

Jg. 11 H.1 2011
€ 13,-

NAVI GATIONEN

Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften

Jens Schröter / Marcus Stiglegger (Hrsg.)

HIGH DEFINITION CINEMA



Schance: Information – Unterhaltung – Bildung. Zum Nutzen von HD-TV und HD-Cinema >
Schröter: Essay zum Diskurs des ›High Definition-Bildes > Stiglegger: Pixel vs. Korn. Auf dem
langen Weg zum digitalen HD-Kino > Ritzer: Kino-Auge/Video-Bilder. Zur Ästhetik von
High Definition bei Michael Mann > von Brinken: Scharfe Bilder. Zur intimen Beziehung von
Porno und HD-Technologie > Beil: 8-Bit-High-Definition. Zu verpixelten Bildern in hoch-
aufgelösten Filmen und Computerspielen



Jg. 11, H. 1, 2011

NAVI

GATIONEN

Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften

Jens Schröter / Marcus Stiglegger (Hrsg.)

High Definition Cinema

NAVI GATIONEN

Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften

IMPRESSUM

HERAUSGEBER:

Team Medienwissenschaft
Fakultät I
Medienwissenschaftliches Seminar
Universität Siegen

REDAKTION:

Jens Schröter, Marcus Stiglegger

UMSCHLAGGESTALTUNG

UND LAYOUT:

Christoph Meibom, Susanne Pütz

TITELBILD:

© Universal Pictures
Szenenfoto aus 'Public Enemies'
(erhältlich als Universal DVD/Blu-Ray)

DRUCK:

UniPrint, Universität Siegen

REDAKTIONSADRESSE:

Universität Siegen
Medienwissenschaft
57068 Siegen

universi – Universitätsverlag Siegen
Adolf-Reichwein-Straße 2

Erscheinungsweise zweimal jährlich

Preis des Einzelheftes: € 13,-
Preis des Doppelheftes: € 22,-
Jahresabonnement: € 20,-
Jahresabonnement
für Studierende: € 14,-

ISSN 1619-1641

ISBN 3-89472-544-3

Jens Schröter / Marcus Stiglegger (Hrsg.)

HIGH DEFINITION CINEMA

INHALT

Jens Schröter/Marcus Stiglegger

High Definition Cinema.
Ein Vorwort.....7

Helmut Schanze

Information – Unterhaltung – Bildung.
Zum Nutzen von HD-TV und HD-Cinema.....9

Jens Schröter

Essay zum Diskurs des ›High Definition‹-Bildes.....21

Marcus Stiglegger

Pixel vs. Korn.
Auf dem langen Weg zum digitalen HD-Kino.....37

Ivo Ritzer

Kino-Auge/Video-Bilder.
Zur Ästhetik von High Definition bei Michael Mann.....53

Jörg von Brincken

Scharfe Bilder.
Zur intimen Beziehung von Porno und HD-Technologie.....71

Benjamin Beil

8-Bit-High-Definition.
Zu verpixelten Bildern in hochaufgelösten
Filmen und Computerspielen.....83

Autoren.....107

Gundolf Winter. Ein Nachruf.....111

HIGH DEFINITION CINEMA.

Ein Vorwort.

VON JENS SCHRÖTER UND MARCUS STIGLEGGER

Mit dem Jahrgang 2011 geht die Zeitschrift »Navigationen«, die von 2005-2010 vom DFG-Forschungskolleg 615 »Medienumbrüche« herausgegeben wurde, wieder zurück an das medienwissenschaftliche Seminar der Fakultät I der Universität Siegen. Die Navigationen soll wie bisher zweimal im Jahr erscheinen. Aktuelle Forschungen aus dem Team Medienwissenschaft, sei es von Professoren, Mitarbeitern oder aus studentischen Projekten, werden veröffentlicht und zur Diskussion gestellt. Auf diese Weise wird die lebendige Diskussions- und Forschungskultur der Siegener Medienwissenschaft der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

Das vorliegende Heft widmet sich einem Thema, das in den letzten Jahren zunehmend relevanter wird: der Umrüstung des Kinobetriebes von Zelluloidprojektion auf High Definition Videoprojektion. Was vor einigen Jahren noch wie ein spezieller Sonderweg gewirkt haben mag, ist heute bereits Realität geworden. Umso erstaunlicher mutet der Umstand an, dass es zwar eine Menge an Publikationen zum Phänomen der Digitalisierungen, des »digital roll-out«, gibt, nicht jedoch eingehende Analysen der langsamen Veränderung filmischer Ästhetik in der letzten Dekade. Die vorliegende Ausgabe von Navigationen möchte diese Lücke nachhaltig schließen.

Die Auseinandersetzung mit der hochauflösenden Filmästhetik erfolgt in einer schrittweisen Annäherung. Zunächst bietet Helmut Schanze grundlegende Überlegung zur Bedeutung von High Definition-Formaten und den damit zusammenhängenden Veränderungen. Jens Schröter erläutert exemplarisch den Status des Diskurses der »hohen Auflösung« für die Frage nach dem Bild und den Betrachtern – und welche grundlegenden Optionen und Probleme sich daraus für eine Medienästhetik hoher Auflösung ergeben. Marcus Stiglegger rekapituliert die Geschichte des »digital roll-out« in der Filmproduktion und -distribution und kommt abschließend auf unterschiedliche Filmstile zu sprechen, die im High Definition Cinema inzwischen etabliert wurden: Vom Hyperrealismus zur cgi-manipulierten hochauflösenden Simulation von Phantasieräumen. Im Detail untersucht der Mainzer Filmwissenschaftler Ivo Ritzer den Umgang des amerikanischen Genre-Regisseurs Michael Mann mit dem hochauflösenden Format, dessen Spezifika der experimentierfreudige Filmemacher in Filmen wie *Miami Vice* oder *Public Enemies* bis an die Grenzen auslotet. Der Münchner Kulturwissenschaftler Jörg von Brincken wirft einen Blick auf ästhetische Veränderungen anderer Art: Er untersucht die Auswirkungen hochauflösender Bilder auf die Produktion von pornografischen Filmen, deren Körperbild unter dem gesteigerten Hyperrealismus neue Strategien der Darstellung erkunden musste. Und abschließend widmet

JENS SCHRÖTER/MARCUS STIGLEGER

sich Benjamin Beil den Verpixelungseffekten in hochauflösend produzierten Filmen und Computerspielen.

Das Kaleidoskop dieser Texte ermöglicht einen umfassenden Einblick in den filmspezifischen Aspekt der voranschreitenden Digitalisierung des Medienbetriebes und liefert differenzierte Antworten auf die Frage: Welche Auswirkung haben die technischen Veränderungen auf die ästhetische Gestaltung der Artefakte?

Wir danken Klementine Hendrichs, Marius Meckl und Jan Wagener für Anpassung, Formatierung und Satz der Texte. Wir danken Karsten Lezala, der half, das Cover in InDesign umzusetzen. Wir danken Peter Gendolla und dem Universitätsverlag für die Unterstützung der Publikation. Wir danken schließlich dem Team Medienwissenschaft der Universität Siegen für die ideelle Unterstützung.

INFORMATION – UNTERHALTUNG – BILDUNG.

Zum Nutzen von HD-TV und HD-Cinema

VON HELMUT SCHANZE

I. VORBEMERKUNG

Seit einem Jahr ist auch in Deutschland das sogenannte »hochauflösende Fernsehen«, kurz »HDTV«, flächen- und zeitdeckend auf Sendung. Vorreiter für eine flächendeckende Einführung, wenn auch nicht in der vollen, technisch bereits realisierten Auflösung, waren nicht die sogenannten »kommerziellen« Programme des »Dualen Systems«, die sich auf eine Pilotphase beschränkten, sondern die »Öffentlich-Rechtlichen«. Sie machten die gar nicht mehr so neue Technologie für das breite Publikum, das sich mit geeigneten Geräten ausgestattet hatte, auch allgemein, ohne zusätzliche Gebühren nutzbar. Sie erfüllen damit ihren Auftrag, Information, Unterhaltung und Bildung als »Grundversorgung« zu vermitteln. Die werbefinanzierten Sendergruppen dagegen entschieden sich, gegen ihr eigenes Geschäftsmodell, das vorsieht, eine möglichst große Anzahl an Zuschauern zu erreichen, für eine faktische Einschränkung des Publikums.¹ Für ein Jahr zumeist als Beigabe, dann aber gebührenpflichtig, ist die Nutzung an eine sogenannte »Smartcard« gebunden. Auch die Angebote in den digitalen Breitbandnetzen unter den Namen »Entertain« (also »Unterhaltung«) z.B. von der Deutschen Telekom vertrieben, erheben neben der Grundgebühr eine Zusatzgebühr für HD-Fernsehen und HD-Cinema. Die privaten Veranstalter begründen dies regelmäßig mit zusätzlichen Technikkosten und mit Rechtefragen. Hohe Definition wird wörtlich genommen, als Eingrenzung.

Die Frage nach dem Nutzen von hochauflösenden Programmen aller Genres, vor allem von HD-Cinema, für den Zuschauer wird allenfalls dahingehend beantwortet, dass das hochauflösende Fernsehen per se, nämlich durch die höhere Auflösung, auch einen höheren Nutzen habe. Nicht in Rede stehen die Aufgaben des Rundfunks in Deutschland, die im »Dualen System« medienrechtlich auch von den »Privaten« übernommen worden sind. Mit der Eingrenzung auf »Unterhaltung« und auf den technischen Zusatznutzen der höheren Auflösung des Bildes (und auch des Tons) werden aber auch Erkenntnisse und Zielstellungen ignoriert, die seit vielen Jahrzehnten, und in der Medientheorie seit Jahrtausenden, spätes-

¹ Eine Presseverlautbarung der HD+»Plattform« spricht im März 2010 von etwa 700.000 bestellten »Smartcards« für HD+. Zum Vergleich: Der »Quotenrekord« für ein »Massenmedium« in Deutschland (ARD, 7. Juli 2010, Fußball-WM-Halbfinale) liegt bei gut 31 Millionen Zuschauern. In Japan, Korea und Australien sind »Hi-Vision« bzw. HDTV und HD-Cinema schon länger als »Massenmedien« anzusprechen. Vgl. die Angaben der NHK für den Kanal »BS« für 2005, in denen von 10 Mio. Sehern berichtet wird. Vgl. <http://www.nhk.or.jp/digital/en/satellite/index.html>.

tens aber mit den ersten empirisch-wissenschaftlichen Untersuchungen überhaupt zu HDTV und HD-Cinema in Japan vorliegen.²

Dort, und generell in der 50-jährigen Geschichte des hochauflösenden Fernsehens ging es primär nicht um die Frage der Hochauflösung als Wert an sich, sondern um die Frage, was ein Medium als Medium der visuellen Repräsentation nach dem Stand der Technik leisten könne. In Frage steht überdies eine Konstante der Mediengeschichte schlechthin. »Hohe Definition« misst sich am Stand der »Reproduktionsbedingungen«, nach dem Holz'schen Kunstgesetz aus der Zeit des Phonographen und der Erfindung des Kinematographen: »Kunst ist Natur – x«: »Die Kunst hat die Tendenz, wieder die Natur zu sein. Sie wird sie nach Maßgabe ihrer jeweiligen Reproduktionsbedingungen und deren Handhabung.«³

Aber auch die alten Medien der visuellen Repräsentation kennen die Frage und das Problem der Hochauflösung längst. Die Trauben des Zeuxis, nach denen die Vögel picken, sind ein wahrnehmungspsychologischer Befund, der die vielbeschworene und vieldiskutierten »Mimesis«, der »Nachahmung der Natur« und ihre Wirkung zum Gegenstand hat. Die Frage der Mimesis und ihrer spezifischen Leistung, als Kunstprinzip, bestimmt die Mediengeschichte seit ihrem Beginn. Ihr erster kühler Theoretiker (nimmt man nicht Platons Höhlengleichnis), der universelle Philosoph, Rhetoriker und Poetiker Aristoteles, nimmt in seiner medienpsychologischen Analyse die Sicht des Nutzers ein, nicht die Sicht des isolierten, modernen Produzenten von Kunst, der seine Kunstwerke herstellt und mit schlechtem Gewissen auch noch durch Mittler an ein unbekanntes Publikum verkauft. Aristoteles modelliert den noch nicht so genannten Mediennutzer anthropologisch, als Produzent und als Rezipient. Der Mensch, so Aristoteles, ist ein nachahmendes Wesen, er lernt durch Nachahmungen und hat Freude an ihnen, auch an den Nachahmungen von Gegenständen, deren direkte Betrachtung Unlust erzeuge.⁴ Aristoteles zielt auf eine Poetik des Dramas, das im Theater durch

2 Die folgenden Ausführungen stützen sich auf Forschungsprojekte, die im Rahmen der beiden Siegener DFG-Sonderforschungsbereiche, dem Sonderforschungsbereich 240 »Bildschirmmedien« (1985-2000) und dem Forschungskolleg »Medienumbrüche« (2002-2010), insbesondere auf die Teilprojekte zu den Thematiken »Textsysteme und Veränderungen des Literaturbegriffs« (1985-1988), »Interaktive Medien und ihre Nutzer« (1994-2000) und »Mediendynamik« (2002-2010) sowie Forschungsaufenthalte in Japan und Korea. Die Literatur zum Thema ist sehr umfangreich. Verwiesen werden sollte jedoch besonders auf die frühen empirisch-psychologischen Studien des NHK-Instituts BUNKEN. Sie stellten insbesondere die kulturelle Bedeutung der Hochauflösung für ein »Bildungsfernsehen« heraus. Die inzwischen schon klassische Publikation zum Thema »Telepräsenz«, zur Wirkung von Bildqualität, Format und Tonqualität ist 1980 publiziert worden, also noch im Zeitalter des »analogen« Fernsehens: Hanata u.a.: »Psychophysical Analysis of the ›Sensation of Reality‹ included by a Visual Wide-Field Display«. Eine knappe Zusammenfassung der Argumentationslinien findet sich in Schanze: »High Definition. Fernsehen als ›Neues Medium?‹«.

3 Holz: Die Kunst, S. 117.

4 Gudemann: »Über die Dichtkunst beim Aristoteles«: »I. Im allgemeinen scheinen es etwa zwei und zwar in der menschlichen Natur begründete Ursachen gewesen zu sein,

das Medium des Körpers, durch Sprache, Mimik, Gestik und Szene eben jene Wirkung bei Zuschauern erzeugt, die er »Katharsis« nennt, die Wirkung des »Gesamtkunstwerks« aus der Natur des Menschen und seiner Performanz. Immer höhere Definition, so hier die These, ist das »Kunstgesetz« der Medien schlechthin. Es gilt für alle Medien als Agenturen der Öffentlichkeit. In Konkurrenz zum Schöpfermodell, der Erschaffung von neuen Wirklichkeiten, ist das Modell der Mimesis das zentrale Modell der alten wie der modernen Mediengeschichte. Hochauflösung, hohe Definition, ist eine künstlerische und technische Voraussetzung, nicht ein isoliertes Ziel der medialen Repräsentation. Die neuen technischen Audiovisionen nähern sich dem Kunstprinzip der hohen Definition graduell, durch den Fortschritt der technischen Erfindungen. Dies gilt für die Phonographie bis zum HiFi-Klang, den Kinematographen bis zum HD-Cinema, aber auch für das Fernsehen als Massenmedium bis zum hochauflösenden Digitalfernsehen. Die Erfindungsgeschichte der Medien ist nicht zuletzt eine Geschichte immer höherer Auflösung. »SD« (»Standard Definition«) wird immer wieder durch »HD« überboten, »HD« von gestern ist »SD« von heute.⁵

In den aktuellen Medienprozessen der Digitalisierung fallen die beiden Modelle, das Schöpfermodell der Konstruktion von Wirklichkeit und das Modell der Mimesis, tendenziell in eines zusammen, in ein Modell der Immersion, des Dabeiseins und des Eintauchens in eine medial hergestellte Wirklichkeit.⁶ Im nachmassenmedialen Zeitalter tritt, wie schon in den Anfängen der Theoriebildung, der integrale »Nutzer« (wieder) in den Mittelpunkt des Medienprozesses. Er

die die Dichtkunst hervorgebracht haben. Denn das Nachahmen ist dem Menschen von Kindheit an eingepflanzt, unterscheidet er sich doch dadurch von allen anderen lebenden Wesen, dass er das am eifrigsten der Nachahmung beflissene Wesen ist, und dass er seine ersten Kenntnisse vermittelt der Nachahmung sich erwirbt. Auch die Freude aller an nachahmenden Darstellungen ist für ihn charakteristisch. Ein Beweis dafür ist, was uns bei Kunstwerken tatsächlich begegnet. Denn von denselben Gegenständen, die wir mit Unlust betrachten, sehen wir besonders sorgfältig angefertigte Abbildungen mit Wohlgefallen an, wie z.B. die Formen von ganz widerwärtigen Tieren und selbst von Leichnamen. Der Grund dafür ist, dass das Lernen nicht nur für Philosophen ein Hochgenuss ist, sondern ebenso für alle anderen, wenn auch diese nur auf kurze Zeit an dieser Freude teilnehmen. 2. Man betrachtet aber Bilder deshalb mit Vergnügen, weil bei ihrem Anblick ein Lernen, d.h. ein Schluss sich ergibt, was ein jegliches Bild vorstellt, nämlich dass dieser so und so sei. Hat man aber zufällig den betreffenden Gegenstand nicht früher schon gesehen so ist es nicht die nachahmende Darstellung als solche, die unsere Lustempfindung erregt, sondern es geschieht dies wegen der technischen Ausführung oder wegen des Kolorits oder aus irgend einem anderen ähnlichen Grunde.« Die empirischen Untersuchungen des BUNKEN (Anm. 2) bestätigten letztlich die Einsichten des Aristoteles zur Wirkung der »Mimesis«, wie er sie in der »Poetik« vorgetragen hat.

Vgl. auch den Hinweis von Martin Warnke zu gegenwärtigen Bedeutung des Mimetischen, u.a. bei den simulativen Computer-Spielen, Warnke: Der Zeitpfeil im Digitalen.

- 5 Siehe dazu den Beitrag von Jens Schröter in diesem Heft.
6 Martin Warnke: Der Zeitpfeil im Digitalen spricht von einem Zeitalter der »Emergenzen«.

verschwindet nicht mehr im »dispersen Publikum«. Er wird selbst zum »Autor«. ⁷ Hohe Definition als Hochauflösung ist in sich widersprüchlich, sie bedeutet erreichbar höchste Rationalität und Entgrenzung zugleich. Was von der Seite der Produktion als Verfahren kleinster Schritte beschrieben werden kann, ist auf der Seite der Rezeption, der Wirkung, eine Auflösung der Grenzen zwischen Konstruktion und Wirklichkeit.

Die Aufgaben eines Mediums als Agentur der Öffentlichkeit werden, bereits in der antiken Theoriebildung für die beiden, von der Schrift, dem unsinnlichen, ersten Medium ausgehenden Repräsentationsmedien Forum und Theater, in Rhetorik und Dramatik, dreifach ausdifferenziert. Aristoteles spricht in seinen Ausführungen zur Mimesis von »Kenntnissen« »Vergnügen«, und »Lernen«. Der Redner muss nutzen, unterhalten und bewegen. Das Aufgabenmodell der Rhetorik bezieht sich auf Wirkungsannahmen für sprachliche Wirkmittel im weitesten Sinn, auf eine Theorie der Affektstufen, die einen niederen, mittleren und einen hohen Stil ausweist. Die deutschen Rundfunkgesetze sprechen dem gemäß von »Information«, »Unterhaltung« und »Bildung« als Aufgaben des Öffentlich-rechtlichen Rundfunks.

In der Erfüllung dieser Aufgaben liegt zugleich auch der Nutzen für das Publikum. Von Seiten des Mediums her gesehen: In Erfüllung dieser Aufgaben wird Publikum, also Öffentlichkeit, hergestellt. Was sich auf der Seite des Mediums als Aufgabenstellung einer Kommunikationsorganisation darstellt, die mit einer Stimme spricht, entspricht auf der Seite der Nutzer einer grundsätzlichen Nutzertypologie.

In der gegenwärtigen Mediendiskussion des Übergangs von einem Dominanzmedium (des Fernsehens) zu einem neuen (dem Internet) sind solche Differenzierungen als Diskursordnungen insofern von Interesse, als sie einerseits das nunmehr alte Medium mit spezifischen Aufgaben, in Rundfunkordnungen, regulieren, andererseits, im Blick auf eine Ermächtigung des Nutzers, auch neue Möglichkeiten als Hybridisierung alter Gattungen beschreibbar machen. Dass das Fernsehen in einer Digitalisierung mit analogen Mitteln die Tendenzen des Digitalzeitalters bereits vorweg genommen hat, kompliziert die Diskussion ebenso wie die mediengeschichtlich nicht haltbare Meinung, die angestrebte Hochauflösung sei nur eine Frage des Digitalmediums.

Konstruktion von Wirklichkeit, Mimesis und Gattungsbildung, Differenzierung und Fusion von Medien sind, medientheoretisch gesehen, basale Fragestellungen, die in allen alten und neuen Medienkonfigurationen, von der ältesten bis zur neuesten, wiederkehren. Im Zeitalter der Fusion der Medien auf einer Digitalen Plattform aber entfalten Differenzierungs-, Normierungs- und Regulierungsdiskurse eine besondere Brisanz. Alte Gesetze scheinen außer Kraft gesetzt zu sein angesichts einer realisierten Utopie. Die medientechnischen,

7 Kammer/Schanze: Interaktive Medien und ihre Nutzer. Zusammenfassend vgl. Schanze: »Medienpragmatiken«, S. 40ff., bes. S. 43f. zu den generischen »Aufgaben der Medien« und der Nutzungstypologie.

mediengeschichtlichen und medientheoretischen Erkenntnisse sind insofern auch von medienökonomischer wie medienrechtlicher Relevanz.

Ohnehin sind die Grenzen zwischen digitaler und analoger Audiovision flüchtig. Als Technik hat die analoge Audiovision längst mit Schritten gearbeitet; als Interface zum menschlichen Auge und zum Ohr dient in den Digitalmedien immer noch ein Wandler von digitalen in analoge Signale. Sie werden in technischen Normen festgelegt, um eine universelle Nutzung zu ermöglichen. Der Umbruch vom sogenannten analogen zum digitalen Fernsehen erscheint als Sprung, der umfassend neue Normierungen erfordert, die nicht nur produktions- und distributionstechnisch implementiert, sondern auch vom Nutzer angenommen werden müssen. Nicht nur senderseitig, sondern auch zuschauer- und hörerseitig ist jeweils ein Sprung zu realisieren.

Wenn in der Folge das Schema der Aufgabenstellung der Medien, trotz einer evidenten Tendenz der Fusion der Gattungen im Medienprozess, auf die Frage nach hochauflösenden Medien, vor allem auf HDTV und HD-Cinema bezogen wird, so dient dies vor allem der Klärung von Sachverhalten, die, nach dem Prinzip der Nacht, in der alle Kühe schwarz sind, oft banal interessegeleitet, einem reinen technischen Machbarkeitsprinzip unterworfen werden. Hier soll nach der medienkulturellen Bedeutung der Hochauflösung gefragt werden, auch wenn diese stets in medienpsychologischen, mediensoziologischen und medienökonomischen bzw. medienrechtlichen Kontexten erörtert werden müssen.

Diese Kontexte sind nicht Rahmen, sondern Folgen eines Kunstprinzips, seiner basalen Wirkungsmächtigkeit und seinen generischen Ausdifferenzierungen. Medien nutzen dieses Prinzip, wie umgekehrt auch die Mediennutzer, anthropologisch bestimmt als »das am eifrigsten der Nachahmung beflissene Wesen«, das »Freude« an der Mimesis hat und dabei, wie Aristoteles meinte, auch »lernt«. ⁸ Der Nutzen von »HD« muss differenziert nach den Aufgaben der Medien und den daraus resultierenden unterschiedlichen Nutzungsformen betrachtet werden. Die Pragmatik der Hochauflösung zieht ihre Evidenzen aus Mediengeschichte, Medientheorie und Mediensystematik gleichermaßen. Wenn in der Folge die Fusion der »Aufgaben« als Fusion der Nutzungsformen verhandelt wird, so im Blick auch auf alte wie neue Differenzierungen, die nicht einfach in einem Zusatznutzen bei der Universalaufgabe der »Unterhaltung« durch HD-TV und HD-Cinema aufgeht.

2. INFORMATION – HOCHAUFLÖSEND?

Standen in der japanischen Entwicklung der Hochauflösung zunächst die Frage der offensichtlichen Mängel einer Technik im Vordergrund, die in Europa durch das PAL-Verfahren mit deutlich verbesserter Bildqualität (d.h. nicht zuletzt höherer Auflösung) nicht virulent waren (im Blick auf dessen gegenüber dem in den USA

8 Vgl. Anm. 4.

entwickelten NTSC-Farbfernsehen mit geringerer Auflösung und »Never The Same Colour«, wie das Akronym auf spöttische Weise gelesen wurde), vor allem aber die praktische Frage: Ist eine neue technische Norm überhaupt geeignet, um die Aufgaben des Fernsehens generell und vor allem besser zu erfüllen? Und hier konzentrierte sich die Entwicklung auf eine Voraussage, wie sie bereits Marshall McLuhan gemacht hatte: Fernsehen ist ein edukatives Medium.⁹ Wenn McLuhan von einem edukativen Medium spricht, meint er damit eine Differenz zum Rundfunk, der von ihm als »heies« Medium klassifiziert wird, als moderne »Buschtrommel« der Verbreitung von Gerüchten und weniger der Meinungen, also von deprivierten Informationen. Dem Fernsehen als neuem Bild- und Tonmedium wird, paradox, sieht man auf die frühe Fernsehkritik, die Funktion der wahren Information, tauglich für wahre Aufklärung und Erziehung, zugeschrieben. Dass die frühe Fernsehkritik den journalistischen Informationsqualitäten des Fernsehens so wenig zutraute, und dass sie aber vor allem Kritik an einer verdummenden Serialisierung der Unterhaltung übte, hatte einen Grund: Das frühe Fernsehen in Deutschland vor 1945 war eine Veranstaltung der Propaganda und der Unterhaltung. Nach 1945 ergab sich ein Bedarf an nachzuholender Information im Sinne einer Re-Eduktion. In den USA dagegen entwickelte es sich sehr schnell, gegen McLuhans Prophetie, zu einem trivialisierenden, unterkomplexen Unterhaltungsmedium, in dem die Aufklärung den alten Medien, dem Theater und dem Buch, überlassen wurde. Die Literatur erhielt neue Spielräume.

