

Materialmix als ästhetisches und expressives Konzept

Von der filmischen Oberfläche geht eine eigene Faszination aus, die man als ›Atmosphäre des Kinematografischen‹ bezeichnen könnte. Sie ist geknüpft an eine Reihe von Materialeigenschaften des Films, die Kornstruktur, den leicht instabilen Bildstand, das flickernde Licht, oft ergänzt um Alterserscheinungen wie Staub und Kratzer. Es sind diese fotochemischen und mechanischen Artefakte, die das Bild anreichern und ihm Körperlichkeit verleihen.

Heute – in einer Periode des Übergangs von analogen zu digitalen Systemen – sind Mischformen von analogem Film mit anderen Formaten eher die Norm als die Ausnahme: hybride Verfahren, in denen Material, das aus unterschiedlichen Quellen stammt und/oder auf unterschiedlichen Techniken basiert, miteinander kombiniert wird. Am deutlichsten zeigt sich diese Form der Verknüpfung überall dort, wo computergenerierte Bilder (*computer generated imagery, CGI*) in analoges oder digital aufgezeichnetes Filmmaterial eingesetzt sind (vgl. Flückiger 2008a).

Im vorliegenden Text soll es um eine andere Praxis gehen, nämlich um ästhetische und expressive Aspekte der Integration von Videos in den Film. Die Kombination der unterschiedlichen Ausgangsmaterialien kann gerahmt oder ungerahmt erscheinen. Gerahmt werden die Inserts in der Regel durch Bildschirme, andere technische Displays oder durch Split-Screen; ungerahmt sind sie eine durch Montage verknüpfte Bilderfolge. Mit einem der prominentesten Beispiele für einen Materialmix – *NATURAL BORN KILLERS* (Oliver Stone, USA 1994), der eine Vielzahl von Medien und entsprechend Materialien miteinander kombiniert – wird ein weiteres Differenzierungsmerkmal deutlich: Die Materialien können sich signifikant voneinander unterscheiden und sind dann als heterogene Form sichtbar (Abb. 1a–d).

Oder aber sie verschmelzen unauffällig miteinander und bieten ein visuelles Kontinuum, in dem allenfalls der Experte die unterschiedliche Herkunft wahrnimmt. Typisch dafür sind einige Filme, die der Kameramann Anthony Dod Mantle gestaltet hat, so zum Beispiel *SLUMDOG MILLIONAIRE* (Danny Boyle, GB 2008). Für Laien dürfte es schwierig sein, in



1a-d Unterschiedliche Materialien in NATURAL BORN KILLERS

SLUMDOG MILLIONAIRE die unterschiedlichen Materialien zu identifizieren (Abb. 2a–b). Dennoch ist der Film mit drei Verfahren entstanden, nämlich in 35 mm mit einer ARRI-Kamera, in digitalem Video in 2k-Auflösung¹ mit der SI-2k mini und schließlich mit einer Fotokamera, der Canon EOS-D1, mit welcher man Sequenzen in hoher Auflösung aufnehmen kann (vgl. Argy 2008).

NACHBEBEN (Stina Werenfels, CH 2006) wiederum ist ein Grenzfall von Materialmix, denn der Film kombiniert digitales Video mit digitalem Video in unterschiedlicher Auflösung.² Das Material, das die Figur des Sohnes aufzeichnet, der laufend die Ereignisse über diverse Überwachungskameras erfasst, ist durch einen Down-Conversion-Prozess so heruntergerechnet worden, dass die Pixelstruktur perceptiv auffällig erscheint, das Pixelraster also regelrecht ausgestellt wird. «Wir haben» – hat mir Stina Werenfels erzählt – «radikal an diesen Videos herumgeschraubt.»³ Von diesen Unterschieden der Oberflächenstruktur abgesehen, ist die Kameraführung durchgehend mit Christine N. Brinckmann (vgl. 1997, 276ff) als anthropomorph zu begreifen, simuliert also einen beobachtenden menschlichen Blick und überbrückt die materielle Heterogenität mit einem Stilkonzept, das für digitales Video durchaus als typisch gilt (vgl. Prümm 2008).

- 1 2k entsprechen ca. 2000 Pixeln in der Horizontalen. Zu den verschiedenen digitalen Videoformaten siehe Flückiger (2008b, 188f).
- 2 Siehe Fallstudie zu NACHBEBEN in Flückiger (2008b, 196f).
- 3 Persönliche Mitteilung vom 28.8.2007.



2a-b Unterschiedliche Materialien in *SLUMDOG MILLIONAIRE*

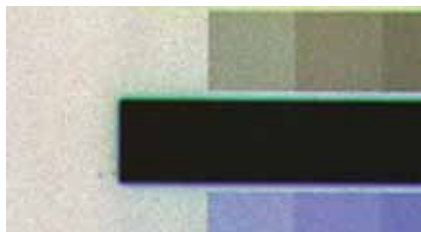
Technische, ästhetische und pragmatische Eigenschaften der Materialien

Einer der wichtigsten Faktoren, die einen Materialmix charakterisieren, ist die Bildauflösung. Während Film mit einer maximalen Auflösung von ca. $4k^4$ – das entspricht 4000 Pixeln in der Horizontalen – eine sehr feine Struktur aufweisen kann, sodass die Textur kaum merklich zu spüren ist, beträgt diese Auflösung bei Video in Standarddefinition rund ein Zehntel davon.

Oft wird diese geringe Auflösung von Video-Inserts zusätzlich betont, indem man die Bildausschnitte vergrößert oder die Auflösung – wie bei *NACHBEBEN* – nachträglich in der Postproduktion herunterrechnet. Es legt sich also ein deutlich wahrnehmbares Raster über das Bild, das die vorfilmische Ausgangsstruktur transformiert. Ästhetisch unterscheidet sich die Unschärfe, die durch geringe Auflösung entsteht, von der optischen Unschärfe, denn sie präsentiert nicht ein amorphes Kontinuum, sondern eine gerasterte Fläche.

