

Birk Weiberg

Maschinenbilder. Zur postsubjektiven Kamera

2014

<https://doi.org/10.25969/mediarep/13696>

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Weiberg, Birk: Maschinenbilder. Zur postsubjektiven Kamera. In: Ursula Zeller, Heiko Schmid, Frank-Thorsten Moll (Hg.): *Archäologie der Zukunft*. Friedrichshafen: Zeppelin Museum 2014, S. 23–44. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/13696>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial 4.0/ License. For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

ARCHÄOLOGIE DER ZUKUNFT

HERAUSGEBER

Ursula Zeller

Heiko Schmid

Frank-Thorsten Moll



ZEPPELIN MUSEUM FRIEDRICHSHAFEN
TECHNIK UND KUNST

Heiko Schmid

IM <THEATRUM
MACHINARIUM>
DER WIRKLICHKEIT
7-21

Birk Weiberg

MASCHINENBILDER.
ZUR POSTSUBJEKTIVEN
KAMERA
23-44

Prof. Georg Trogemann

DER BLICK DER DROHNE
47-70

Mateusz Cwik

NACH DER LOKOMOTIVE
DIE AERO-MOTIVE
POETIK UND TECHNIK IN DER
LITERATUR DER MODERNE UM 1900
73-92

Birk Weiberg

**MASCHINENBILDER.
ZUR POSTSUBJEKTIVEN
KAMERA**



ABBILDUNG 1: DR. JEKYLL AND MR. HYDE.

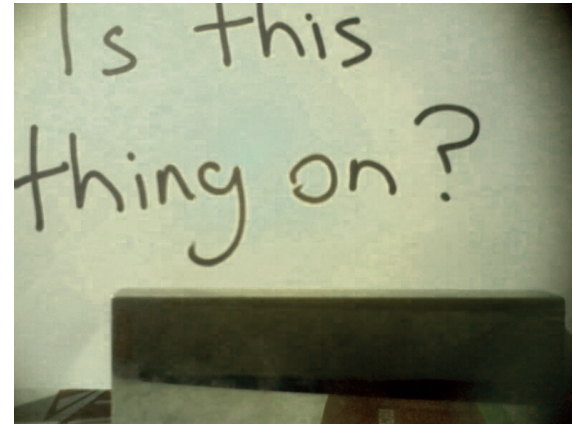
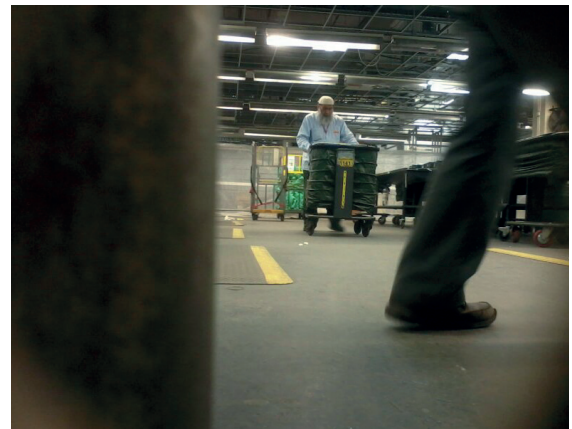


ABBILDUNG 2: DARK PASSAGE.



ABBILDUNG 4: NATURAL BORN KILLERS.

ABBILDUNGEN 5-7, RECHTS: DELIVERY FOR MR. ASSANGE.



Ladies and Gentleman, this is Orson Welles.
Don't worry. There's just nothing to look
at for a while. You can close your eyes, if you
want to, but—please open them when I
tell you to. ... First of all, I am going to divide
this audience into two parts—you and
everybody else in the theater. Now, then,
open your eyes.

The darkened screen then brightens, by iris, to the
interior of a bird cage as it would appear to a bird
who was inside, looking out. The image fills the en-
tire screen. A huge mouth can be seen outside the
bars. Welles speaks again:

The big hole in the middle there is my
mouth. You play the part of the
canary. I'm asking you to sing and you refuse.
That's the plot. I offer you an olive.

Gargantuan fingers appear from below the cage and
thrust the cage and thrust a huge olive through the
bars toward the camera.

WELLES

You don't want an olive. This enrages me.
*(Welles's chin moves down and his nose
and eyes are revealed. He is scowling fiercely.)*

WELLES

Here is a bird's-eye view of me being enraged.
I threaten you with a gun.
*(Now the muzzle of a pistol is stuck between the bars
of the cage. It looks like a Big Bertha.)*

WELLES

That's the way a gun looks to a canary.
I give you to the count of three to sing.
*(Welles's head moves up, showing his mouth on
the words, "one, two, three." His voice is heard over
echo chambers and the narration is synchronized
on the count with the movement of his lips.)*

WELLES

One—*(on normal level)*. That's the way I sound
to you. You canary *(on echo again)*.
Two—three *(normal level, cheerfully)*. You still
don't want to sing so I shoot you.