Die mediengeschichtliche Situation in Japan nach 1945 ist wie in Europa und vor allem in Deutschland durch die Erfahrung eines »Nullpunktes« gekennzeichnet. Trotzdem ergeben sich schlagende Differenzen. Sie dürften vor allem in der Fusion von Technik und Traditionalismus bestehen. Die japanische Medienpolitik eines Rundfunks, der als Monopolrundfunk angetreten war, versuchte durch programmatische Absetzung von den herrschenden, amerikanisch inspirierten Formaten dem Verlust der Traditionen entgegenzuwirken. Das Feld der Aufklärung wurde nicht im Bereich der Information und Nachrichtengebung gesehen, sondern, orientiert an einer Staatsaufgabe, in der Edukation im engeren Sinn, also in Sendungen der technisch unterstützten Lehre, eines umfassenden, europäisch bestimmten Kulturbegriffs verbunden mit traditionell japanischen Werten.¹⁰ Die Informationsaufgabe verschob sich von der aufklärenden Nachrichtengebung (»Informationspflicht«) zu einer kulturell-bildenden Aufgabenstellung. Hier setzt die enge Verbindung der Tradition mit dem technischen Fortschritt an, die zu einer technischen Re-Definition des Gedankens der alteuropäischen Mimesis führte. HD-Entwicklung in Japan war immer zugleich HD-TV und HD-Cinema (»HiVision«).

War das mangelhafte NTSC-System aus europäischer – und japanischer Sicht das Medium der verdummenden Unterhaltung, so wird dem neuen, hochauflö-

9 Vgl. McLuhan: Die magischen Kanäle.

10 Vgl. die »timeline« in Schanze: »High Definition. Fernsehen als ›Neues Medium?‹«.

senden System (versehen mit dem Akronym »MUSE«, was durchaus von Bedeutung ist), zugleich ein Zeichen gesetzt. Hochauflösung restauriert die von McLuhan bereits postulierte eigentliche Aufgabe des Bildrundfunks, eines »kühlen« Mediums der informierenden Edukation. Die Technik der Hochauflösung ist insofern keinesfalls Selbstzweck oder ein Zusatznutzen, sondern dient der als richtig und als richtungsweisend erkannten Aufgabenstellung. Sie ist aber auch, wie alle Edukation, ein Projekt der Regulierung des Sehens. Das Mehr an Information im technischen Sinn wird als Mehr der Edukation eingesetzt: Übertragung von Operationen aus einem Hörsaal in einen anderen, Naturfilme (vor allem aus der Unterwasserwelt), Übertragung und Sendung von hochkulturellen Ereignissen aus Europa, Kochkunst und Teezeremonie, dann auch Sportereignisse von übernationaler Bedeutung mit nationaler Beteiligung.

Ist deshalb Hochauflösung für eine aktuelle Nachrichtengebung nutzlos? In erster Näherung muss man diese Frage mit ja beantworten. Das benötigte Gerät ist – im professionellen Bereich bis heute – unhandlich. »Dabeisein« im Fernsehen, Telepräsenz, erfordert Planung des Unplanbaren. Alle Nachrichtengebung des Fernsehens, die mehr ist als das Verlesen von Nachrichten, aber besteht aus »Stücken«, also aus »Filmen«, die sich einem komplexen Prozess der geplanten Herstellung verdanken. Ein Film ohne Drehbuch ist die Utopie des Films. Nachrichtenstücke sind heute HD-Cinema. Das zufällige Dabeisein ist der Glücksfall des medialisierten Unglücks. Auch, dass heute bereits hochauflösendes Material von Amateuren geliefert wird, hat die Nachrichtengebung im Sinne der Dauerunterhaltung verändert. Ein Mehr an professioneller Investigation ergibt sich dadurch nicht. Ein Mehr an Bildinformation (im Sinne der Informationstheorie) ist nicht ein Mehr an Information. Die Hochauflösung der Information wird zur Metapher; es zeigt sich wiederum, dass noch so perfekte Mimesis nicht die »Wirklichkeit« ist, sondern vielmehr deren Konstruktion.

Die Aufgabenstellung der Information kann durch HD-Fernsehen und durch HD-Cinema erfüllt und zugleich konterkariert werden. Sie erkennt das Kunstprinzip der Medien als Prinzip der Simulation, sie stellt »Stücke« mit höchster Telepräsenz vor. Information fusioniert mit Unterhaltung. Ist der Amateur bereits mit HD-Kameras unterwegs, und wird das Spielfilmprogramm, einschließlich der sogenannten Fernsehspiele, in Hochauflösung geboten, so fällt die Nachrichtengebung ohne HD-Stücke gegenüber dem Unterhaltungs- und Bildungsangebot in ihrer Wirkung ab. Insofern ergibt sich ein Wettbewerb um hohe Definition zwischen den Gattungen, deren Spezifität zu verschwinden droht. HDTV als HD-Cinema begünstigt eine Fusion und Hybridisierung von Programminhalten unter der Dominanz der Unterhaltung, wie sie für die Digitalmedien generell beobachtet worden ist.¹¹

11 Vgl. Thomsen: Hybridkultur.

3. UNTERHALTUNG – HOCHAUFLÖSEND?

Ist der Kern des Fernsehens »Unterhaltung«, und lässt sich mit Unterhaltung auch das große Publikum, unverzichtbar für ein werbefinanziertes Fernsehen, vor den kleinen, inzwischen aber deutlich erwachsenen Bildschirm, Format Heimkino bringen, so sind die Unterhaltungsformate in hoher Auflösung von allen Veranstaltern gewünscht. Es bringt den Veranstaltern die notwendigen Einschaltquoten für ein Massenmedium, mit dem Haupteffekt für die kommerziellen Veranstalter, dass sie dieses zählbare Publikum, differenziert nach soziologisch messbaren Kriterien, verkaufen können. Je höher die Attraktivität, der Nutzen für den Zuschauer, desto höher auch der Nutzen für die Distributoren und Produzenten. Für den Zuschauer bringen sie einen Nutzen, da sie ein kinoähnliches Erlebnis vermitteln. Kern der Fernsehunterhaltung ist schon immer »Cinema«, Pantoffelkino, und HD-Cinema ist dessen technische Gegenwart im Sinne des Standes der »Reproduktionsbedingungen«.

Das neue, individualisierte Fernsehen, als Digitalfernsehen, ist mit einem Decoder ausgestattet, um – als Umkehrung zu der vom Digitalmedium versprochenen Nutzersouveränität – individuelle Nutzungsdaten kontrollierbar zu machen. Dadurch wird das Fernsehen nicht nur messbar, sondern zählbar und zahlend: So konkurriert es im Unterhaltungsangebot mit dem alten Theater, dem alten Kino, sowie mit den Angeboten pay per view und pay per channel, dem alten Kabel-Fernsehen und den Angeboten zum Download im Netz. Fernsehen als Distributor von HD-Cinema konkurriert überdies mit buchähnlichen Vertriebssystemen (Verkauf, Ausleihe von HD-Disks). Auch hier findet unter dem Stichwort »Interaktives Fernsehen« eine Vermischung statt. Wird der Nutzer zum »Programmdirektor« ernannt, scheint die Selektion von Unterhaltungsinhalten seine Sache zu werden – die Mechanismen des Marketings bleiben im Verborgenen des medialen Betriebs.

Aus dieser Konkurrenzsituation, sowie aus den Bedingungen des jeweiligen Marktes und seiner Regulierungen ergeben sich ökonomische Konsequenzen für HD-Cinema, seine Verbreitung und seine Nutzung. Was in Kontinenten mit geringer Einwohnerzahl auf die Fläche, mit überschaubarer Theater- bzw. Kinolandschaft, und ohne umfassende »Grundversorgung« ökonomisch durchsetzbar ist, der Verkauf von einzelnen Stücken, bzw. Sendungen als pay per view oder pay per channel, ist, angesichts der Tatsache, dass es sich bei der Hochauflösung nicht um einen Zusatznutzen, sondern um einen Grundnutzen handelt, in Regionen mit regulierter Grundversorgung kaum darstellbar. Dies gilt besonders dann, wenn dieser Grundnutzen als Zusatznutzen ausgegeben wird und der Zuschauer selber das dafür benötigte Kontrollgerät, die Kasse, auch noch zusätzlich bezahlen soll. Verlangen die Werbekunden Auflösung nach dem Stand der Technik für ihre Spots, um die angestrebte Wirkung beim Zuschauer zu erreichen, so ist die Frage zu stellen, ob das ökonomische Kalkül mit dem Zusatznutzen aufgehen kann. Da bisher kein Zahlenmaterial vorliegt (diese sind immer nur ex post zu bekommen), müssen Voraussagen offen bleiben.

Im Unterhaltungsbereich ist, nach gegenwärtigem Stand des Wissens, HD-Cinema das Produkt, das letztlich über die Zukunft von massenmedialen Angeboten entscheidet. HD-TV unterscheidet sich definiert von interaktiven Angeboten. Interaktives Fernsehen ist ein Widerspruch in sich. Selbst einzeln abzurufende Stücke sind, über die Zeit gerechnet, nicht-interaktive, massenmediale Angebote. Ob viele Zuschauer zu einer Zeit vor dem Fernseher sitzen, um ein Programm zu konsumieren (auch wenn sie heftig die Fernbedienung benutzen), oder ob viele Zuschauer sich im Zeitablauf Filme »reinziehen«, ist für die Produktionsform gleich: Immer handelt sich um Film, bei dem die Nutzungsform örtlich und zeitlich ausdifferenziert werden kann. Auf einer Skala der Interaktivität bleiben sie auf der Seite der massenmedialen Nutzung. Die Nutzung von HD-Cinema entspricht der des Kinos, der Zuschauer erfährt die Orts- und Zeitsouveränität als Zusatznutzen. Bleibt es dagegen bei der Produktionsform des Programms und werden die Stücke in einen zeitlichen Ablauf (als HD-TV) eingebunden, so ist ein Zusatznutzen kaum gegeben. Werden sie als Grundnutzen von Nutzer erfahren, so sind die Aussichten für die Erhebung von Zusatzgebühren bei einem ansonsten werbefinanzierten Programm erwartbar gering.

Die Frage allerdings bleibt, ob andere Unterhaltungsformate, auch massenattraktive Mischformate, wie Sport, von dieser Regel ausgenommen werden können. Wird ein massenattraktives Programm in hoher Auflösung im Weg des *public viewing* verbreitet, so entfällt dabei aber faktisch die Möglichkeit, bei der Individualnutzung ökonomisch anzugreifen. Das große Publikum sitzt nicht vor vielen individuell kontrollierbaren Geräten mit jeweils einer »smartcard«, sondern sitzt und steht vor wenigen großen Geräten, die eben nur eine Gerätenummer haben.

Da Angebote im Kinoformat senderseitig oft nur technisch hochskaliert werden, eine Technik, die auch von HD-Fernsehern beherrscht wird, ist es in diesem Falle für den Nutzer gleich, ob dies vorher, bei der Sendung, oder erst im Empfänger geschieht. Auch hier ist der Nutzer in der Vorhand, durch Kauf eines Geräts, das die Hochauflösung selber generiert. Er wird also, als technisch informierter Nutzer, sehr genau hinschauen, ob er natives HD oder nur vorab hochskaliertes Programm an seinem Bildschirm genießt. Der werbetreibenden Wirtschaft, die hochaufgelöste Werbebotschaften produziert und auf das Wirkungspotential der Hochauflösung setzt, wird es aber nicht gleich sein, ob sie ein Publikum einkauft, das die unterhaltsam, in HD gestaltete Werbebotschaft, die »Message«, nur auf Standardauflösung (SD) herunterskaliert empfängt, oder, allerdings mit Verlust an Qualität, wieder hochskaliert.

Werbung selbst ist das klassische Hybridprodukt der Medien, gemischt aus Information, die sie vorgibt zu sein, aus Unterhaltung, die sie trägt, und Bildung im strikten Sinne des »movere«, der Änderung von Kaufverhalten oder dessen Initiierung.

4. BILDUNG – HOCHAUFLÖSEND

Folgt man den Ergebnissen der Studien des NHK-Forschungsinstituts, so war für die Entwicklung von HD-Angeboten der edukative Nutzen der Hochauflösung entscheidend. In der Tat ist von hier aus auch die Politik der Einführung von HDTV im MUSE-Standard vom japanischen Fernsehen vorangetrieben worden. Einerseits ging es um den oben bereits angesprochenen Ausbau eines Universitätsfernsehens, zum anderen um die Übertragung von kulturellen Ereignissen bzw. deren Sendung live on screen.

Die Frage aber, ob das spielende Lernen für das Spiel als Bildungsgut, oder für den Sieg der Unterhaltung über die Bildung spricht, ob McLuhans Voraussage eines kühlen Mediums, das zur Bildung beitrage, eingetreten ist, kann heute klar beantwortet werden. McLuhan hat sich, wie auch sein europäischer Widerpart Theodor W. Adorno, mit seiner These vom verdummenden amerikanischen Fernsehen, geirrt. Aber das spricht nicht gegen sie, sondern für sie. Beide argumentierten medienhistorisch. Gegenüber der Information und der Unterhaltung in Vermischung und Hybridisierung von Angeboten und deren massenhafter Nutzung steht das massenmediale Bildungsangebot eines kühlen Mediums im Zeitalter der Audiovisionen deutlich zurück. Von Bildung im großen Fernsehen ist heute nur noch am Rande die Rede. Bildung ist per se ein hoch individuelles Geschäft.

Nachgeholte Information, an der nach 1945 ein Bedarf bestand, wird als Re-Eduktion zu einem Bereich der Bildung und Aufklärung. Die Fernsehtheorie aber musste, im Sinne der Fortentwicklung zu einer Theorie eines populären Mediums erkennen, dass die Stücke der Information und die Stücke der Bildung zunehmend dem Prinzip der universellen Unterhaltung unterworfen wurden. Der Fusion von Information und Bildung in der Re-Eduktion folgt die Fusion der Information und der Unterhaltung. HD-Fernsehen und HD-Cinema als Bildungsangebote im Zeitalter der Audiovision, wie sie in Japan in den 1960er Jahren entwickelt wurden, erscheinen also entweder als verfrüht oder als verspätet.

Seit Ende der 1980er Jahre tritt eine neue Entwicklung ein: die Differenzierung des Angebots durch die neuen Möglichkeiten, die sich auf der Digitalen Plattform anbieten. Neben das große Fernsehen tritt das kleine, das Angebot der vielen Kanäle. Zahlenmäßig nicht zu unterschätzen ist der Anteil der Bildungssendungen im kleinen Fernsehen, den früher sogenannten Spartenkanälen. Dass die gebührenfinanzierten Sender in Deutschland mit arte, Kika, 3sat und dem Theaterkanal nicht weniger als vier solcher Kanäle betreiben, davon arte in HD (nicht den Theaterkanal, bei dem HD vom Material her angezeigt wäre), ist nicht eine Konzession an die Aufgabenstellung des Öffentlich-Rechtlichen Rundfunks, sondern entspricht einem ausgesprochenen Nutzerinteresse einer nicht kleinen Zahl an Zuschauern – in der Addition der Sendepunkte und der Wiederholungen, mit denen das alte Theaterprinzip wieder eingeführt wird. HD-TV und HD-Cinema treten hier in ihre älteste und zugleich neueste Aufgabenstellung des Kulturkanals

ein, des Kanals der menschlichen Hervorbringungen und der Freude an den gelungenen Nachahmungen.

5. SCHLÜSSE?

Prognostik im Blick auf die zukünftigen und absehbaren Entwicklungen im Bereich HD-Medien ist fraglos problematisch. Gibt es aber, wie im vorliegenden Fall, Geschichten von langer Dauer, so lassen sich, trotz der gegenwärtigen, auch gewollten und in der Sache angelegten Kontingenzen (die auch den grundlegenden Ereignis- und Nachrichtenbegriff betreffen), Grundlinien der Entwicklung auch für die Zukunft aufzeigen.

Nutzungsdaten in zeitlicher Ordnung einerseits, sogenannte Kliometrien, mit der Möglichkeit zur Extrapolation, theoretisch-beschreibende Texte über das Potential bestimmter Medienkonfigurationen andererseits bilden das Rückgrat auch einer kritischen Mediengeschichte. Annahmen über den Nutzen steuern die technische Entwicklung, wie umgekehrt die technische Erfindung das Nutzerverhalten.

Basale Erkenntnisse über die Anthropologie der Medien und das »Kunstgesetz« der mimetischen Wirkung sind Voraussetzungen, die sich auch für Prognosen eignen dürften. Unterschiedliche Prognosen über die zukünftige Medienentwicklung aus dem Bereich der veröffentlichten Meinung und aus dem Bereich der Kulturkritik können in ihrem kliometrisch bestimmten Umfeld auf ihre Haltbarkeit geprüft werden. Zu rechnen ist dabei einerseits mit anthropologischen Konstanten, zu denen auch das Wirkungsmodell der Mimesis und die Dynamik der Hochauflösung gehören, aber auch die Entwicklungen der Vermischung der alten Genera und der Nutzungsformen auf der Digitalen Plattform. HDTV und HD-Cinema, eng verbunden im Modell der universellen, mimetischen Unterhaltung durch Bildschirmmedien, ausdifferenziert nach Information, Unterhaltung und Bildung, werden als massenmediale Angebote zunehmend durch neue Nutzungsformen konkurriert. Dabei steht die Frage an, ob sich alle möglichen Nutzungsformen auch angesichts der Nutzungskonstanten eines nicht wachsenden Publikums realisieren lassen.

Kein Medientyp geht jemals ganz verloren; die Ansprüche an Normierungen und Regulierungen (Technik, Recht, Politik) werden immer komplexer. Wie aktiv oder interaktiv die Medienzukunft sich gestaltet, ist, auch angesichts der aktuellen Datenlage, offen. Medien der hochdefinierten Telepräsenz sind technisch anspruchsvoll und aufwändig in der Nutzung; die HD-Kamera in der Hand des Amateurs macht noch kein Massenmedium, hat aber Rückwirkungen auf die Erwartungen der Zuschauer an professionelle Medien, auch an die eines neuen Fernsehens in denkbar höchster Auflösung. Das Publikum, die Community der Nutzer, ist anspruchsvoller geworden. Die Mediengeschichte der Hochauflösung hat ihr Ende nicht im Zusatznutzen des Entertainments.

HELMUT SCHANZE

LITERATURVERZEICHNIS

- Hanata, T. u.a.: »Psychophysical Analysis of the ›Sensation of Reality‹ included by a Visual Wide-Field Display«, in: SMPTE Journal, Nr. 89, 1980, S. 560-569.
- Holz, Arno: Die Kunst: ihr Wesen und ihre Gesetze, Berlin 1891.
- Kammer, Manfred/Schanze, Helmut (Hrsg.): Interaktive Medien und ihre Nutzer. Bd. 4: Theorie der Nutzerrolle. Baden-Baden 2002.
- McLuhan, Marshall: Die magischen Kanäle (Understanding Media), Düsseldorf u.a. 1968.
- Schanze, Helmut: »Medienpragmatiken«, in: ders. u.a.: Grundkurs Medienwissenschaften, Stuttgart 2009.
- Schanze, Helmut: »High Definition. Fernsehen als ›Neues Medium?‹«, in: Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften, Jg. 7, H.1, 2007, S. 145-167.
- Thomsen, Christian W. (Hrsg.): Hybridkultur. Bildschirmmedien und Evolutionsformen der Künste. Annäherungen an ein interdisziplinäres Problem, Siegen 1994.
- Warnke, Martin: Der Zeitpfeil im Digitalen. Sythese, Mimesis, Emergenz, Stuttgart 2004.

INTERNETQUELLEN

- Gudemann, Alfred: »Über die Dichtkunst beim Aristoteles. Neu übersetzt und mit Einleitung und einem erklärenden Namen- und Sachverzeichnis versehen. Von Alfred Gudemann. 1921.«, <http://www.gutenberg.org/files/16880/16880-h/16880-h.htm>, 16.01.2011.

ESSAY ZUM DISKURS DES ›HIGH DEFINITION‹-BILDES.

VON JENS SCHRÖTER

0. EINLEITUNG

Hier soll keine Geschichte von HDTV, seiner Ausdifferenzierung in diverse Formate und der verschiedenen Anläufe zu seiner Durchsetzung vorgelegt werden, dazu gibt es Literatur genug.¹ Ebenso sollen nicht die Technik und Umstellung des Kinos auf HD-Verfahren, sowie deren neue ästhetische Potentiale thematisiert werden.² Vielmehr soll der medientheoretische und medienästhetische Status der Unterscheidung Low Definition/High Definition (= LD/HD) skizziert werden. In 1) wird eine in der Literatur zu HDTV oder zu High Definition Cinema bislang nirgends diskutierte Passage aus McLuhans *Understanding Media* betrachtet, die zeigt, dass das Problem der *Auflösung* (engl. *definition*) bei dem kanadischen Autor, der – ob dies gefällt oder nicht – als wichtige Gründungsfigur der Medientheorie gilt, ganz im Zentrum der Theoriebildung stand. Während wir heute Medien eher z.B. um die Analog/Digital-Unterscheidung (= A/D) gruppieren oder gemäß der Sinne, die sie ansprechen, sortieren, teilte McLuhan die Medien gemäß ihrer Auflösung in *heiße* und *kalte* Medien ein. In 2) soll die Herkunft der Differenz LD/HD diskutiert und gezeigt werden, dass sie, anders als viele heutige Publikationen suggerieren³, *nicht* mit der A/D-Unterscheidung identisch ist. Vielmehr soll in 3) versucht werden, sie auf die Unterscheidung Low Culture/High Culture (= LC/HC) und das darin implizierte Ideal eines aufmerksam wahrnehmenden Subjekts zu beziehen. In 4) soll LD/HD mit der Unterscheidung Low Tech/High Tech (= LT/HT) und deren Diskussion bei John Fiske in Verbindung gebracht werden. Mit einem Plädoyer sowohl für eine widerspenstige Lektüre des Details durch die Betrachter als auch für ein Counter-High-Definition-Cinema auf Seiten der Produzenten endet der Essay.

1. MCLUHAN UND DIE AUFLÖSUNG

In McLuhans vieldiskutiertem und als Klassiker der Medientheorie geltenden Buch *Understanding Media*, zu deutsch *Die magischen Kanäle*, findet sich eine eigentümliche Passage:

-
- 1 Vgl. u.a. Bischoff: Die politische Ökonomie von HDTV; Niblock: The Future for HDTV in Europe; Schanze: High Definition; Woldt: HDTV.
 - 2 Vgl. Hahn: Mit High Definition ins digitale Kino; Hahne: Das digitale Kino; Kirchner u.a.: Abschied vom Zelluloid?; Slansky: Digitaler Film – digitales Kino. Zur Ästhetik des HD-Cinema siehe auch die Beiträge von Ivo Ritzer und Marcus Stiglegger in diesem Heft.
 - 3 Vgl. Hahn: Mit High Definition ins digitale Kino; Hahne: Das digitale Kino.

Das Filmbild bietet einige [...] Millionen Daten pro Sekunde, und der Beschauer muß die Einzelheiten nicht so drastisch einschränken, um sich einen Eindruck zu machen. Er ist im Gegenteil eher geneigt, das ganze Bild in einem Paket entgegenzunehmen. Der Beschauer des Fernsehmosaiks hingegen gestaltet mit der technischen Bildkontrolle unbewusst die Punkte zu einem abstrakten Kunstwerk nach dem Muster von Seurat oder Rouault um. Wenn jemand fragen sollte, ob sich das ändern würde, wenn die Technik die Charakteristik des Fernsehbildes auf die Stufe des Filmbildes bringen würde, könnte man nur mit der Gegenfrage kommen: »Können wir eine Karikatur durch Licht- und Schatteneffekte oder perspektivische Darstellung ändern?« Die Antwort lautet »ja«, nur wäre das keine Karikatur mehr. »Verbessertes« Fernsehen wäre kein Fernsehen mehr. Das Fernsehbild ist jetzt ein mosaikartiges Maschennetz von hellen und dunklen Punkten, was ein Filmbild nie ist, auch wenn die Qualität des Filmbildes sehr schlecht sein sollte.⁴

Offenbar definiert McLuhan Fernsehen durch seine mosaikartige Struktur aus Bildpunkten und nicht z.B. durch seine gegenüber dem Kino veränderte Rezeptionssituation (Wohnzimmer vs. Kinosaal). Würde diese »Charakteristik des Fernsehbildes auf die Stufe des Filmbildes« gebracht, was sich nur als Steigerung der Auflösung verstehen lässt, dann wäre das Fernsehen kein Fernsehen mehr, sondern Kino. Hier scheint ein Widerspruch vorzuliegen: Wenn ein Fernsehbild eine Art Mosaik ist, dann ist es das auch bei stark gesteigerter Auflösung, selbst wenn dies nicht mehr wahrnehmbar sein sollte. Dann bliebe Fernsehen aber auch bei gesteigerter Auflösung Fernsehen. Wenn umgekehrt aber die Steigerung der Auflösung dazu führen soll, dass Fernsehen kein Fernsehen mehr ist, dann geht es offenbar nicht um die mosaikartige Struktur, sondern um deren Wahrnehmung, die Anmutung, den »Look« des Bildes. Wenn die Auflösung sehr hoch wird, gilt nicht mehr McLuhans These: »Das Fernsehbild verlangt in jedem Augenblick, daß wir die Lücken im Maschennetz durch angestrengte Beteiligung der Sinne »schließen« [...].«⁵ Entweder geht es darum, wie das Bild *aufgebaut* ist oder wie es *erscheint*. Der zweite Aspekt entspricht aber allein McLuhans Theoriedesign, das sich bekanntlich u.a. um die Differenz zwischen heißen und kalten Medien zentriert. Nicht zufällig diskutiert McLuhan nur wenige Seiten nach seinen kurzen Erörterungen zu Fernseh- und Filmbild eben diese leitende Unterscheidung erneut (ich zitiere die amerikanische Originalausgabe in der kritischen Edition von 2003, da die deutsche Übersetzung zumindest dieser Passage nicht gut ist): »A cool medium, whether the spoken word or the manuscript or TV, leaves much more for the listener or user to do than a hot medium. If the medium is of high

4 McLuhan: Die magischen Kanäle, S. 474. Vgl. McLuhan: Understanding Media, S. 418.

5 McLuhan: Die magischen Kanäle, S. 475.

definition, participation is low. If the medium is of low intensity, the participation is high.«⁶ Hier taucht der Ausdruck ›high definition‹ als Kennzeichnung heißer Medien auf. Diese adressieren einen Sinn mit sehr vielen Details und erfordern daher wenig Beteiligung seitens des Wahrnehmenden. Kino ist gegenüber dem TV heiß, da das Bild mehr Auflösung bietet. Kino ist also immer schon *High Definition Cinema* – es kann nur um die Frage der graduellen Steigerung der Auflösung gehen.