Darüber hinaus weisen die verschiedenen Materialien unterschiedliche Texturen auf, nämlich Zeilenraster, Pixel oder Korn, deren unterschiedliche technische Grundlagen und daraus resultierende Anmutungen ich nun beschreibe.

- 4 Wie schon anderswo thematisiert (Flückiger 2003, 33f), ist die Grundauflösung eines Trägermaterials nur ein Ausgangswert, der meist durch weitere Faktoren beschnitten wird. In einer Präsentation an der *Film Restoration Summer School* der Cineteca di Bologna nannte Nicola Mazzanti einen Wert von 1.5k für eine durchschnittliche 35-mm-Massenkopie (Präsentation „Formati analogici e digitali per audio e immagine“ am 27.6.2010).



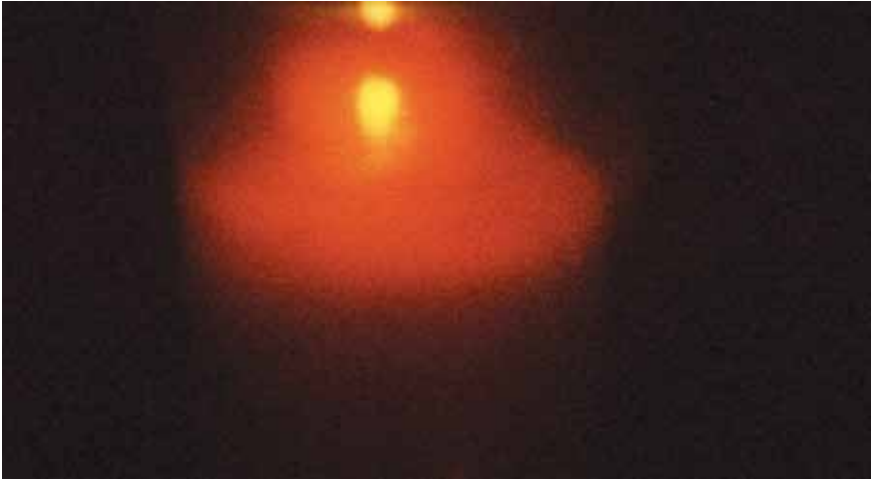
3a-d Zeilenraster, Pixel, Interlace-Artefakt und Korn (vergrößerter Scan eines 35mm-Films)

Bei Video muss man zunächst zwischen analogen und digitalen Verfahren unterscheiden. Analoges, das heißt elektronisches Video arbeitet mit dem sogenannten Zeilensprungverfahren (*interlace*), bei dem der Lichtstrahl der Kathodenstrahlröhre je zwei Halbbilder produziert, indem abwechselnd die geraden und die ungeraden Zeilen belichtet werden (Abb. 3a). Die Metapher vom Schreiben mit Licht, mit der Vittorio Fagone (in Herzogenrath 1989, 37) einst die Anmutung des analogen Videos als «leuchtende Stofflichkeit» zu fassen versuchte, ist hier also in seltenem Maß gerechtfertigt. Das Zeilensprungverfahren führt zu einem sichtbaren Zeilenraster, wenn man Video abfilmt, da die Kamera wegen der Umlaufblende nur die Hälfte der Zeilen erfasst.

Im Unterschied dazu bilden im digitalen Video die Pixel ein fest stehendes orthogonales Raster (Abb. 3b), das sowohl im Zeilensprungmodus als auch progressiv als Vollbilddaufnahme entstehen kann. Im Zeilensprungmodus erscheinen allenfalls die Ränder bei Bewegungen ausgefranst (Abb. 3c), aber das Zeilenraster verschwindet hinter dem Pixelraster.

Das Filmkorn schließlich ist zufällig verteilt (Abb. 3d), was zu einer Scheinbewegung führt, wenn die Bilder projiziert werden – die Kornstruktur verändert sich von Bild zu Bild, das Korn scheint zu tanzen. Es bilden sich Farbwolken unterschiedlicher Dichte.

Typisch für analoges Video ist das Rauschen, das von der elektrischen Eigenaktivität der magnetischen Partikel im Aufzeichnungsmedium und von der sogenannten Braun'schen Molekularbewegung in allen Komponenten der Aufnahme und der Wiedergabe stammt. Der Berliner Medien-



4 Rauschen in DIE GROSSE STILLE (Philip Gröning, D 2006)

wissenschaftler Wolfgang Ernst (vgl. 2002, 16) spricht deswegen von einer Ästhetik der Störung, die das Videobild charakterisiert und ihm eine spezifische Form der Zeitlichkeit einschreibt. Für Martin Richling (vgl. 2008, 18) verleiht das Rauschen den Videobildern eine eigene atmosphärische Qualität. Im digitalen Video jedoch fehlt dieses Merkmal weitgehend, weil der materielle Träger durch die binäre Kodierung von der Bildeoberfläche abgekoppelt ist. Es wird erst sichtbar, wenn das Signal bei Dunkelheit sehr klein ist und durch eine ausgeprägte Verstärkung das thermische Rauschen der Komponenten mitdigitalisiert wird (Abb. 4).

Mindestens ebenso bedeutsam wie die Oberflächenstruktur ist die unterschiedliche Prozessierung von Farbe und Kontrast in den verschiedenen Medien. Denn während Film auf einem subtraktiven Farbsystem basiert, da die in die Emulsion eingelagerten Farbstoffe das Licht filtern, produziert Video eine Mischung von farbigen Lichtern und darum ein additives System mit einem völlig anderen Farbraum.

