antworten gesucht, von denen ich im Folgenden drei diskutieren möchte.

## Ontologie bewegter Bilder

In dem Maße, wie der Film den Kinos abhandenkam und sich über Fernsehen, Video, Internet und damit Screens jeder Art und Größe verteilte, wurde die Frage nach dem Gegenstandsbereich der Filmwissenschaften virulenter. Film und Kino waren seit Mitte des zwanzigsten Jahrhunderts eine mögliche, aber keine notwendige theoretische Einheit mehr. Wenn sie es davor einmal waren, dann ohnehin

---

<sup>2</sup> Ich danke Christiane Lewe für den Hinweis auf diesen Blog.

nur als akademische Idealisierung, weil es am Anfang der Filmgeschichte zwar in allen möglichen Varianten Filme, häufig jedoch ohne Kino gegeben hatte und weil der kinolose Film als Gebrauchs-, Wissenschafts- und Amateurfilm niemals verschwunden war. Spätestens seit Noël Carroll sprach man deshalb lieber von »moving images« als von Film und Kino.<sup>3</sup> Die Bestimmung des Gegenstandsbereichs konnte nun von einer institutionellen oder historischen Ebene nur noch bedingt geleistet werden. An deren Stelle ist seitdem die Bildontologie oder Medienspezifik getreten. Das Spannungsfeld zwischen Ontologie des bewegten Bildes, Geschichte der Filmtheorie und Zuständigkeit für die digitale visuelle Kultur der Gegenwart hat niemand so prägnant auf den Punkt gebracht wie David N. Rodowick.<sup>4</sup> Sein Entwurf einer spezifisch filmischen Lebensweise des Films führt zunächst zu der Einsicht, dass die Filmtheorie wohl aus gutem Grund nicht in der Lage war, den Film in den Kanon der klassischen Künste einzutragen. Ganz gleich, ob man versucht, ihn in der Systematik der Ästhetik zu verorten, oder ob man ihn aus seinen Materialitäten heraus definieren will:

»it is useless to want to define the specificity of any medium according to criteria of ontological self-identification or substantial self-similarity. Heterogeneous and variable both in its matters of expression and in the plurality of codes that organize them, the set of all films is itself an uncertain territory that is in a state of continual change. It is itself a conceptual virtuality, though populated with concrete objects, that varies unceasingly, and therefore, to extract the codes that give this sense narrative and cultural meaning is a process that is, as Freud would have said, interminable.«<sup>5</sup>

Rodowick schlägt deshalb vor, den Film über einen doppelten Entzug, eine zweifache Virtualität zu definieren: einerseits durch seine raum-zeitliche Unbestimmtheit und andererseits seinen fortgesetzten psychologischen und perzeptiven Selbstentzug: »Consequently, cinema studies can claim no ontological ground as a discipline.«<sup>6</sup> Offensichtlich fühlt sich Rodowick von der von ihm postulierten Aporie der Filmtheorie mächtig angezogen, derzufolge eine materialistische Ontologie des Filmes die Ontologie selbst austreicht: Will man wissen, was Film ist, geht das nur im genauen Blick auf seine Materialität; schaut man die Materialität des Filmes an, kann man nicht mehr hinreichend genau bestimmen, was Film ist. Nach Rodowick sind letztlich alle kanonischen Überlegungen zur Ontologie des Filmes zugunsten einer »ethics of time« aufgegeben worden.<sup>7</sup> Die Frage nach dem

---

<sup>3</sup> Noël Carroll: *Theorizing the Moving Image*, Cambridge, MA 1996.

<sup>4</sup> Vgl. David N. Rodowick: *The Virtual Life of Film*, Cambridge, MA/London 2007.

<sup>5</sup> Ebd., S. 19.

<sup>6</sup> Ebd., S. 23.

<sup>7</sup> Ebd., S. 73.

Wesen des Filmes führt weg von seinen Bildern und hin zu seiner Zeitlichkeit. Rodowick betrachtet von diesem Punkt aus den Zustand der zeitgenössischen visuellen Kultur und stellt zweierlei fest: Erstens gibt es in ihr keine Bilder, die analogen fotografischen Bildern entsprächen, und zweitens haben ihre neuen digitalen Artefakte eine fundamental andere Zeitlichkeit als die fotografischen Bilder der vor-digitalen Welt.

Rodowicks *virtual life of film* funktioniert über einen doppelten Entzug oder eine doppelte Virtualisierung der Bilder: Die fotografischen Bewegtbilder des klassischen Films müssen in Wirklichkeit als Zeitform gelesen werden und die digitalen Bilder sind tatsächlich keine Bilder mehr, sondern »symbolic notation« oder »abstract or mathematical notation«.<sup>8</sup> Diese philosophische Spitzfindigkeit erlaubt es Rodowick, im letzten Teil seines Buches die anfangs abgeschaffte Frage nach der Ontologie des Films wieder einzuführen. Mit einem Umweg über den Indexbegriff von Charles Sanders Peirce läuft die Frage nach der Medienspezifik der (post-)fotografischen Bilder nun nicht mehr auf einen Abbildrealismus hinaus, sondern auf zwei sich gegenüberstehende Zeitformen, eine analog-indexikalische und eine digital-diskrete. Rodowick macht es sich in seinem Text weder leicht, noch lässt er seine Leser\_innen über sein Ringen im Unklaren: »While I do find it difficult to overcome my nostalgia for the analogical world [...], I mean to make no judgments against the cosmogony of computers«.<sup>9</sup> Er hält an den Prämissen materialistischer Ontologie fest und leitet die Differenzen zwischen den beiden Bild-Zeit-Formen aus ihrer technischen Gemachtheit ab. Analoge Fotografien stehen als direkte chemische Einwirkungen in lichtempfindlichen Emulsionen in räumlicher und vor allem zeitlicher Kontinuität mit den auf ihnen abgebildeten Dingen. »Fully analogical devices reproduce or amplify a signal that is spatially isomorphic with their source in an act of transcription temporally continuous with that source«.<sup>10</sup> Im Gegensatz dazu führt die Erfassung digitaler Bilder einen Bruch in Zeit und Raum ein: »Digital capture involves a discontinuous process of transcoding: converting a nonquantifiable image into an abstract or mathematical notation«.<sup>11</sup>