Es kann und soll hier keine Diskussion der umstrittenen Differenz von kalten (oder kühlen) und heißen Medien stattfinden. Es sei nur festgehalten: McLuhan differenziert Medien nach ihrer Auflösung (und den Anforderungen, die diese an die Wahrnehmenden stellt), nicht etwa nach einer Unterscheidung wie A/D.⁷ In interessanter Vorwegnahme der Debatte um HDTV denkt McLuhan darüber nach, was passierte, wenn nun auch das Fernsehen hochauflösend, eben ›auf die Stufe des Filmbildes‹, gebracht würde: Da Medien bei ihm entlang einer Unterscheidung, die auf die wahrnehmbare Auflösung setzt, eben kalt/heiß, strukturiert werden, *kann er nur* schlussfolgern, dass höher aufgelöstes Fernsehen kein Fernsehen mehr ist. Es wäre daher kein Fernsehen mehr, weil seine mosaikartige Grundstruktur nicht mehr *erscheint* und folglich die Betrachter keine Arbeit der Vervollständigung mehr leisten müssen. Er bringt dabei die Frage nach der Auflösung in Zusammenhang mit der Frage nach der Differenz von Kino und Fernsehen. Das scheint heute tatsächlich ein Problem zu sein: Einerseits kann HDTV (z.B. Sky HD) und mehr noch die Rezeption von Kinofilmen, abgespielt auf Blu-ray-Playern und mit HD-Fernsehgeräten (oder Beamern und Leinwänden) vorgeführt, die Auflösung des Bildes und den Surround-Sound des Kinos ins Heim bringen. Andererseits werden heute auch Kinofilme in Kinos teilweise bereits mit HD-Projektoren projiziert, das unwahrnehmbare Mosaik des High Definition Videos zieht in die Kinosäle ein – und wird als ›Filmbild‹ wahrgenommen. Oder anders gesagt: HD-Fernsehgeräte, Blu-ray-Player und Surround-Anlagen daheim, sowie HD-Projektoren und entsprechende Datengeber in Kinos bilden einen neuen Medienverbund, der zumindest hinsichtlich der Anmutung, des Looks des Bildes und dem Impact des Sounds den Unterschied von Kino und Fernsehen tendenziell einebnet (außer hinsichtlich der Bildgröße). Dieser »dispositive [...] Bastard«⁸ setzt sich sowohl vom alten Fernsehen mit seinem groben Mosaik, als auch vom alten (analogen) Kino mit seiner körnig-weichen Anmutung ab. Der Unterschied der Rezeptionssituation scheint ebenfalls tendenziell eingeebnet zu werden: *Home Cinema*-Anlagen sollen, wie der Name schon sagt, die Rezeptionserfahrung des Kinos ins Heim bringen, also den Gegensatz von Kino (öffentlich)

6 McLuhan: *Understanding Media*, S. 425; zuerst und ausführlich diskutiert er die Unterscheidung ebd., S. 37ff. Vgl. McLuhan: *Die magischen Kanäle*, S. 483 und 44ff.

7 Die A/D-Unterscheidung scheint bei McLuhan eine nachgeordnete oder keine Rolle zu spielen, vgl. Schröter: *Von Heiß/Kalt zu Analog/Digital*. Vgl. aber auch die andersgelagerte Position von Heilmann: *Digitalität als Taktilität*.

8 Zielinski: *Audiovisionen*, S. 249.

und TV (privat) auflösen.⁹ Umgekehrt wird in manchen Kinos mithilfe der HD-Projektoren auch so manche Fussball-Live-Übertragung (etwa auf Sky HD) gezeigt – während der letzten Fussball-WM 2010 war dies der Fall. *High Definition* scheint nicht nur hypothetisch in McLuhans Überlegungen von 1964, sondern auch heute faktisch die Konstellation von ›Fernsehen‹ und ›Film‹ zu verschieben. Mediengrenzen scheinen von der hohen Auflösung aufgelöst zu werden. Vielleicht ist die Auflösung am Ende doch wichtiger als z.B. die A/D-Unterscheidung?

2. LD/HD ≠ A/D

Eine der frühesten Verwendungen des Wortkörpers HD scheint November 1933 in der Zeitschrift *Television* vorzuliegen. Dort heißt es: »Other companies, too, may, at the discretion of the BBC, be given similar opportunities of providing high-definition television apparatus for transmission experiments.«¹⁰ Aber was war 1933 hochauflösend? 1943 findet man im *British Standard Glossary of Terms Used in Telecommunications* einen Eintrag, den Abb. 1 zeigt.¹¹

5122	High-definition television	A system of television in which the number of scanning-lines exceeds 200 for each picture.
5123	Low-definition television	A system of television in which the number of scanning-lines is less than 200 for each picture.

Abb. 1: Eintrag zu HD/LD im *British Standard Glossary* von 1943.

Offenkundig ist die damalige Grenze zwischen HD/LD eine Auflösung von 200 Zeilen – gemessen an heutigen HD-Standards, wo es z.B. um 1080 aktive Zeilen gehen kann,¹² äußerst gering. Auch wenn LD/HD zunächst als bloß technische und daher gleichsam ›objektive‹ Differenz erscheint,¹³ ist sie doch strikt relativ und verweist immer auf einen gegebenen Durchschnitt, gegenüber dem eine

9 Vgl. Klinger: *Beyond the Multiplex*, S. 17ff.

10 o.V.: *Future of B.B.C. Transmissions*, S. 373. Schon in der *London Times* vom 13.10.1933 findet man auf S. 12, Spalte 3 unter der Überschrift »High-Definition Television« die Anmerkung, dass die BBC in näherer Zukunft ihre Experimente mit High-Definition Television fortzuführen gedenkt. Es wird zwar nicht bemerkt, was genau unter High Definition zu verstehen ist, klar scheint aber, dass es sich um eine Auflösung größer als 30 Zeilen handeln muss.

11 British Standards Institution: *British Standard Glossary of Terms Used in Telecommunication*, S. 77.

12 Vgl. Hahn: *Mit High Definition ins digitale Kino*, S. 14ff. Es gab übrigens schon in den 1940er Jahren Versuche mit Auflösungen, die noch heute hoch anmuten, etwa ein 1015-zeiliges System 1941 im besetzten Paris, vgl. Abramson: *Die Geschichte des Fernsehens*, S. 304. Solche Versuche blieben aber experimentell und die Ausnahme – aufgrund der mangelnden Bandbreiten entschied man sich nach dem Krieg für geringere Auflösungen (ebd., S. 346).

13 Wie A/D, insofern diese Differenz eindeutig definiert werden kann, vgl. z.B. Goodman: *Sprachen der Kunst*, S. 154ff.

Auflösung erst besonders ›hoch‹ sein kann (deswegen wird zumeist von SD – *Standard Definition* – statt von LD gesprochen). HD ist immer in der Vorreiterrolle. Während es nicht ›digitaler‹ als ›digital‹ geht, kann die Auflösung sehr wohl weitergesteigert werden, weswegen nach HD ja schon UHD, nach der Blu-ray die HVD anvisiert werden.¹⁴ Die Auflösung unterliegt einer permanenten Steigerungslogik, die sich eher einer Markt-Logik verdankt, als dem ›Mythos des totalen Kinos‹, wie ihn Bazin beschwor. Diese Steigerungslogik, nach der man nur mit HD an der Spitze des technischen Fortschritts steht, findet sich in einschlägigen Werbetexten deutlich. So wird der *Digital Hybrid Receiver ReelBox Avantgarde II HD* mit folgenden Worten angepriesen:

Digitale Medienwelten von morgen schon heute erleben – mit dem Vorreiter in Sachen Digital Home Entertainment, der ReelBox Avantgarde II. Moderne stromsparende Notebook-Technologie kombiniert mit speziell entwickelter Multimedia-Hardware ergibt maximalen HDTV-Genuß. Per HDMI- oder YUV-Verbindung [...] entlockt die Avantgarde II jedem Wiedergabegerät knackig scharfe, kontrastreiche Bilder mit satten Farben. Kristallklarer Surround-Sound verwöhnt audiophile Ohren und schafft echtes Kino-Feeling im heimischen Wohnzimmer. [...] Mit der ReelBox Avantgarde sind Sie der Zeit voraus – erleben Sie digitale Medienvielfalt schon heute so, wie andere sie auch morgen nur erträumen können.¹⁵

Hier wird deutlich: High Definition, Home Cinema, Surround Sound bringen nicht nur das Kino nach Hause und verschmelzen damit TV und Kino, sondern indem sie das tun, nehmen sie die Medien-Zukunft vorweg. Indem man solche Geräte kauft, ist man seiner Zeit voraus und gehört zu den Vorreitern, zur Avantgarde, an der vordersten Front des Fortschritts.

Man kann festhalten: Entgegen der heute selbstverständlichen Auffassung ist die Differenz LD/HD *nicht* mit der Differenz A/D identisch – im Gegenteil: Lange Zeit blieb die deutlich höhere Auflösung des chemischen Films ein großer Vorteil des analogen Kinos.¹⁶ Bei dem in Abb. I zitierten Standard von 1943 muss man bedenken, dass zu dieser Zeit das Fernsehen noch analog (oder besser: halb-analog¹⁷) und zudem noch vielfach mechanisch gewesen ist. Obwohl dort der

14 http://de.wikipedia.org/wiki/Ultra_High_Definition_Television, 25.01.2011
und http://de.wikipedia.org/wiki/Holographic_Versatile_Disc, 25.01.2011.

15 <http://www.terem.de/Satellitentechnik/Receiver/HDMI/ReelBox-Avantgarde-HD-2/>, 25.01.2011.

16 Zumindest analog hinsichtlich der Einzelbildaufzeichnung – ob nicht schon die Abtastung der Bewegung 24 Bilder pro Sekunde in Richtung des Digitalen weist, lasse ich hier offen.

17 Insofern Fernsehen mit diskreten Zeilen arbeitet enthält es auch ein digitales Moment.

Ausdruck HD fällt, hat dies nichts mit Digitalität im heutigen Sinne zu tun.¹⁸ Es könnte sogar sein, dass die Assoziation von LD/HD mit A/D – die in der Regel über die Fortschritts-Konnotation des Digitalen erfolgt¹⁹ – dazu dient LD/HD zu ›technisieren‹, um dadurch die kulturellen und – wenn man so will – ideologischen Aufladungen zu naturalisieren. Diesen Aufladungen soll im Folgenden nachgegangen werden – indem erstens LD/HD mit LC/HC und zweitens mit LT/HT in Verbindung gebracht wird.

3. LD/HD UND LC/HC: DAS TECHNOPHILE SUBJEKT UND SEINE BLINDHEIT

›Kristallklarer Surround-Sound verwöhnt audiophile Ohren‹. In dem oben gegebenen Zitat aus der Werbung wird der Diskurs der High Fidelity bzw. High End angespielt und der potentielle Käufer als ein Subjekt mit ›audiophilen Ohren‹ umschrieben, d.h. mit besonderen Unterscheidungs- und Genussfähigkeiten (›HDTV-Genuß‹).²⁰ Benutzer werden als *technophile Subjekte* positioniert, die paradoxal mit der avantgardistischsten Technik umgehen: Einerseits garantiert deren ›hohe Auflösung‹ (sei sie visuell oder auditiv), dass das zu Repräsentierende scheinbar durch die Vermittlung ungetrübt (kein Rauschen etc.), also eigentlich unvermittelt, erscheint. Andererseits soll dieses Zurücktreten und Unsichtbarwerden des Mediums selbst beobachtet und bewundert werden, also erscheinen. Das technophile Subjekt soll die Erscheinung der Nicht-Erscheinung des Mediums beobachten. Diese Fähigkeit wird als Leistung gepriesen. Deswegen kann Sky HD ja auch mit dem Slogan »Das Besondere sehen« werben – es geht dabei nicht nur um die Inhalte, sondern um das Sehen-Lernen des besonderen Charakters der Präsentation selbst. Es geht auch um ein *besonderes Sehen*. Die Sky HD-Werbeclips inszenieren dies in einem ständigen Herumfliegen von Tropfen, Schwaden, Flocken und Blättern in Superzeitlupe – einem Verfahren, das die Bewegungen dieser Elemente nicht bewegungsunscharf verwischt und damit HD-Look suggerieren soll. Das Bild wird angefüllt mit Details, die erst in HD dem aufmerksamen Blick genau sichtbar werden.

18 Vgl. Abramson: Die Geschichte des Fernsehens, zum technischen Stand des Fernsehens in den 1930er und 1940er Jahren; Vgl. Schröter: Analog/Digital, S. 10 dazu, dass die A/D-Unterscheidung um 1933, als der Begriff HD auftauchte, noch gar keine Rolle spielte.

19 Vgl. dazu Schröter: Analog/Digital.

20 Zur Genese der ›High Fidelity‹ und dem darin implizierten Modell des aufmerksamen Hörens, vgl. Sterne: The Audible Past, S. 215ff.



Abb. 2 Detailfülle und aufmerksam schauendes Subjekt in Sky HD-Werbeclips

So kann mit dem Kauf einer HD-Anlage – frei nach Bourdieu – großes technokulturelles Kapital akkumuliert werden, ein Kapital, das in der Regel (und wie in dem Sky-Clip) männlich konnotiert ist. Dies unterstreicht Barbara Klinger in ihrer materialreichen Analyse zum Diskurs des Home Theaters, die leider nur am Rande auf HD eingeht:

The aesthetic associated with this machines relies on privilege as a key term of its appeal: it is defined by particularly attentive viewing sensibilities and heightened sensory experiences [...] and by pervasive equations of technology itself with art. Like promotions for other media innovations before it, home theater discourse attempts to establish a competitive place for these new machines by distinguishing between their capabilities and those of already established media – in particular, between the ›highbrow‹ adventures apparently offered by recent technologies and the ›lowbrow‹ experiences of traditional TV.²¹

Sie spricht von ›pervasive equations of technology itself with art‹ und den ›highbrow adventures apparently offered by recent technologies and the lowbrow experiences of traditional TV‹. Kunst und damit die Unterscheidung LC/HC spielen offenbar im Diskurs zu LD/HD eine Rolle. Die oben zitierte Werbung für den *Digital Hybrid Receiver ReelBox Avantgarde II HD* macht es deutlich. Mit Begriffen wie ›Avantgarde‹ und der Positionierung eines technophilen Subjekts, das seine Wahrnehmung schärfen und die Unwahrnehmbarkeit des Mediums wahrnehmen soll, wird an die Diskurse der HC und den dabei implizierten Subjekten ange-

21 Klinger: *Beyond the Multiplex*, S. 20.

geschlossen: »Much modernist art and music theory has been based on dualistic systems of perception in which a rapt, timeless presence of perception is contrasted with lower, mundane or quotidian forms of seeing and listening.«²² In einer eigentümlichen Aneignung modernistischer Diskurse signalisiert die Sky HD-Werbung in den durch Superzeitlupe gestreckten Momenten und der Darstellung von Wahrnehmungsakten (aufgerissene Augen, Blickrichtung etc., siehe Abb. 2) eben jene zeitlose Präsenz einer geschärften Wahrnehmung, die sich von den »lower, mundane or quotidian forms of seeing and listening«, dem bisherigen Fernsehen absetzt – »Fernsehen war gestern« ist auch ein Werbespruch von Sky HD. Unter expliziter Erwähnung von HDTV bemerkt Boddy:

What is striking about the diverse discourses addressing the range of new electronic imaging technologies is the common claim that they promise to remake and destroy conventional television: to transform the scorned and degraded domestic television set into a good cultural object.²³

Und in diesem Sinne fällt auf, dass auch McLuhan unerwartet die pointillistische Avantgarde des späten 19. Jahrhunderts aufruft. Dies sei erneut zitiert: »Der Beschauer des Fernsehmosaiks hingegen gestaltet mit der technischen Bildkontrolle unbewusst die Punkte zu einem abstrakten Kunstwerk nach dem Muster von Seurat oder Rouault um.«²⁴ Zunächst ist bei McLuhan die Wertung genau umgekehrt. Es ist der niedrig aufgelöste Charakter des Fernsehens seiner Zeit, der die Aktivität der Zuschauer in der Konstruktion eines Bildes aus Punkten, wie beim Pointillismus²⁵, aufruft. Die Assoziation mit der Hochkunst gilt also gerade *nicht* für das hoch aufgelöste Bild des Kinos. Zu dieser anderen Wertung passt, dass das (digitale) HD-Bild in einschlägigen Diskursen ausdrücklich – und darin der entsprechenden Benennung der digitalen Klangreproduktion ähnelnd – von seiner Anmutung her als »kühl« bezeichnet wird: »Es hat etwas Kühles und Steifes.«²⁶ Und: »So wird HD-Video oft eine gewisse harte, kühle, sehr klare oder sogar hyperreale Anmutung attestiert, die sich zwar nicht alleine auf die Unterschiede zwischen Korn und Pixel zurückführen lässt, jedoch durchaus damit zu tun haben

22 Crary: *Suspensions of Perception*, S. 46.

23 Boddy: »Archeologies of Electronic Vision and the Gendered Spectator«, S. 107.

24 McLuhan: *Die magischen Kanäle*, S. 474. Vgl. McLuhan: *Understanding Media*, S. 418: »In contrast, the viewer of the TV mosaic, with the technical control of the image, unconsciously reconfigures the dots into an abstract work of art on a pattern of a Seurat or Rouault.« Die Frage, inwiefern der Pointillismus entweder selbst von mit Bildpunkten arbeitenden Technologien des 19. Jahrhunderts beeinflusst ist (vgl. Broude: »New Light on Seurat's »Dot«) oder auf irgendeine sinnvolle Weise als »Vorwegnahme« von Technologien, die auf Bildpunkten beruhen, verstanden werden kann, sei hier nicht weiter diskutiert.

25 Vgl. Crary: *Suspensions of Perception*, S. 149ff. zu Seurat.

26 Hahne: *Das digitale Kino*, S. 21.

dürfte.«²⁷ Wieso kommen die Autoren dazu, dass HD-Bild als ›kühl‹ oder ›kalt‹ zu bezeichnen? Barbara Flückiger bemerkt:

Während die Position des Kornes innerhalb eines von Zufällen bestimmten Rahmens im Bild tanzt, ist die Lage des einzelnen Pixels fest definiert. Die oft als kalt beschriebene Anmutung des digitalen Bildes hat ihren Ursprung in diesem Unterschied. Den Bildern fehlen die gewohnten Störungen, die das Wahrnehmungssystem füttern und mit Adaptionaufgaben auf der Mikroebene beschäftigen, die zum lebendigen Eindruck des Filmbilds führen. Sie wirken sehr perfekt und werden als unbelebt und steril qualifiziert.²⁸

Das ›Kühle‹ des HD-Bildes besteht also in einer *geringeren* Beschäftigung der Wahrnehmung, einer geringeren Einbeziehung der Zuschauenden, behauptet Flückiger, während McLuhan es deswegen als heiß beschreiben würde. Nun ist das vielleicht nur der eigentümlichen Terminologie McLuhans geschuldet. Gemeinsam ist beiden Beschreibungen aber, dass die Aktivität der Betrachter mit der niedrigeren Auflösung bzw. mit ›Störungen‹ auf der ›Mikroebene‹ einhergeht. Umgekehrt – so folgt daraus – repositioniert das HD-Bild die Betrachter, da es in seiner ›kristallklaren‹ Fülle nicht mehr das Bild im Rauschen zu suchen gibt – aber dafür eine neue, höhere Aktivität erzeugt: Nämlich das bewusste Absuchen der Bildfläche nach Details. So wie der Connoisseur die Bilder der Kunst aufmerksam examiniert und dank seiner besonderen Fähigkeiten examinieren *kann*, so kann nun der Besitzer einer HD-Home Cinema-Anlage das Bild nach all den zuvor unsichtbaren Details absuchen. Jeder Film kann zu Hause nochmal gesehen werden, nochmal neu entdeckt werden – gesteigert durch die Fähigkeit, anders als im Kino, die Blu-ray auch anhalten zu können. Alles schon Gesehene wird nochmal neu sichtbar – was aber auch den leicht unheimlichen Umkehrschluss erlaubt, dass man zuvor gar nicht richtig sehen konnte: »Ich sehe mich nicht sehen. Nur wenn zu sehen ist, was (und nicht daß) man nicht sieht, wird man zukünftig sehen können, was man nicht gesehen hatte.«²⁹ Das HD-Bild in seiner kühlen Klarheit zeigt dem technophilen Subjekt dessen konstitutive Blindheit – die eben nur technisch kompensiert werden kann. Das Entsetzen vor dieser Blindheit und das phantasmatische Versprechen ihrer Aufhebung mag das Begehren nach immer höherer Auflösung – von HD zu UHD; von der Blu-ray zur HVD – befeuern.

27 Hahn: Mit High Definition ins digitale Kino, S. 27. Mit dem Unterschied von ›Korn und Pixel‹ ist gemeint, dass im analogen Film die Filmkristalle kein absolut starres Raster bilden, »vielmehr ›tanzt‹ ein spezifischer Bildpunkt je nach Lage des Kornes von Bild zu Bild« (ebd., S. 26.). Daher wirkt das Filmbild weicher. Siehe hierzu auch den Beitrag von Marcus Stiglegger in diesem Heft.

28 Flückiger: »Das digitale Kino«, S. 29.

29 Därmann: Tod und Bild, S. 409. Das doppelte ›mich‹ steht so im Original.

Bemerkenswerterweise hat dieses Problem der »narzisstischen Kränkung, die in dem Wissen liegt, daß man nicht sieht, wenn man sieht«³⁰ die technischen Medien bereits im 19. Jahrhundert verfolgt. Der Prozess der automatischen Einschreibung von Licht im indexikalischen Medium Fotografie drohte den Status des sehenden Subjekts zu unterlaufen. Die nebensächlichen und ephemeren Details, die sich an jeder Intention des Fotografierenden vorbei ins Bild schleichen und oft erst nachträglich gesehen werden, zeigen eben dies. Wie Kemp bemerkt hat, galt die »Detailfrage« im 19. Jahrhundert als »Haupthindernis« für die Anerkennung der Fotografie als Kunst. Denn die Details zeigen nicht nur, wie lückenhaft das menschliche Auge sieht, sondern heben auch die Vorstellung einer Beherrschung des Bildraums durch den Künstler aus den Angeln. Hohe Auflösung kann in bestimmten diskursiven Praktiken auch ein Problem sein. In der fotografischen Strömung des Piktorialismus sollte daher durch »leicht unscharfe Einstellung [...] die Gesamtwirkung einer Fotografie verstärkt werden.«³¹ Dies erinnert an heute anzutreffende Versuche, das HD-Bild z.B. durch die Reduktion von Schärfentiefe einem traditionellen Filmlook anzunähern und dadurch kommensurabler zu machen.³²

Zeigt sich hier nicht eine tiefe Ambivalenz des HD-Bildes? Erlaubt es nun ein aufmerksames, technophiles – und von der gewöhnlichen Couch Potato entferntes – Subjekt oder unterminiert es mit seiner kalten Detailfülle gerade alle Ansprüche auf eine bewusste Gestaltung, also auf ein »aufmerksames Subjekt« auf der Produktionsseite? Vielleicht kann letzteres Problem heute dadurch minimiert werden, dass die Filme, die als HD präsentiert werden, ohnehin weitgehend nur noch digital durchkonstruiert sind (und in dieser Hinsicht eben nicht mehr auf indexikalischen Bildern basieren). Mutmaßlich gibt es (abgesehen von gelegentlichen und komischen Pannen) in solchen Produktionen einfach keine automatisch und unkontrolliert sich einschreibenden Details mehr – jedes Blatt, jeder Tropfen, jede Flocke und jede Schwade in den Sky-HD-Clips ist mit großem technischem Aufwand digital generiert oder bearbeitet. Das Bild ist kontrolliert – was zum nächsten Punkt führt...

4. LD/HD UND LT/HT: DIE KONTROLLE DES SICHTBAREN UND IHR SCHEITERN.

Der richtige Content für ein HD Home-Cinema sind die aufwendigen, selbst in HD gedrehten Blockbuster, voller atemberaubender Effekte und liebevoller Details (daher spielen diese Filme in der Sky HD-Werbung auch eine so große

30 Ebd.

31 Kemp: Theorie der Fotografie, S. 88. Vgl. dazu Ullrich: Geschichte der Unschärfe, S. 19ff.

32 Vgl. Hahne: Das digitale Kino, S. 17. Vgl. auch den Beitrag von Jörg von Brincken in diesem Heft zu den Problemen, welche die hohe Auflösung für die Pornofilmindustrie darstellt.

Rolle). Der HD-Fernseher oder Beamer und die Surround-Anlage zuhause versprechen auch insofern eine Steigerung des technokulturellen Kapitals, als sie High-Tech gegenüber Low-Tech sind. Ebenso wie die LD/HD ist LT/HT eine relative und sich historisch ständig verschiebende Differenz. Das Feld der HT ist das Feld der avancierten und in der Regel kapitalintensiven Technologien, die eben darum nur wenigen zur Verfügung steht. John Fiske schreibt am Beispiel von Video und näherhin den Auseinandersetzungen um das Rodney King-Video:

Aber selbst derart technologische Prozesse wie Video operieren niemals außerhalb von sozialen Determinanten. Die Glaubwürdigkeit von Video hängt vom sozialen Bereich ab, in dem es verwendet wird. Im unteren [low] Bereich (geringes Kapital, unaufwendige Technik, wenig Macht) hat Video eine Authentizität, die aus dem Mangel an technischen Eingriffsmöglichkeiten auf Seiten des Anwenders resultiert. Sind Kapital, Technologie und Macht jedoch hoch [high], ist die Möglichkeit einzugreifen – technologisch und sozial – erhöht.³³

LT steht den ›normalen Menschen‹, den, wie Fiske in seiner, an Gramsci orientierten, Diktion sagt, *people* zur Verfügung. HT hingegen nur den kapital- und machtstarken Allianzen des *power bloc*.³⁴ Gerade weil im LT-Bereich wenige Möglichkeiten des Eingriffs in die Darstellung bestehen, können LT-Aufzeichnungen authentisch wirken. Fiske verdeutlicht das genau am Beispiel der überbordenden und nicht-intentionalen Details, die eben schon eine so große Rolle spielten:

Die Kamera erzählt uns immer mehr, als notwendig; ein Foto transportiert stets mehr Information als nötig sind, um eine Sache deutlich zu machen. Diese Teile von nicht notwendiger Information fungieren als Untermauerung der ›Bewahrheitung‹ der Fotografie, aber gleichzeitig unterlaufen sie diese auch: Sie können uns daran erinnern, dass dieses fotografierte Ereignis, wie jedes andere auch, immer auf verschiedene Weise in den Diskurs eingebracht werden kann.³⁵

Der Punkt, auf den es Fiske hierbei ankommt, ist also nicht der Verweis auf eine Blindheit im Sehen, sondern dass die Fülle an Details immer einen unkontrollierbaren Überschuss produziert, der einer spurensuchenden Lektüre immer auch alternative Weisen der Diskursivierung eröffnet. Daher wirkt LT ›authentisch‹ und ebenso wird es auch im kommerziellen Kino angeeignet, allerdings keineswegs

33 Fiske: »Videotech«, S. 494, erster Einschub in eckigen Klammern im Original.

34 Vgl. zu Fiskes Unterscheidung von *people* und *power bloc*, die keinesfalls auf ein statisches Klassenmodell reduziert werden kann, Schröter: »Von Wissen/Unterhaltung zu offiziellem/populärem Wissen«, S. 100ff.