Die spezifischen Farbverschiebungen von Videos jedoch, die eigentliche Fehlfarben produzieren, sind teilweise eine Folge des Komponentensignals mit Unterabstastung (*subsampling*), das lediglich die grünen Lichter, die für die Kontrastwahrnehmung verantwortlich sind, voll kodiert, während die Rot- und Blauinformationen nur partiell in geringerer Auflösung wiedergegeben werden (vgl. Flückiger 2003, 35f). Hauptsächlich jedoch sind die Fehlfarben auf technische Mängel in der Farbprozessierung zurückzuführen.

Meist wird diese Farbverschiebung weiter betont, indem das Videobild annähernd monochrom blau eingefärbt wird. Wie das deutliche Zei-



5a–b Zeilenraster und blaue Einfärbung in THX 1138, Nachtsichtkamera in DAS EXPERIMENT

lenraster hat diese Einfärbung ihren technischen Ursprung in der filmischen Aufnahme von Fernsehbildschirmen, die eine andere, höhere und darum blau erscheinende Farbtemperatur aufweisen als das umgebende Kunstlicht; der Effekt lässt sich schon in THX 1138 (George Lucas, USA 1970 und 1971, Abb. 5a) beobachten. Besonders in Nachtaufnahmen tritt die Variante mit grüner Einfärbung in Erscheinung, die Bilder mit der Nachtsichtkamera repräsentieren soll, so etwa in DAS EXPERIMENT (Oliver Hirschbiegel, D 2001; Abb. 5b). Und schließlich sind die Videobilder öfter in Schwarz-Weiß gehalten oder zumindest stark entsättigt. Jedenfalls ergibt sich immer eine deutliche Differenz der Farbgebung im Vergleich zu den brillanten und leuchtenden Filmfarben, eine Differenz, die schon als strukturelle Markierung zu verstehen ist.

Darüber hinaus verarbeitet Video die Kontraste schlecht, wirkt also flau. Dieser Mangel wird mit dem sogenannten *Detail Enhancement* ausgeglichen, einer rechnerischen Kantenanhebung, welche die Umrisse von Objekten perceptiv betont, um sowohl den Kontrast- als auch den Schärfeneindruck zu verbessern. Sie ist ein typisches Merkmal von Video und führt zu groben Strukturen, so beispielsweise in SEX, LIES, AND VIDEOTAPE (Steven Soderbergh, USA 1989; Abb. 6).

Nun ist eine Verfestigung der ästhetischen Merkmale von Video zu beobachten, wenn Videos in den Film integriert sind. Man kann diese Verfestigung als eigentliche Schaltstelle vom ästhetischen System hin zu einem Ausdruckssystem verstehen. Gewisse Charakteristika des Videos



6 Detail Enhancement in
SEX, LIES, AND VIDEOTAPE

verdichten sich zu einem typischen Bündel von Merkmalen, die ich als *Videozität* bezeichnen möchte. Der Begriff geht auf Wolfgang Ernst (2002) zurück, aber ich verwende ihn leicht modifiziert, und zwar in Analogie zur *italianité* (also ‚Italianität‘), die Roland Barthes in *Rhétorique de l’image* (1964) beschreibt. Anhand einer Werbung für Panzani-Produkte (Abb. 7a) identifiziert er eine Anhäufung von Bildinhalten, welche ein stereotypisiertes Bild von italienischer Lebensart konnotieren und damit eine Bedeutung höherer Ordnung ansprechen.

Ähnlich verhält es sich mit der Videozität. Bezeichnenderweise sind nicht alle aufgeführten ästhetischen Eigenschaften des Videobildes notwendig, um Videozität zu erzeugen, sondern es findet üblicherweise eine Reduktion statt. Dabei erweist sich das Zeilenraster als verlässlichstes und auch ubiquitärstes Merkmal der Markierung. Oder anders ausgedrückt: Es genügt, dem Bild ein Zeilenraster hinzuzufügen, damit die Rezipienten es als Videobild identifizieren (Abb. 7b). Das ist insofern interessant, als dieses Zeilenraster sich ja besonders dort präsentiert, wo Videos abgefilmt werden; das Phänomen geht also auf eine mediale Tradition der Darstellung zurück. Somit sind einige Eigenschaften des Stereotyps im Spiel, wie sie Jörg Schweinitz (2006) beschreibt.

Rezeption

Video und Film bewegen sich in verschiedenen Sphären der ästhetischen Wirkung auf die Rezipienten. Ein erstes Konzept, mit dem ich diesen Unterschied thematisieren möchte, stammt von Marshall McLuhan, der in *Understanding Media* (1964) zwischen heißen und kalten Medien unterscheidet. Heiße Medien sind in dieser Konzeption solche, die – wie Film – mit einer hohen Auflösung operieren. Kalte Medien sind weniger hoch aufgelöst, sie sind unterdeterminiert, lassen dem Zuschauer einen größeren Deutungsraum und erhöhen damit gemäß McLuhan die Partizipation (vgl. 1964, 24f).



7a-b Panzani-Werbung, die Roland Barthes beschreibt; Videozität mit betontem Zeilenraster in *AMERICAN BEAUTY*

McLuhan spricht in diesem Zusammenhang von einer «taktilen Visualität». In einem Interview illustriert er diesen Aspekt am Beispiel von Netzstrümpfen, die den Blick verleiten, sich mehr der Oberfläche zuzuwenden, weil die Strümpfe den Gegenstand eher verbergen als zeigen und dadurch mehr die Phantasie beflügeln (vgl. Kerckhove et al. 2008, 78). Es ist dies ein wandernder, suchender Blick, der die Oberflächentextur abtastet, wie ihn Laura Marks (2002) in *Videohaptics and Erotics* beschreibt.