Solche häufig in Diskussionen dieser Art vorgetragene Argumente sind auch bei Rodowick nur um den Preis einer langen Reihe von Idealisierungen zu haben. Wenn er von analogen Fotografien spricht, dann hat er Bilder im Kopf, wie sie Roland Barthes in seiner *Camera lucida* bespricht, aber wohl kaum jene unleserlichen, hässlichen und bedeutungslosen Fotografien von Sandhaufen, Pantoffel-

---

<sup>8</sup> Ebd., S. 114 und S. 117.

<sup>9</sup> Ebd., S. 174.

<sup>10</sup> Ebd., S. 114.

<sup>11</sup> Ebd., S. 117.

tierchen oder Staub, wie sie James Elkins jüngst kommentiert hat.<sup>12</sup> Und ebenso wenig denkt er an die vielen *Bilder aus Versehen*, an denen im neunzehnten Jahrhundert die epistemologisch valide Form indexikalischer Bilder ausgehandelt wurde.<sup>13</sup> Schließlich verdeckt die Rede von der Substanz analoger Fotografien, in die sich die abgebildete Welt einträgt, dass diese Substanz alles andere als gegeben ist, sondern in relativ langen Prozessen technischer Verbesserungen und Erfindungen gleichzeitig mit den Regeln ihrer Lesbarkeit produziert wird. Wer heute eine Daguerreotypie sieht, wird sich darüber klar, dass zwischen dieser spiegelnden Metallplatte, die nur aus einem bestimmten Winkel und in bestimmter Beleuchtung ein Bild zu sehen gibt, und massenmarkttauglichen Kodak-Fotos ebenso zahlreiche technische wie epistemologische Differenzen eingezogen sind.

Ein ähnliches Bild zeigt sich, sobald Rodowick sich den digitalen Zeitbildern zuwendet. Hier bemüht er das altbekannte Vokabular, demzufolge digitale Bilder nichts als »an abstract symbolic structure independent of and discontinuous with physical space and time« seien.<sup>14</sup> »[V]irtual representations derive all their powers from numerical manipulation«, »digital media produce tokens of numbers«, »Computer-generated images, alternatively, are wholly created from algorithmic functions«, »any pixel in the electronic image can be moved or its value changed at will«, »digital arts are without substance«.<sup>15</sup> Liest man solche Beschreibungen digitaler Bilder, glaubt man, all die Geister, die man im neunzehnten Jahrhundert so zahlreich fotografieren wollte, kehrten nun in Form digitaler Bilder alle auf einmal zurück. Auf wundersame Weise erscheint, substanzlos und beliebig manipulierbar, eine unbeschränkte Welt, die keine Verbindung zur physischen Realität aufweist, die reine Abstraktion und Mathematik ist. Es ist ein asymmetrischer Dualismus, bei dem den fotografischen Emulsionen keine Bildsensoren, den Papierabzügen keine LCD-Displays, den Negativen keine Speicherchips gegenüberstehen. Rodowick scheint gegen Ende jedoch selbst zu merken, dass die Unterscheidung zwischen einer analogen Welthaltigkeit und der Abstraktion einer digitalen Bild-Zeit-Form ihren postulierten materialistischen Grundlagen nicht standhält. Während er sich die ganze Zeit um die Aufrechterhaltung dieses binären Systems bemüht, heißt es plötzlich: »In digital capture, the indexical link to physical reality is weakened, because light must be converted into an abstract symbolic structure«.<sup>16</sup> Plötzlich ist Indexikalität also keine feste ontologische Kategorie mehr, sondern etwas, wovon sich mehr oder weniger haben lässt. An Rodowicks Argumentation

---

<sup>12</sup> Vgl. James Elkins: *What Photography is*, New York 2011.

<sup>13</sup> Vgl. Peter Geimer: *Bilder aus Versehen. Eine Geschichte fotografischer Erscheinungen*, Hamburg 2010.

<sup>14</sup> Rodowick: *The Virtual Life of Film* (wie Anm. 4), S. 117.

<sup>15</sup> Ebd., S. 9f.