The gun goes off with a cloud of smoke, a large
bang, and a shower of brightly colored sparks. As
this fades out, Welles says: «That's the end of the
picture.»¹

EINS

Als Orson Welles 1939 von New York nach Holly-
wood kommt, ist das erste Filmprojekt, an dem er
arbeitet, eine Adaption von Joseph Conrads Erzäh-
lung Heart of Darkness. Die Erzählung handelt von
einer Flussreise in den afrikanischen Dschungel
und der Suche nach einem dort untergetauchten
Europäer. In Anlehnung an die von ihm produ-

¹ Zit. nach Frank Brady, CITIZEN WELLES. A BIOGRAPHY OF ORSON
WELLES, New York: Scribner 1989, S. 210f.

zierte Radioserie First Person Singular stellte sich Welles vor, seinen ersten Film vollständig aus der Sicht der literarischen Erzählerfigur zu drehen. Der obige Prolog sollte dabei das Publikum in diese neue Erzähltechnik einführen. Kurz vor Drehbeginn wurde das Projekt aus finanziellen Gründen vom Studio verworfen, aber das Scheitern hat – zumindest symbolisch – auch mit der subjektiven Kamera zu tun. Welles widersinnige Aufforderung an den Zuschauer, in der zugewiesenen Rolle eines Kanarienvogels, zu singen, endet mit der Liquidation des eben erst erfundenen Subjekts. Wie so viele der Welles zugeschriebenen filmischen Innovationen hat auch diese Idee ihren Ursprung in einer fast naiven Übertragung aus anderen Medien. Der Titel der Hörspielreihe verweist bereits auf den literarischen Ursprung des Konzeptes, das Welles im Kino aber nicht deckungsgleich umsetzen kann. Das wird bereits im Prolog deutlich, wenn Welles als Erzähler auftritt und dabei die Frage, ob letztlich doch er, den wir sehen, der Protagonist ist und eben nicht jener Vogel, mit dem wir uns identifizieren sollen.

Ob Welles das Stilmittel der subjektiven Kamera als Mittel der Verwandlung zu diesem Zeitpunkt noch erklären muss, wie der Prolog es nahelegt, kann bezweifelt werden. Benutzt hat es Rouben Mamoulian bereits 1931 für seine Verfilmung von *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*, bei dem es sehr konkret um Metamorphose geht. Zu Beginn des Films sehen wir aus Jekylls Perspektive, wie dieser Orgel spielt, mit seinem Diener spricht, sich von diesem in den Mantel helfen lässt und schließlich eine Pferdekutsche besteigt. Sichtbar wird er in dieser Sequenz nur durch seine Hände und für einen Moment im Spiegel (bei dem es sich

produktionstechnisch jedoch um ein Fenster handelt) beim Anziehen des Mantels.² Der Film nimmt damit die spätere Selbsterstörung Jekylls durch seine Experimente vorweg. Die subjektive Kamera ist dann auch ein wesentlicher Bestandteil der ersten Verwandlung von Jekyll zu Hyde. Bereits bevor diese konkret stattfindet, enthält die Sequenz, in der wir Jekyll in seinem Labor sehen, mehrere Einstellungen, die formal denen einer subjektiven Kamera entsprechen, aber diegetisch keinem spezifischen Subjekt zugeordnet werden können. Die Montagesequenz der Transformation enthält eine Reihe subjektiver Close-Ups, die auch deshalb einen ontologischen Taumel erzeugen, weil sie überlagert werden von einem endlosen Reißschwenk, der an das reine apparative Sehen Dziga Vertovs denken lässt. Mamoulian scheint zu verstehen, dass es hier nicht um die Gleichsetzung von Zuschauer und Held geht, sondern um dessen Verneinung. Ersetzt man eine Figur durch eine Kamera, so passiert zunächst einmal nichts anderes als der Verlust des Protagonisten. Im Fall von *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* ist dieser Verlust inhaltlich motiviert und Mamoulian begründet hier eine Tradition, die die subjektive Kamera zur Darstellung von Drogenerfahrungen und anderer Arten des Außer-sich-Seins nutzt.

Im vielleicht bekanntesten und konsequentesten Film mit subjektiver Kamera, dem Film Noir *Lady in the Lake* (1947), tritt dieser Verlust des Subjekts dadurch auf, dass Robert Montgomery als Darsteller des Detektivs Phillip Marlow bis auf die obliga-

² Regulär sehen tun wir ihn erst, wenn er im Hörsaal mit seinem Vortrag beginnt und die Blicke des Publikums ihm eine objektive Realität verleihen.