In der Tradition der Bildtheorie (vgl. Boehm 1994) wird dieser Unterschied als ein Kontinuum zwischen Transparenz und Opazität beschrieben, um das Bild als Repräsentation (transparent) und das Bild als Objekt (opak) zu differenzieren. Während das Bild als Objekt den Blick auf die Materialität der Oberfläche leitet, mithin eine sensorisch motivierte Reaktion auslöst, spricht das Bild als Repräsentation eine distanziertere, rationalere Form der Wahrnehmung an, die an Weltwissen anknüpft und ein Wiedererkennen fordert.

Ähnlich, aber leicht anders gelagert ist die Unterscheidung zwischen *immediacy* und *hypermediacy*, die Jay David Bolter und Richard Grusin 1999 eingeführt haben. Sie werden damit dem paradoxen Umstand gerecht, dass Videobilder einerseits sehr unmittelbar und ungefiltert wirken können, andererseits aber – besonders in der digitalen Domäne – hypermedial ausgestellt werden. Ein typisches Beispiel für den exzessiven präsentationalen Modus der Hypermediacy ist die Windows-Ästhetik, wie sie heute Websites, Magazine oder Fernsehnachrichten beherrscht, also eine Ästhetik ineinander verschachtelter Rahmen, die mit Brüchen und deutlich wahrnehmbaren Fragmenten operiert.



8a-b LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON

Transparenz – das kann man nicht genug betonen – ist historisch verortet und kulturell determiniert, also keineswegs in einem allumfassenden Sinn als natürlich, dem biologischen Wahrnehmungssystem entsprechend zu begreifen. Dieser Umstand wird sofort deutlich, wenn man historisches Material oder Werke aus anderen Kulturen sieht. Und diese historisch und kulturell bedingten Transparenzunterschiede werden durchaus für den Materialmix verwendet, etwa in *JFK* (Oliver Stone, USA 1991), wo verschiedenes historisches oder als solches markiertes, scheinbares ‚Dokumentarmaterial‘ ein medial vermitteltes Bildergedächtnis aufruft; oder in *FORREST GUMP* (Robert Zemeckis, USA 1994), wo in spielerischer Form das Verhältnis zwischen authentischem Dokument und Fiktion verhandelt wird, indem der offensichtlich fiktionale Protagonist in historische Aufnahmen integriert wird. Etwas anders gelagert ist die Funktion medial transformierter, historisch anmutender Bilder in *LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON* (Julian Schnabel, F/USA 2007), die das persönliche Gedächtnis als einen individuellen Reichtum der Hauptfigur visualisieren (Abb. 8a–b).

Immer ist in diesen Aufnahmen der Alterswert präsent, ein positiv besetztes subjektives Empfinden, das nach Alois Riegl (1903) aus der Betrachtung eines Kunstwerks mit Alterserscheinungen resultiert. Mehr noch: Heute scheint der nostalgisch verklärte Blick auf die



9 Das Video von HELLO DOLLY in WALL-E

transformierende Störungsästhetik des Videos vorzuherrschen. Er wird zelebriert nicht nur in *WALL-E* (Andrew Stanton, USA 2008), wo bezeichnenderweise ein Videoband von *HELLO DOLLY* (Gene Kelly, USA 1969) die romantische Verbindung der Roboter spiegelt (Abb. 9), sondern auch in der künstlerischen Anwendung von Videos – so in der Serie *TV Shots* von Harry Gruyaert, der als Maler die Fehlfarben des Videos reflektiert, oder in den Arbeiten von Pipilotti Rist, die ein Arsenal von technisch obsoleten Kameras einsetzt, um ihre Bilder mit Texturen anzureichern, und so ihre



10a–b Videoarbeiten von Harry Gruyaert und Pippilotti Rist

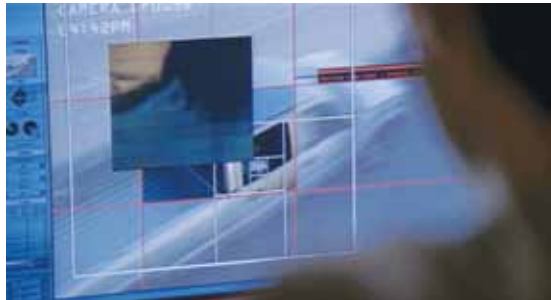
Thematik der sinnlichen Auseinandersetzung mit Materialien und Oberflächen medial reflektiert und überhöht. Gruyaert und Rist greifen damit auf die traditionelle Ästhetik der frühen Videokunst zurück, aber aus einer historisch veränderten Position, die mehr den sinnlichen und spielerischen Gehalt betont als die revolutionäre Geste (Abb. 10a–b).

Video als Medium lässt sich jedoch nicht nur durch seine ästhetisch wirksamen Aspekte der Oberflächeneigenschaften von Film unterscheiden. Ebenso bedeutsam sind die pragmatischen Aspekte, also der Einbezug der Rahmenbedingungen sowohl der Produktion als auch der Rezeption. In seiner Schrift *Gesten* (1994, 197) bezeichnet Vilém Flusser das Video als ein epistemologisches Instrument, ein Instrument des Beobachtens, Dokumentierens und Speicherns (vgl. Islinger 2002, 33). Daraus lassen sich unmittelbar die kulturellen Faktoren des Videos als eines gesellschaftlich determinierten Werkzeugs zur Produktion von Bildern ableiten, die ich unterteile in Videografieren, Überwachen, Dokumentieren und Speichern. ‹Videografieren› bezeichnet ein videogestütztes Beobachten der unmittelbaren Umwelt, wie es von Amateuren betrieben wird. John Fiske (1998, 387f) bezeichnet die amateurhafte, unmittelbare Nutzung des Videos als *videolow*; *videohigh* dagegen ist die institutionelle Nutzung im Fernsehen (vgl. Adelman 2000). Üblicherweise korrespondiert die Unterscheidung mit technischen und ästhetischen Aspekten. Wie Fiske darlegt, kann *videolow* jedoch zu *videohigh* mutieren, wenn ein Amateurvideo institutionell genutzt wird, wie das Rodney-King-Video, das zu Beginn der 1990er Jahre Massenunruhen unter der afroamerikanischen Bevölkerung ausgelöst hat. In der Videokunst wurde seit Beginn die Ästhetik des *videolow* zelebriert, als oppositioneller Akt gegen die institutionalisierte Version des Fernsehens, als ‹Anti-Fernsehen› (vgl. Herzogenrath 1989 und 1997).