<sup>16</sup> Ebd., S. 117.

lässt sich sehen, mit welchen Zumutungen ein ernst gemeinter Materialismus seine eigenen Prämissen traktiert. Das gilt erst recht, wenn der Blick auf Dinge fällt, von denen man glaubte, sie seien substanzlos, abstrakt oder bloße Mathematik.<sup>17</sup>

## Das globale Mediensystem

Eine zweite Weise, sich dem Expansionsproblem des Films unter digitalen Bedingungen zu nähern, liegt nicht im Rückgang auf ontologische Fragestellungen, sondern im Versuch, das eigene Erkenntnisinteresse der Expansion des Gegenstandes anzupassen. Zwei Strategien scheinen dafür möglich zu sein, die ich die *systematische* und die *hermeneutische* nennen möchte. Der systematische Zugriff, beispielsweise in Gilles Lipovetsky und Jean Serroys *L'Écran global*, versucht alle Elemente des Expansionsproblems in einem kohärenten System unterzubringen.<sup>18</sup> In einer Art kleiner Ontologie werden hier all jene Phänomene zum Gegenstandsbereich ›Film‹ gerechnet, die sich auf Bildschirmen oder Leinwänden zeigen. Der »écran« und seine Geschichte werden zum *tertium*, an dem sich alle Phänomene überflugsartig ermessen lassen. Das Kino erhält in dieser Erzählung den Platz, von dem aus sich bequem alle Phänomene überblicken lassen, weil sie in ihm wieder auftauchen: Videoüberwachung, Computerspiele, Fernseher, Mobiltelefone, Werbebildschirme, Multiplexkinos, Videokunst usw. All dies wird in Kategorien gefasst, die wohl nicht zufällig an die Bildtypen Deleuzes erinnern sollen: *l'image-excès*, *l'image-multiplexe*, *l'image-distance* usw. Die große Systematik fordert ihre Opfer unterdessen vor allem in den Reihen der Gegenstände: Filme, Computerspiele, Kunstwerke werden seriell nur noch dem Namen nach aufgerufen, es gibt keine Analysen einzelner Texte, Dispositive oder Bilder. Als bevorzugter Beleg für alle Argumente werden statistische Verteilungen etwa zwischen Hollywood-Blockbuster-Produktionen und kleineren Filmen angeführt.<sup>19</sup>

Der hermeneutische Ansatz versucht genau diesem Dilemma der verschwindenden Einzelgegenstände Herr zu werden. Viele Beispiele werden herangezogen, analysiert und interpretiert. Im Gegensatz zu Serroy und Lipovetzky, in deren Ansatz nur noch systematische Zusammenhänge aber keine einzelnen Elemente mehr auftauchen, aus denen diese Zusammenhänge, sich allererst ergeben, erscheinen im hermeneutischen Paradigma lauter werkförmige Entitäten, deren Verkehr

<sup>17</sup> Eine ausführliche Dekonstruktion und Genealogie dieses Dualismus findet sich in Bernhard Siegert: *Passage des Digitalen. Zeichenpraktiken der neuzeitlichen Wissenschaften 1500–1900*, Berlin 2003.

<sup>18</sup> Vgl. Gilles Lipovetsky und Jean Serroy: *L'Écran global. Culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*, Paris 2007.

<sup>19</sup> Vgl. ebd., S. 101 f.

untereinander in Termen gedacht werden kann, die kulturhistorisch gut überliefert sind: Parodie, Nostalgie, Plagiat, Grammatik des Kinos, Zuschauerreaktion usw.<sup>20</sup> Lisa Gitelman hat darauf hingewiesen, wie problematisch Festschreibungen dieser Art sind, weil sie einerseits quasi-identitäre Einzelmedien und andererseits die Modi ihrer Bearbeitung, Hervorbringung, Begegnung und Sinnproduktion immer schon voraussetzen.<sup>21</sup> Im Falle digitaler Bewegtbildkulturen müsste man Gitelmans Einwand wohl noch verstärken: Es bleibt nämlich abzuwarten, ob eine Medienkultur, die sich nicht zuletzt durch ihre digitale Vernetzung und Zirkulation auszeichnet, jemals einen Zustand relativer Stabilität erreicht haben wird.

### Mediengenealogie

Thomas Elsaesser und – mit anderen Zielen, aber doch nicht unähnlicher Perspektive – Lev Manovich haben sich für die These stark gemacht, dass das Kino »zu einem zentralen, symbolischen Referenzpunkt der digitalen Kultur geworden« ist.<sup>22</sup> Der neueren Filmgeschichte zufolge war den epistemischen und ästhetischen Anfängen des Kinos in keiner Weise der Weg in das massenindustrielle Erzählkino vorgezeichnet. Dieser Perspektivwechsel von den klassischen Formaten des Kulturkinos hin zu den vielfältigen historischen und zeitgenössischen Verwendungsweisen bewegter Bilder zeigt, dass das kommerzielle Kino, das wir lange als einziges angesehen haben, nur die Spitze eines sehr großen Eisbergs ist.<sup>23</sup>

Vielleicht öffnet sich an dieser Stelle sogar erstmals so etwas wie die Tür zu einer Genealogie der Genealogie, denn offensichtlich zeigt sich in der Engführung von Kino und digitaler Kultur ein neuartiges mediengeschichtliches Wissen zugleich mit und durch eine relativ genau zu bestimmende mediale Konstellation, für die wohl noch kein besserer Begriff als *das Digitale* gefunden ist.<sup>24</sup> Manovich entwickelt aus dieser genealogischen Perspektive nicht nur eine neuartige Beschreibung der Vergangenheit, sondern stellt sich der Herausforderung, ihre Formen, Operationen und Automatismen in der Gegenwart begrifflich dingfest zu machen.

---

<sup>20</sup> Vgl. Chuck Tryon: *Reinventing Cinema. Movies in the Age of Media Convergence*, New Brunswick, NJ/London 2009.