³ Zu nennen wäre hier etwa *Mean Streets* (Martin Scorsese, 1973), *Platoon* (Oliver Stone, 1986), *The Doors* (Stone, 1991) und zuletzt *Enter the Void* (Gaspar Noé, 2009).

torischen Spiegeleinstellungen unsichtbar bleibt und stattdessen die Funktion des Filmregisseurs übernimmt. Diese ebenfalls eher literarische denn genuin filmische Personalunion von Erzähler und Protagonist, kann denn auch nicht über das Scheitern von *Lady in the Lake* als Erzählkino hinwegtäuschen. Gleiches gilt für Humphrey Bogart in *Dark Passage* (Delmer Daves, 1947), der erst im Laufe des Films sein markantes Gesicht durch plastische Chirurgie bekommt und bis dahin mit der subjektiven Kamera gleichsam versteckt wird.⁴

ZWEI

Bereits diese wenigen Beispiele machen deutlich, dass der Begriff der <subjektiven> Kamera höchst irreführend ist, auch wenn ich zunächst einmal dabei bleiben werde, dieses filmische Phänomen so zu nennen. Woher kommt aber die Idee, den Zuschauer eine Geschichte erleben zu lassen, anstatt sie ihm zu erzählen und was erzählt uns das über die Filmkamera als Apparat und die Bilder, die sie produziert?

Die Filmtheorien des Stummfilms sind durchzogen von einem latenten Animismus, einer Nivellierung des Gegensatzes von Mensch und Ding. Dafür gibt es drei Gründe: die Bewegung des Filmbildes an sich, die Etablierung der Großaufnahme und das Fehlen des Tons. Zur Bedeutung von Letzterem für die Dinge schreibt etwa Béla Balázs: «*In der gemeinsamen Stummheit werden sie mit dem Menschen fast homogen und gewinnen dadurch an Lebendigkeit und Bedeutung. Weil sie nicht weniger sprechen als die Menschen, darum sagen sie gerade so viel.*»⁵ Die Großaufnahme – oder wie Balázs schreibt: «*das kleine Leben*»⁶ – knüpft am Porträt der bildenden Kunst an und subjektiviert die Dinge in ihrer Isolation. Nichts anderes

stellt ein Jahrzehnt später auch Walter Benjamin in seinem Kunstwerkaufsatz fest, auch wenn er nicht mehr die Belebung der Dinge begrüßt, sondern die Verdinglichung des Menschen durch die Kamera beklagt.⁷ Balázs und Benjamin beschreiben zunächst einmal nur die Effekte des jungen Mediums auf seine Motive und ziehen keine Rückschlüsse auf die Kamera selbst. Das tut mit einem ähnlichen Animismus wie Balázs jedoch Jean Epstein, der darauf hinweist, dass der Mensch mit der Filmkamera zum ersten Mal von einem nichtmenschlichen Auge gesehen werde.⁸ Es ist bezeichnend, dass Epstein das Sehen als Akt erst mit den bewegten Aufnahmen des Films verbindet und nicht bereits mit den statischen der Fotografie. Auch wenn der Standpunkt und die weiteren Parameter einer fotografischen Aufnahme in der Regel vom Menschen festgelegt werden, so dominiert doch bis zur Einführung des Films die Auffassung, das fotografische Bild sei objektiv. Die innere und äussere Bewegtheit der Filmkamera hingegen, eröffnet die Möglichkeit, ihr mehr zuzuschreiben, als nur <Zeichenstift der Natur> zu sein. Dabei ignoriert Epstein, dass nicht alles, was sich bewegt und somit lebt, ein Mensch sein muss.⁹ Aber die Vermenschlichung der Kamera scheint genau hier ihren Ursprung zu haben, in der medialen Auflösung der Dichotomie von Subjekt und Objekt. Die subjektive Kamera

4 Eine ähnliche Strategie verfolgt außerdem David Lynch in *LOST HIGHWAY* (1996).

5 Balázs, Béla: *DER SICHTBARE MENSCH ODER DIE KULTUR DES FILMS*. Frankfurt/M. 2001, S. 31f, Hervorhebung im Original.

6 Ebd., S. 49.

7 Benjamin, Walter: *DAS KUNSTWERK IM ZEITALTER SEINER TECHNISCHEN REPRODUZIERBARKEIT: DREI STUDIEN ZUR KUNSTSOZIOLOGIE*. Frankfurt/M.: 1963.

8 Vgl. Epstein, Jean: *DER ÄTNA, VOM KINEMATOGRAFEN HER BETRACHTET*, in: *BONJOUR CINÉMA UND ANDERE SCHRIFTEN ZUM KINO*, hrsg. von Nicole Brenez und Ralph Eue, Wien 2008, S. 45.

9 Interessanterweise spielen Tiere in den Diskursen keine Rolle und sollen daher auch hier ausgeklammert werden. Lediglich Welles und sein Kanarienvogel scheinen zu erahnen, dass dies ein Fehler sein könnte.

wäre somit ein subjektives Objekt – eine Paradoxie, die sich am Ende auch ästhetisch nicht befriedigend auflösen lässt.