35 Fiske: »Videotech«, S. 493.

um eine verborgene Wahrheit aufzudecken, sondern lediglich um fesselnde Authentizitätseffekte zu erzeugen – Fiske hat selbst gezeigt, wie dieser unbeabsichtigte Detailüberschuss ›domestiziert‹ und kommerzialisiert werden kann.³⁶

HD ist per definitionem immer der durchschnittlich gegebenen Auflösung voraus – d.h. es ist immer hoch-technisch (und wenn HD überall etabliert ist, wird eben UHD das neue HD). Nach Fiske wäre es also tendenziell auf der Seite der dem *power bloc* zugeordneten Gebrauchsweisen zu finden. Abramson hat argumentiert, dass die Entwicklung hochauflösender Videoformate nach der Standardisierung des Fernsehens nach dem zweiten Weltkrieg, bei dem aufgrund der begrenzten Bandbreiten geringere Auflösungen vorgesehen waren, eher im »Übergangsbereich zwischen Fernseh- und Filmtechnik«³⁷ stattfand. Ziel war die Kostenreduktion in der Filmproduktion:

Die mit der Produktion hochscharfer Filmbilder mit elektronischen Mitteln (mit hochzeiligen Videosystemen) gegebenen Möglichkeiten erstreckten sich von Verbesserungen des Bildaufnahmeprozesses über die Technik des elektronischen Schnitts mit allen damit verbundenen Möglichkeiten der Bildmanipulation (Tricktechnik) bis hin zur radikalen Verbilligung und Beschleunigung der Produktion.³⁸

Die HD-Entwicklung war also von Anfang an verbunden mit der industriellen Produktion fiktionaler Filme (›Tricktechnik‹). Die Steigerung der Auflösung hatte – natürlich – nicht den Zweck den Exzess des *unkontrollierten* Details zu stärken und damit die diskursive Kontrolle über die Bedeutung der Bilder zu schwächen. Am Beispiel des Rodney King-Videos und seiner Nachbearbeitung für die Vorführung im Gerichtssaal bemerkt Fiske: »Die gesteigerte Klarheit der hohen Videoqualität [enhanced clarity of the videohigh] zerstörte die Authentizität des unteren Videobereichs, erhielt stattdessen jedoch die Macht, in der Domäne des Gerichts- und Geschworenensaals die eigene Wahrheit zu erzählen.«³⁹ Überträgt man dies versuchsweise auf das *High Definition Cinema*, so ist der Punkt: Das HD-Bild (zumindest des fiktionalen High-Tech-Blockbusters) zeigt die Ausweitung der diskursiven Kontrolle auch noch auf die minutiösen Details. Wie oben schon angedeutet: Die herumwirbelnden Tropfen, Flocken, Blätter in der Sky HD-Werbung erzählen ebenso wie die verblüffende Tatsache, dass man trotz der maßlos gesteigerten Auflösung noch immer nicht die Filmtricks *als* Tricks erkennen kann, von der Macht der Film- und Fernsehindustrie über das Sichtbare. Trotz des aufmerksamen Absuchens des Bildes durch das technophile Subjekt

36 Ebd., S. 496ff. Vgl. zum Einsatz des ›DV-Looks‹ (DV = Digital Video) im Kino auch Kirchner u.a.: Abschied vom Zelluloid?

37 Abramson: Die Geschichte des Fernsehens, S. 346.

38 Ebd., S. 347.

39 Fiske: »Videotech«, S. 495.

wird – idealiter – kein Riss in der Fabrikation sichtbar. Die Spuren der Produktion werden, ganz in Sinne der marxistischen Kritik, verwischt.⁴⁰ Je höher die Auflösung, desto blendender der Schein. HT zu besitzen, z.B. in Form der Home Cinema-Anlage, ist nicht nur eine Akkumulation von technokulturellem Kapital, mit der sich der Besitzer unterscheiden kann von jenen, die auf LT angewiesen sind. Es ist auch eine symbolische Partizipation an jener Macht, die scheinbar transparent, d.h. unter Ausklammerung von Medialität und Produktion, auch noch die unmöglichsten Dinge zur Erscheinung zu bringen vermag. Das technophile Subjekt beobachtet mit der Erscheinung der Nicht-Erscheinung des Mediums auch die Nicht-Erscheinung der Produktion und damit die geradezu magische Macht des *power blocs* – und sich selbst als daran partizipierend. Über die dem *power bloc* zugeordnete Form des ›offiziellen Wissens‹ bemerkt Fiske an anderer Stelle:

The aim of *imperializing power* is to extend its reach as far as possible – over physical reality, over human societies, over history, over consciousness. It strives constantly to extend the terrain over which it can exert its control extensively to outer space and the galaxy and intensively to people's most mundane thoughts and behaviors.⁴¹

Blockbuster erzählen Geschichten, z.B. darüber, wie nach zahllosen Störungen durch Außerirdische oder verrückte Naturphänomene wieder die Kontrolle über die Erde oder Galaxis (Science Fiction) hergestellt werden kann. Oder sie erzählen Geschichten darüber, wie nach allerlei amourösen und non-konformistischen Abweichungen am Ende wieder die Kontrolle über die alltäglichen Gedanken und Verhaltensweisen hergestellt werden kann und so die Protagonisten und v.a. Protagonistinnen zu biedereren Vertreter/innen der ›natürlichen‹ Kleinfamilie und Inhaber/innen eines ordentlichen Jobs mutieren. In dem Maße, in dem solche Filme als *High Definition Cinema* die Diegese bis ins kleinste Detail kontrolliert erscheinen lassen, wiederholen sie den erzählten Diskurs der Kontrolle⁴² auch auf der Ebene der Erzählung bzw. Darstellung. Die Kontrolle ist perfekt und erstickend. Der Zuschauer hat kaum noch eine andere Wahl als ›das ganze Bild in einem Paket entgegenzunehmen‹, wie McLuhan so schön schreibt.

Oder? Roger Cardinal hat schon 1986 ein überzeugendes Plädoyer für eine ›periphere Lektüre‹ gehalten, die sich in die banalen und abwegigen Details verzettelt und so widerständig an der hegemonialen Sichtbarkeit vorbeisieht.⁴³ Insofern das HD-Bild mehr Details liefert, ist nie auszuschließen, dass periphere Betrachtungen gegen den Strich möglich werden. Gerade der Versuch der maxi-

40 Vgl. aus anderem Blickwinkel: Stern: »Making Culture into Nature«.

41 Fiske: *Power Plays, Power Works*, S. 11.

42 Vgl. auch Fiske: *Power Plays, Power Works*, S. 88f. und 94f.

43 Vgl. Cardinal: »Pausing over Peripheral Detail«. Cardinal bezieht sich dabei auch auf Roland Barthes Begriffe des ›stumpfen Sinns‹ und des ›punctums‹.

malen Definition des Sichtbaren droht sich selbst auszuhebeln: »Excess exists as a potential way of viewing any film, since no amount of narrative or other types of motivation can completely contain the materiality of the image and sound tracks.«⁴⁴

Umgekehrt könnten auch Filmemacher/innen versuchen, Filme zu machen, die die illusionistische Schließung aller Details zu einem Ganzen verweigern. Es wäre leicht vorstellbar, wie ein Überborden heterogener Details Betrachter irritieren und so zur Befragung der diegetischen Schließung führen oder einfach nur zu einem zweckfreien Spiel des Wahrnehmens anstiften könnte. Vorbilder dafür gibt es: Jacques Tati etwa hat mit seinem großen Film *Playtime* (1968) eine, wie Kristin Thompson es nennt, Komödie am Rande der Wahrnehmung inszeniert, insofern in jeder Einstellung jedes Detail relevant sein kann und die Betrachter zum ständigen Absuchen des Bildes animiert werden – aber ohne, dass es immer eindeutige Konnexionen zwischen den Details und Schließungen und Motivierungen der Details durch die Diegese gibt.⁴⁵ Außerdem könnte die Größe der Leinwand im Kino nun doch wieder – entgegen den Tendenzen zum Verschwimmen des Unterschieds von Kino und Fernsehen – eine Rolle spielen, denn ab einer gewissen, exzessiven, heterogenen Detailfülle wäre selbst das HD-Bild des Home Cinema wieder zu klein. Man stelle sich nur vor, wenn an diese (oder ähnliche) ästhetische Strategien im Feld des HD-Bildes angeknüpft würde. Ein solches *Counter-High Definition Cinema* und seine Ästhetik sind aber ein anderes Thema.

LITERATURVERZEICHNIS

- Abramson, Albert: Die Geschichte des Fernsehens, München 2002.
- Bischoff, Jürgen: Die politische Ökonomie von HDTV, Frankfurt a.M. 1993.
- Boddy, William: »Archaeologies of Electronic Vision and the Gendered Spectator«, in: *Screen*, Jg. 35, Nr. 2, 1994, S. 105-122.
- British Standards Institution (Hrsg.): *British Standard Glossary of Terms Used in Telecommunication*, B.S. 204, London 1943.
- Broude, Norma: »New Light on Seurat's ›Dot‹«, in: *The Art Bulletin*, Jg. 56, Nr. 4, 1974, S. 581-589.
- Cardinal, Roger: »Pausing over Peripheral Detail«, in: *Framework*, Jg. 30/31, 1986, S. 112-130.
- Crary, Jonathan: *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle and Modern Culture*, Cambridge, MA 1999.
- Därmann, Iris: *Tod und Bild*, München 1995.
- Fiske, John: *Power Plays, Power Works*, London u.a. 1993.

44 Thompson: *Breaking the Glass Armour*, S. 259.

45 Vgl. Thompson: *Breaking the Glass Armour*, S. 247ff.

- Fiske, John: »Videotech«, in: Adelman, Ralf u.a. (Hrsg.): Grundlagen der Fernsehwissenschaft, Konstanz 2002, S. 484-502.
- Flückiger, Barbara: »Das digitale Kino. Eine Momentaufnahme«, in: montage/av, Jg. 12, Nr. 1, 2003, S. 29-54.
- Goodman, Nelson: Sprachen der Kunst, Frankfurt a.M. 1973.
- Hahn, Philipp: Mit High Definition ins digitale Kino, Marburg 2005.
- Hahne, Marielle (Hrsg.): Das digitale Kino, Marburg 2005.
- Heilmann, Till A.: »Digitalität als Taktilität. McLuhan, der Computer und die Taste«, in: Zeitschrift für Medienwissenschaft, Nr. 3, 2/2010, S. 131-140.
- Kemp, Wolfgang: Theorie der Fotografie, Bd. 1, München 1979.
- Kirchner, Andreas u.a. (Hrsg.): Abschied vom Zelluloid? Beiträge zur Geschichte und Poetik des Videobildes, Marburg 2008.
- Klinger, Barbara: Beyond the Multiplex, Berkeley, CA 2006.
- McLuhan, Marshall: Die magischen Kanäle, Düsseldorf 1968.
- McLuhan, Marshall: Understanding Media. The Extensions of Man (Critical Edition), Corte Madera, CA 2003.
- Niblock, Michael: The Future for HDTV in Europe, Manchester 1991.
- o.V.: »Future of B.B.C. Transmissions. An Official Statement«, in: Television, 6, 69, November 1933, S. 373/374.
- Schanze, Helmut: »High Definition. Fernsehen als »Neues Medium?«, in: Navigationen, Jg. 7, H. 1, 2007, S. 145-170.
- Schröter, Jens: »Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum?« in: Böhnke, Alexander/ders.: Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum?, Bielefeld 2004, S. 7-30.
- Schröter, Jens: »Von Wissen/Unterhaltung zu offiziellem/populärem Wissen«, in: Zeitschrift für Germanistik, Neue Folge XV, H. 1, 2005, S. 96-108.
- Schröter, Jens: »Von Heiß/Kalt zu Analog/Digital. Automation als Grenze von McLuhans Medienanthropologie«, in: de Kerckhove, Derrick u.a. (Hrsg.): McLuhan neu lesen. Kritische Analysen zu Medien und Kultur im 21. Jahrhundert, Bielefeld 2008, S. 304-321.
- Slansky, Peter C. (Hrsg.): Digitaler Film – digitales Kino, Konstanz 2004.
- Stern, Michael: »Making Culture into Nature«, in: Science Fiction Studies, Jg. 7, H. 3, 1980, S. 263-269.
- Sterne, Jonathan: The Audible Past. Cultural Origins of Sound Reproduction, Durham, NC/London 2003.
- Thompson, Kristin: Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis, Princeton, NJ 1988.
- Ullrich, Wolfgang: Die Geschichte der Unschärfe, Berlin 2002.

JENS SCHRÖTER

Woldt, Runar: »HDTV. Erfolg im zweiten Anlauf?«, in: Media Perspektiven, H. 4, 2006, S. 235-242.

Zielinski, Siegfried: Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte, Reinbek bei Hamburg 1989.

PIXEL VS. KORN

Auf dem langen Weg zum digitalen HD-Kino

VON MARCUS STIGLEGER

So oder so – die Zukunft der laufenden Bilder ist digital.
Das Trägermedium Film wird bald ausgedient haben.

Rolf Giesen¹

DIE »DIGITALE REVOLUTION«

The digital is not only a new technique of post-production work and a new delivery system or storage medium«, schreibt Thomas Elsässer, »it is the new horizon of thinking about cinema, which also means it gives a vantage point from beyond the horizon, so that we can [...] look back to where we actually are and how we arrived there.²

Der Blick zurück, von dem Elsässer spricht, ist für das Medium Film mit einigen Komplikationen verbunden, denn letztlich ist es schwer, einen Geburtsmoment der Filmtechnik auszumachen. Siegfried Zielinski verweist darauf,³ dass von Beginn an ein Wechseleffekt unterschiedlicher technischer Impulse und Erfindungen zur Formation des Mediums Ende des 19. Jahrhunderts führte. Ebenso schwer fällt es, einen genauen Zeitpunkt für die Digitalisierung des Kinos festzulegen. Vielmehr ist dieser Digitalisierungsprozess ein langwieriger Vorgang, der bereits in den 1980er Jahren bedeutende Vorläufer hatte, bis erst die Postproduktion, schließlich die Produktion und am Ende die Distribution auf digitales High Definition-Format umgestellt wurden – und werden, denn vor allem der letzte Schritt zu einem High Definition Cinema ist noch lange nicht abgeschlossen.

Im Grunde kann man den Moment des Einzugs der digitalen Technik in den kommerziellen Spielfilm deutlich benennen: Es war fast erwartungsgemäß der große Visionär des amerikanischen Kinos Francis Ford Coppola, der am 9. April 1979 auf der Oscar-Verleihung die digitale Revolution des Filmgeschäfts verkündete:

We are on the eve of something that is going to make the Industrial Revolution look like a small out-of-town tryout. I can see a communi-

1 Giesen/Meglin: Künstliche Welten, S. 45.

2 Elsässer/Hoffmann: Cinema Futures; Elsässer: »Digital Cinema. Delivery, Event, Time«, S. 204f.

3 Zielinski: »Zu Entstehung des Films für das Kino im Spannungsverhältnis von Technik und Kultur«, S. 52.

MARCUS STIGLEGER

cations revolution that is about movies and art and music and digital electronics and satellites, but above all, human talent – and it is going to make the masters of the cinema, from whom we have inherited this business, believe things they would have thought impossible.⁴

Was er tatsächlich mit dieser Aussage vorwegnahm, konnte er selbst zunächst nicht erfolgreich umsetzen. Mit größtem technischen Aufwand simulierte er den Schauplatz Las Vegas für sein Melodram *One From the Heart/Einer mit Herz* (USA 1982), um seine Thesen zu belegen. In einem ungewöhnlichen Prozess nahm er all jene Arbeitsschritte vorweg, die heute üblich sind: von der Vervielfältigung unterschiedlichster Drehbuchvarianten bis zur aufwendigen Computerbearbeitung einzelner Einstellungen. Walt Disneys Science-Fiction-Produktion *Tron* (USA 1982) bezog sich im selben Jahr als erste auf die Abenteuer in einer virtuellen Welt und kombinierte extensiv Computergrafiken mit realen Filmaufnahmen.⁵ Es folgte der B-Film *The Last Starfighter* (USA 1984) von Nick Castle, in dem die Raumfahrzeuge digital produziert wurden und so zeitweise die Miniaturmodelle ablösten, die bis dahin Basis von Weltraumeffekten waren.

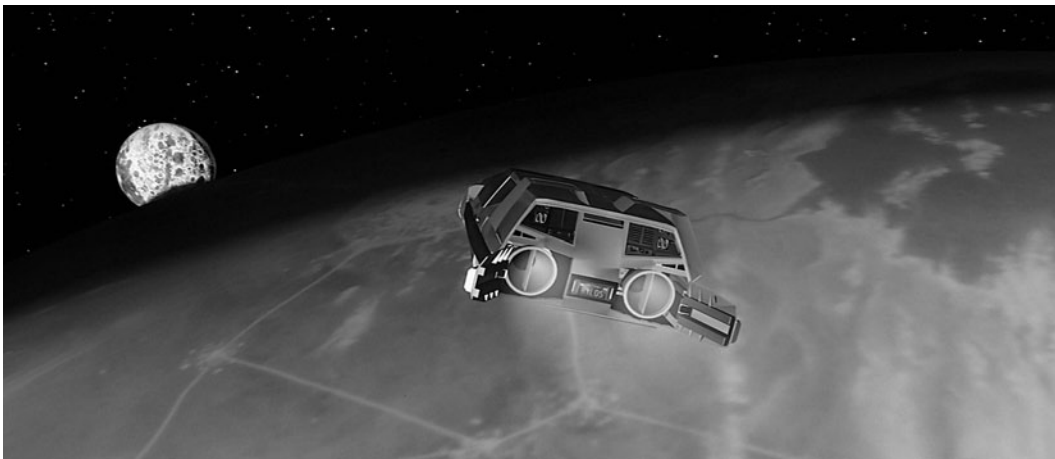


Abb. 1: CGI-animierte Weltraumszene aus *The Last Starfighter*

Ansonsten wurde vor allem das Format des Musikvideoclips genutzt, um mit computergenerierten und -manipulierten Bildern zu experimentieren, etwa in Form des Morphings, das bruchlose Transformationen verschiedener Körper ineinander bezeichnet. 1987 drehte Peter del Monte den Psychothriller *Giulia e Giulia/Julia und Julia* mit Kathleen Turner auf High Definition Videoformat (gefilmt mit der Sony HDC 300 im HDVS Format, also 1125/60i analog) und ließ das Ergebnis zur Kinoauswertung auf 35mm-Zelluloid umkopieren (Bildformat 1,78:1). Während sich dieses Verfahren auf die Kinopräsentation nicht merklich

4 Hoffmann: Am Ende Video – Video am Ende?, S. 125.

5 Für 2010 wurde ein aufwändiges Sequel in HD-3D-Optik angekündigt, das den programmatischen Titel *Tron Legacy* (USA 2010) trägt.

auswirkte, war die folgende VHS-Cassette und die TV-Version umstritten. Dabei wurde das HD-Videomaster zu einem analogen Standardsignal degradiert. Der entstehende flache Bildeindruck, der vor allem nicht den Eindruck von Tiefenschärfe aufkommen ließ, wurde scharf kritisiert, so dass sich das Verfahren zu diesem Zeitpunkt in der kommerziellen Filmdistribution und -auswertung noch nicht etablieren konnte.⁶



Abb. 2: *Giulia e Giulia* – der erste Kinofilm auf HD Video

Die grundlegende Digitalisierung des Kinos setzt jedoch erst in den 1990er Jahren mit der Digitalisierung des Filmsschnitts endgültig ein, nachdem computergenerierte Bilder bereits Standard waren. Es folgte der digitale Ton und seit der Jahrtausendwende vollzieht sich die Digitalisierung als ein langsamer, unmerklicher Prozess auch in jenen Bereichen der Filmherstellung, die man bis dahin fest in den traditionellen Verfahren verankert glaubte: der Aufnahme und Projektion von Kinofilmen. Zu diesem Zeitpunkt hatte sich speziell in Japan bereits seit Jahren ein explizites V-Cinema (Video-Kino) etabliert, dem die differenzierte Digitalisierung bis hin zu High Definition zu steigender Qualität und Popularität

6 Hierbei ist zwischen den zwei Erscheinungsformen des Films zu unterscheiden: In den seltenen Kinovorführungen auf 35 mm wirkte er wie jeder andere Genrefilm, das HD-Format war also weder Vorteil noch Nachteil und die Eigenschaften des filmischen Korns traten an die Stelle des HD-Looks. Die negativen Kritiken bezogen sich auf die VHS-Version (Fox Video, 1988), die durch die direkte Umspielung des Videomasters auf das analoge VHS-Master statt des filmischen Looks vielmehr wie eine TV-Soap-Opera wirkte.

verhalf. Im westlichen Medienmarkt galt das allenfalls für günstig produzierte Pornofilme auf dem Heimmedienmarkt.

Auf diese Weise entstanden im DV-Format auch kostengünstig produzierte Spielfilme, die sich aufgrund des einfachen Handlings und der technischen Schwächen des gewählten Aufnahmeformats konventionellen Sehgewohnheiten versperrten. Bei Filmen wie etwa *Festen/ Das Fest* (DK/S 1998) von Tomas Vinterberg oder *Der Felsen* (D 2002) von Dominik Graf mit ihren schnellen, rauen, naturalistischen Bildern zeigte sich schon früh, dass der digitale Film eine ernstzunehmende Alternative zur klassischen 35mm-Produktion darstellen konnte und zwar vor allem, weil er sehr nah an der alltäglichen Seherfahrung großer Teile des Publikums blieb. Um High Definition-Auflösung handelte es sich hierbei jedoch nicht immer, d.h. man nahm bewusst Einbußen in der Auflösung der Filmbilder in Kauf (etwa bei *Der Felsen*, der stellenweise wie ein Urlaubsvideo inszeniert wurde). Auch der Dokumentarfilm veränderte sich durch die Digitalisierung, da hier das dynamische Equipment, die Lichtempfindlichkeit der Aufzeichnungstechnik und die Alltagsnähe der Bilder eine eigene Qualität behaupten konnten.

Die Einführung von High-Definition-Videoformaten in den letzten Jahren – auch auf dem semiprofessionellen Markt – gilt als ein weiterer wesentlicher Schritt in Richtung eines vollständig digitalisierten Produktionsprozesses. Zugleich kann man von einer digitalen Wende auch in den Sehgewohnheiten des Publikums sprechen, was zunächst einem Rückschritt gleichkommt: Die vermehrte Nutzung digitaler Medien wie Computerspiele und Internet schuf nicht nur neue Marketingmöglichkeiten für die Filmvermarktung, sondern auch eine Gewöhnung an die zunächst reduzierte Bild- und Tonqualität der audiovisuellen Angebote im Netz.⁷ Auf nutzerorientierten Plattformen wie Youtube.com oder Myspace-TV lassen sich in allen Sprachen Fernsehsendungen, Videoclips, Ausschnitte aus Filmen, Trailer und natürlich unzählige Privataufnahmen abrufen – das allerdings in zunächst meist minimaler Auflösung und mit blechernem Ton. Diese reduzierte Qualität erschien jedoch nicht nur akzeptabel, sondern garantierte zudem Restbestände des Realen, denn zahlreiche Angebote kann man als primitive Form der filmischen Dokumentation begreifen, deren Qualität als Zeugnis vorfilmischer Realität kaum diskutiert wird.⁸ Gerade im Internet scheinen also Restbestände des ›Realen‹ zu stecken. Und somit ist es auch nicht mehr der ästhetische Kunstgriff der Entsättigung der Farbigekeit oder der wild bewegten Kamera, der zum Signum des Realen innerhalb einer Inszenierung wurde, sondern diese reduzierte Bildqualität, die Grobkörnigkeit überstrahlter und von Treppenbildung durchzogener Digitalvideobilder selbst, derer man sich bedient, um als Filmemacher zu einem ›embedded filmmaker‹ zu werden. Allerdings sind seit 2009 Bemühungen der Internetprovider zu beobachten, auch das World Wide Web mit hochauflö-

7 Zum Problem der Auflösung im digitalen Medium am Beispiel Computerspiele siehe Benjamin Beils Aufsatz in diesem Heft.

8 Zu dieser Frage siehe auch den Beitrag von Jens Schröter in diesem Heft.

senden Bildern auszustatten.⁹ Wie lange sich also dieses Signum des ›Realen‹ noch halten wird, ist schwer zu sagen.

DIE HD-DIGITALISIERUNG DES KINOBETRIEBES

Spätestens mit der verbreiteten Produktion auf HD-Videoformat seit der Jahrtausendwende hatte sich HD als Standard für die internationale Kinoauswertung etabliert. Lediglich die Umstellung der Verwertungskette Kino erwies sich dabei als träge und kostspielig. Für die Produktion und Postproduktion dagegen zeigt sich das HD-Format als äußerst vorteilhaft und vielseitig, obwohl bis 2003 nur wenige verfügbare Kameras den Ansprüchen an ein High Definition Cinema genügten. Verbreitet war z.B. die Sony HDW-F900, die eine Auflösung von 1920x1080 Pixel verarbeitet und 24 Vollbilder pro Sekunde liefert. Mit dieser Aufzeichnungsfrequenz ist sie sehr nah an der Konvention einer analogen Filmkamera.¹⁰ Diese Technik wird als HD-24p bezeichnet, wobei p für ›progressiv‹ steht und die fortlaufende Aufzeichnung hochauflösender Vollbilder meint.¹¹ Das Seitenverhältnis ist dabei stets 16:9 – entsprechend der Auflösung mit etwa 2 Millionen Pixel pro Bild. Die dabei entstehenden Datenmengen sind enorm und finden auch auf neuen Formaten wie Blu-ray keinen ausreichenden Speicherplatz.

Während die Aufzeichnung und Projektion mit 24 Bildern pro Sekunde noch der konventionellen Filmwahrnehmung Rechnung trägt und einer Roll-Film-Vorführung entsprechen würde, sind andere wesentliche Unterschiede bemerkenswert: Die leichte Unruhe des Zelluloid-Bildstandes fehlt, die Projektion ist gleichbleibend ruhig. In farbigen Flächen ist kein ›wimmelndes‹ Korn zu bemerken, sondern diese Flächen erscheinen glatt und gleichmäßig. Das Bild flackert nicht. All diese Aspekte führen dazu, dass unbearbeitete projizierte HD-Bilder vom Kinozuschauer meist als steril und unatmosphärisch beschrieben werden. Wie das nächste Kapitel zeigen wird, sind dem Filmemacher jedoch zahlreiche Stilmittel gegeben, diesen filmischen Eindruck nachträglich ›zurückzuholen‹.

Für die Filmvermarktung ist die digitale Filmverwertung von uneingeschränktem Vorteil, sobald die Kinobetriebe entsprechend umgestellt sind. Dann entfällt der kostspielige und risikoreiche Versand anfälliger Filmrollen und die Filme können direkt von einem Server geladen und projiziert werden. Man nennt das den ›digital roll-out‹, der bereits um 2000 von den Studios visioniert und geplant wurde.

Bis 2005 fehlten allerdings die gemeinsamen Standards, um den ›digital roll-out‹ flächendeckend zu verwirklichen und die 35mm-Norm zu ersetzen. Bereits

9 Siehe Stiglegger: »Auf dem Weg zum ›embedded filmmaker‹«.

10 Mit dieser Kamera arbeitet z.B. George Lucas bei *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones/Star Wars: Episode II – Angriff der Klonkrieger* (USA, 2002).