<sup>21</sup> Vgl. Lisa Gitelman: *Always already new: media, history and the data of culture*, Cambridge, MA 2008.

<sup>22</sup> Thomas Elsaesser: *Das Digitale und das Kino. Um-Schreibung der Filmgeschichte?*, in: Daniela Klock (Hg.): *Zukunft Kino: the end of the reel world*, Marburg 2008, S. 43–59, hier S. 55.

<sup>23</sup> Vgl. ebd., S. 56.

<sup>24</sup> Vgl. auch Gertrud Koch: *Zwischen Raubtier und Chamäleon. Das Schicksal der Filmwissenschaft*, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 1 (2009), S. 65–73.

## Skalierungsfragen

All diese Fragen lassen sich letztlich als Probleme des Maßstabs ansprechen und sind keinesfalls Spezialprobleme der Filmwissenschaft, sondern tauchen in allen deskriptiven Wissenschaften auf. Siegfried Kracauer hat dieses Problem in seinen Überlegungen zur *Struktur des historischen Universums* ausführlich untersucht.<sup>25</sup> Er stellt darin eine Vielzahl historiografischer Werke und Verfahren vor, die er grob in Mikro- und Makrogeschichten unterteilt. Wo die Mikrogeschichten in genauen Einzelfallstudien und materialreichen Detailstudien zu einem vielgestaltigen Bild der Geschichte kommen, das direkt aus den Dingen selbst hervorzuzuelen scheint, verlieren sie gleichsam den Blick für das große Ganze, in dem sie sich bewegen: Die Geschichte der einzelnen Stadt verliert den Kontakt zur Geschichte der Nation, die Schilderung einer einzelnen Schlacht vergisst den Krieg, in dem sie sich zuträgt, das Porträt eines Ministers fängt nicht die Geschichte des Landes ein, dem er diente. Umgekehrt, so Kracauer weiter, entwickeln Makrogeschichten aller Art die Tendenz, sich so weit von den Zumutungen der Materialbindung zu befreien, dass ihre Darstellungen schließlich mehr den subjektiven Deutungsimpulsen ihrer Autoren folgen als den Erfordernissen der historischen Belege. Kracauer beharrt auf einer unversöhnlichen Heterogenität des historischen Universums, das vom kleinsten Detail bis zum größten Zusammenhang alle Arten von Dingen beinhaltet. Nur lassen sich beide gleichzeitig kaum in den Blick bekommen: »Toynbees Vorschlag, die Vogelperspektive mit der Fliegenperspektive zusammenzuschließen, ist prinzipiell unerfüllbar. Die beiden Arten von Untersuchungen mögen nebeneinander bestehen, aber sie verschmelzen nicht völlig: in der Regel frißt der Vogel die Fliege.«<sup>26</sup>

Kracauer rekonstruiert die unterschiedlichsten Versuche, mit diesem unausweichlichen Problem zu Rande zu kommen, ohne in der historiografischen Literatur eine befriedigende Lösung zu finden. Für Kracauer müssten Mikro- und Makroperspektive so miteinander verbunden werden, dass deren inkommensurable Anforderungen an die Beschreibungssprache und ihre einander tendenziell ausschließenden Erkenntnismöglichkeiten jeweils für sich erhalten bleiben, im gleichen Moment aber in einen erkennbaren Gesamtzusammenhang gebracht werden können. Dieses Verfahren findet er nur hier und da in einigen Überlegungen von Historikern zum idealen Geschichtswerk. So etwa in Sigmund Diamonds unverwirklichtem Traum einer »amerikanischen Geschichte, in die er unter anderem Großaufnahmen einzublenden plant, und zwar nicht als Illustrationen sei-

---

<sup>25</sup> Siegfried Kracauer: *Geschichte – Vor den letzten Dingen* [1969], Frankfurt/M. 2009, S. 117–153.

<sup>26</sup> Ebd., S. 141.

ner allgemeinen Annahmen, sondern im Gegenteil als in sich geschlossene Einheiten, die dem, worauf er insgesamt den Nachdruck legen will, zuwiderlaufen können.<sup>27</sup> Tatsächlich ins Werk gesetzt findet Kracauer den ihm einzig möglich erscheinenden Zugang zum heterogenen historischen Universum im Verfahren D. W. Griffiths und seiner Filme, namentlich *INTOLERANCE* (USA 1916). Das Wechselspiel der Groß- und Panoramaaufnahmen, der »wogenden Volksmengen, Straßen-Episoden und zahlreichen fragmentarischen Szenen«<sup>28</sup> lädt nämlich einerseits zur absorbierenden Aufnahme dieser je verschiedenen Bilder ein und entlässt sie dennoch nicht aus einem Gesamtzusammenhang.

Wenn diese Überlegung Kracauers nicht bloße Idiosynkrasie und der Film tatsächlich schon der »bewundernswerte [...] Verzicht auf eine Lösung«<sup>29</sup> des gegenwärtigen Skalierungsproblems ist, kann das nicht folgenlos für seine eigene Theorie und Analyse bleiben. »Filme lassen sich nicht einfach sehen, sie lassen sehen«.<sup>30</sup> Dieser optischen Herausforderung muss sich auch die Kinotheorie stellen, weshalb eine simple Perspektivpragmatik ausfällt. Durch sicht- und lesbare Ver vielfältigung der Ansichten nicht nur innerhalb einzelner Filme, sondern über weit ausgedehnte Bildnetzwerke hinweg sind die Herausforderungen für ehemalige Filmwissenschaftler\_innen nicht eben kleiner geworden. Wie lassen sich genealogische, epistemologische, technologische und schließlich auch hermeneutische Fragen so zusammenführen, dass »wir das Kino auf neue Weise betrachten, als Archäologie, theoretischen Gegenstand, Praxis, Epistemologie, Ontologie: vor allem aber als philosophisches Perpetuum mobile, als intellektuellen Automaten und Quelle sich ständig selbst erneuernder Erkenntnis-Energie«<sup>31</sup>? Ich werde im Folgenden einige Anregungen der Akteur-Netzwerk-Theorie als Lösung für dieses Problem vorschlagen.