Funktionen und Motive

Zahlreiche Filme thematisieren die omnipräsente Überwachung in unserer Gesellschaft oder nutzen sie zumindest motivisch und erzählerisch, so THX 1138, ENEMY OF THE STATE (Tony Scott, USA 1998), DEJA VU (Tony Scott, USA 2006), OCEAN'S ELEVEN (Steven Soderbergh, USA 2001), PANIC ROOM (David Fincher, USA 2002) sowie DAS EXPERIMENT (vgl. Levin 2001; Kammerer 2008; Sánchez Ruiz 2009).

Besonders prominent figuriert das Thema der Überwachung in der amerikanischen Fernsehserie 24 (diverse Regisseure, USA 2001–), in welcher der umtriebige Jack Bauer jeweils 24 Stunden hat, um in Echtzeit Terroristen auszuschalten und die Welt zu retten. Überwachung ist hier nicht nur ein allgegenwärtiges Motiv – eine solche Anhäufung ist kaum zu überbieten –, sondern auch ein narratives Instrument, um die zahlreichen parallel verlaufenden Stränge miteinander zu verknüpfen. Die Serie ist geprägt von einer typischen Hypermediacy-Ästhetik (Abb. 11) mit futuristisch anmutenden Technologien, ähnlich übrigens wie die beiden Filme von Tony Scott, ENEMY OF THE STATE und DEJA VU. Es manifestiert sich hier eine zunehmende Markierung der Oberfläche durch grafische Elemente.



11 Hypermediacy-Ästhetik
in 24

Zahlreiche Einstellungen in Split-Screen-Technik dienen der Darstellung von Gleichzeitigkeit und führen das Motiv des Bilds im Bild fort, das schon durch die Monitore in diegetisierter Form vertreten wird. Zusätzlich ist ein Überwachen zweiter Ordnung auszumachen, weil mutmaßliche Verräter oder korrupte Instanzen auch die Überwacher überwachen. Oft wird in die Überwachungsbilder hineingezoomt. Es ist dies das berühmte Motiv aus BLOW-UP, das später in BLADE RUNNER (Ridley Scott, USA 1982) als Hightech-Version variiert wurde, nämlich der Blick in die Bildoberfläche hinein, die immer neue Details offenbart.

Einen anderen motivischen Komplex greifen die Videografier-Filme auf, in denen mindestens ein Protagonist vorhanden ist, der sein Umfeld

fortlaufend und exzessiv per Video beobachtet und dokumentiert, so in *AMERICAN BEAUTY* (Sam Mendes, USA 1999), *SEX, LIES, AND VIDEOTAPE*, im erwähnten Schweizer Film *NACHBEBEN* sowie – radikal und in seiner kargen, reduzierten Erzählform an Robert Bresson erinnernd – *BENNY'S VIDEO* (Michael Haneke, A/CH 1992). Noch vor den Titeln beginnt der Film mit einem Video von der Schlachtung eines Schweins. Zu beobachten sind in dieser Szene einige der genannten ästhetischen Aspekte, nämlich Zeilenraaster, flaes, blaustichiges Bild, Detailing und darüber hinaus Querstreifen vom Spulen des Videos (Abb. 12).



12 Videozität in der Schweineschlachtszene in *BENNY'S VIDEO*

Weiter vertritt das Video eine dokumentarisierende Sicht auf die Dinge, ist also Ausdruck eines Beobachtens und deutet – durch das Zurückspulen und die Zeitlupe – bereits das obsessive Interesse des Protagonisten am Töten an, indem dieser Moment durch eine Zeigehandlung betont wird. Etwas anders liegt die Situation in der Kernszene des Films, in welcher Benny – in seinem Zimmer – mit dem Bolzenschussgerät aus der Schweineschlachtung ein Mädchen tötet. Wie immer bei Benny läuft die Kamera. Die Dauer und die Abwesenheit von Schnitten erweisen sich als wesentliche Elemente der Darstellung, denn sie erzeugen eine unangenehme, rastlose Spannung, die nicht gelöst wird. Thematisch ist die Analogie zur Schweineschlachtung unübersehbar, mehr noch, diese Analogie ist ein bedeutsames narratives Mittel, welche das Töten in serieller Form als Thema mit Variationen gestaltet.

Formal jedoch, besonders in der Stellung des Videos im Film, sind deutliche Unterschiede festzustellen. Denn erstens ist das Video gerahmt und erscheint als Bild im Bild. Wir sehen den Moment der Aufzeichnung und die Kamera steht auf einem Stativ. Das Video vermittelt also nicht einen unmittelbaren Akt des Sehens, sondern vielmehr einen entkörperlichten Akt des unpersönlichen Beobachtens. Eine Folge dieses Kamera-Set-ups ist die dezentrierte Kadrange, die dazu führt, dass wir die Tötung selbst nicht sehen, sondern mehr über die Geräusche wahrnehmen. Und

es fehlt das Zeilenraster; die Videozität wird durch den Rahmen sowie das entsättigte Bild wiedergegeben.