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Phänomen der subjektiven Kamera ist weniger geprägt von der Idee der Identifikation, sondern vielmehr der Immersion. Dabei kann scheinbar eine ebenso breite wie solide Allianz geschmiedet werden von den Utopien der frühen Filmtheorie, über die psychoanalytische geprägte Auseinandersetzung mit dem Kino als Dispositiv bis zur aktuellen Wahrnehmungsforschung.¹⁰ Was die Beschreibung der subjektiven Kamera als immersive Strategie außer acht lässt, ist, dass sie als Stilmittel des Erzählkinos nie über einen Status einer Extravaganz hinausgekommen ist und somit als weitestgehend gescheitert betrachtet werden kann. Auch ist die subjektive Kamera etwa kein fester Bestandteil dessen, was André Bazin den «Mythos vom totalen Film» genannt hat, der die Entwicklung fotografischer Techniken vorantreibt. Dort geht es um eine «Wiedererschaffung der Welt nach ihrem eigenen Bild»¹¹ und nicht um die Reproduktion von Welterfahrung. Beschreibungen zeitgenössischer Immersionsphänomene versuchen häufig, diese aus der Kunstgeschichte herzuleiten, indem sie diese auf eine Geschichte der virtuellen Realität hin fokussieren.¹² Die Phänomene der Immersion und der Identifikation lassen sich einzelnen Genres zuordnen – etwa der Historienmalerei, die mittels der Zentralperspektive eine Zeugenschaft des Betrach-

10 Vgl. Rupert-Kruse, Patrick: IM SOG DES BLICKS. DIE ERSTE-PERSON-PERSPEKTIVE ALS IMMERSIVE STRATEGIE DES FILMS, in: JAHRBUCH IMMERSIVER MEDIEN 3, 2011, S. 37–49.

11 Bazin, André: DER MYTHOS VOM TOTALEN FILM, in: WAS IST FILM?, hrsg. von Robert Fischer, Berlin 2004, S. 47.

12 Vgl. Grau, Oliver: VIRTUELLE KUNST IN GESCHICHTE UND GEGENWART. VISUELLE STRATEGIEN. Berlin 2000.

13 Auch hier bedarf es eines Spiegels, um die Subjekte am Ende doch noch zu zeigen. Vgl. Foucault, Michel: DIE ORDNUNG DER DINGE. Frankfurt/M. 1974, S. 31ff.

ters anstrebt, und der Porträtmalerei, die oftmals bewusst auf Räumlichkeit zugunsten der empathischen Darstellung einer Person verzichtet. Bilder, in denen beides aufeinandertrifft – wie in Velázquez Las Meninas (1656) –, bildet auch hier die Ausnahme.¹³

Eine derartige Verengung auf das Konzept der Immersion läuft letztlich auf einen medialen Essentialismus hinaus, der das Kino der Attraktion zu einem bestimmenden Faktor für den Film macht. Die Gleichsetzung von Kameraoptik mit Zuschauerauge, von einer Übertragung der Kamerabewegung auf das immobilisierte Publikum ist sicherlich gegeben in den filmischen Rides moderner Themenparks. Aber sie hat sich in dieser Form im Erzählkino nicht durchgesetzt, weil es etwas anderes ist als die im wörtlichen Sinne Spektakel der Themenparks oder auch die zentralperspektivische Historienmalerei, die ihren Wahrheitsanspruch untergraben würden, wenn sie nicht nur die Frage thematisieren würde, was passiert ist, sondern auch, wer es gesehen hat. Das exotische Phänomen der subjektiven Kamera stellt eben genau diese Frage: Wer sieht oder was ist die Kamera?

DREI

Eine ganz andere Auslegung dieses Stilmittels führt Michael Powel 1960 in Peeping Tom ein. Karlheinz Böhm spielt den Sohn eines Wissenschaftlers, der durch frühere Experimente des Vaters traumatisiert, Frauen ermordet, um ihre «Augen der Angst» (so der deutsche Titel des Films) festzuhalten. Das Tatwerkzeug ist ein an eine Kamera montiertes Messer. Böhm bzw. die Figur des Mark Lewis schaut während der Tat durch den Sucher und wir sehen im Film, was er, bzw. seine Kamera, sieht. Die eigen-

willige Perspektive wird also inhaltlich motiviert, indem der Apparat selbst eine Rolle zugewiesen bekommt.¹⁴ Die Aufnahmen in Peeping Tom erscheinen wie ein später Gegenschuss zu Welles Eröffnung von Heart of Darkness. Die Kamera hat die Seite gewechselt und wir sehen nicht mehr Täter, sondern Opfer. In beiden Fällen – und das wäre eine formale Definition der subjektiven Kamera – sind Handlungs- bzw. Blickachse des/der Protagonisten/ in identisch mit der Blickachse der Kamera. Die Betrachtung der Achsenverhältnisse macht deutlich, dass die kognitive Annäherung des Publikums an eine/n Protagonist/in nicht der Gleichsetzung von Blickachsen bedarf. In der Schuss-Gegenschuss-Montage eines Dialogs etwa wechselt die Perspektive zwar zwischen den beiden Seiten der Darsteller/innen und dies führt auch dazu, dass wir uns in sie hineinversetzen, aber die Kamera befindet sich immer knapp neben den Darstellern.¹⁵

Die Verbindung von Sehen und Macht thematisiert auch Strange Days (1995). Subjektive Aufnahmen treten hier in Form sogenannter SQUID-Clips auf, bei denen es sich um Mitschnitte der Hirnströme während bestimmter Erlebnisse (vorzugsweise Sex & Crime) handelt. Diese Daten werden dann in Form von kleinen DVD-ähnlichen Datenträgern vertrieben, so dass der Konsument in die Rolle verschiedenster Täter schlüpfen kann. Diese Endzeitvision der Regisseurin Kathryn Bigelow zeigt ein Kino der Sensation, das den Zuschauer nur noch sinnlich reizen, ihm aber nichts mehr erzählen will. Aber ebenso wie Powell trennt sie das Phänomen vom Medium und bettet es in die Erzählung ein.