## Multiple Ontologien

Bruno Latour und Isabel Stengers haben sich in jüngster Zeit für die Wiederaufnahme eines philosophischen Projektes stark gemacht, das von William James über Etienne Souriau zu Gilbert Simondon reicht und am einfachsten als das Denken *multipler Ontologien* oder verschiedener *Existenzweisen* angesprochen werden kann. Latour zufolge geht es darum, den Philosophen das Zählen über die Dreizahl hinaus wieder beizubringen, indem sie sich von den traditionellen Dualismen

---

27 Ebd., S. 142.

28 Ebd.

29 Ebd.

30 Ute Holl: *Kino, Trance & Kybernetik*, Berlin 2002, S. 3.

31 Elsaesser: *Das Digitale und das Kino* (wie Anm. 22), S. 56.

oder deren dialektischer Überwindung frei machen: Materie und Form, Subjekt und Objekt, Mensch und Ding.<sup>32</sup> Die Existenzweisen unterschiedlicher Wesen sollen in diesem Projekt nicht im Rückgang auf eine immer schon als gleich gedachte Substanz gedacht werden, die ihnen allen vorangeht und von der sie nur je unterschiedliche Instanzen abgeben, sondern verschiedene Wesenheiten sollen auch als eigene Seinsweisen gelten können: unabhängig, selbstgenügsam und in sich ruhend. Auf die oben skizzierte bildontologische Frage übertragen, würde das bedeuten: Es kann nicht mehr darum gehen, die Ontologie des Bildes als eine spezifische Variante des Dualismus Realität/Bild zu denken, der mit moralischen Urteilen über die Differenz analog/digital beladen wird. Nicht länger müsste zwischen dem vollen und indexikalisch einwandfreien fotografischen Bild und dem defizienten und diskreten digitalen Bild unterschieden werden. Das Hauptproblem an dieser Unterscheidung liegt in ihrer Ausschließlichkeit: Alle Eigenschaften, die das analoge Bild hat, *darf* das digitale nicht haben; alles, was sich mit digitalen Bildern bewerkstelligen lässt, soll wiederum mit analogen nicht möglich sein. Rodowick treibt diesen Dualismus beinahe über sich selbst hinaus. Gäbe man das *entweder/oder* zu Gunsten des *und* auf, stünde man vor einer völlig veränderten Bildwelt. Es müsste nicht jede Funktion und jede Eigenschaft des einen Bildtyps dem anderen in Rechnung gestellt werden. Man könnte zugeben, was nur aus philosophischen Gründen ständig bestritten werden muss: dass analoge und digitale Bilder in manchen Fällen der gleichen Existenzweise zugerechnet werden können. Beide Bildtypen können Dinge abbilden, auch wenn sie es auf unterschiedliche Weise tun. Wir zeigen auf ein digitales ebenso wie auf ein fotografisches Bild und sagen: Das ist der Eiffelturm, das ist ein Auto oder das bin ich. Für die Bildontologie ist das ein unerhörter Skandal, der sie stets versichern lässt, dass hier zwar die Funktion die gleiche sei, die Sache aber eine fundamental andere. Die einfachsten Dinge der digitalen Bewegtbildwelt werden damit zu undurchschaubaren Rätseln: Was nämlich ein einstmal analoger Film in digitalisierter Fassung auf DVD oder Blu-ray sein soll, kann sich plötzlich niemand mehr erklären, obwohl nicht überliefert ist, dass jemals jemand ein Problem gehabt hätte, eine digitale Version von *PSYCHO* als einen Film Hitchcocks zu erkennen.

Die zentrale Idee, »which one must admit is pretty crazy«,<sup>33</sup> wird wohl oder übel lauten müssen, dass die Ontologie der bewegten Bilder historisiert werden muss. »With Souriau ontology becomes historical«.<sup>34</sup> Seltsamerweise haben die Philosophen der bewegten Bilder diese Schlussfolgerung aus dem massiven histo-

<sup>32</sup> Vgl. Bruno Latour: Reflections on Etienne Souriau's Les différents modes d'existence, in: Levi Bryant, Nick Srnicek und Graham Harman (Hg.): The speculative turn: continental materialism and realism, Melbourne 2011, S. 304–333, hier S. 306f.

<sup>33</sup> Ebd., S. 315.