Poetik des Defizitären

Zunächst ist festzustellen, dass die Implementation von Videos im Film mit einer ästhetischen Diskontinuität einhergeht. Es wird ein Unterschied markiert, oder wie Michael Albert Islinger (2002, 37) es ausdrückt: Das Video sagt gleichsam: «Ich bin ein anderes.» Es erscheint auf der standardisierten filmischen Oberfläche, die als Norm gesetzt ist, und wird davon unterschieden, indem es als Abweichung – und zwar als defizitäre Abweichung – inszeniert ist. Mit der geringen Auflösung einher geht ein höheres Maß an Unbestimmtheit, das vor allem dort an Bedeutung gewinnt, wo die Oberfläche des Videos vergrößert oder künstlich reduziert wird.

In seinem Text *Indeterminacy* befasst sich Gottfried Boehm (2009, 219ff) mit der Poetik des Defizitären, das seiner Auffassung nach ein ursprünglicher Bestandteil aller Logik der Bilder darstellt, da Bilder unbestimmt sind, weil sie eine Ausgangsstruktur auf unbestimmte Elemente reduzieren. Besonders dort, wo die Unbestimmtheit als intentionaler Akt ausgestellt ist, also ein ästhetisches Programm darstellt, verfügt sie über eine ihr eigene Wirkungsmacht. Diese drückt sich über die Atmosphäre der Oberfläche aus und ist als ein sensorischer Überschuss zu begreifen, der sich sprachlich nicht fassen lässt.

Die Unschärfe funktioniert in diesem Kontext als Brücke zwischen sinnlicher Qualität und konzeptueller Abstraktion (vgl. Ullrich 2002; Smid 2012).⁵ Die Objektwelt wird weniger in allen Details dargestellt, sondern mehr als generalisiertes Konstrukt. Wie Hüppauf (2009, 231) schreibt, war in der westlichen Kunst das scharfe Bild die Norm. Das unscharfe Bild konnte erst entstehen, als mit der Fotografie ein Instrument zur Verfügung stand, die Objekte in ungewohnter Schärfe darzustellen: «Fuzziness creates images that model reality according to an advanced concept of the real» (ebd., 242). Mithin ist das freiwillig Defizitäre das Produkt eines emanzipatorischen Akts gegenüber den Standards der professionellen Produktion, der aber – wie die Werbefotografie und der Werbefilm für Lifestyle-Produkte zeigen – vom Mainstream schon längst wieder vereinahmt wird (vgl. Flückiger 2009).

5 Zur atmosphärischen Funktion filmischer Unschärfe vgl. ausführlich den Beitrag von Tereza Smid im vorliegenden Band.

Authentizität und Subjektivität

Ein weiterer bedeutsamer Aspekt, der die Expressivität des Videobildes im Film befördert, ist der Authentizitätseffekt, der insbesondere mit *videolow* verbunden ist. «In the domain of the low (low capital, low technology, low power), video has an authenticity that results from its user's lack of resources to intervene in its technology» (Fiske 1998, 387). Andreas Kirchner (2008, 123) spricht deshalb von «einem Einbruch von Wirklichkeitssplittern in die Fiktion des Films», wenn solche Videos die filmische Kohärenz aufbrechen. Diese Deutung trifft sicherlich auf die Schweineschlachtung in *BENNY'S VIDEO* zu, denn hier sehen wir eine dokumentarisch wirkende Aufnahme der Tötung des Schweins, weil unser extratextuelles Wissen es nahelegt, dass das Tier tatsächlich vor der Kamera gestorben ist.

Neben pragmatischen sind es formale Eigenheiten der Videos, die den Authentizitätseffekt hervorbringen. Zu nennen wäre die Abwesenheit von Montage als organisierendes Prinzip und damit die Betonung des Unmittelbaren und Zufälligen. In der Regel werden die Videos als Plansequenzen inszeniert. Ein interessanter Aspekt ist weiter die Divergenz zwischen optischen und akustischen Spuren, wie sie in *BENNY'S VIDEO* während der Tötung des Mädchens deutlich werden. Diese Divergenz ist ein Merkmal von *videolow*, das nicht gemäß einem intentionalen Akt oder den Standards einer professionellen Praxis gestaltet ist, sondern mehr den Gesetzen der Alltagswahrnehmung gehorcht, wo wir ständig einen fragmentierten Blick mit einem akustischen Panorama von 360° kombinieren.

Das Konzept «Authentizität» selbst impliziert die Anwesenheit eines Zeugen, es meint eine wenig mediatisierte Form der Teilhabe an Vorgängen, die mehr vom Zufall als von einer zentralen Intention geleitet ist. Hier können wir – besonders, wenn diese schwach mediatisierte Form in den fiktionalen Film integriert ist – mit Margrit Tröhler (2008, 63) durchaus von einem «expressiven ethnografischen Realismus» sprechen, der Unmittelbarkeit und Expressivität in paradoxer Weise kombiniert. In der Interaktion mit der darzustellenden Welt verringert sich die «Distanz zwischen Beobachtung und Teilnahme» (ebd., 62), eben weil die videografierende Figur immer auch in die Ereignisse involviert ist. Anders gelagert ist die Situation bei den Überwachungsvideos, die ihren Authentizitätseffekt aus der scheinbar unbeteiligten, damit auch zufällig wirkenden Beobachtung beziehen.

Gerade wegen dieser Reduktion der Distanz wird das Video gerne als subjektives Medium gehandelt. Diese Subjektivität ist nicht zuletzt der Kameraführung zuzuschreiben, die als Handkamera oft eine unmittelbare Kopplung des Aufzeichnungsgeräts ans Auge oder zumindest an den beobachtenden Körper suggeriert. Es gehört jedoch andererseits zum grund-

sätzlich paradoxen Charakter des Videos als eines epistemologischen Instruments, dass der erwähnte abgekoppelte Blick der Überwachungskamera ein äußerstes Maß an Objektivität vermittelt, einen permanenten ungefilterten Datenstrom, der erst zur Information gerinnt, wenn ein Mensch sich aktiv darum bemüht.