Was Strange Days ebenso wie andere Drogenfilme tut, ist die ständige Veränderung der Perspektive als Auflösung des Subjekts zu lesen. Das haben be-

reits früher die Vertreter der Apparat-Theorie wie z.B. Jean-Louis Baudry getan, der in seiner Ideologiekritik des Kinos von einem transzendenten Subjekt spricht, dass der Philosophie des Idealismus entspringe.¹⁶ Für das Kino, wie Baudry es beschreibt, wäre das Konzept der subjektiven Kamera selbst eine ideologiekritische Praxis und alleine deshalb schon utopisch. Zu einem ähnlichen Ergebnis kommt man, wenn man sich die feministische Filmtheorie derselben Zeit anschaut. Laura Mulvey findet in ihrer Analyse des Kinos drei Arten von Blicken: den der Kamera, die das profilmische Ereignis aufzeichnet, den des Zuschauers, der den fertigen Film sieht, und die Blicke, die die Charaktere im Bild miteinander tauschen.¹⁷ Da das kommerzielle Kino nicht an einer Selbstreflexion des Mediums interessiert sein kann, sondern versuchen muss, eine perfekte Illusion herzustellen, werden der Blick der Kamera und der des Zuschauers in eins gesetzt. Die Kamera wird gleichsam als Medium aufgehoben. Mit der subjektiven Kamera wird dagegen der Versuch gemacht, eine Einheit aus Kamera, Zuschauer und Held/in zu schaffen. Durch diese Einheit entsteht aber ein weiterer Blick, nämlich der oben beschriebene Blick des Anderen aus der Leinwand heraus.

Mulvey hat (sich auf Freud und Lacan beziehend) diese Ambivalenz des Leinwandbildes mit den beiden Konzepten des Voyeurismus und des Narziss-

14 Das Prinzip wird weitergeführt u.a. in Man Bites Dog (Rémy Belvaux, André Bonzel, Benoît Poelvoorde, 1992), Little Sister (Robert Jan Westdijk, 1995), Blair Witch Project (Daniel Myrick und Eduardo Sánchez, 1999).

15 Bei subjektiven Totalen ist diese Differenz praktisch nicht mehr auszumachen, wenn nicht gerade eine Schulter oder ein Hinterkopf angeschnitten im Bild ist. Aber es gibt keinen Grund.

16 Vgl. Baudry, Jean-Louis: Ideological Effects of the Basic Cinematic Apparatus, in: NARRATIVE, APPARATUS, IDEOLOGY: A FILM THEORY READER, hrsg. von Philip Rosen. New York 1986.

17 Mulvey, Laura: Visual Pleasure and Narrative Cinema, in: NARRATIVE, APPARATUS, IDEOLOGY: A FILM THEORY READER, hrsg. von Philip Rosen. New York 1986, S. 208.

mus beschrieben, die ebenfalls als Argumente gegen die subjektive Kamera gelesen werden können: Wenn die Kamera zum Akteur wird, so widerspricht das ihrem voyeuristischen Wesen nicht nur, sondern die Reaktion des Objekts, dessen Blick zurück in die Kamera, vereitelt jeden Voyeurismus. Der andere als Anderer, wie wir ihn vor der subjektiven Kamera finden, widerspricht unserem narzisstischen Anspruch der Leinwand gegenüber. Mit dem Anderen, der uns anschaut können wir uns weder identifizieren, noch kann er uns als Fetisch dienen. Die subjektive Kamera stößt hier auf ein Problem, das Sartre für die natürliche Wahrnehmung beschrieben hat: *«wir können nicht die Welt wahrnehmen und gleichzeitig einen auf uns fixierten Blick erfassen; es muß entweder das eine oder das andere sein.»*¹⁸ Blicke in die Kamera gibt es auch in Lars von Triers *Breaking the Waves* (1996), der die Geschichte der gläubigen Bess (Emily Watson) und ihres Leidensweges erzählt. Der gesamte Film ist mit wackeliger Handkamera gedreht, die nicht inhaltlich (durch eine Kamera innerhalb der Erzählung), sondern zunächst rein formal motiviert ist und durch vereinzelte, verstohlene Blicke der Protagonistin in die Optik auch durchgehend präsent ist. Diese Blicke in die Kamera sind verschiedentlich als Blicke zum Zuschauer interpretiert worden, als Aktionen zwischen Koketterie und Konspiration. Aber warum sollte die junge Schottin einen Zuschauer bzw. eine Kamera anlächeln, die in ihrer Welt gar nicht existieren? Die einzige für sie transzendente Gestalt ist Gott, wobei offen bleibt, ob er wirklich existiert und in das Geschehen eingreift, oder sie ihn durch ihren Blick erst erschafft, er also ein Teil von ihr ist, so wie sie seine Antworten auf ihre Fragen im Gebet auch selbst gibt. Von Trier bietet mit seinem