<sup>34</sup> Ebd.

rischen Wandel der bewegten Bilder nicht ziehen wollen. Ganz im Gegenteil: Im Festhalten, teilweise gegen bessere Einsicht, an der einen gültigen ontologischen Bestimmung bewegter Bilder wurde die Erweiterung des Universums bewegter Bilder um digitale Bilder zu einem unerklärlichen Phänomen, das im krassen Gegensatz zu ihrer ständig wachsenden und für alle sichtbaren Zirkulation steht. Selbst jemand wie Lev Manovich verleitet das zu Thesen wie: »[Cinema] is no longer an indexical media technology but, rather, a subgenre of painting.«<sup>35</sup> Mit Latour betrachtet, wäre es vielleicht gar nicht verwunderlich, dass auch die Bewegtbildwissenschaftler\_innen in die Falle der dualistischen Ontologien gegangen sind, schließlich könnte man sie in der illustren Gesellschaft ihrer modernen und postmodernen Kolleg\_innen verorten. Aus zwei Gründen bleibt mir das aber unverständlich: Von Kracauer bis Deleuze haben die Philosophen der bewegten Bilder gezeigt, wie instabil, werdend, vorläufig und flüchtig diese in unserer Welt existieren. Es bleibt daher fragwürdig, warum sie unter technisch neuen Bedingungen an die Kette ewiger Ontologien gelegt werden sollen. Zweitens haben sich die Filmwissenschaftler\_innen damit gleich reihenweise und ohne Not das eigene Grab geschaufelt: »Die Klage darüber, dass die Filmwissenschaft ihres Gegenstandes verlustig gegangen sei mit der Digitalisierung auch der filmischen Bewegungsbilder, trägt meiner Meinung nach nicht von hier bis um die Ecke: Unsere Leichen leben noch.«<sup>36</sup> Und sie tun es, möchte man mit Latour hinzufügen, nicht trotz, sondern wegen der vielfältigen hybriden Ontologien bewegter Bilder.

### Following the actors

Die zweite Lektion, die ich von der ANT für das Nachdenken über bewegte Bilder gelernt habe, geht von der Frage nach der Technik aus. Dass analoge Fotografien ontologische Fragestellungen angezogen haben, mag nicht nur an ihrer Theoriegeschichte seit den frühesten Tagen liegen, sondern auch daran, dass sich scheinbar so leicht verstehen lässt, wie ihre Herstellung technisch funktioniert. Dass Licht in verschiedenen Bildträgern zu chemischen Reaktionen führt, die als Farbveränderungen sichtbar sind, fixiert werden können und dann ein Bild geben, erfordert keine größere Einbildungskraft. Das Gleiche gilt für die Grundzüge des kinematografischen Verfahrens, weil das funktionelle Schema von Filmkamera und Projektor leicht erklärt werden kann. Das einzige Problem besteht darin, dass man nicht mit *Schemata* von Kameras und Projektoren bewegte Bilder herstellen kann, sondern nur mit Kameras und Projektoren selbst. Diese, genau wie all die

---

<sup>35</sup> Lev Manovich: *The Language of New Media*. Cambridge, MA/London 2001, S. 295.

<sup>36</sup> Koch: *Zwischen Raubtier und Chamäleon* (wie Anm. 24), S. 72.

unterschiedlichen Verfahren zur Produktion analoger Fotografien, unterscheiden sich aber in zahllosen Details. Verfolgte man das unterschiedliche Zusammenspiel der zahllosen Filmformate, Kopierverfahren, Filmemulsionen, Anamorphoten, Kameratypen usw. mit dem gleichen technischen Knowhow, wie es jene aufbringen müssen, die diese Geräte und Verfahren herstellen und bedienen, bliebe von ihrer kategorialen Einheit wohl nicht viel übrig. Wo immer man einmal tatsächlich ins Detail geht, wie etwa in Barbara Flückigers jüngsten Arbeiten zu historischen Filmfarben, landet man bei einer Vielfalt unterschiedlicher Bilder, die sich nicht mehr ohne weiteres auf *einen* Begriff bringen lassen und deren Erhaltung oder Restauration mit einem Berg aus Einzelfällen konfrontiert ist.<sup>37</sup> Das Gleiche gilt für die wohl noch komplexeren Zusammenhänge, die sich in den vielen verschiedenen digitalen Bildgeräten abspielen. Mit groben Bildkonzepten zu hantieren, ist dabei nicht besonders hilfreich, vielmehr muss in den jeweiligen Einzelfällen der je konkrete Weg freigelegt werden, den die Bilder, ihre Gegenstände, Produzent\_innen, Zuschauer\_innen usw. gehen. Latour hat dieses Verfahren mit dem Slogan »den Akteuren folgen« versehen.<sup>38</sup> Koch, Pantenburg und Rothöhler haben den Begriff der *Screen Dynamics* für die offenen und vielfältigen Verfahren zeitgenössischer Bildzirkulation ins Spiel gebracht.<sup>39</sup> Die Netzwerke, die freigelegt werden, wenn man den Akteuren folgt, sind nicht vorgegeben, sie werden nicht von technischen oder sozialen Dualismen begrenzt und gerade deshalb bietet sich der offene Begriff der bewegten Bilder umso mehr an.

Spätestens an dieser Stelle beantwortet sich die anfänglich formulierte Frage nach dem Zuständigkeitsbereich der Filmwissenschaft für ein Phänomen wie das Hitler-React-Meme quasi von selbst. Wenn die Akteure, in diesem Fall die Zuschauer\_innen mit Hilfe ihrer digitalen Bildverarbeitungsinfrastrukturen die Bilder des Filmes in der beschriebenen Weise verwenden und in Umlauf bringen; wenn dieses technische Wissen wiederum in Artefakte wie die Website »Make your own Hitler video« (<http://downfall.jfedor.org/>) mündet, bei denen man nicht einmal mehr ein Schnittprogramm bedienen können muss, um ein solches Video zu erstellen, dafür allerdings einen Google- und einen YouTube-Account benötigt; wenn schließlich eine Kommentatorin feststellt: »I find it virtually impossible now to watch the film with a straight face«;<sup>40</sup> dann lässt sich dieses Meme eben

<sup>37</sup> Barbara Flückiger: Material properties of historical film in the digital age, in: NECSUS. European Journal of Media Studies #2 (2012), unter: <http://www.necsus-ejms.org/material-properties-of-historical-film-in-the-digital-age/> (24.06.2013).