Die veräußerlichte Perspektive, die wir in BENNY'S VIDEO in der Tötungsszene sehen, ist wie ein oszillierendes Mittelding zwischen einer mediatisierten, weil veräußerlichten Subjektivität und einer interesselosen Beobachtung zu verstehen. Oder, anders ausgedrückt, das Subjekt der Beobachtung ist gleichzeitig deren Objekt.

Sehr oft sind die Videos nicht nur einmal präsent, sondern sie verdoppeln Ereignisse, die wir schon einmal ungefiltert gesehen haben; oder aber die Videos selbst werden wiederholt. Darin manifestiert sich die Speicherfunktion des Videos, das als visuelles Gedächtnis fungiert. In Hanekes Film ist diese Funktion mehrfach präsent. So werden sowohl die Schweineschlachtung als auch die Tötung des Mädchens wiederholt gezeigt, und zwar in unterschiedlichen Kontexten, welche die Wiederholung transformieren und ihr einen immer neuen Sinn verleihen. Es ist dies die schon erwähnte Form der Serialität mit Thema und Variationen.

Vor diesem Hintergrund können wir die Integration von Video in den Film als intermediale Rekontextualisierung verstehen. Der Film bemächtigt sich der ästhetischen und expressiven Qualitäten des Videos und organisiert sie durch Montage neu in Raum und Zeit. Damit eröffnen sich der filmischen Gestaltung multiple Perspektiven, die parataktisch oder hypotaktisch angeordnet sein können. Bei der parataktischen Anordnung sind die verschiedenen Medien sequentiell organisiert. Sie besteht aus einer Reihe von Bildern, die mehr oder weniger deutlich medial transformiert sind, ist also durch Brüche und Sprünge gekennzeichnet, wie beispielsweise in der Bilderfolge aus NATURAL BORN KILLERS (Abb. 1). Die hypotaktische Anordnung ist hierarchisch organisiert. Das bedeutet, dass es zu einer Verzweigung von narrativen Strängen kommt. Der Übergang von Video zu Film – oder umgekehrt von Film zu Video – ist in diesem Fall als Knotenpunkt in einem Netzwerk zu verstehen. Das führt zu einer Vervielfachung des Blicks: Wir sehen etwas, das jemand anderes – beispielsweise eine Figur aus der Diegese – beobachtet hat, und wir sehen auch, was sie auswählt und wie sie beobachtet. Das Video im Film ist, wie Islinger (2002, 32) schreibt, «die modifizierte Wahrnehmung einer Wahrnehmung», also eine Wahrnehmung zweiter Ordnung. Der Monitor im Bild erlaubt eine Kopräsenz von Räumen und/oder Zeiten, die geprägt ist von einer Fluktuation zwischen subjektiven und objektiven Perspektiven. Sicherlich die typischste narrative Anordnung ist die *Mise-en-Abyme*, also ein erzähle-

rischer Einschub, der einen Teil der Geschichte in variiertem Form aufgreift und reflektiert. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich auf diese Weise komplexe nichtlineare Erzählmuster realisieren lassen.

Multiperspektivische und nichtlineare Darstellungsformen erleben seit ungefähr dem Beginn der 1990er Jahre eine Konjunktur, die meist mit digitalen Techniken assoziiert wird, mit dem nichtlinearen Schnitt, der assoziativen Hypertext-Struktur des Internets, dem von Apple eingeführten *Graphical User Interface GUI* oder der mehrstufigen Architektur von Videospielen. Dieses Erklärungsmodell greift jedoch zu kurz. Wie ich an anderer Stelle ausgehend von Flussers Text *Krise der Linearität* (1988) darlege, ist dieser Einfluss nicht als vektorisierte Kraft der Technik auf die Gesellschaft und ihre Kultur zu begreifen; vielmehr gehen Denkmodelle, die ihren Ursprung in der Aufklärung haben, der technologischen Praxis voraus und haben sie erst ermöglicht (Flückiger 2008a, 394ff). Das gilt insbesondere für die digitalen Repräsentationssysteme, die mit der punktförmigen Datenstruktur und dem damit verbundenen Direktzugriff (*random access*) assoziative Verknüpfungen begünstigen. Oder anders, etwas konkreter ausgedrückt: Es war schon früh möglich, mediale Staffellungen mit technischen Displays im Film durch optische Verfahren oder Rückprojektion darzustellen. Die seit einigen Jahren zu beobachtende Konjunktur jedoch steht durchaus in Zusammenhang mit den Techniken des digitalen Compositing.

In einem weiteren Horizont steht das Video im Film in der Tradition der modernistischen Fotomontage und des postmodernen Pastiche, indem es heterogene Anordnungen hervorbringt, die «primär als ästhetisches Brechungsmoment» (Bruns 2002, 186) mit einer selbstreflexiven Komponente zu verstehen sind.

Literatur

- Adelmann, Ralf (2000) «Verfahren des Authentischen. Überwachungskameras im Kontext des Fernsehens», in: *Nach dem Film*, 2, o. S. (=http://www.nachdemfilm.de/content/verfahren-des-authentischen).
- Argy, Stephanie (2008) «Rags to Riches. Anthony Dod Mantle, BSC, DFF Uses 35mm and 2K Digital Capture to Render the Chaos and Color of India for SLUMDOG MILLIONAIRE», in: *American Cinematographer*, 12, S. 44–61.
- Barthes, Roland (1990 [1964]) «Rhetorik des Bildes», in: ders.: *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 28–46.
- Boehm, Gottfried (Hg.) (1994) *Was ist ein Bild?* München: Fink.
- (2009) «Indeterminacy. On the Logic of the Image», in: Hüppauf, Bernd et al. (Hg.) *Dynamics and Performativity of Imagination. The Image Between the Visible and the Invisible*, New York: Routledge, S. 219–229.