11 Halbbildaufzeichnung wird dagegen mit dem Buchstaben i für ›interlaced‹ gekennzeichnet. Bei der Wiedergabe dieses Formates kann es zu ungewünschten ›Kamm-Artefakten‹ an den Konturen kommen.

2002 hatten sich unter dem Namen DCI (Digital Cinema Initiatives) die Studios Paramount, Sony, 20th Century Fox, MGM, Universal, Buena Vista und Warner Bros. zusammengeschlossen, es gelang ihnen jedoch erst im Sommer 2005, ein gemeinsames Konsortium zu verabschieden, das die DCI Specifications regelte. Dabei ging es vor allem darum, eine technische Norm zu entwickeln, die den 35mm-Standard grundsätzlich ersetzen kann. Weiterhin wurde die Verbreitung hochauflösender Heimmedien parallel zu dieser Kinoentwicklung vorangetrieben, denn längst war der Kinoeinsatz eines Films in vielen Fällen nur eine weitere Werbemaßnahme zur DVD oder Blu-ray. Erst mit der Einführung der 3D-Technik und dem folgenden Boom gewann das Blockbusterkino wieder an Attraktivität als Erstspielstätte. In solchen Fällen konnte sich der Kinofilm meist noch lange in den Spielstätten halten, wenn die Heimversion bereits verfügbar war (etwa im Fall von *Avatar*), denn die Heimtechnik ist erst seit Ende 2010 in der Lage, die avancierte 3D-Technik auch zu Hause zur Verfügung zu stellen. Bis dahin bedeutete 3D auf DVD und Blu-ray vor allem den Rückschritt in die Ära der Rot-Grün-Brillen.¹²

PIXEL – DAS ANDERE KORNE

High Definition-Filmproduktionen seit der Jahrtausendwende haben auf unterschiedliche Weise – aber höchst überzeugend – bewiesen, dass in HD eine eigene Ästhetik liegt, die dem gewohnten Eindruck des 35mm-Films zumindest nicht unterlegen ist. Das zeigte sich zunächst vor allem in Filmen, die zwar auf High Definition-Formaten produziert und montiert worden waren, die dem großen Publikum jedoch als 35mm-Abtastungen vorgeführt wurden. Der ästhetische Effekt dieses Formatwechsels von HD auf 35mm ist nicht so offensichtlich wie etwa bei Filmen wie *Der Felsen*, wo mit herkömmlicher Videoauflösung gedreht worden war.

Wichtig für die kommerzielle Auswertung einer HD-Kinoproduktion ist vor allem der Vertrieb auf Heimkinoformaten wie DVD und Blu-ray, wobei letztere das hochauflösende Format bewahrt und eine direkte Transformation von Originaldaten auf den Bildträger gestattet. So ist der Umweg über 35mm-Filmkopie und nachträgliche HD-Abtastung nicht mehr nötig. Die Daten kommen ohne Zelluloid-Artefakte fehlerfrei ins Heimkino.

Wie bereits erwähnt, basiert der Video-Code des analogen Filmbildes auf dem Korn, der des HD-Bildes auf Pixeln. Dabei unterliegt die Anordnung der Pixel einem fixen Raster, d.h. ihre Position im Kontext des Filmbildes ist vorgegeben. In der Filmemulsion dagegen sind die Körner zufällig positioniert, d.h. ihre Position innerhalb des Bildkontextes ist variabel. Daraus ergibt sich jene spezifische Filmästhetik, die auf dem »tanzenden Korn« basiert und der Wahrnehmung des Betrachters eine permanente Beschäftigung bietet: einen »minimalen, perma-

¹² Auf diese Weise wurde z.B. *Final Destination 4* (USA, 2008) auf Blu-ray vermarktet. Die Rot-Grün-Technik eliminiert jedoch die Farben und führt bei vielen Zuschauer zu Kopfschmerzen, so dass diese Technik weiterhin nur als Gimmick betrachtet werden kann.

zenten Stimulus für das Auge«¹³. Barbara Flückiger spricht diesbezüglich von »Adaptionsaufgaben auf der Mikroebene«¹⁴, die die Wahrnehmung beschäftigen. Auf dem Filmbild verteilt sich die Lichtenergie zudem in alle Richtungen, was zu einer leichten »Aura« leuchtender Elemente führt und einen dezenten Weichzeichnungseffekt des Bildes bewirkt. Die digitale Bildaufzeichnung erzeugt keine Diffusion, wodurch ein mitunter schneidend klarer und scharfer Bildeindruck entsteht. Die möglichen Bildstandsfehler der Projektion fallen ebenfalls weg, wodurch das HD-Bild einen völlig neuen Stil oder Look hervorbringt, der von Künstlern und Publikum nicht durchweg begrüßt wurde: »Die Bewertung des Looks durch den Zuschauer beruht zum einen auf den wahrnehmungsphysiologischen Grundlagen des menschlichen Sehens und zum anderen auf aktuellen soziokulturellen Sehkonventionen.«¹⁵ Letzterer Aspekt deutet an, dass bereits in wenigen Jahren eine neue Sehkonvention etabliert sein könnte, die den HD-Stil als Norm setzt und die Fehlerhaftigkeit des analogen Films nur noch als bewusstes Stilmittel zulässt.

Eine weitere Konsequenz für die Filmästhetik des HD-Kinos ist die Tatsache, dass digitale Standbilder zwar extrem scharf erscheinen, in der Kamerabewegung jedoch Bewegungsartefakte (*motion blur*) auftauchen, die sich bei Blu-rays etwa als temporäre »Pixel-Wolken« äußern. Diese Diskrepanz zwischen hyperrealer Schärfe und unvermittelter »Auflösung« ist für den analog sozialisierten Filmbetrachter ebenfalls gewöhnungsbedürftig. Allerdings merkt Flückiger auch an: »Die spezifischen Bewegungsprobleme des HD-Formats haben eine eigene, etwas unwirklich anmutende Ausstrahlung, die man durchaus als schön empfinden kann.«¹⁶

HD-CINEMA ALS STIL¹⁷

Filmemacher gehen bislang äußerst individuell und unterschiedlich mit dem HD-Format um, wie fünf Beispiele verdeutlichen mögen. Im unabhängigen Bereich des europäischen Autorenfilms präsentierte der Ungar Benedek Fliegauf sein pessimistisches Drogendrama *Dealer* (HU 2004) auf der Berlinale: gedreht mit einer HDCAM, digital nachbearbeitet, wurde der Film schließlich im Bildformat 2,35:1 anamorph auf 35mm-Film umkopiert. Der Film »schwebt« nahezu in einer grau-grünlichen Flüssigkeit, durch die sich einige Strahlen des Dämmerlichts stehlen, die Geräusche gedämpft durch die Dichte der Atmosphäre, oft eher einem latenten Rauschen und Dröhnen nahe. *Dealer* ist kein psychologischer Film über depressive Charaktere am Rande der urbanen Existenz, er ist auch kein osteuropäisches Sozialdrama über die verstrichene Chance, am wirtschaftlichen Aufstieg

13 Slansky: Digitaler Film – digitales Kino, S. 101.

14 Flückiger: »Das digitale Kino«, S. 29.

15 Slansky: Digitaler Film – digitales Kino, S. 95f.

16 Flückiger: »Das digitale Kino«, S. 38.

17 Siehe zu diesem Thema speziell Ivo Ritzers Text in diesem Heft.

MARCUS STIGLEGER

noch teilzuhaben. *Dealer* ist jenseits dieser Kategorien: der Film ist eine existenziel-philosophische Etüde, die ihre Philosophie in Bildern und Klängen denkt, eine Tunnelvision, eine mit hyperrealen Geräuschen und Bass-Dröhnen unterlegte schimmernde Bildfolge. Sein gedämpftes Licht und die monochrome Farbigkeit erstreben eine radikal subjektive Perspektive: Formal vermittelt das die Wahrnehmung unter Drogeneinfluss, aber auch die reduzierte Realitätsaufnahme des Depressionskranken. Visuell wird dieser Eindruck durch das nachträglich stark bearbeitete HD-Videomaterial erzeugt, das am Ende auf 35mm-Film im Breitwandformat umkopierte wurde. Fliegauß demonstrierte eindrucksvoll in einer radikalen Low-Key-Ästhetik, wie weit man im Entzug von künstlicher Beleuchtung gehen kann und arbeitete gezielt mit dem neu entstandenen ›Pixel-Korn‹, das in der 35mm-Kopie eine eigene, sehr existenzielle Atmosphäre verbreitet, indem die Protagonisten vor allem im Halbdunkel oder Gegenlicht agieren können, ohne dass ein Verlust von wichtigen Details (und somit Nähe zu Geschehen) bemerkbar wird. Die DVD-Versionen stammen von dem Originalmaterial und wirken daher etwas ›sauberer‹ als die Kinoverversionen.



Abb. 3: Low Key-Ästhetik in Dealer

Mel Gibson inszenierte mit seinem Maya-Thriller *Apocalypto* (USA 2006) eine der teuersten amerikanischen Filmproduktionen, wobei er vor allem mit der Panavision Genesis HD-Kamera arbeiten ließ und das Material als 2K-Master¹⁸ verarbeitete. Der Film wurde dann auf 35mm-Film im Bildformat 1,85:1 für den Kinoeinsatz umkopiert. Da der Film vor allem in kontrastreichen Tageslichtstimmungen spielt, garantiert die 2K-Auflösung einen meist hyperrealen und extrem kontrastreichen Eindruck, der diesem historischen Monumentalfilm eine irritierende Aktualität und Modernität verleiht. Der Zuschauer bekommt das Gefühl, in einem historischen Setting selbst anwesend zu sein, da dieses nicht nur in einer erstaunlichen Plastizität erstrahlt, sondern zudem die Grenzen zwischen aufgezeichneter vorfilmischer Realität und nachträglich eingefügten CGI-Anteilen fließend bleiben.



Abb. 4: Monumentalität durch Tiefenschärfe in *Apocalypto*

Ein prägnantes Beispiel für einen solchen Eindruck ist die triumphale Geste des Opferpriesters auf der Maya-Pyramide, während die unten versammelten Menschenmassen zu ihm aufblicken. Diese Einstellung verbindet Nähe (zum Priester im Vordergrund, leicht unscharf) und Monumentalität (durch die Bauten und die Menge der Statisten), während sich in der Ferne eine dramatische Lichtstimmung am Himmel abzeichnet. Einen solchen Bildeindruck nicht künstlich und konstruiert wirken zu lassen, ist eine Leistung von Gibsons High Definition Cinema. Auf Blu-ray erreichte die direkte Übertragung des Masters auf den Medienträger

18 Der Film wird dabei mit einer Auflösung von 2048×1536 Pixeln aufgezeichnet und bearbeitet.

MARCUS STIGLEGER

umgehend Referenzwerte für das noch junge Medium. Der Dschungel erstrahlt in einer irisierenden Detailfülle, man kann nahezu die Äderung des Blattwerks betrachten.

Der Amerikaner David Fincher geht einen anderen Weg. Er drehte seinen Serial-Killer-Film *Zodiac/Die Spur des Killers* (USA, 2007) mit der Thomson VIPER FilmStream Camera und Zeiss DigiPrime Linsen auf HD-Video (4K) im Format 2,35:1, entsättigte die Farben und reduzierte die hyperreale Schärfe, um einen eher flächigen Bildeindruck zu erhalten, der der Ästhetik des New Hollywood-Kinos entspricht – jener Zeit, in der der Zodiac-Killer seine Verbrechen beging. Dabei verzichtete er jedoch auf die Simulation von Kornrauschen (das wäre technisch durchaus möglich), ein letzter Schritt, die HD-Quelle des Films zu verbergen. Für die Kinozuschauer war der digitale Ursprung des Films dennoch nicht durchschaubar, zumal Fincher im Prozess der Umkopierung auf 35mm-Material umso mehr die angestrebte Qualität erreichte.¹⁹ Erst auf Blu-ray kommt der hybride Charakter dieser Ästhetik wieder voll zur Entfaltung. Fincher verwies in diesem Kontext nicht als einziger Filmemacher auf den Umstand, dass die Verwendung des HD-Formates zwar den Vorteil der Materialersparnis hat, nicht jedoch den Drehprozess selbst verbilligt.



Abb. 5: Retroästhetik in *Zodiac*

19 Der Film reflektiert seine eigene technische Historizität, wie Elsässer im Zitat zu Beginn annimmt.

Der Hollywood-Megalomane James Cameron wiederum drehte mit dem Science-Fiction-Epos *Avatar/Aufbruch nach Pandora* (USA, 2009) einen technischen *state-of-the-art*-Film, der das HD-Format vor allem nutzte, um eine unmerkliche Verschmelzung von real inszeniertem Filmmaterial (2K) und errechneten CGI-Bildern zu ermöglichen – und um in der 3D-Technik die Grenzen des technisch Machbaren auszuloten. Das Ergebnis nähert sich ästhetisch den Bildwelten von Computerspielen an, denn selbst wenn Schauspieler als Basis dienten, bleiben die extremen CGI-Manipulationen dominierend.²⁰ Die Protagonisten wirken wie Mischwesen zwischen Mensch und Avatar – aber das ist letztlich die Programmatik des Filmkonzepts. Auch wurde die Einbindung der 3D-Technik in den Aufnahmeprozess mittels zweier paralleler Aufzeichnungen durch das HD-Format qualitativ begünstigt und resultierte in einer überzeugenden Räumlichkeitssimulation.²¹



Abb. 6: Digital transformierte Schauspieler in *Avatar*

Der dänische Maverick Nicolas Winding Refn nutzte 2009 die 4K-Technik für seinen mythischen Wikinger-Film *Valhalla Rising* (DK/UK), den er in den schottischen Highlands unter extremen Witterungsbedingungen abfilmte. Diese Aufnahmen wurden einer intensiven digitalen Postproduktion unterzogen, die nahezu alle vorhandenen Elemente variierte und zudem eine spezielle Körnung hinzufügte. Der äußerst apokalyptische Look der so entstandenen Breitwandkompositionen, die meist stark mit Licht- und Schatten-Kontrasten und

20 Stiglegger: »Zeit der Spiele«, S. 6.

21 Vgl. Schröter: 3D.

MARCUS STIGLEGER

Unschärferelationen arbeiten, wurde also nachträglich digital errechnet. Refn ging dabei soweit, dass er Teile des Bildes bewusst abdunkelte und Farbverläufe irisieren ließ, wodurch der Film eine surreale, alptraumhafte Atmosphäre gewinnt. Aus realen Schauplätzen wird so eine beklemmende Vorhölle. Der Übergang von vermeintlich realem Geschehen und Vision wird kaschiert. Refn selbst betonte diesbezüglich, dass ihn weniger ein historisch orientierter Wikinger-Film interessiert habe, sondern eher ein Science-Fiction-Film in historischer Gewandung. Auf stilistischem Wege kennzeichnet der Regisseur diese Falle für den genreorientierten Zuschauer.²²



Abb. 7: Hyperreale Landschaften in *Valhalla Rising*

Bereits diese Beispiele zeigen, wie sich progressive Filmkünstler des neuen Formats bedienen: als radikale Low-Key-Ästhetik (*Dealer*), als hyperreale historische Simulation (*Apocalypto*), als Rekonstruktion einer nostalgischen Filmmaterialität (*Zodiac*) oder als umfassende Konstruktion phantastischer Welten (*Avatar*, *Valhalla Rising*).

FAZIT: DAS DIGITALE KINO

Nach einer recht langen Entwicklungszeit von über 40 Jahren hat sich das High-Definition-Format endgültig daran gemacht, das traditionelle Zelluloidkino zu ersetzen. Immer mehr Kinos schaffen die Voraussetzungen für eine direkte Projektion von HD-Daten, so dass der Umweg über die 35mm-Kopie zukünftig immer seltener nötig sein wird. Erstaunlicherweise waren es nicht nur die großen

22 Ähnlich arbeiten Andrzej Zulawski in *Na srebrnym globie/Der silberne Planet* (PL 1978) und Peter Fleischmann in seinem mittelalterlich anmutenden SF-Epos *Es ist nicht leicht ein Gott zu sein* (West D/F/SU 1990), die beide noch rein analog gedreht wurden.

Multiplex-Kinos, die umrüsteten, um Blockbuster von George Lucas und James Cameron vermarkten zu können, sondern gerade auch die städtisch geförderten Programmkinos, die recht früh mit der Situation konfrontiert waren, dass sich die Produzenten kleiner Independent-Spielfilme und Dokumentationen eine Umkopierung auf Zelluloid gar nicht mehr leisten konnten.²³ So wurde für Festivalvorführungen die HD-Projektion immer wichtiger, etwa im Bereich des Dokumentarfilms.

Ein weiterer wesentlicher Aspekt ist ein unverhoffter Bonus für Forschung und Lehre der Medienwissenschaften, denn erstmals ist es durch HD-Medien wie Blu-ray und entsprechende Wiedergabetechniken (wie HD-Beamer) möglich, eine nahezu authentische Projektionssituation im Hörsaal z.B. zu kreieren. Vor allem die Analyse von Bildkomposition und Ausstattungsdetails können in neue Bereiche vordringen, die aufgrund der flüchtigen Kinoprojektion oder der erheblich weniger detailreichen DVD- oder gar VHS-Wiedergabequalität bislang unzugänglich waren. Die Sichtung von seltenem Zelluloidmaterial am Schneidetisch kann ebenso ersetzt werden, sofern die Medien bereits hochauflösend digitalisiert wurden.

Da einer jungen Generation von Zuschauern Klassiker wie Alfred Hitchcocks *Psycho* (USA 1960), Sam Peckinpahs *The Wild Bunch/Sie kannten kein Gesetz* (USA 1969) oder Arthur Penns *Bonnie & Clyde* (USA 1967) nun in makellosen und erstaunlich alterslosen Blu-ray-Aufbereitungen vertraut sind, wird die verregnete und ausgeblichene Archivkopie aus dem Keller der Verleiher zukünftig immer uninteressanter. Und der heute bereits vielfältige Umgang mit der Ästhetik des hochauflösenden Bildes spricht dafür, dass der Abschied vom veralteten Trägermaterial nicht wirklich schwer fällt. Die Materialität des Mediums Film (als klassischer Roll-Film) ist damit allerdings ebenfalls für immer beerdigt. Es bleibt wie eh und je das verführerische Lichtspiel auf der Leinwand, phantomhaft und flüchtig.

LITERATURVERZEICHNIS

Elsässer, Thomas/Hoffmann, Kay (Hrsg.): *Cinema Futures. Cain, Abel or Cable?*, Amsterdam 1998.

Elsässer, Thomas: »Digital Cinema: Delivery, Event, Time«, in: ders./Kay Hoffmann (Hrsg.), *Cinema Futures: Cain, Abel or Cabel?*, Amsterdam 1998, S. 201-222.

Flückiger, Barbara: »Das digitale Kino: Eine Momentaufnahme. Technische und ästhetische Aspekte der gegenwärtigen Bilddatenakquisition für die Filmproduktion«, in: *montage/av*, Nr. 12, 2003, S. 28-54.

23 Eines dieser zu einem frühen Zeitpunkt hervorragend ausgerüsteten Kinos ist etwa das Wiesbadener Caligari-Kino, das neben dem Exground-Festival (internationale Indie-Filme) vor allem das renommierte GoEast-Festival (osteuropäisches Kino) beherbergt. Für zahlreiche Insider-Informationen bedanke ich mich bei Tanja Bischoff.

MARCUS STIGLEGGER

- Giesen, Rolf/Meglin, Claudia (Hrsg.): Künstliche Welten. Tricks, Special Effects und Computeranimation im Film von den Anfängen bis heute, Hamburg/Wien 2000.
- Hahn, Philipp: Mit High Definition ins digitale Kino. Entwicklungen und Konsequenzen der Digitalisierung des Films, Marburg 2005.
- Hahne, Marille (Hrsg.): Das digitale Kino. Filmemachen in High Definition mit Fallstudie, Marburg 2005.
- Hickethier, Knut (Hrsg.): Filmgeschichte schreiben. Ansätze, Entwürfe und Methoden. Dokumentation der Tagung der GFF 1988. Schriften der Gesellschaft für Film- und Fernsehwissenschaft, Band 2, Berlin 1989.
- Hoffmann, Kay: Am Ende Video – Video am Ende? Aspekte der Elektronisierung der Spielfilmproduktion, Berlin 1990.
- Kirchner Andreas u.a. (Hrsg.): Abschied vom Zelluloid? Beiträge zur Geschichte und Poetik des Videobildes, Marburg 2008.
- Kloock, Daniela (Hrsg.): Zukunft Kino. The End of the Reel World, Marburg 2007.
- Lunenfeld, Peter (Hrsg.): The Digital Dialectic. New Essays on New Media, Cambridge, MA 2000.
- Mohr, Eva-Carina: Digitalisierung der Kinobranche. Chancen, Risiken und langfristige Konsequenzen, Saarbrücken 2007.
- Rötzer, Florian (Hrsg.): Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien, Frankfurt a.M. 1991.
- Safary, Anna: Digitales Kino – Alchemie des Computers. Geschichte, Theorie und Wirkung digitaler Artefakte im Film, Saarbrücken 2007.
- Schröter, Jens: 3D. Zur Geschichte, Theorie und Medienästhetik des technisch-transplanen Bildes, München 2009.
- Slansky, Peter C. (Hrsg.): Digitaler Film – digitales Kino, Konstanz 2004.
- Stiglegger, Marcus: »Auf dem Weg zum ›embedded filmmaker‹. Anmerkungen zum Kino als Home-Movie und Brian de Palmas *Redacted*«, in: Splatting Image Nr. 78, Juni 2009, S. 11-13.
- Stiglegger, Marcus: »Zeit der Spiele. Der Einfluss von Computerspielästhetik auf die Inszenierung von Spielfilmen«, in: Film-Dienst, Nr. 14, 2006, S. 6-7.
- Zielinski, Siegfried: »Zur Entstehung des Films für das Kino im Spannungsverhältnis von Technik und Kultur«, in: Faulstich, Werner/Korte, Helmut (Hrsg.): Fischer Filmgeschichte, Band I: Von den Anfängen zum etablierten Medium 1895-1924, Frankfurt a.M. 1994, S. 48-67.

FILME

- Apocalypto* (USA 2006, Regie: Mel Gibson).
- Avatar* (USA 2009, Regie: James Cameron).

Bonnie & Clyde (USA 1967, Regie: Arthur Penn).
Dealer (HU 2004, Regie: Benedek Fliegau).
Der Felsen (D 2002, Regie: Dominik Graf).
Es ist nicht leicht ein Gott zu sein (West D/FR/SU 1990, Regie: Peter Fleischmann).
Festen (DK/S 1998, Regie: Thomas Vinterberg).
Final Destination 4 (USA 2009, Regie: David R. Ellis).
Na srebrnym globie (PL 1988, Regie: Andrzej Zulawski).
The Last Starfighter (USA 1984, Regie: Nick Castle).
One From the Heart (USA 1982, Regie: Francis Ford Coppola).
Psycho (USA 1960, Regie: Alfred Hitchcock).
Star Wars: Episode II – Attack of the Clones (USA 2002, Regie: George Lucas).
Tron (USA 1982, Regie: Steven Lisberger).
Tron Legacy (USA, 2010, Regie: Joseph Kosinski).
Valhalla Rising (DK/UK 2009, Regie: Nicolas Winding Refn).
The Wild Bunch (USA 1969, Regie: Sam Peckinpah).
Zodiac (USA 2007, Regie: David Fincher).

KINO-AUGE/VIDEO-BILDER

Zur Ästhetik von High Definition bei Michael Mann

VON IVO RITZER

What's missing from movies nowadays is the beauty of the moving wind in the trees.

D.W. Griffith (1944)

Heute jedenfalls verschwindet nicht mehr Gott, sondern wir: Wir verschwinden hinter unseren Bildern. Niemand stiehlt uns mehr unser Bild oder entreißt uns unser Geheimnis. Wir haben keins mehr. In dieser integralen Realität, die uns umhüllt, haben wir nichts mehr zu verbergen. Das ist zugleich das Zeichen unserer äußersten Transparenz und unserer absoluten Obszönität.

Jean Baudrillard (2002)

Visionen der späten Moderne in hochauflösenden Bildern, das ist sein Programm. Wie kein zweiter Regisseur arbeitet der US-amerikanische Filmemacher Michael Mann seit Jahren an der Idee, durch überscharfe Bilder eine neue Ästhetik des Kinos zu schaffen. Seine jüngeren Filme operieren mit pointierten Kontrasten und flirrenden Lichteffekten, die dem Abgebildeten eine bis dato ungekannte Materialität verleihen. Manns Hyperrealismus grenzt sich dadurch zum einen vom digitalen Eventkino und dessen demonstrativem Illusionismus ab, zum anderen hebt er die Bindung an das indexikalische Bild auf und strukturiert das Sichtbare durch ausfransende Hell-Dunkel-Flächen auf experimentelle Weise. Hyperrealismus in High Definition fungiert bei Mann weniger als figurale Abstraktion, der es darum geht »zu zeigen, daß es ein Nicht-Darstellbares gibt, [...] daß es etwas gibt, das man denken, nicht aber sehen oder sichtbar machen kann«¹. Vielmehr sucht sein Modernismus nach einer Möglichkeit, das Nicht-Darstellbare zur Darstellung zu bringen, einen Gedanken sichtbar zu machen als ästhetisches Supplement des Figurativen. Mann löscht den Referenten in der Ordnung des ›Realen‹ aus, indem er ihn zur Stilisierung bringt. Sein Kino zielt nicht ab auf mi-

1 Lyotard: »Beantwortung der Frage: Was ist postmodern?«, S. 200.

metische Repräsentation, es operiert vielmehr mit hybriden Signifikanten zwischen Abbild und Trugbild. Diese nutzen eine profilmische Physis als Basis heterogener, d.h. unreiner und zersplitterter Zeichen, deren digitale Struktur fotochemische Indexikalität nur noch simuliert.² Indem sie durch ihr Arrangement zu Fiktionen sich verdichten, entstehen Geschichten, die das analoge Kino sowohl in Erinnerung rufen als auch für immer hinter sich lassen.