Film und der Art, wie er die Kamera dort einsetzt, eine klassische Gottesdefinition, in deren Zentrum die Allsicht des ersten Bewegers steht. *«Nähre mich mit Deinem Blick, o Herr, und lehre mich, wie Dein Blick jeden sehenden Blick und alles Sichtbare und jedes Wirken des Sehens und jede sehende Kraft und alles aus ihnen entstehende Sehen sieht, denn Dein Sehen ist Begründen. Alles siehst Du, der Du alles begründest.»*^{19, 20} Die erblickte Kamera, deren Sehen damit auf etwas anderes als die unsichtbare und lediglich abbildende Kamera verweist, kann somit eine ganze Reihe von Identitäten annehmen. Sie kann nicht nur Protagonist/in, sondern auch eine Kamera innerhalb der Erzählung sein, also auch eine Entität, die (wie bei *Breaking the Waves*) zwar Teil der Handlung ist, aber nicht als solche dargestellt werden kann.

VIER

Die Frage nach dem Subjekt der subjektiven Kamera ist eng verknüpft mit der nach dem wahrnehmenden Bewusstsein. So schreibt etwa Balázs: *«Die bewegliche Kamera nimmt mein Auge, und damit mein Bewußtsein, mit: mitten in das Bild, mitten in den Spielraum der Handlung hinein. Ich sehe nichts von außen. Ich sehe alles so, wie die handelnden Personen es sehen müssen.»*²¹ Gilles Deleuze stellt am Anfang seiner Untersuchungen zum Kino Henri Bergson und Edmund

18 Sartre, Jean-Paul: *Der Blick*, in: SARTRE, hrsg. von Thomas H. Macho, München 1995, S. 152.

19 von Kues, Nikolaus: *Die Gottes-Schau*, in: PHILOSOPHISCH-THEOLOGISCHE SCHRIFTEN, hrsg. von Leo Gabriel, Wien 1989, Bd. 3, S. 125.

20 Raffaele Pettazzoni hat in seinem Buch *Der allwissende Gott* gezeigt, dass diese Definition nicht allein auf den Katholizismus beschränkt ist, sondern die Fähigkeit alles zu sehen, das zentrale Charakteristikum aller höheren Gottheiten ist. Des Weiteren weist Pettazzoni etymologisch den engen Zusammenhang zwischen Sehen, Wissen und daraus resultierender Handlungspotenz nach, der auch für personifizierte Seher wie in *Peeping Tom* und *Strange Days* zentral ist. Pettazzoni, Raffaele: *Der allwissende Gott. Zur Geschichte der Gottesidee*, Frankfurt/M. 1960, S. 18.

21 Balázs, Béla: *Zur Kunstphilosophie des Films*, in: TEXTE ZUR THEORIE DES FILMS, hrsg. von Franz-Josef Albersmeier, Stuttgart 1995, S. 212, Hervorhebung im Original.

Husserl einander gegenüber und weist dabei auf den grundsätzlich unterschiedlichen Charakter von natürlicher und filmischer Wahrnehmung hin. Die natürliche Wahrnehmung, wie sie von Husserl beschrieben wird, zeichnet sich durch die Verankerung des Subjekts und durch seine Intentionalität aus (Bewusstsein ist Bewusstsein von etwas). Der Film hingegen, so argumentiert Deleuze mit Bergson, kann durch sein implizites Wissen um die eigene Medialität diese Verankerung und damit auch die Intentionalität aufheben. *«Es sind die Dinge, die aus sich selbst leuchten, ohne daß irgend etwas sie beleuchten würde: alles Bewusstsein <ist> etwas, es fällt mit der Sache zusammen, das heißt mit dem Bild des Lichts. Dennoch handelt es sich um ein richtiges Bewußtsein, das sich überall verteilt und nicht enthüllt; es handelt sich um ein bereits aufgenommenes und entwickeltes Foto in allen Dingen und für alle Punkte, wenngleich um ein <transluzides>»*²² Deleuze bezieht sich auf das Kino im Allgemeinen und nicht auf dessen Sonderfall der subjektiven Kamera. Aber wenn Deleuze das Bewusstsein vom sehenden Subjekt in die Dinge und ihre Bilder verlagert, macht er deutlich, dass der/die Sehende selbst kein Bewusstsein mehr braucht. Eine derartige Zuschreibung wird somit ebenso überflüssig wie willkürlich. Egal mit welcher Mittel sie passiert, es gibt keine gegebene Festlegung, was oder wen die Kamera darstellen soll. Als Maschine kann sie potentiell alles darstellen oder simulieren. Deutlich wird das spätestens mit dem postmodernen Kino, das immer neue Bewusstseinsformen in seinen Filmen inszeniert. Oliver Stone etwa setzt in *Natural Born Killers* (1995) die subjektive Kamera mehrfach in Verbindung mit Tötungsakten ein. Die Kamera ersetzt dabei nicht das Geschoss, sondern befindet