- Bolter, Jay David/Grusin, Richard (1999) *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge (MA): MIT.
- Brinckmann, Christine N. (1997) *Die anthropomorphe Kamera und andere Schriften zur filmischen Narration*, Zürich: Chronos (Zürcher Filmstudien 3).
- Bruns, Karin (2002) «Stück-Werk. Zur ästhetischen Funktion von Video-Inserts in Film und Computerspiel», in: Adelman, Ralf/Hoffmann, Hilde/Nohr, Ralf F. (Hg.) *REC – Video als mediales Phänomen*, Weimar: Vdg, S. 182–199.
- Ernst, Wolfgang (2002) «Gibt es eine spezifische Videozität?», in: Adelman, Ralf/Hoffmann, Hilde/Nohr, Ralf F. (Hg.) *REC – Video als mediales Phänomen*, Weimar: Vdg, S. 14–29.
- Fiske, John (1998) «Videotech», in: Mirzoeff, Nicholas (Hg.) *The Visual Culture Reader*, New York/London: Routledge, S.153–162.
- Flückiger, Barbara (2003) «Das digitale Kino. Eine Momentaufnahme», in: *Montage AV*, 12/1, S. 28–54.
- (2008a) *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*, Marburg: Schüren (Zürcher Filmstudien 18).
 - (2008b) «Digitales Kino CH. Eine revidierte Momentaufnahme», in: Boillat, Alain/Brunner, Philipp/Flückiger, Barbara (Hg.) *Kino CH / Cinéma CH. Rezeption, Ästhetik, Geschichte / Réception, esthétique, histoire*, Marburg: Schüren, S. 185–202.
 - (2009) «Lifestyle, Aesthetics and Narrative in Luxury Domain Advertising», in: Spittle, Steve (Hg.) *Advertising as Narrative Form*, Special Issue of *Popular Narrative Media*, 2/2, S. 195–212.
- Flusser, Vilém (1988) *Krise der Linearität*, Bern: Benteli.
- (1994) *Gesten. Versuch einer Phänomenologie*, Frankfurt a.M.: Fischer.
- Herzogenrath, Wulf; Decker, Edith (1989) *Video-Skulptur. Retrospektiv und aktuell 1963–1989*, Köln: DuMont.
- (Hg.) (1997) *TV Kultur. Fernsehen in der bildenden Kunst*, Amsterdam/Dresden: Verlag der Kunst.
- Hüppauf, Bernd (2009) «Between Imitation and Simulation. Towards an Aesthetics of Fuzzy Images», in: Hüppauf, Bernd et al. (Hg.) *Dynamics and Performativity of Imagination. The Image Between the Visible and the Invisible*, New York: Routledge, S. 230–253.
- Islinger, Michael Albert (2002) «Phänomene des Gegenwärtigen und Vergegenwärtigen. Die Wahrnehmung von Videobildern im Film», in: Adelman, Ralf/Hoffmann, Hilde/Nohr, Ralf F. (Hg.) *REC – Video als mediales Phänomen*, Weimar: Vdg, S. 30–43.
- Kammerer, Dietmar (2008) *Bilder der Überwachung*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Kerckhove, Derrick de/Lecker, Martina/Schmidt, Kerstin (Hg.) (2008) *McLuhan neu lesen. Kritische Analysen zu Medien und Kultur im 21. Jahrhundert*, Bielefeld: Transcript.
- Kirchner, Andreas (2008) ««If You Like Something, You Want It to Develop.» Zum Einsatz der Videokamera in den Filmen Lars von Triers», in: Kirchner, Andreas/Prümm, Karl/Richling, Martin (Hg.) *Abschied vom Zelluloid? Beiträge zur Geschichte und Poetik des Videobildes*, Marburg: Schüren, S. 111–133.

- Levin, Thomas Y. (2001) *Die Rhetorik der Überwachung. Angst vor Beobachtung in zeitgenössischen Medien* (=http://www.nachdemfilm.de/no3/lev/01dts.html).
- Marks, Laura U. (2002) *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- McLuhan, Marshall (2001 [1964]) *Understanding Media. The Extension of Man*, London: Routledge.
- Prümm, Karl (2008) «Allgegenwärtige Beweglichkeit. Ausdruckspotentiale der DV-Kamera», in: Kirchner, Andreas/Prümm, Karl/Richling, Martin (Hg.) *Abschied vom Zelluloid? Beiträge zur Geschichte und Poetik des Videobildes*, Marburg: Schüren, S. 72–85.
- Richling, Martin (2008) «Streiflicher auf Merkmale und Geschichte der Videokameraästhetik», in: Kirchner, Andreas/Prümm, Karl/Richling, Martin (Hg.) *Abschied vom Zelluloid? Beiträge zur Geschichte und Poetik des Videobildes*, Marburg: Schüren, S. 10–15.
- Riegl, Alois (1903) *Der moderne Denkmalduktus. Sein Wesen und seine Entstehung*, Wien: Braumüller.
- Sánchez Ruiz, Maja (2009) *Ein intermediales Zusammenspiel: Videoüberwachung im Film*, Forschungsseminararbeit, Seminar für Filmwissenschaft der Universität Zürich, Unveröffentl. Manuskript.
- Smid, Tereza (2012) *Poetik der Schärfenverlagerung*, Marburg: Schüren (Zürcher Filmstudien 29).
- Schweinitz, Jörg (2006) *Film und Stereotyp. Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie. Zur Geschichte eines Mediendiskurses*, Berlin: Akademie.
- Tröhler, Margrit (2008) «Die digitale Sensibilität für das Alltägliche», in: Kirchner, Andreas/Prümm, Karl/Richling, Martin (Hg.) *Abschied vom Zelluloid? Beiträge zur Geschichte und Poetik des Videobildes*, Marburg: Schüren, S. 61–71.
- Ullrich, Wolfgang (2002) *Die Geschichte der Unschärfe*, Berlin: Klaus Wagenbach.