<sup>38</sup> Bruno Latour: Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft: Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie (2005), Frankfurt/M. 2007, S. 28.

<sup>39</sup> Gertrud Koch, Volker Pantenburg und Simon Rothöhler (Hg.): Screen Dynamics: Mapping the Borders of Cinema, Wien 2012.

<sup>40</sup> Virginia Heffernan: The Hitler Meme, in: The New York Times Magazine (26.10.2008),

keineswegs mehr von jenem Film ablösen, dem es ursprünglich entnommen wurde. Die Zirkulation des Memes, seine technischen Bedingungen und seine semantischen Verzweigungen fallen in den Zuständigkeitsbereich der Bewegtbildforschung, die diese Art von Erscheinungen nicht durch idealisierte Bilddefinitionen abweisen kann. Um das zu sehen, braucht es die ANT nicht notwendigerweise. Da sie aber die epistemologischen und ontologischen Grundfragen, die ein solches Vorgehen anleiten und fordert, bereits gründlich durchgearbeitet hat, lohnt sich meiner Meinung nach ein Blick auf sie.

### Das Globale lokalisieren

Die Ansprüche scheinen sich zunächst zu widersprechen. Auf der einen Seite soll man den technischen Details digitaler und analoger Bildverfahren kleinteilig folgen, auf der anderen Seite soll eine umfassende und offene Bezeichnung wie *bewegte Bilder* nicht aufgegeben werden. Wie passen diese scheinbar so ungleichen Forderungen zusammen oder besser: wie können sie wissenschaftlich zusammen gedacht und untersucht werden? Latour schlägt vor:

»Der erste Schritt sieht ziemlich einfach aus: Wir müssen kontinuierliche Verbindungen erstellen, die von einer lokalen Interaktion zu jenen anderen Orten, Zeiten und Aktanten führen, durch die eine lokale Stätte *dazu gebracht wird*, etwas *zu tun*. Dazu müssen wir dem Pfad folgen, der durch den Delegations- oder Übersetzungsprozeß angezeigt wird, den wir in Teil I erklärt haben. Wie aus den vorangegangenen Seiten ebenfalls hervorgeht, könnte diese Entfaltung die Gestalt eines Netzwerkes annehmen, sofern jeder Transport mit Transformationen bezahlt wird, das heißt, sofern wir sicherstellen, daß wir nicht den ganzen Weg von einem Ort zum anderen mit Zwischengliedern ausfüllen, sondern mit ausgewachsenen Mittlern.«<sup>41</sup>

Ausgewachsene Mittler sind für Latour jene Relais oder Medien, die – ganz technisch – Übersetzungsvorgänge ermöglichen, in denen Dinge substantiell verändert werden, aber doch auch Eigenschaften behalten. Wenn das Licht durch eine Linse auf eine fotosensitive Oberfläche fällt und dort Spuren hinterläßt, dann unterscheidet sich das entstehende Bild des Objektes substantiell von seinem Bezugsobjekt: Es ist aus einem anderen Stoff, es unterscheidet sich unter Umständen in der Größe, Farbanteile seiner Erscheinung können verändert sein etc. Gleich-

---

unter: [http://www.nytimes.com/2008/10/26/magazine/26wvln-medium-t.html?pagewanted=all&\\_r=0](http://www.nytimes.com/2008/10/26/magazine/26wvln-medium-t.html?pagewanted=all&_r=0) (24.06.2013)

<sup>41</sup> Latour: Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft (wie Anm. 38), S. 299.

zeitig teilt es aber auch Eigenschaften mit ihm, so dass wir in der Lage sind, eine auf Ähnlichkeit basierende Referenz zwischen beiden gelten zu lassen. Wird dieses Bild nun von einem fotorealistischen Maler in Acryl wiedergegeben, ändert es wiederum seine Materialeigenschaften, behält aber auch Eigenschaften, die uns weiterhin erlauben, eine durchgehende Referenz zu sehen. Referenz, so Latour, ist dabei nicht der ewig große Tigersprung zwischen dem Bild und dem ursprünglichen Objekt, sondern sie ist etwas zirkulierendes, das entlang einer Kette aus Übersetzungen und kleinen Transformationen zirkuliert.<sup>42</sup> Ob wir einem Bild also Abbildcharakter zuerkennen oder nicht, ist nicht in materiellen Substanzen begründet, sondern darin, ob einer spezifischen Übersetzungskette eine genügend stabile Referenzleistung zuerkannt wird oder nicht. Dieses Zuerkennen wird dabei nicht von Ontologen und Philosophen geleistet, sondern von den Akteuren, welche in die Bildpraktiken verstrickt sind. Es handelt sich bei Referenz, von der in den klassischen Film- und Fotografierebatten die Rede ist, um eine spezifische Existenzweise.<sup>43</sup> Die Medien und Übersetzungen der Referenzkette stören dabei nicht das Verhältnis von Bild und Objekt, sondern sie stiften es überhaupt erst. Entsprechend kann es sowohl sog. digitale als auch sog. analoge bewegte Bilder geben, die referentiellen Charakter haben oder nicht. Alles das sind keine Substanzfragen, sondern es sind Existenzmodi, die aus den Übersetzungsprozessen und beteiligten Akteuren und Aktanten abzuleiten sind.