Die immense Dichte an Information durch das HD-Bild bringt eine klassifikatorische Medienphänomenologie durcheinander, wie Marshall McLuhan sie mit rezeptionsseitig definierten Differenzkategorien entwickelt hat. Denn im Zuge der HD-Filme von Mann wird das Kino nun zum ›kalten‹ Medium. McLuhan dagegen hat in seiner berühmt-berüchtigten Definition den Film noch als ›heiβes‹ Medium definiert, d.h. als ein Medium, »das nur einen der Sinne allein erweitert, und zwar bis etwas detailreich ist«. Dagegen situiert er die Detailarmut der ›kalten‹ Medien, die nur »wenig optisches Informationsmaterial zur Verfügung stellt«. Deshalb erfordern ›heiβe Medien vom Publikum eine geringe Beteiligung oder Vervollständigung. Heiβe Medien verlangen daher nur in geringem Maße persönliche Beteiligung, aber kühle Medien in hohem Grade persönliche Beteiligung oder Vervollständigung durch das Publikum«³. High Definition Video schafft sowohl detailgenaue als auch offene Bilder, konstituiert rezeptionsseitige Aktivität gerade auf Basis von höchster Ausdifferenzierung. Weil HD dem Rezipienten bei Mann nicht bloß genügend Details offeriert, sondern ein polyvalentes Mehr an Informationsdichte ohne Präzedenz, wird er besonders aktiviert, muss sich neu auseinandersetzen mit den medialen Mitteilungen, sie in beispielloser Eigenanstrengung versuchen zu verarbeiten. Manns Einsatz von High Definition opponiert damit gegen das Illusionsmoment kinematographischer Repräsentation, es bringt jenseits des diegetischen Effekts das Bezeichnende zur Geltung: die Materialität des imaginären Signifikanten.

2 Zur grundlegenden Differenzierung zwischen analoger und digitaler Ästhetik siehe Schröter: »Das Ende der Welt«.

3 McLuhan: Die magischen Kanäle, S. 32. Vgl. hierzu den Text von Jens Schröter in diesem Heft.

EPIPHANIE DER EVIDENZ

Schon bevor Michael Manns Filme von High Definition Video bestimmt sind, zeigt sich in seinem Kino eine Vorliebe für Konstruktionen piktorialer Evidenz als unmittelbare Materialität im Sinne Jean-Luc Nancys,⁴ die seine spätere Arbeit mit HD bereits präfigurieren. In *Heat* (USA 1995) evozieren Mann und sein Kameramann Dante Spinotti damit onirische Effekte. Sie operieren hier noch mit analoger Fotografie, verarbeiten diese in der Postproduktion jedoch digital. Die Sequenz, in der sich Neil McCauley (Robert De Niro) und Eady (Amy Brenneman) über den Dächern von Los Angeles unterhalten und dabei den Blick auf das Lichtermeer der Stadt richten, ist vor Greenscreen aufgenommen, dann per Compositing aber mit fotografischen Aufnahmen der Skyline des nächtlichen Los Angeles kombiniert worden. Auf diese Weise bleiben die Figuren in ihrer unmittelbaren Umgebung ebenso in detail zu erkennen wie der wolkenverhangene Himmel, und zugleich wirkt das urbane Environment in ganzer Schärfe repräsentiert.



Abb. 1: Tiefenschärfe durch digitales Compositing in »Heat«

Durch die fehlende Fokusverlagerung ist einerseits auf die fiktive Situation der Protagonisten verwiesen, sie scheinen momentan einen heterotopischen Nicht-Ort des Zwielfichts zu bewohnen: einen Ort, im Sinne von Michel Foucault, »außerhalb aller Orte«⁵. Während sie über ihre Zukunft und über ihre Hoffnungen sprechen, stellt Mann so bereits klar, dass diese immer imaginär bleiben werden, dass es für McCauley und Eady kein Happy End geben kann: dass das Kino eine Fabrik der Träume ist. Andererseits ergibt sich neben dem autoreflexiven Moment für den Zuschauer ein Blick auf die City of Lights, der gerade in seiner Unwirklichkeit an Wirklichkeit gewinnt. Mann und Spinotti erweitern damit die

-
- 4 Für Nancy besteht Evidenz eben in einem Potential an ›heiliger‹ Energie, das jenseits linguistischer Codes sich aktualisiert: »The image, clear and distinct is something obvious and evident. It is the obviousness of the distinct, its very distinction. There is an image only when there is this obviousness: otherwise, there is decoration or illustration, that is, the support of a signification« (Nancy: *The Ground of the Image*, S. 12).
- 5 Foucault: »Andere Räume«, S. 68.

mythische Dimension des Genre-Kinos über die dramaturgische Konstruktion hinaus auf die Darstellung der urbanen Diegese. Sie schaffen nicht nur Mythen im Kino, sondern Kino-Mythen. Imaginäre Welten zu schaffen durch einen visuellen Raum, das ist hier die mythische Funktion des Kinos. Jenseits von Rationalität und Denken, Psychologie und Logik geht es bei Mann um »the passion of the image, the power of its stigma or of its distraction«⁶, d.h. eine Evidenz des Sichtbaren, die nichts anderes will, als »durch ein Bündel optischer Zeichen«⁷ eine filmische Topografie zu entwerfen, die Einblicke offeriert, wie der Zuschauer sie in seiner alltäglichen Apperzeption nicht gewinnen kann. Was bei Mann sichtbar wird, ist konkret, will aber auch eine rätselhafte Qualität behalten. Das Augenscheinliche wird in Imaginäres transferiert. Einfach das Geschehen, enigmatisch der Ausdruck, so könnte die Logik des Inszenierten lauten. »[W]enn die Zauberkräfte des Schattens [...] auf einem weißen Bildschirm in einem nächtlichen Saal zusammenwirken«, das bemerkt schon Edgar Morin, »dann öffnen sich für [den Zuschauer] die Schleusen des Mythos, des Traumes, der Magie«.⁸ Das ist als doppelte Windung zu verstehen: Indem der Mythos sichtbar wird, wird das Sichtbare mythisch: konkret, aber doch abstrakt, fremd, aber doch vertraut. Die Faszination am Mythischen bei Mann zeigt sich daran, dass durch über-evidente Zeichen ein fiktiver Raum als Gegen-Ort profaner Erfahrung konstituiert wird. Es geht darum, unmögliche Ansichten plötzlich möglich zu machen. So wandelt das Abbild sich zur Vision, das Gewöhnliche sich zum Ungewöhnlichen. Alles Sichtbare kennt ein Neben, ein Zwischen, ein Hinter bei Mann – das verlagert, verschiebt, verrückt. Auf diese Weise kann die Illusion artifizielle Effekte des ›Realen‹ produzieren, weil durch das Kino unwirkliche Räume als wirklich erscheinen. Es sind jene gespaltenen, für den fiktionalen Film so wichtigen Topografien zwischen Eindruck und Ausdruck, denen das Kino-Auge von Mann mit High Definition Video ebenso intensiv wie innovativ nachspüren wird.

In *Ali* (USA 2001) arbeitet Mann mit einer komplexen Montage-Sequenz, die unterschiedliches Bildmaterial integriert, dabei erstmals High Definition Video. Nachdem Muhammad Ali (Will Smith) sich öffentlich seiner Einberufung nach Vietnam widersetzt hat, gibt Mann in wenigen kurzen Einstellungen die Ermordung von Martin Luther King (LeVar Burton) wieder, um dann ebenfalls reinszenierte Aufnahmen sozialer Unruhe aneinander zu reihen. Ali selbst beobachtet seinerseits Proteste und Ausschreitungen in der unmittelbaren Nachbarschaft. Mann zeigt ihn beim Training über der Skyline von Chicago, und exakt diese Einstellungen differieren scharf von den vorangegangenen Bildern. Während zuvor und auch danach Filmmaterial von 35mm eingesetzt ist, wird der trainierende und simultan beobachtende Ali in High Definition präsentiert.

6 Nancy: *The Ground of the Image*, S. 3.

7 Lehmann: »Die Raumfabrik«, S. 579.

8 Morin: *Der Mensch und das Kino*, S. 111.



Abb. 2: HD-Aufnahmen des Protagonisten in »Ali«

Das hochauflösende Video verleiht der profilmischen Inszenierung hier eine pseudo-dokumentarische Qualität, die das ästhetische Konzept der übrigen Bildgestaltung stark kontrastiert. Während *Ali* sich über weite Strecken durch eine ostentativ artifizielle, bisweilen manieristische *Mise-en-scène* auszeichnet,⁹ die ihre eigene Künstlichkeit als Kunst der Inszenierung ausstellt, divergieren Signifikanz und Effekt der HD-Bilder davon. Durch die Evokation dokumentarischer Effekte wird der Zuschauer in eine relative Analogie zur diegetischen Situation des Protagonisten versetzt. Wo *Ali* nämlich nicht weiß, wie er sich gegenüber der Gewalt auf den Straßen positionieren soll, ist dem Zuschauer eine Suggestion des interbildlichen Sinnpotentials verweigert, werden ihm keine Deutungsmuster offeriert. Stattdessen lenkt High Definition den Fokus auf das Momentane, die ephemere Dimension des Augenblicks. Im Zentrum steht die Wirkung eines isolierten Zeit-Fragments, die impressionistische Rezeption situativer Parameter. Temporär scheint die Handlungslogik suspendiert, es zählt nicht länger das Kausalitätsprinzip. Stattdessen dominiert plötzlich eine *Mise-en-scène* der Blicke, die das Aktions-Bild mit seinen Relationen von Reiz und Reaktion aussetzt. Sie kulminiert, so wäre mit Gilles Deleuze auszuführen, in einem »reinen optisch-akustischen Bild«. Plötzlich sind die sensomotorischen Verbindungen nicht mehr nur gelockert, sondern bedeutungslos, und man gelangt zu einer basalen Aisthesis, der reinen optischen und akustischen Situation. Sinn und Sinnlichkeit koinzidieren: »[D]ie Unterscheidung des Subjektiven und Objektiven [verliert] in dem Maße an Bedeutung, wie die optische Situation oder die visuelle Beschreibung die motori-

9 In der manieristischen *Mise-en-scène* gewinnt der inszenatorische Signifikant materielle Autonomie und stiftet so einen filmischen Stil, der auf sich selbst rekurriert: »[S]tyle performs out of its own trajectories, no longer working unobtrusively at the behest of fiction and its demands of meaningfulness« (Martin: »Mise en scène is Dead«, S. 91). Es ist exakt dieser »excess of writing« (Daney: »Les Cahiers du Cinéma«, S. 29), der die Materialität des Signifikanten vom Imaginären ins »Reale« holt. Siehe dazu auch Heath: »Narrative Space« und Thompson: »The Concept of Cinematic Excess«, auch Barthes: »Der dritte Sinn«.

sche Handlung ersetzen. Wir haben es hier in der Tat mit einem Unbestimmbarkeits- oder Ununterscheidbarkeitsprinzip zu tun: Man weiß nicht mehr, was imaginär und real, körperlich und mental in der Situation ist, nicht weil man diese Merkmale vermengte, sondern weil man es nicht mehr zu wissen braucht und es keinen Anlass gibt, danach zu fragen«¹⁰ Die Frage ist nicht mehr, was das nächste Bild zeigen wird, die Frage ist, was das aktuelle Bild zeigt. High Definition Video ist für diese radikale Präsenz keine notwendige Bedingung, jedoch unbedingtes Mittel der Intensivierung. Indem Mann die Leinwand temporär vom ›Fenster zur Welt‹ zu einer dichten »Informationstafel« macht, »auf der [undurchsichtige] ›Daten‹ verzeichnet sind«¹¹, stiftet er disruptive Effekte, die Alis Überwältigung durch seine Umgebung weniger erzählen als vielmehr erfahrbar machen wollen. Der Wechsel von 35mm zu HD stiftet einen ästhetischen Bruch, lenkt die Rezeption ab von Dramaturgie und Stoff hin zu Detail und Stil. Sichtbares und auch Hörbares referieren nur noch auf sich selbst, sie emanzipieren und verselbstständigen sich, werden autonom. Als Opto- und Sonozeichen wirken sie enigmatisch in ihrer scheinbar asignifikativen Struktur, die nicht mehr explikativ operiert, sondern nur noch deskriptiv. *Ali* transgrediert hier die Normen des institutionalisierten Repräsentationskinos, schichtet Zeit, anstatt sie einer Kette von Bewegung zu subordinieren. Erst mit Ende der HD-Ästhetik greift schließlich wieder das Primat der narrativen Integration, kehrt der Film zurück zur Akkumulation von Affekt und Aktion. Muhammad Alis Unschlüssigkeit weicht dann einer Entscheidung für soziales Engagement, und die sensomotorische Linearität von Dramaturgie und Narration wird restituiert. Ihre Prädisposition aber bildet die zeitweilige Aufhebung kausaler Relationen, das Transitorische immediat existenter Wahrnehmung. Sie wird nur verständlich durch die emphatische Apostrophierung eines momentanen Erlebens. HD ist hier eingesetzt, um eine Intensität der Perzeption zu generieren, die erstens auf textueller Ebene eine Entwicklung des Protagonisten motiviert und zweitens auf extratextueller Ebene dem Zuschauer diese Entwicklung sensorisch vermitteln will. Die Schärfe der Bilder attackiert den Blick, verlängert Alis Schock hinein in die Rezeption.

TRANSPARENZ DES SICHTBAREN

Collateral (USA 2004) ist Manns erster von HD-Bildern dominierter Kinofilm. Wie *Heat* fokussiert die narrative Konstruktion ein Duell zweier Männer, zwischen Max (Jamie Foxx), dem Taxifahrer, und Vincent (Tom Cruise), dem Kontraktkiller, das eigentliche Sujet aber bildet erneut die Stadt Los Angeles. Mann inszeniert sie nun durchgängig als Stadt der Lichter bei Nacht, die hochauflösende Qualität des Sichtbaren aber intensiviert noch den intendierten Effekt, das Unsichtbare sichtbar zu machen. Explizit betont Mann, dass für ihn die Arbeit mit High Defini-

¹⁰ Deleuze: *Das Zeit-Bild*, S. 19.

¹¹ Ebd., S. 340.

tion Video keine finanzielle Entscheidung ist: »[M]y reason for choosing DV wasn't economy but was to do with the fact that the entire movie takes place in one city, on one night, and you can't see the city at night on motion-picture film the way you can on digital video«. ¹² Der Einsatz von HD entspringt einer ästhetischen Reflexion und zielt ab auf Authentizitätseffekte. Mann schätzt das Potential von HD, mit einer amplifizierten Bandbreite von Hell-/Dunkel-Arrangements operieren zu können. Während bei traditionellem Filmmaterial die Kunst der Mise-en-scène darin besteht, Dunkelheit auszuleuchten, ist bei High Definition nun eine Überfülle an Helligkeit unter Kontrolle zu bringen. ¹³ Gesichter müssen kaum mehr mit künstlichem Licht angestrahlt werden, wodurch sich der Anschein von Artifizialität reduziert: »I like the truth-telling feeling I receive when there's very little light on the actors' faces«, sagt Mann. HD Video besitzt eine gesteigerte Sensitivität gegenüber profilmischen Lichtquellen, die einerseits fotorealistische Kompositionen in diesem Sinne erlaubt. »I think this is the first serious major motion picture done in digital video that is photoreal«, so Mann weiter, »rather than using it for effects«. Andererseits aber setzt HD Video ebenfalls neue Möglichkeiten frei, was bildmanipulative Praktiken betrifft. Auch dieses Potential erkennt Mann selbst: »DV is also a more painterly medium: you can see what you've done as you shoot because you have the end product sitting in front of you on a Sony high-def monitor, so I could change the contrast to affect the mood, add colour, do all kinds of things you can't do with film«. ¹⁴ Neben der hohen Lichtempfindlichkeit von HD realisiert Mann also, wie das hochauflösende Bild nicht nur die übliche Manipulation durch profilmische Beleuchtungstechniken ermöglicht, sondern auch bereits während der kinematographischen Aufzeichnung kreative Eingriffe gestattet, die bis dato der Postproduktion vorbehalten gewesen sind. Mit dem Verweis auf das dialektische Moment zwischen mechanischer Reproduktion und stilisierter Gestaltung situiert Mann den Film in den beiden wesentlichen Traditionen kinematographischer Medialität. Er apostrophiert sowohl seine Verankerung in der fotografischen Aufzeichnung als auch seine Wurzeln in den optischen Illusionen phantasmagorischer »Maschinen des Sichtbaren« ¹⁵: von der Laterna magica bis zum Praxinoskop. Mann verweist damit zum einen auf die Möglichkeit der Evokation von Realitätseffekten, die sich aus der räumlichen Qualität der Fotografie und ihrer Verpflichtung auf die mimetische Darstellung von Oberflächen ableitet. Zum anderen betont er den Film auch als Medium in der Zeit, das durch die Konstruktion von narrativen Zusammenhängen fiktionale Welten zu schaffen vermag. Beide Potentiale des Kinematographen kommen in Manns filmischer Konzeption zusammen. Nicht zuletzt deshalb erinnert seine artistische Strategie an Dziga Vertovs Idee eines Kino-Auges, das

12 Olson: »Paint It Black«, S. 16.

13 Für technische Details siehe Holben: »Hell on Wheels«.

14 Olson: »Paint It Black«, S. 16.

15 Siehe Comolli: »Maschinen des Sichtbaren«.

simultan registriert und konstruiert, etwas aufzeichnet und etwas Neues schafft.¹⁶ »Der Ausgangspunkt ist«, so Vertovs bekanntes Credo, »die Nutzung der Kamera als Kinoglaz [Kino-Auge], das vollkommener ist als das menschliche Auge, zur Erforschung des Chaos von visuellen Erscheinungen, die den Raum füllen«.¹⁷ Vertov lässt das Kino-Auge in der ersten Person sprechen: »Ich bin Kinoglaz. Ich bin ein mechanisches Auge. Ich, die Maschine, zeige euch die Welt so, wie nur ich sie sehen kann. Von heute an und in alle Zukunft befreie ich mich von der menschlichen Unbeweglichkeit«.¹⁸ Das Kino-Auge soll die für das menschliche Auge unsichtbare Welt erforschen und dabei ›Wahrheiten‹ im marxistischen Sinne produzieren: Macht- und Klassenrelationen aufdecken. Vertovs revolutionäres Pathos ist bei Mann freilich suspendiert, doch auch er artikuliert den Anspruch, auf Basis kinematographischer Medialität eben das sichtbar zu machen, was dem Auge sonst verborgen bleibt. Ihm geht es um eine neue ›Sprache‹ des Kinos. Weil der Film keine arbiträren Zeichen kennt, und damit keine *langue*, kein Sprachsystem, weil er seine *langage*, seine Sprache, zum Zeitpunkt seiner *parole*, seines Sprechens, stets neu verhandeln muss,¹⁹ deshalb kann Mann mit dem Bekannten das Unbekannte wagen, auch wenn aufgrund von Hollywoods industriellen Standardisierungsprozessen die *langage* eigentlich konventionalisiert ist.²⁰ High Definition bietet ihm die Möglichkeit, eine noch nicht normierte Technologie einzusetzen, um damit eigene Konzepte der Inszenierung zu aktualisieren. Er will mehr zeigen als erzählen, doch die Art und Weise des Zeigens ist immer neu zu entscheiden. *Collateral* versteckt das nie, auch wenn der Film doch schon die Sprache spricht, die er im Sprechen erfindet. Das Fiktive ist als fiktiv apostrophiert, das Künstliche wird als künstlich ausgewiesen. So entsteht ein irritierender Pluralismus in den Bildern, der zwischen Betonung des Signifikanten (d.h. dem Prozess der filmischen Inszenierung) und Betonung des Signifikats (d.h. der modalen Welt der Diegese) oszilliert. Manns Vision der späturnbanen Kondition bei Nacht ist gekennzeichnet von diffusen, aber grell glitzernden Lichtern, die aus dem Hintergrund der Bilder funkeln, während massive Schattenflächen bis in den Vordergrund ragen.

16 Mann stellt sich schon ganz zu Beginn seiner Karriere selbst *expressis verbis* in die Tradition von Vertov: »Stanley Kubrick. Eisenstein. Dziga Vertov. And ›Kino Eye‹. I mean that's really my limitation. So my approach to films tends to be structural, formal, abstract and humanist« (Mann zitiert nach Fox: »Four Minute Mile«, S. 20).

17 Vertov: »Kinoki – Umsturz«, S. 15.

18 Ebd., S. 20.

19 Siehe dazu Metz: »Das Kino«.

20 Siehe Bordwell u.a.: *The Classical Hollywood Cinema*.



Abb. 3: Licht- und Schatteninszenierung in »Collateral«

Statt Chiaroscuro-Effekten aber dominieren weiche Übergänge zwischen den tonalen Werten, wie verwaschene Aquarelle wirken die bisweilen verschwommenen Farbtöne, das Orange, das Blau und das Rot. Während die Außenaufnahmen von *Collateral* durchgehend auf HD Video gedreht sind, greift Mann für die Innenaufnahmen aber noch einmal auf traditionelles 35mm-Filmmaterial zurück. Die starke Lichtempfindlichkeit von High Definition hätte dort eine extreme Saturierung der Farben bewirkt, wie Mann sie für *Collateral* noch ablehnt. Der Film versucht letztlich eine Balance zwischen mimetischen und materialistischen Effekten zu halten,²¹ indem er seine Bilder impressionistisch codiert, d.h. unbekannte Eindrücke der Stadt wiedergeben will. Skizzenhaft wirken die HD-Aufnahmen von Los Angeles, betont ausschnitthaft und detailreich. Dadurch entsteht die Illusion eines scheinbar infiniten Raums, der auch am Pazifik kein Ende findet. Seine Fragmente addieren sich zu einem entgrenzten Universum, das alle Objekte in sich aufsaugt. Der Mensch bewegt sich darin als Fremdkörper, seine Erscheinung wirkt wie ausgestanzt, wenn Mann seine Figuren im Raum staffelt. Es kündigt sich damit bereits an, was Manns nächsten Film bestimmen soll: die Vision einer gänzlich transparenten Welt, die in ihrer oppressiven Disposition dem Individuum zur Falle ohne Entkommen wird. Das Regime des Sichtbaren fungiert dann als panoptischer Blick, macht aus der Kadrierung einen Foucaultschen Käfig, »ein kleines Theater, in dem jeder Akteur allein ist, vollkommen individualisiert und ständig sichtbar«. Sie wird Raumeinheiten schaffen, »die es ermöglichen, ohne Unterlaß zu sehen und zugleich zu erkennen«. Das Sichtbare als Invertierung des Kerkers: »von seinen drei Funktionen – einsperren, verdunkeln und verbergen – wird nur die erste aufrechterhalten, die beiden anderen fallen weg. Das volle Licht und der Blick des Aufsehers erfassen

21 Konträr zur manieristischen Mise-en-scène von *Collateral* ist hier von einer adjustierten Inszenierung auszugehen, deren textuelle Ökonomie paritätische Relationen zwischen Stil und Sujet intendiert: »a broad fit between elements of style and elements of subject« (Martin: »Mise en scène is Dead«, S. 90).

besser als das Dunkel, das auch schützte. Die Sichtbarkeit ist eine Falle²². Schon in *Collateral* ist der Mensch gefangen. Er kann wie Max nicht mehr agieren, er wird stattdessen zur Reaktion gezwungen, ist ständig konfrontiert mit Situationen, die sofortiges Handeln einfordern. Aktion wird bestimmt durch Geschwindigkeit, Momente der Kontemplation sind suspendiert. Wie aus einer anderen Dimension wirkt der auf den nächtlichen Straßen plötzlich sich materialisierende Kojote, wie ein letztes freies Wesen, das über den Luxus des Innehaltens verfügt. Die Menschen dagegen hetzen durch das urbane Environment, wo Stillstand nichts anderes bedeutet als Tod.²³ So registriert das Kamera-Auge auch nur die profilmischen Bewegungen, ohne sie in der Zeit fixieren zu können. Mobilität verschwindet in der Schärfe der HD-Bilder, für die jedes Pixel ein anderes Pixel ist, einer umfassenden Prägnanz des Blicks, der nur noch sich selbst verlagert.

In *Miami Vice* (USA 2006) gibt es keine analogen Aufnahmen mehr, das Sichtbare ist hier durchgängig bestimmt von hochauflösenden Bildern, die durch ihre Informationsfülle an die Grenzen der menschlichen Rezeptionskapazität gehen. Der Film entwirft sowohl postindustriell urbane als auch putativ unberührte Landschaften, die er durch Aufnahmen mit extremer Tiefenschärfe animiert und dabei einen visuellen Detailreichtum entfaltet, der alles übersteigt, was der narrative Spielfilm bis dato mobilisiert hat. Die Schärfe der Bilder macht hier eine neue Reflexion über das Wirkungspotential kinematographischer Aufnahmen notwendig, weil das High Definition Video keine fotochemische Bindung an seinen materiellen Referenten mehr besitzt, aber dennoch Rezeptionseindrücke schafft, die auf der fotografisch-objektiven Basis analoger filmischer Bilder beruhen. So besteht grundsätzlich keine reproduktive »Ontologie des Modells«²⁴ mehr, das digitale Bild aktualisiert ja anders als das analoge Bild – auch wenn durch das auf den Kamerasensor fallende Licht immer noch eine Form von Indexikalität gegeben ist – letztlich eine virtuelle Visualisierung binärer Daten. Das Paradoxon aber ergibt sich eben daraus, dass geradezu ein Übermaß an Effekten des Fotografischen sich konstituiert, die Qualität der Produktion hinter den Eigenschaften der Abbildung zurücktritt. *Miami Vice* ist ein Film des Punctums, ein Film dessen, was, nach Roland Barthes, »mich besticht«²⁵. Barthes bezeichnet diejenigen Elemente einer Fotografie als Punctum, die den denotierten oder konnotierten Sinn der Repräsentation aus dem Gleichgewicht bringen und den Betrachter direkt adressieren, an seine Affekte und Assoziationen zugleich appellieren: »[E]s ist immer eine Zutat, es ist das, was ich dem Photo hinzufüge und was *dennoch schon da*

22 Foucault: Überwachen und Strafen, S. 247.

23 Am Leben zu sein, das diagnostiziert bekanntlich Paul Virilio (nicht nur) für den Spätkapitalismus, »leben, LEBENDIG sein heißt Geschwindigkeit sein« (Virilio: Fahren, fahren, fahren..., S. 20).

24 Bazin: »Ontologie des photographischen Bildes«, S. 25.

25 Barthes: Die helle Kammer, S. 52.

ist«. ²⁶ Punctum, das meint für Barthes: »Stich, kleines Loch, kleiner Fleck, kleiner Schnitt – und: Wurf der Würfel«. Es ist in der Fotografie jenes Aleatorische, das sofort auffällt und den Blick dabei attackieren will, das also auch »verwundet, trifft« ²⁷. Ob wehende Palmen im Wind, ob sprudelnde Wasserfälle, ob wolkenbesetzte Nachthimmel, Manns *Miami Vice* ist bestimmt von solchen atopischen Signifikanten, blinden Flecken in völliger Transparenz, einem Mehr an Bedeutungspraxis, das in seinem Exzess nicht mehr bedeutet.