²² Deleuze, Gilles: DAS BEWEGUNGS-BILD. KINO 1, Frankfurt/M. 1989, S. 90, Hervorhebung im Original.

sich direkt hinter ihm – als treibende Kraft und als den Getöteten überlegenes Subjekt. Vergleichbare Aufnahmen findet man in *Shallow Grave* (Danny Boyle, 1994), wenn die Nutzung eines Geldautomaten von hinten durch den Bildschirm gezeigt wird. Im Gegensatz zur Neoreligiosität von Triers handelt es sich hier um einen ironischen Alltagspantheismus, der versucht, nicht-menschliche Sozialpartner zu beseelen. Die von Balázs, Benjamin und anderen thematisierte Nivellierung von menschlichen und nicht-menschlichen Wesen findet also nicht nur <vor>, sondern auch <mit> der Kamera statt. Die polyvalente Kamera wird damit auch zu einer Gefahr für den/die Autoren/Autorinnen. Die lässt sich an künstlerischen Filmen besser beobachten als an kommerziellen. Ein Beispiel ist hier der experimentellen Dokumentarfilm *Leviathan* (2012) von Lucien Castaing-Taylor und Véréna Paravel. Die beiden Filmemacher vom Sensory Ethnography Lab der Harvard University zeigen den Alltag auf, um und unter einem Fischereischiff im Nordatlantik in bislang so nicht gesehenen Bildern. Aufgenommen mit kleinen Sportkameras, wechselt der Film von einer extremen Perspektive zur anderen. Alleamt stellen sie die Frage: Wer oder was <sieht> hier? Oder auch wer oder was <sind> wir gerade? Die Filmemacher verbinden damit zwei sehr unterschiedliche Konzepte bewegter und montierter Bilder. Da ist einerseits das ständige Springen im Raum des transzendentalen Subjekts und andererseits die bewusste Assoziierung der Perspektive mit einzelnen Akteuren. *Leviathan* irritiert, weil der Film scheinbar die Synthese dieser gegensätzlichen Konzepte anstrebt. Der Effekt der sich einstellt, ist eben jener einer flachen Ontologie im Sinne Bruno Latours, die detailliert und auch sinnlich beschreibt,

ohne von einem vordefinierten Technik- oder Naturbegriff auszugehen. Der Film enthält nur eine Einstellung, die man als konventionell bezeichnen könnte. Zu sehen ist einer der Fischer, wie er unter Deck im Aufenthaltsraum sitzend einschläft. Sein Blick richtet sich zur Kamera bzw. zum Fernsehen, neben dem sich diese befindet. Sie nimmt damit die Position jenes Geräts ein, dass die Konvention, die hier zur Schau gestellt wird, wesentlich mit etabliert hat. Alle anderen Einstellungen machen deutlich, wie einfach es ist, zumindest visuell klassische Ordnungsstrukturen aufzuheben. Das Bild – egal ob bewegt oder nicht – wird nicht mehr als Fenster, als Spiegel oder als Spur eines Ereignisses, eines Ortes oder auch des/der Fotografen/in, sondern als Spur der Kamera verstanden.

Ein zweites Beispiel – eine Arbeit der !Mediengruppe Bitnik aus Zürich – mag auf den ersten Blick gar nicht als Film erscheinen. Am 16. Januar 2013 begibt sich ein Teil des Künstlerduos zur Mittagszeit auf ein Postamt im Londoner Osten, um ein Päckchen an den WikiLeaks-Aktivistin Julian Assange in seinem Exil – der Botschaft Ecuadors – zu schicken. Das Päckchen enthält ein Mobiltelefon und eine Fotokamera, die durch ein kleines Loch im festen Zeitabständen Bilder ihrer Umgebung macht. Die Aufnahmen werden mitsamt GPS-Daten an die Künstler geschickt und in Echtzeit mit Kommentaren via Twitter im Internet veröffentlicht. Zu sehen ist auf den Bildern zunächst nicht viel – bestenfalls Körperteile von Angestellten der Royal Mail – aber die Gemeinde derer, die den Weg des Pakets live verfolgen, wächst ständig. Noch bevor es am Nachmittag des 17. Januar in der Botschaft eintrifft, berichten auch etablierte Medien wie die BBC über die merkwürdige Sendung. Um 18:19 Uhr