Es gibt deshalb keine Kontexte oder globalen Arrangements, die ein für alle Mal festlegen, was die in ihnen zirkulierenden Bilder und Aktanten *sind* und unter welchen Voraussetzungen sie zusammenkommen. Das sog. Globale ist ein Netzwerk aus lokalen Transformationen und Übersetzungen, das sich mit jeder geänderten Verbindung verändert.

## Die Rolle der bewegten Bilder

In seiner *Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie* verwendet Latour an herausgehobener Stelle eine lang ausgeführte kinematografische Metapher.<sup>44</sup> Er spricht von *Zooms* als Methoden, Überblick über diese komplexen Netzwerke und ihre unzähligen Operationen zu gewinnen: »Jedes Zoom jeglicher Art, mit dem man versucht, Sachen wie einen Satz Russischer Puppen sauber zu ordnen, ist stets das Resultat eines sorgfältig geplanten Skripts eines Aufnahmeleiters. Wer das

<sup>42</sup> Bruno Latour: *Zirkulierende Referenz. Bodenstichproben aus dem Urwald am Amazonas*, in: ders.: *Die Hoffnung der Pandora* (1999), Frankfurt/M. 2000, S. 36 ff.

<sup>43</sup> Vgl. Bruno Latour: *Enquête sur les modes d'existence*, Paris 2012, S. 79 ff.

<sup>44</sup> Latour: *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft* (wie Anm. 36), S. 320 ff.

bezweifelt, sollte Universal Studios besuchen. ›Auf‹ und ›Ab‹, ›Lokales‹ und ›Globales‹ müssen hergestellt werden, sie sind niemals bloße Gegebenheit.«<sup>45</sup> Sobald sich irgendwo umfassende Bilder oder globale Kategorien anbieten, ist für Latour Vorsicht geboten: »Das ›Große Bild‹ ist nämlich nicht mehr als das: ein Bild. [...] In welchem Kino, in welcher Ausstellung wird es *gezeigt*?«<sup>46</sup> In genauer Analogie zu dem Medium des 19. Jahrhunderts bezeichnet Latour diese übersichtlichen großen Bilder als *Panoramen*: »Wie die Etymologie nahelegt, sehen Panoramen [...] *alles*. Doch sie sehen ebenfalls *nichts*, denn sie *zeigen* bloß ein Bild, das auf die dünne Wand eines Raums gemalt (oder projiziert) wurde [...]. Die volle Kohärenz ist ihre Stärke – und ihre größte Schwäche.«<sup>47</sup> Latour macht sich jedoch dafür stark, ihrem totalisierenden Anspruch nicht zu leichtfertig zu glauben, sondern ihre Funktionsweise einer genauen Überprüfung zu unterziehen: »Denn sie sind bei weitem nicht der Ort, an dem sich alles abspielt, wie in den Träumen ihrer Regisseure, sondern lokale Stätten, die zu den anderen lokalen Stätten in der abgeflachten Landschaft, die wir zu kartographieren versuchen, hinzugefügt werden sollten.«<sup>48</sup>

Hier treffen die Probleme aus den Diskussionen um die bewegten Bilder zusammen. Einerseits laboriert ihre Theorie selbst an einem Skalierungsproblem, andererseits sind die bewegten Bilder genau jene Technologie, die sowohl geordnete (Zooms) als auch sprunghafte Skalierungen implementiert haben. Wir können Bilder ständig als Belege, Dokumente, sogar Beweise für alle möglichen Zusammenhänge sehen und verwenden, müssen aber in der theoretischen Beschreibung erkennen, dass es sich dabei um höchst instabile Prozesse handelt, die nur mit Schwierigkeit und im unnachgiebigen Blick auf viele koordinierte Details erklärt werden können. Bewegte Bilder lassen sich wiederum als genau solche Prozesse beschreiben. Offenbar fallen in bewegten Bildern Prozesse der Übersetzung, Skalierung, Verkettung und des Referenzierens mit ihrer eigenen Beschreibung zusammen. Weil Bilder und namentlich bewegte Bilder immer etwas und zugleich sich selbst zeigen,<sup>49</sup> können sie bei Latour jene zentrale Stelle besetzen, an der die Welt und ihre Beschreibung als Bild zusammenfallen und zugleich als Prozess auseinander driften. Epistemologie und Ontologie finden am gleichen Schauplatz statt. Würde die ehemalige Filmwissenschaft und jetzige Bewegtbildforschung sich diesen Hybriditäten stellen und nicht versuchen, sie zu tilgen, könnte sie jenen zentralen Punkt für die Beschreibung der zeitgenössischen visuellen Kultur besetzen, auf den sie immer wieder Anspruch erhoben hat.

---

<sup>45</sup> Ebd., S. 321.

<sup>46</sup> Ebd., S. 323.

<sup>47</sup> Ebd.

<sup>48</sup> Ebd., S. 326.

<sup>49</sup> Emmanuel Alloa: *Das durchscheinende Bild. Konturen einer medialen Phänomenologie*, Berlin/Zürich 2011.