Abb. 4: Atopische Signifikanten in »Miami Vice«

Es berührt den Rezipienten mehr korporeal als kognitiv, jenseits der Legitimation kultureller Codes. Dadurch wird dem diegetischen Effekt entgegen gearbeitet, Resultat des Punctums ist keine spektatorielle Immersion, sondern eine spezifische Intensität der Wahrnehmung in Distanz zur Fiktion. Umso deutlicher wird, wie Mann seine Protagonisten als Versuchsobjekte benutzt, um eine globale Informationsgesellschaft in permanentem Fluxus zu porträtieren, der sie nicht entkommen können. ²⁸ Eine tiefenscharfe Mise-en-scène kontrastiert Mann immer wieder mit extremen Großaufnahmen, so dass zum einen die grenzenlose Ausdehnung dieser Konstellation apostrophiert ist, zum anderen aber simultan die Begrenzung des Individuums sichtbar wird, das der ständigen Bewegung ausgeliefert scheint, dem multidirektionalen Fluss von Daten, Kapital, Drogen und Begehren. Auch die Innenaufnahmen sind nun auf HD gedreht, ihr saturierter Gelbstich macht die Konturen der Figuren im Raum instabil, lässt ihre Umrisse mit dem Setting verschmelzen. Die Farben greifen aufeinander über, bringen einander zum Amalgamieren, bis sich Figuren und Objekte kaum mehr unterscheiden. Eine unruhige Handkamera ersetzt zudem Manns frühere Vorliebe für fluide Kamerafahrten, entzieht den Protagonisten sprichwörtlich den Boden unter den Füßen.

26 Ebd., S. 65

27 Ebd., S. 36.

28 Zur Analyse der narrativen Konstruktion des Films siehe den brillanten Essay von Jean-Baptiste Thoret: »Gravity of the Flux«.

Miami Vice, das ist eigentlich ein Kriegsfilm, inszeniert wie eine Nachrichtenreportage, mit permanenten Perspektivwechseln, Achsensprüngen, Negation des *hors-champ*. Nur wird der Krieg nicht mehr mit Waffen geführt, sondern mit modernster Medientechnologie, die Beherrschung der kommunikativen Logistik entscheidet über Gewinnen oder Verlieren, Sieg oder Niederlage, Leben oder Tod. Die impressionistische Opazität von *Collateral* weicht einer infiniten Sichtbarkeit, der absoluten Schärfe einer lückenlos erfassten Welt.²⁹ Hier findet Mann durch die Arbeit mit den von High Definition kultivierten *Puncta* zu einer kongenialen Visualisierung des transpolitischen, d.h. geschichtslosen Status quo, den Jean Baudrillard mit seiner apokalyptischen Medienontologie erstmals skizziert hat. Eine Welt der äußersten Transparenz und absoluten Obszönität, in der alles mit jedem verbunden, das Individuum letztlich an sich selbst angeschlossen ist:

Das Transpolitische ist die Transparenz und Obszönität aller Strukturen in einem entstrukturierten Ganzen; es ist die Transparenz und Obszönität der Veränderung in einem enthistorisierten Universum; die Information in einem Gefüge, in dem es keine Ereignisse mehr gibt; die Transparenz und Obszönität des Raumes in der Vermischung (Promiskuität) der Netze.³⁰

Was Baudrillard damit artikuliert, das ist nichts anderes als ein Zustand des Sozialen, der jedes Geheimnis bereits abgeschafft, der die Welt vollständig entzaubert hat. Es existiert keine Erfahrung mehr in dieser Kondition unvermittelter Sichtbarkeit, nur noch Ereignisse reihen sich aneinander, wiederholen das bereits Bekannte. Sie spielen noch einmal durch, was an großen Erzählungen seit der Romantik die Moderne bestimmt hat, reproduzieren ein Spiel der Differenzen, das längst der Indifferenz gewichen ist. Wir sehen alles, aber glauben an nichts: nicht die bedingungslose Liebe zwischen Crockett (Colin Farrell) und Isabella (Gong Li), nicht die verlässliche Freundschaft unter Männern, nicht den erbitterten Kampf des Guten, der Polizei, gegen das Böse, die Drogenmafia. Generische Klischees zirkulieren distanzlos in sich selbst, schaffen ein profanes Universum absolut gewordener Nähe, das keine Orientierung mehr leistet, in dem Entfernungen aufgehoben sind und die Ursache der Wirkung nicht mehr voran geht. Statt einer progressiven Logik der Finalität wie im klassischen Hollywood-Kino dominiert ein Prozess der Aufhebung von Antagonismen, Kontradikorisches ist kurzgeschlossen in völliger Evidenz homogenisierter Relationen. Die Brillanz der Bilder produziert keine explosive Energie mehr, sie sorgt nur noch für permanente Implosion, Genre und Dramaturgie kollabieren in sich selbst. Privates und Professionelles, Subjekt und Objekt fallen zusammen, so wäre mit Baudrillard anzuführen, Aktiv und Passiv verschränken sich inseperabel, vollständig reversibel. Die ekstatisch-exhibitionistische Fixierung auf Oberflächenphänomene spiegelt in

29 Siehe dazu den Text von Jens Schröter in diesem Heft.

30 Baudrillard: Die fatalen Strategien, S. 29.

Miami Vice den Verlust von Identität. Mann zeigt buchstäblich die Reduktion des Individuums auf einen Pixelwert. Während der Bildhintergrund Miami bis nach Kuba zu prolongieren scheint, sind die Figuren im Vordergrund wie schwerelos arrangiert, sie schweben wie Geister durch den Film.

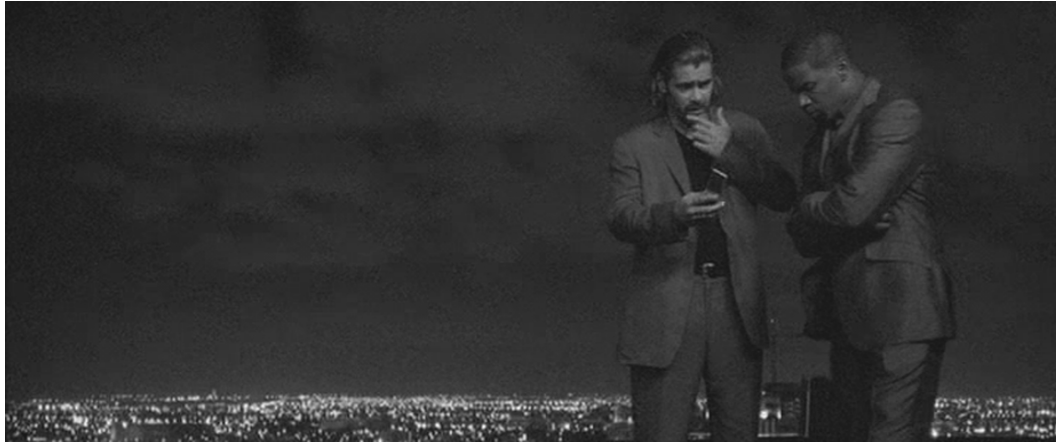


Abb. 5: Figuren als Fassaden in »Miami Vice«

An ihre Stelle treten elektronisch-numerische Bilder, die sich durch High Definition in ihrer digitalen Qualität verdoppeln: Überwachungskameras, Computerdesktops, Radarschirme, Handydisplays, sie nehmen wieder und wieder die gesamte Leinwand ein. Die Screens im Screen potenzieren sich promiskuitiv, sie scheinen sich an ihresgleichen zu infizieren, um eine Hegemonie technischer Systeme zu etablieren, deren »Adresse [...] nicht mehr mit Sicherheit Mensch heißt«³¹. Sie werden autonom, emanzipieren sich, übernehmen selbst die Rolle des Subjekts, indem sie ihren eigenen Herrschaftsraum schaffen. Das Sichtbare verweist hier nicht mehr auf Wirklichkeiten, Wirklichkeiten verweisen auf Sichtbares. Die Menschen in *Miami Vice*, das sind durchweg Tote auf Urlaub. Sie sind Gegenstand eines panoptischen Blicks, der permanenten Überwachung des Lebens. Wie dort noch arbeiten als Undercover-Polizist, wenn es keine Tiefenstruktur der sozialen Relationen mehr gibt, kein Leben jenseits der Sichtbarkeit? Es ist eine posthumane Welt, die hier entworfen wird, die Foucaultsche Dispersion, d.h. epistemische Verdrängung des Menschen hat sie bereits realisiert. Crockett und Isabella hängen noch der Illusion an, das Humane sei zu restituieren in einer Welt totaler Transparenz. Das absolute Sichtbare aber triumphiert über den Menschen, mit Crockett löst er sich auf mit dem Rücken zu uns in weißem Licht, mit Isabella taucht er ab in den Atlantik. Am Ende von *Miami Vice* ist er verschwunden »wie am Meeresufer ein Gesicht am Sand«³².

31 Kittler: »Signal-Rausch-Abstand«, S. 181.

32 Foucault: Die Ordnung der Dinge, S. 462.

EMANATION DES VERGANGENEN

Noch einmal soll der Mensch wiederkehren bei Mann, dann aber als zu Geschichte gewordenen Subjekt, in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. *Public Enemies* (USA 2009), das ist ein Film über John Dillinger, den legendären Sozialbanditen, der mit seinen Banküberfällen die USA der Großen Depression fasziniert. Mann dagegen scheint seltsam gleichgültig gegenüber der Figur. Sie definiert sich ausschließlich durch ihr Handeln, abseits der Professionalität existiert sie nicht als Charakter. *Public Enemies* ist ein wunderlicher Gangsterfilm, wenig interessiert an Gangstern und Geschichte(n), dafür umso mehr am Signifikanten des Filmischen. Mann nutzt den historischen Fakt zu einer Historisierung des Kinos. Wenn Dillinger (Johnny Depp) kurz vor seinem Tod eines der Lichtspieltheater besucht, dann kehrt in der Diegese nicht nur noch einmal das Kino als zentraler Raum des Sozialen wieder, dann erscheinen, wie in einer melancholischen Coda zur totalen Herrschaft der digitalen Sichtbarkeitsmaschinen in *Miami Vice*, binnengerahmt Bilder auf 35mm-Filmmaterial. Der unerbittliche Blick von High Definition Video registriert sie so, wie sie waren: in ihrer extremen Körnigkeit, mit Hell-Dunkel-Kontrasten, die aus ihrer fotochemischen Basis resultieren. W.S. Van Dykes *Manhattan Melodrama* (USA 1934) wird gezeigt, ein Gangsterfilm mit Clark Gable, und Mann lässt die Bilder im Bild stocken, hält sie nicht nur fest in Detailaufnahme, sondern auch in Zeitlupe. Sie, das bedeutet uns die leinwandgroße Slow Motion, sie gehören der Vergangenheit an, können nicht am Präsenz partizipieren. Die Gegenwart gehört der virtuellen Welt, den hochauflösendsten Sichtbarkeitsmaschinen. Das Gewesene und das Seiende kommunizieren über ihre differenten Praktiken der Bilderproduktion, um das Analoge im Digitalen zu konservieren.³³ *Public Enemies* aber ist ein *period picture*, das heißt ein Film, dessen Diegese nicht mit dem extratextuellen Produktionsjahr kongruent geht, sondern sein Setting in der Vergangenheit lokalisiert. Es ist ein radikales *period picture*, das in seiner Operation mit High Definition Video stark differiert von etwa David Finchers *Zodiac* (USA 2007), einem kurz zuvor entstandenen Film, der seinen Status als digitales Zeichen in der Post-Produktion verleugnen lassen will, den hochauflösenden Signifikanten im historischen Signifikat versteckt.³⁴ Auch *Public Enemies* arbeitet zunächst daran, Geschichte zu reinszenieren, das aber unter Verzicht auf alle Signifikanten, die per Konvention üblicherweise Geschichtlichkeit bedeuten. Historizität wird zu absoluter Gegenwart, wenn *Public Enemies* zwar ein Perfekt re-präsentiert, dabei jedoch nie auf den tradierten Signifikanten der Repräsentation zurückgreift. Es geht stattdessen zurück in die Zukunft mit diesem Film.

33 Zur digitalen Generation von analogen ›Fehlern‹ wie Flickereffekten siehe Slansky: »Film Look versus Elektronik Look« oder auch Flückiger: »Zur Konjunktur der analogen Störung im digitalen Bild«. *Public Enemies* dagegen simuliert nicht analoge Bilder, er holt sie vielmehr – und das macht seinen Umgang mit ihnen erst reflexiv – in der diegetischen Fiktion selbst ein.

34 Siehe den Text von Marcus Stiglegger in diesem Heft.

Einerseits sind die USA der 1930er Jahre geradezu hyperrealistisch rekonstruiert, Kulissen, Kostüme und Requisiten imitieren Zeitdokumente in einer Akribie, die nur sich vergleichen lässt mit dem obsessivsten Authentizitätspathos im Kino, mit Erich von Stroheims *Foolish Wives* (USA 1922), Cecil B. DeMilles *Union Pacific* (USA 1939), Luchino Viscontis *Il Gattopardo* (Italien/Frankreich 1963) oder Michael Ciminos *Heaven's Gate* (USA 1980). Doch der dort postulierte Geltungsanspruch ist bei Mann andererseits zur Gänze verflogen, die Ausstattungsarbeit geht nicht mehr auf in illusionistischer Funktion. Die HD-Bilder signifizieren stattdessen eine Gegenwart der Geschichte, nicht nur als Raum des Möglichen, sondern als Raum des Materiellen.



Abb. 6: Gegenwart der Geschichte in »Public Enemies«

Wie schon in *Miami Vice* attackieren die Puncta unseren Blick, nur haben sie sich hier völlig vom geopolitischen Status quo abgelöst. Sie stellen ihre eigene Darstellung dar, sie stellen dar, dass dargestellt wird. Das Gleißende der Bilder lenkt die Aufmerksamkeit auf ihre Materialität und Bezeichnungsfunktion selbst, d.h. der Signifikant signifiziert sich selbst. Dadurch kann eine Praxis des Bedeutens entstehen, die Präsenz schafft: die nicht an Vergangenes erinnern, sondern Vergangenes erinnern, die Vergangenes nicht wieder herstellen, sondern Vergangenes herstellen, die Vergangenes nicht vergegenwärtigen, sondern Vergangenes gegenwärtig machen will. So wird der Blick auf Bekanntes geschärft und für Unbekanntes geöffnet, so wird mit dem Vertrauten immer wieder das Verblüffende gesucht. Wie ein Zerstäuben wirkt das, nach Roland Barthes: »wie eine Verstreuung, ein Sichspiegeln; es geht nicht mehr darum, in der Lektüre der Welt und des Subjekts Entgegensetzungen zu finden, sondern Ausbrechen, Übertreten, Fluchten, Verschiebungen, Verlagerungen, Abgleiten«. ³⁵ Es ist dieses Flottieren des Blicks, an dem sich Signifikant und Signifikat wieder treffen, die ›Form‹ zur Extension des ›Inhalts‹ wird. Die Modernisierungsprozesse der 1930er Jahre, an denen John Dillinger zu Grunde geht, sie werden von Manns HD-Bildern aufgegriffen: in ihrer

35 Barthes: Über mich selbst, S. 76.

Überdeutlichkeit, die ein panoramatisches Sehen befördert, das Auge piktoriale Details abtasten lässt. Wolfgang Schivelbusch hat den panoramatischen Blick als neue Qualität der Aisthesis adressiert, weil dieser einerseits »nicht mehr dem Raum an[gehört], wie die wahrgenommenen Gegenstände«, und andererseits ihn eine unhintergehbare Differenz zwischen diskreten Daten und physischer Materie charakterisiert. Mobilität als Effekt dieser Spaltung ist für Schivelbusch eine Prädisposition neuer Normalität: »Eine Erfahrung von Verflüchtigung gibt es für diesen Blick nicht mehr, weil die verflüchtigte Wirklichkeit seine neue normale Wirklichkeit geworden ist.«³⁶ Durch High Definition Video bringt Michael Mann das Sehen in Bewegung, er lässt es nicht mehr zur Ruhe kommen in konstanter Ephemerität. Mit seinen hochauflösenden Filmen ist das Kino im neuen Jahrtausend so noch einmal modern geworden.

LITERATURVERZEICHNIS

- Barthes, Roland: »Der dritte Sinn. Forschungsnotizen über einige Fotogramme S. M. Eisensteins«, in: ders.: Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn, Frankfurt a.M. 1990, S. 47-66.
- Barthes, Roland: Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie, Frankfurt a.M. 1989.
- Barthes, Roland: Über mich selbst, München 1978.
- Baudrillard, Jean: Die fatalen Strategien, München 1985.
- Bazin, André: »Ontologie des photographischen Bildes«, in: ders.: Was ist Kino? Bausteine zu einer Theorie des Films, hrsg. v. Hartmut Bitomsky u.a., Köln 1975, S. 21-27.
- Bordwell, David u.a.: The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960, London/New York, NY 1985.
- Comolli, Jean-Louis: »Maschinen des Sichtbaren«, in: Riesinger, Robert F. (Hrsg.): Der kinematographische Apparat, Münster 2003, S. 63-81.
- Daney, Serge: »Les Cahiers du Cinéma, 1968-1977«, in: The Thousand Eyes, Nr. 2, 1977, S. 18-31.
- Deleuze, Gilles: Das Zeit-Bild. Kino 2, Frankfurt a.M. 1991.
- Flückiger, Barbara: »Zur Konjunktur der analogen Störung im digitalen Bild«, in: Schröter, Jens/Böhnke, Alexander (Hrsg.): Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung, Bielefeld 2004, S. 407-428.
- Foucault, Michel: »Andere Räume«, in: Wentz, Martin (Hrsg.): Stadt-Räume, Frankfurt a.M./New York, NY 1991, S. 65-72.

36 Schivelbusch: Geschichte der Eisenbahnreise, S. 61f.

- Foucault, Michel: Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses, Frankfurt a.M 1975.
- Foucault, Michel: Die Ordnung der Dinge, Frankfurt a.M. 1971.
- Fox, Julian: »Four Minute Mile«, in: Films and Filming, Nr. 1, 1980, S. 19-25.
- Heath, Stephen: »Narrative Space«, in: Rosen, Philip (Hrsg.): Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader. New York, NY 1986, S. 379-420.
- Holben, Jay: »Hell on Wheels«, in: American Cinematographer, Nr. 8, 2004, S. 40-51.
- Kittler, Friedrich: »Signal-Rausch-Abstand«, in: ders.: Draculas Vermächtnis. Technische Schriften, Leipzig 1993, S. 164-181.
- Lehmann, Hans-Thies: »Die Raumfabrik – Mythos im Kino und Kinomythos«, in: Bohrer, Karl Heinz (Hrsg.): Mythos und Moderne. Begriff und Bild einer Rekonstruktion, Frankfurt a.M. 1983, S. 572-609.
- Liotard, Jean-François: »Beantwortung der Frage: Was ist postmodern?«, in: Welsch, Wolfgang (Hrsg.): Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne Diskussion, Weinheim 1988, S. 193-203.
- Martin, Adrian: »Mise en scène is Dead, or The Expressive, The Excessive, The Technical and The Stylish«, in: Continuum, Nr. 2, 1992, S. 87-140.
- McLuhan, Marshall: Die magischen Kanäle, Düsseldorf 1968.
- Metz, Christian: »Das Kino: ›Langue‹ oder ›Langage?«, in: ders.: Semiologie des Films, München 1972, S. 51-129.
- Morin, Edgar: Der Mensch und das Kino, Stuttgart 1958.
- Nancy, Jean-Luc: The Ground of the Image, New York, NY 2005.
- Olson, Mark: »Paint It Black«, in: Sight and Sound, Nr. 10, 2004, S. 16.
- Schivelbusch, Wolfgang: Geschichte der Eisenbahnreise, München/Wien 1977.
- Schröter, Jens: »Das Ende der Welt. Analoge und Digitale Bilder – mehr oder weniger Realität?«, in: ders./Böhnke, Alexander (Hrsg.): Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Beiträge zu Theorie und Geschichte einer Unterscheidung, Bielefeld 2004, S. 335-354.
- Slansky, Peter: »Film Look versus Elektronik Look. Zur Anmutung des projizierten Bildes«, in: ders.: (Hrsg.): Digitaler Film – Digitales Kino, Konstanz 2004, S. 93-121.
- Thompson, Kristin: »The Concept of Cinematic Excess«, in: Rosen, Philip (Hrsg.): Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader. New York, NY 1986, S. 130-142.
- Thoret, Jean-Baptiste: Gravity of the Flux: Michael Mann's Miami Vice, in: Senses of Cinema, Nr. 42, 2007.<http://www.sensesofcinema.com/contents/07/42/miami-vice.html>.

IVO RITZER

Vertov, Dziga: »Kinoki – Umsturz«, in: ders.: Schriften zum Film, hrsg. v. Wolfgang Beilenhoff, München 1973, S. 11-24.

Virilio, Paul: Fahren, fahren, fahren..., Berlin 1978.

FILME

Ali (USA 2001, Regie: Michael Mann).

Collateral (USA 2004, Regie: Michael Mann).

Foolish Wives (USA 1922, Regie: Erich von Stroheim).

Heat (USA 1995, Regie: Michael Mann).

Heaven's Gate (USA 1980, Regie: Michael Cimino).

Il Gattopardo (Italien/Frankreich 1963, Regie: Luchino Visconti).

Manhattan Melodrama (USA 1934, Regie: W.S. Van Dyke).

Miami Vice (USA 2006, Regie: Michael Mann).

Public Enemies (USA 2009, Regie: Michael Mann).

Union Pacific (USA 1939, Regie: Cecil B. DeMille).

Zodiac (USA 2007, Regie: David Fincher).

SCHARFE BILDER

Zur intimen Beziehung von Porno und HD-Technologie

VON JÖRG VON BRINCKEN

»IT PUTS YOU IN THE ROOM«

Aufgrund seiner ökonomischen Macht und seiner medialen Distributionsstrategien hat das internationale, von US-amerikanischen Unternehmen angeführte *System Porno* eine bestimmende Stellung bei der Adoption neuer Medien- und Bildtechnologie inne. Auch bei der Nutzung von HD-Technologie hat die Pornoindustrie eine Vorreiterrolle, bedenkt man die Geschwindigkeit und das hohe Nutzungsquantum, mit denen die Industrie dem neuen Format entsprochen hat. Zwar setzt der Entertainment-Sektor heute nahezu generell auf High Definition, aber aufgrund seiner spezifischen Darstellungsmodalitäten ergaben sich für das Pornogenre aus der Einführung von HD besondere Schwierigkeiten, die direkt ins Zentrum seiner visuellen Überbietungsdynamik zielen. Die jüngere Geschichte des Pornos lässt sich cum grano salis als Tendenz zu mehr Taktilität in Bezug auf das bewegte Körpergeschehen fassen.¹ Heutzutage hat die Körper-Dramaturgie des sogenannten Gonzo-Pornos, der kaum noch auf eine erotische Story, sondern auf die brutale Erkundung sexueller Praktiken und die an Stunts erinnernde Auslotung körperlicher Limits setzt, die Ästhetik des Genres insgesamt infiltriert. Abgesehen davon, dass reine Gonzo-Produktionen, da sie schnell, unaufwändig und preiswert herstellbar sowie distribuierbar sind, einen hohen Anteil an den Gesamtverkaufszahlen haben, sind Gonzo-typische Doppelpenetrationen, inklusive analer Doppelpenetrationen, *Choke Throats*, Schlägen und Dehnungen mehr und mehr auch ins sexuelle Grundrepertoire des Mainstreambereichs eingewandert. Diese, die *kinky story* mehr und mehr zersetzende Tendenz zur Introspektion, ja, zur visuellen Vivisektion bestätigt bereits auf der Ebene des Körpergeschehens die starke Oberflächenaffinität von Pornografie.

Gerade vor dem Hintergrund dieser bildlichen Exploitation wurde jedoch das visuelle Surplus von High Definition zum Problem. Gegenüber dem Anspruch der Pornoindustrie, zumindest in Sachen optischer Technologie Avantgarde zu sein, wurden zunächst Widersprüche vor allem der weiblichen Darstellerinnen laut, die gnadenlose Schärfe offenbare gewisse Imperfektionen ihres Körpers – wie Ausschläge, Narben, Hautunreinheiten, Falten und vor allem die durch Intimirasur hervorgerufenen Pickel.² Stefanie Morgan, Darstellerin des Labels Vivid Enter-

1 Vgl. Allhutter: Dispositive digitaler Pornografie, S. 110.

2 Vgl. Spiegel Online – Netzwelt: »Zu scharf für scharfe Filme?«; vgl. Richtel: »X-rated Industry Finds High Definition is Too Graphic«.

tainment, brachte die Misere auf den Punkt: »Wie [sic] sind alle besorgt [...]. Ich möchte eine Fantasie bleiben. Ich möchte keine Fehler zeigen.«³ Die Verantwortlichen der Industrie antworteten auf solche Besorgnis nicht nur mit der gutherzigen Empfehlung an die Darsteller, öfters ins Fitnessstudio zu gehen und kosmetische Eingriffe vornehmen zu lassen, sondern man sah sich gezwungen, verstärkt auf die ohnehin bereits gängige Strategie zu setzen, die Akteure nur in bestimmten Sex-Stellungen, aus bestimmten Perspektiven und Kamerawinkeln sowie bei entsprechender Beleuchtung aufzunehmen. In der Tat erschwerte also die avancierte Technologie zunächst die Aufnahmebedingungen und die dem Dreh nachgängige Bearbeitung.

Das Lamenti der Kritiker zielt jedoch auch ins Zentrum pornografischer Ästhetik und ihrer seduktiven Macht: Trotz der Emphase auf Taktilität und derbem Eingriff in die Integrität des Körpers besteht eine gewisse Differenz zwischen dem, was als pornografische Aktion an und mit Leibern im Handlungsrahmen des Pornos vollzogen wird und dem menschlichen, vor allem weiblichen, Körper, der nur deswegen zum Austragungsort sexueller Manipulationen werden kann, weil er vorab als schön im Sinne von makellos und unberührt eingebracht wurde. Mit anderen Worten: Die Öffnung der Genitalien, die Penetration des Hautkörpers, das Eindringen setzt Geschlossenheit voraus. Es verwundert nicht, wenn dem schneidenden, oder besser: scharfen Widerspruch zwischen Fantasie und Realismus nicht nur durch das generelle Votum für kosmetische Korrekturen, sondern auch durch die Verpflichtung von Darstellerinnen entsprochen wird, die die Makellosigkeitskriterien im wahrsten Sinne des Wortes verkörpern. So etwa im Falle von Aletta Ocean, an der neben Silikonbrüsten und aufgespritzten Lippen vor allem die Reinheit der scheinbar porenfreien, glatten Haut fasziniert.⁴ Die steile Karriere der neuen glatten Schönheiten des gegenwärtigen Pornos deuten darauf hin, wie sehr die zum Einsatz gebrachten Körper in Zeiten von HD die generelle Oberflächenforderung des Genres akzeptiert und in sich aufgenommen haben.