schließlich beginnt Assange, für fast eine Stunde Objekte, Fotos und Kärtchen mit politischen Botschaften in die Kamera zu halten.²³ Von einem Film kann man hier sprechen, weil die Bilder nicht nur in regelmäßigen Abständen aufgenommen wurde, sondern auch wieder als Serie präsentiert werden. Die Synthese zu einer imaginären Bewegung wird hier nicht mehr durch einen Apparat vollzogen, sondern bleibt allein dem Betrachter überlassen. Die perforierte Grenze zwischen Mensch und Maschine ist also in beide Richtungen durchlässig. Auf die Frage der Medien, ob sie selbst Aktivisten seien, antworten Bitnik immer wieder, sie seien «nur Künstler». Man kann diese Aussage so lesen, dass es ihnen nicht in erster Linie um eine Unterstützung Assanges geht, wie man denken könnte. Zwar erzeugen sie für einen kurzen Moment mediale Aufmerksamkeit, die wie eine Einladung an Assange wirkt, seine Botschaften zu verbreiten. Aber ihr Interesse gilt vor allem den Strukturen, die sie durch ihre Aktion und mit der Kamera sichtbar machen. Bitnik agieren als Künstler in mehreren Netzwerken gleichzeitig (dem WikiLeaks-Twitter-Kosmos, den Massenmedien, die sie ködern, und auch der Infrastruktur der Royal Mail) und geben so vielleicht dem Begriff Netzkunst eine neue Lesart. Die Frage, wer hier wen inszeniert – Bitnik einen Karton, der Karton Assange oder dieser sich selbst – bzw. wem welche Handlungsmacht noch zugeordnet werden kann, ist fast nicht mehr zu beantworten. Die Kamera aber spielt dabei eine zentrale Rolle. Sie dokumentiert, löst Aktionen aus und lässt uns teilhaben an einer ebenso gewöhnlichen wie ungewöhnlichen Reise. Bitnik, die immer wieder den offenen

²³ !Mediengruppe Bitnik, DELIVERY FOR MR. ASSANGE, Mail-Art-Performance, 16.–17. Januar 2013, <http://bitnik.org/assange/> (besucht am 17. 1. 2013).

Ausgang ihrer Aktion betont haben, sind zwar noch Autoren aber eher im Sinne von Koordinatoren.

Für alle genannten Beispiele gilt: Die Kamera als Agentin einer Auflösung des Anthropozentrismus kann diese Rolle nur spielen, weil sie nicht nur eine Maschine, sondern eine Medienmaschine ist. Erst durch ihre Bilder wird es möglich, dass sie in Abgrenzung von anderen Maschinen eine Rolle einnehmen kann, die über die einer Prothese im Sinne McLuhans hinausgeht. Das gilt im Prinzip auch schon für die Fotokamera, wie etwa Peter Weibel festgestellt hat: *«Der fotografische Apparat ist also eine automatische und autonome Maschine. Mit den Mitteln der automatischen Mechanik des Apparates wird ein Bild ohne den Künstler gemacht. In der Produktion eines Werks ist die Maschine zum Rivalen des Menschen geworden.»*²⁴

Seinem lateinischen Ursprung nach ist ein Rivale jemand, mit dem man sich das Wasser aus demselben Fluss teilen muss – ein Nachbar also, einer der im Gegensatz zu einem Sklaven Bürgerrechte sein eigen nennen kann.²⁵ Ebenso wie andere Medienmaschinen steht er mit dem Menschen in einem Austausch- und nicht in einem Ersatzverhältnis.

²⁴ Weibel, Peter: The Apparatus World-A World Unto Itself, in: EIGENWELT DER APPARATE-WELT. PIONEERS OF ELECTRONIC ART, hrsg. von David Dunn, Linz: The Vasulkas, S. 17, Übersetzung B.W.

²⁵ Zum Ursprung der Technik als Sklaverei siehe Stiegler, Bernard: DENKEN BIS AN DIE GRENZEN DER MASCHINE, hrsg. von Erich Hörl, Zürich 2009.

DIE PUBLIKATION ERSCHEINT
ANLÄSSLICH DES PROJEKTES
«ARCHÄOLOGIE DER ZUKUNFT»

IN DER REIHE :

«Off-Space meets Museum»

Zeppelin Museum Friedrichshafen – Technik und Kunst

HERAUSGEBER

Ursula Zeller

Heiko Schmid

Frank-Thorsten Moll

Zeppelin Museum Friedrichshafen

AUSSTELLUNGSKONZEPTION

Heiko Schmid

GRAFISCHES KONZEPT UND COVERABBILDUNG

Denise Bertschi

AUSSTELLUNGSBAU UND REALISATION

Manfred Dieterich, Michael Fischer, Martin Rzehaczek,
Alexander Scheffold (Technischer Dienst Zeppelin Museum),
Heiner Middeldorf (Medienbetreuung Zeppelin Museum)

MARKETING

Ewa Wojciechowska

Miriam Moll

PRESSE- UND ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

Sabine Ochaba

KOORDINATION

Sabine Mücke

DRUCK & VERLAG

Books On Demand BOD, www.bod.de

ARCHIVBILDER (BILDFOLGE INTRO)

© Archivbilder der Luftschiffbau Zeppelin GmbH Friedrichshafen