An den Bedenken und Gegenmaßnahmen der Praktiker gegen die Gnadenlosigkeit von HD wird indes nicht nur deutlich, wie stark gerade die Makellosigkeit der weiblichen Haut eine Projektionsfläche für erotische Fantasien geblieben ist,⁵ sondern auch, wie sehr die vom Genre beanspruchte Authentizität der Darstellung von Sex auf konstruktiven, das Imaginäre stimulierende Verfahren beruht, mithin mehr ein seduktives, mit Simulakren arbeitendes Versprechen denn Kennzeichen einer ungeschönten Wirklichkeit des Sexuellen ist. HD verschärft so im literalen Sinne die Aporien des Genres, wird doch die Nutzung von HD-Equipment und -Bearbeitungstechniken von der Industrie vorrangig unter dem Zeichen einer neuen immersiven Dimension qua realistischen Detaillismus gefeiert. Die Darstellerin Kirsten Price wird etwa zitiert mit der Äußerung: »HD is

3 Zit. nach PC-Welt: »Zu scharf: Porno-Stars fürchten HD«.

4 Siehe Alettaocean.com.

5 Vgl. Elsaesser/Hagener: Film Theory, S. 111f.

great because people want to see how people really look. [...] People just want to see what's real.«⁶ Einschlägige Websites werben entsprechend mit Slogans wie: »All is captured in High Definition for you to watch every details of their tight pussy getting fucked!«⁷ Und der Regisseur Robby D. merkt im Hinblick auf HD lapidar an: »It puts you in the room.«⁸ Diese in Aussicht gestellte Integration des Betrachters in das filmische Bild entspricht in der Tat der Tendenz, innerhalb des Filmes das Innere nach außen zu kehren. Diese neue Nähe, die die Weichzeichneroptik älterer Pornofilme konterkariert, basiert nichtsdestoweniger auf bestimmten Voraussetzungen, die pornografischer Bild-Logik und der dahinter stehenden Technologieaffinität des Systems Porno inhärent sind.

GEHEIMNISVOLLE BILDQUALITÄT UND VERFÜHRERISCHE TECHNOLOGIE

Der Philosoph und *Pornologe* Pierre Klossowski betrachtet Erotik prinzipiell unter einer semiotisch-ökonomischen Perspektive. Demgemäß beruht erotische Emotion stets auf der Transformation diffuser Triebkräfte in Phantasmen und deren äußere zeichenhafte Entsprechungen, den Bild-Simulakren. Die Triebe gerinnen gewissermaßen zu fetischhaften Partialobjekten, die einem System des monetären Tausches aufgrund von Wert-Äquivalenzen unterliegen.⁹ Nichts anderes macht das System Porno unter kommerzieller Perspektive: Körper und körperliche vollzogene Handlungen, in denen sich (angenommene) Lüste manifestieren, werden zu bildhaften Zeichen für Wollust und *als* Bildzeichen zu wertmäßig taxierbaren Wertobjekten. Das eigentliche Paradox der Erotik jedoch resultiert für Klossowski daraus, dass, trotz der Tauschsystematik, ein Objekt seine Funktion als geheimnisvolles erotisches Stimulans nur dann behält, wenn es sich der zeichenhaften Logik des Austausches immer wieder entzieht, denn »der Gebrauch des Phantasmas [...] verlangt in der Perversion, daß es gerade unaustauschbar ist.«¹⁰ Die pornografische Ausbeutung des Sexus setzt genau auf diese Ambivalenz: Zum einen betreibt Pornografie eine kommerzielle Exploitation des diffusen libidinösen Feldes, übersetzt es in diskrete und differente äußere Zeichen der Wollust, in eine Semiotik des Obszönen, die ökonomisch bilanzierbar ist. Der *Peak* dieser *Bilanz*, der *Cumshot*, wird nicht von ungefähr auch als *Money Shot* bezeichnet.¹¹ Diese »Verbindung von Sperma und Geld« im pornografischen Jargon ist jedoch selbst, wie Linda Williams anmerkt »ganz offensichtlich ein Feti-

6 Zit. nach Richtel: »X-rated Industry Finds High Definition is Too Graphic«.

7 www.galleries.18xgirls.com/tube/002/18/?nats=MTM3ND0zOjk,0,0,0,6866.

8 Zit. nach Richtel: »X-rated Industry Finds High Definition is Too Graphic«.

9 Vgl. Klossowski: *Die lebende Münze*, S. 16ff.

10 Klossowski: *Die lebende Münze*, S. 19.

11 Vgl. Williams: *Hard Core*, S. 150.

sch.«¹² Das im Bild der spermatösen Entladung gipfelnde pornografische Ereignis ist immer eine singuläre Sensation innerhalb eines aus singulären erogenen und erotischen Akten bestehenden pornografischen Gesamt-Rahmens. Gilles Deleuze, beeinflusst von Klossowski, merkt an, dass der geschlechtliche Körper ein »Harlekinsgewand« sei, wobei jede erogene Zone untrennbar sei von »einem dieses Gebiet besetzenden Trieb sowie von einem auf das Gebiet als Befriedigungsobjekt (*Bild*) »projizierten« Partialobjekt«. ¹³ Wobei er betont, bei diesem *Bild* handle es sich nicht um ein Abbild oder Trugbild, sondern um ein *reines* Oberflächenobjekt, um eine reine unkörperliche *Wirkung*.¹⁴ Die oben angesprochene fantastisch-imaginative Dimension des Pornos besteht mithin darin, dass die pornografische Abbildung von Körperzonen nicht einfach nur Ebenbilder im Sinne taxierbarer Äquivalenzen schafft, sondern eigenständige, mit Triebenergie aufladbare visuelle Gegenstände produziert und es ist genau dieser *abstrakte* Bildstatus, der die oben angesprochene fantastisch-imaginative Dimension des Pornos ausmacht. Wesentlich ist, dass sich im Zuge dessen der Modus der Visualisierung selbst mit erotischem Affekt auflädt.

Diese Diagnose bestätigt sich im Diskurs um HD, der keineswegs nur mehr das Bild *der* Körper, *der* Darstellerinnen sowie *der* gezeigten Praktiken betrifft. Vielmehr hat er in Zeiten von HD das Prinzip des Visuellen, den technologischen Modus der Bildgebung und seine qualitativen Dimensionen selbst, ergriffen: »I would think even people who are not into adult material would be impressed at the sheer quality of the images the site has, Albert H.«,¹⁵ so spricht eine Werbetext auf einer einschlägigen Website. Das System Porno hat sich seit jeher gegen alle moralischen Selbstzweifel gefeit, indem es sich in erster Linie als Handwerk mit internem Qualitätsanspruch ausgewiesen hat,¹⁶ wobei gerade die verwendeten Techniken und Technologien eine wesentliche Rolle spielten. Diese Affinität zur *techné* im doppelten Sinne wird in Zeiten von HD verstärkt exponiert, zumal man auf die generell gestiegenen visuellen Qualitätsansprüche des Nutzers antwortet: So betont der Pornoregisseur Joone, Director von *Island Fever 3*, das als erste Pornoproduktion auf WMV-HD-DVD erschienen ist, in einem Interview mit *Heise Online*, »Digital Playground [sein Pornolabel] nehme mittlerweile alle Filme in HD-Auflage [sic] auf, um in Zukunft wettbewerbsfähig zu bleiben, denn wenn die Mehrheit der Zuschauer den Schritt zu HDTV durchgeführt hätten, würden Produktionen in Standardaufnahmen drastisch an Wert verlieren.«¹⁷ In der Tat gravitiert der dem pornografischen Produktionssystem seit jeher inhärente Diskurs um das gute und hochqualitative Produkt mehr und mehr um das Schlagwort

12 Ebd.

13 Deleuze: *Logik des Sinns*, S. 242.

14 Vgl. ebd., S. 246, und vgl. S. 23.

15 www.explicite-art.com/.

16 Vgl. Pastötter: *Erotic Home Entertainment und Zivilisationsprozess*, S. 95.

17 Heise Online: »AVN: Erstes High-Definition-Video on Demand ist ein Porno«.

HD und die Hochauflösungs-Sigel *1080p* oder *1280x720p* – noch vor aller auf die Praktiken und Körper bezogenen Werberhetorik. HD fungiert im pornografischen Diskurs dabei merklich als Schlagwort, welches das Singuläre, das Besondere, das Einmalige verheißt. Weder wird die Technologie dem Nutzer erklärt, noch wird wirklich verdeutlicht, welchen konkreten Gebrauchswert HD im Kontinuum der Lüste besitzt. In der Tat ist dem Filmkünstler und -theoretiker Terry Flaxton gerade in Bezug auf Porno Recht zu geben, wenn er schreibt:

The titling – »High Definition« – was meant to align the new technology with film, giving it more of a sense of quest than analog video, more of a sense of flight, a sense of the arcane, the hidden, thus producing something to aspire to and engendering a sense of being elite, in turn, evoking some of film's prior sense of mystery.¹⁸

In bestimmtem Sinne lädt sich das *geheimnisvolle* Prädikat HD selbst mit einer höchst diffusen affektiven Ladung auf, es wird zu einem machtvollen Bild, mit dem seitens der Industrie avancierte pornografische Kultur umrissen wird. Und erst als solches frei flottierendes, dem Kommerz dienendes Etikett, wird es selbst in gewissem Sinne verführerisch, ja erogen – zumal es eine Stimulation verspricht, die über die konkreten Beiträge hinausreicht, bzw. vor deren Rezeption ansetzt. Eine Stimulation mithin, die an der um Porno gravitierenden Medienkultur und deren technischen Voraussetzungen selbst ansetzt. Denn der Erfolg der Pornografie hatte nie nur mit der Abbildung kreatürlicher Brunsttendenz zu tun, sondern ist historisch innerhalb der gemeinsamen Genealogie von Pornografie und Medientechnologie verortbar und daraus erklärbar.¹⁹ Ausschlaggebend dabei ist die wesentliche Rolle, die Pornografie nicht nur bei der Erzeugung und Organisation von sexualisierter Motivilik, sondern bei der Entwicklung medialer Bilddistributions-Apparaturen und der entsprechenden Konsumpraxis gespielt hat. Es ist einerseits die verkörpernde Vermittlung von Sexualität und andererseits das zentral in diesem Zusammenhang entwickelte technologische Vermittlungssystem, welcher der Pornografie ihre seduktive Macht sicherte. Die Erfolgsgeschichte des Pornos, die mit dem Buchdruck beginnt,²⁰ ist denn auch unmittelbar verzahnt mit der Entwicklung und der allseitigen Verfügbarkeit von Medientechnologie, wobei diese Konvergenz im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts bis heute vor allem im Hinblick auf *Erotic Home Entertainment* eine rasante Beschleunigung erfahren hat, von der VHS über die DVD, bis hin zum Pornodownload und dem Livestream. Die Affinität der Konsumenten geht dabei,

18 Flaxton: »The Technologies, Aesthetics, Philosophy and Politics of High Definition Video«, o.S.

19 Vgl. zum Folgenden Paasonen u.a.: *Pornification: Sex and Sexuality in Media Culture*. Darin vor allem die Einführung der Herausgeberinnen: »Pornification and the Education of Desire«; vgl. Allhutter: *Dispositive digitaler Pornografie*, S. 110f.

20 Vgl. Findlen: »Humanismus, Politik und Pornografie im Italien der Renaissance«.

argumentiert man techno-kulturtheoretisch, über die einzelnen produzierten Lustobjekte hinaus. Sie tendiert vielmehr zur intimen Liaison mit der apparationellen Leistung selbst und letztere lässt sich selbst unter erotischen Vorzeichen deuten. Eine intime, ja libidinöse Liaison von Konsumenten und Medientechnologie, die »human fusion with electronic devices« hat bereits im Jahre 1996 Claudia Springer als »pleasurable experience«²¹ beschrieben. Ebenso haben Linda Williams und Marie Luise Angerer darauf hingewiesen, wie stark die Nutzung von Medieninhalten und die Konfrontation mit Medientechnologie auf die körperliche Materialität der Konsumenten zurückwirke, ja, der Affekt in Bezug auf Technologie würde selber erotisiert.²² Mit anderen Worten besteht die Möglichkeit, Medienaffinität modellhaft aus den Mechanismen des Erotischen zu erklären, impliziert Erotik doch stets besondere Nähe- oder Annäherungsverhältnisse.

Entlang dieser eros/kulturtheoretischen Perspektive lässt sich auch die *intime Beziehung* zwischen Pornografie und HD-Technologie beleuchten. Freilich ist dabei zunächst das oben angesprochene Nähe-Versprechen im Sinne eines Mehrsehens von ausschlaggebender Bedeutung. Unter der Perspektive einer Liaison von Erotik und Ein-Sicht hat Linda Williams generell betont, dass Kinolust sich anfänglich als Nebenprodukt bei der Suche nach den bislang unsichtbaren Wahrheiten der (Körper)Bewegung ergeben hätte. Williams betrachtet so die Geschichte des Pornos als Geschichte einer Problemlösung, nämlich des auf technischem Wege errungenen Sieges über die Unsichtbarkeit.²³ Sie denkt damit den Ansatz von Michel Foucault weiter, der den Willen zum Wissen, zur intellektuellen Ein-Sicht engstens mit dem Diskurs um Sexualität verschränkt sieht. Dabei wurde, Foucault zufolge, die Ursprünglichkeit libidinösen Austausches gleichsam durch andere, – wissenschaftliche, mediale usw. – Diskurse und die entsprechenden Dispositive verdoppelt:

Es dreht sich nicht mehr nur darum, zu sagen, was geschehen ist – der sexuelle Akt – und wie, sondern darum, in ihm und um ihn herum die Gedanken zu rekonstruieren, die ihn verdoppelt haben, [...] die Bilder, die Begehren, die Modulationen und die Qualität der Lust, denen er Raum gibt.²⁴

Um welche neuen Qualitäten handelt es sich heute im Zeitalter von Speicherkapazitäten und Hochauflösungsformaten? Der eigentliche Ort der Verdoppelung der Sexualität ist der Diskurs um technologische Bildgebungsverfahren, wobei die Werberhetorik der Pornoindustrie die neue Bildqualität zum seduktiven Arkanum stilisiert. Die Promotion von High Definition zum libidinösen Objekt *sui generis*

21 Springer: *Electronic Eros. Bodies and Desire in the Postindustrial Age*, S. 58.

22 Vgl. Williams: »Corporealized Observers. Visual Pornographies and the ›Carnal Density of Vision‹«; vgl. Angerer: *body options: körper.spuren.med-ien.bilder*.

23 Vgl. Williams: *Hard Core*, S. 83f.

24 Foucault: *Sexualität und Wahrheit I*, S. 82.

arbeitet zunächst mit dem Realismus- und Immersions-Prinzip entlang des Versprechens, nunmehr mehr und klarer zu sehen und sich auf diesem Wege den Geheimnissen des Körpers anzunähern.

Allerdings, nimmt man Foucaults Rede von den die Sexualität verdoppelnden *Bildern* vor dem Hintergrund einer erotisierten Medienaffinität ernst, so ist freilich danach zu fragen, inwieweit dem Bild – nicht als Abbild, sondern als *selbstreferentieller verführerischer Verkörperung von Opto-Technik* – selbst die Position einer *erogenen Zone* zukommt. Zunächst einmal ist zu konstatieren: Das pornografische, über die Einzelprodukte hinausgehende Affektmanagement betrifft mit seinem Versprechen, alles genau zu sehen und zu erkennen mehr denn je und fundamental den Prozess des Sehens selbst. Die fantastische und seduktive Dimension des Pornos ist spätestens mit HD vollends in das Visuelle als von jeder speziellen Visualisierung von menschlichen Lust-Objekten und -Zonen Unterschiedenes übergegangen. Wenn Georg Seeßlen noch vor gut fünfzehn Jahren annahm, die Logik der Pornografie bestünde in der brutalen Fragmentierung von Körpern, im Aufbrechen von deren Integrität zugunsten der Detailsicht auf monströs vergrößerte Körperteile und er darin die eigentliche (fatale) Abstraktionsleistung von Porno sah,²⁵ so ist dem zu entgegnen, dass heute weniger die zerlegten Körper und Praktiken, sondern diese visuelle Abstraktionsleistung selber zum Fetisch wird. Nicht das *Was*, sondern das *Wie*, die besondere, technologisch ermöglichte Visualisierung wird zum Objekt der Begierde. Die halluzinatorischen und phantasmatischen Momente pornografischer Bildgebung werden gewissermaßen über das menschliche Lustobjekt, dem sie eigentlich zur Anschauung verhelfen sollten, hinaus verabsolutiert.

EROTISCHE AUFLÖSUNG IM HD-BILD

Der Pornoregisseur Robby D. betont im Hinblick auf die Einführung von HD: »People look to adult movies for personal contact, and yet they're still not getting it. HD lets them see a little bit more of the girl.«²⁶

A little bit – freilich nicht alles. Pornografie bezieht ihre Faszinationskraft aus Anblicken, die stets ein Mehr, ein Darüberhinaus versprechen und entspricht damit gänzlich der zukunfts-exploitativen Dynamik des kapitalistischen Systems. Porno entwirft seine eigenen Bilder stets auf eine noch ausstehende Zukunft, und zwar über die Grenzen des jeweiligen Beitrages hinaus. Der Sieg über das Unsichtbare setzt dieses voraus, als unbekanntes, weil visuell noch zu erschließendes Terrain. Die Lust des Konsumenten, mehr zu sehen, ist dabei gleichsam richtungslos und diffus geworden. Es geht nicht mehr um das *Was*, nicht mehr um schönere, bessere oder in irgendeiner Weise einer allgemeinen Vergleichbarkeit zugängliche Begehrensobjekte, es geht nicht mehr um das Erkennen oder Begrei-

25 Vgl. Seeßlen: *Der Pornographische Film*, S. 45, S. 46, S. 59f.

26 Zit. nach Richtel: »X-rated Industry Finds High Definition is Too Graphic«.

fen von Sex und den identifikatorischen oder körperemphatischen Rückbezug des Gesehenen auf die eigene sexuelle Realität, es geht auch nicht mehr um die scheinbare Souveränität des voyeuristischen Gaze, sondern: Das schiere Faktum, zu sehen, und *etwas mehr* zu sehen, wird zum libidinösen Moment. Reine Lust an der dauernden Konstitution des Sichtbaren im Sinne eines Sichtbar-Werdens, eines unaufhörlichen visuellen Auffaltungs-Prozesses und darin das *ereignishafte Erleben* der eigenen Bildwahrnehmung als eines erotischen Aktes. Von welcher Qualität müssen nun diejenigen Bilder in den konkreten Beiträgen sein, die analog zur Seduktion des pornografischen Systems den Betrachter in den visuellen Bildwerdungsprozess hinein versetzen, seinen Blick zum Taumeln bringen? Der eben zitierte Regisseur Robby D. führt weiter aus: »You can see things you cannot see with the naked eye. You see skin blemishes; you see cottage cheese [...] But some cellulite is not necessarily a bad thing. It's kind of sexy.«²⁷ Das Versprechen, mehr und schärfer zu sehen als in der Realität möglich ist, macht deutlich, wie sehr HD zu einer Stilisierung des Sehens zum Erotikum *sui generis* beiträgt. Ein visueller Realismus, der die Grenzen des Empirischen sprengt – und zwar nicht im Sinne der Grenzen des Vorhandenen, sondern der Grenzen des natürlichen Sehvorgangs, der sich auf das Vorhandene bezieht. Bei dieser Aufwertung des Visuellen vor dem Empirischen sticht besonders freilich der Verweis heraus, auch das eigentlich Unanziehende, Marginale, bisher Nicht-Erotische werde sexy. Wobei dieses Marginale nicht per se stimuliert, sondern vor allem dadurch sexy wird, dass es nunmehr *sichtbar* wird. Die scharfe Bild-Dynamik von HD-Porno macht aus dieser veritablen Emanzipation des Ausgeschlossenen hochaufgelöste Wirklichkeit, indem sie den Blick des Betrachters qua Technologie in eine fortlaufend suchende, registrierende und tastende Bewegung, in einen veritablen Wahrnehmungstaumel versetzt – der sich als visuell-erotischer Findungsprozess selber genug ist. Das neue Lustobjekt und zugleich Generator der Lust ist der bewegte Blick.

Betrachtet man sich einen beliebigen in HD präsentierten Porno, dann fällt zunächst auf, dass die Körper eine ungeheure, jedoch künstlich erscheinende Plastizität ausstrahlen. Doch bei längerem Zuschauen merkt man, dass sich der eigene wollüstige Affekt gar nicht mehr ausschließlich an den Körpern und Bewegungen festmacht, sondern fasziniert im visuellen Detailgewimmel der Gesamtszenarie hin- und herschweift. Nicht mehr das identifizierbare Ganze des Körpers und auch nicht mehr die dem Abbild seine fleischliche Wertigkeit verleihende Farbdimension ist – obwohl letztere mit HD ebenfalls exponiert wird – entscheidend, sondern die jeweilige *bewegliche Grenze*, die *Abgrenzung*, die *Kontur* zwischen, in und an Körperteilen, Leibern und Objekten als *nunmehr wahrnehmbare Größe* spielt sich frivol in den Vordergrund. Eine Art Dualität tut sich also auf zwischen den identifizierbaren Körpern und Dingzuständen und ihrem bislang nicht sichtbaren oder wahrgenommenen *Dazwischen*: den Oberflächenlinien,

27 Ebd.

Marken, Schraffierungen und Punkten, die die bildlichen Umrisse erzeugen. Diese Vielheit an umgebenden Details fasziniert in äußerstem Maße, denn sie konterkariert scheinbar das pornografische Prinzip, nach dem die Aufmerksamkeit sich ausschließlich auf die primären Geschlechtsmerkmale zu konzentrieren habe. Zwar ist nicht zu leugnen, dass die Konturen von Muschi, Schwanz und Arsch nun besser hervortreten, aber innerhalb und außerhalb des umgrenzten Feldes der jeweiligen Körperregion eröffnen sich wiederum in sich abgegrenzte, konturierte Mikrofelder aus Details. Die Körperregionen werden gleichsam in sich unterteilt und aufgelöst in eine Vielzahl von Falten, Punkten und Linien, die gerade nicht mehr ein fest umrissenes und stabiles Bild der »natürlichen« Genitalzonen vermitteln. Und auch außerhalb der menschlichen Körperzonen bilden sich Wimmelbilder, die beginnen, mit den Zonen am Körper zu korrespondieren: Die einzelnen Haare des Flokatiteppichs, auf dem sich die junge Frau stöhnend unter den Stößen eines Schwanzes windet, sind nicht mehr bloß dekoratives Beiwerk oder Kennzeichen eines topografischen Settings, sondern sie bilden ein dichtes Netz von schwingenden Linien, das plötzlich anfängt, mit den Haaren der Akteurin rhythmisch zu interagieren. Die überscharfen Schraffierungen der Wände gehen mit den Hautfalten der Dame und mit den Linien auf dem Schwanz des männlichen Akteurs eine ebenso beschwingte Liaison ein. Eine die Abbildung der Sexualität menschlicher Körper übersteigende intensive technische Bild-Matrix, die einander Heterogenes auf derselben Detailebene in intime Liaison bringt.

Wenn Deleuze in kühl-technischem Jargon über Sexualität schreibt, dass »jede [erogene] Zone die dynamische Bildung eines Oberflächenraumes [...] dar[stellt] und [in] alle Richtungen bis in die engere Nachbarschaft einer von einer anderen Singularität abhängigen Zone verlängerbar« ist und der geschlechtliche Körper mithin ein »Harlekinsgewand« singulärer Punkte darstelle, die sich in serieller Form entwickeln,²⁸ so scheint die Auflösung des Bildes in Details per HD diese technische Logik vollends in den pornografischen Bildraum zu überführen. Von einem gewissen Standpunkt aus schafft HD über das Bild erotisierter individueller Körper hinweg eine abstrakte, erotisierte Bild-Oberfläche, die das Bild als Ganzes ausfüllt, eine von der Bildoberfläche »nicht zu trennende Perversion«²⁹, die sich libido-technisch »auf eine Mathematik singulärer Punkte«³⁰ gründet. HD-Porno webt per technischer Hochauflösung ein libidinöses Gesamtgespinnst von unendlich vervielfältigten erregenden Zonen, die jedoch die natürliche Begrenzung eines menschlichen Körpers und individualisierbarer Libido übersteigen. Die einzelnen Mikrodetails des Bildes machen in der Tat das Bild *unnatürlich*: Weil sie den wollüstigen Austausch der Körper nicht nur – wie es seit jeher der pornografischen Bildlogik entsprach – per Groß- und Detailaufnahme in ein bewegtes Ensemble von einzelnen Genitalzonen zerlegen, sondern weil sie diese Zonen

28 Deleuze: Logik des Sinns, S. 242.

29 Ebd., S. 246.

30 Ebd., S. 277.

selbst vielfach unterteilen und damit vervielfältigen. Der deutsche Begriff *hochauflösend* wäre in diesem Sinne der passendere und dem Prädikat HD vorzuziehen. Denn es geht weniger um die Abbildung genau definierbarer Zonen, sondern um deren Auflösung und damit um die technologische Dekonstruktion, oder besser: Transgression der bisherigen Logik wollüstigen Sehens, welche fest umrissene, *natürliche* erogene Ansatzstellen und damit ein Erkennen und gewissermaßen ein *Stillstellen* des Erogenen impliziert. Denn innerhalb des HD-Detailschwarms kann sich der Blick nicht mehr an einem einzigen Detail, geschweige denn am größeren Feld einer genau umrissenen Genitalzone befestigen, sondern er hetzt zwischen den einzelnen visuellen Marken herum, sucht zwischen den Details – die keine Details des menschlichen Körpers mehr sein müssen – neue Details wahrzunehmen, taumelt umher, löst sich genau dort, wo er nicht mehr die primären Geschlechtsteile als sichere, umgrenzte Häfen anvisieren kann, gleichsam selbst in einer visuellen Ekstase der Bewegung auf. HD-Technologie kitzelt durch ihre vielen scharfen Nadelstiche unter dem souveränen erotischen Gaze ein *haptisches Sehen* hervor, um den grandiosen Begriff von Gilles Deleuze zu gebrauchen. *Haptisch* sehen heißt, sich auf jeden Moment des visuellen Vor-Augen-Tretens in einer Weise einzulassen, die die *organische* Funktion des Auges, sprich: das *einordnende*, das *urteilende* und das *auf Menschliches bezogene mit-empfindende Erkennen*, zugunsten einer Art von präsentischer *livehafter Rohwahrnehmung* unterläuft. Das freigesetzte, umherwandernde Auge wird in einen Prozess der reinen Oberflächen-Registration versetzt, die sich mechanisch von Moment zu Moment tasten, ohne etwas vorstellen oder ein Ende absehen zu können.³¹ Darin liegt freilich auch die verführerische Vorstellung einer höchst intimen, sagen wir besser: erotischen Dimension optischen Wahrnehmens, eines prozessualen visuellen Abtastens von Oberflächen und Einstülpungen, von Erhebungen und Vertiefungen auf einem Hautfilm. HD, die technologische Hochauflösung des pornografischen Universums in eine bewegte Oberfläche von Mikrodetails mag die Anfänge der Utopie einer libidinösen Aufladung der Welt als Ganzes, ihrer Zwischenräume, ihrer Nischen, ihrer Vorsprünge, ihrer Falten und Pickel sein. Vor allem aber ist es tatsächlich der erste Schritt zu einer libidinösen Stimulation des Sehens und seiner Immersion in das Bild. Ein vorläufiger Höhepunkt im Zusammenspiel von Konsumentenblick und Technologie – und freilich über das spermatöse Ende jeder einzelnen Pornohandlung hinweg: ein *Money Shot*.

LITERATURVERZEICHNIS

Allhutter, Doris: Dispositive digitaler Pornografie. Zur Verflechtung von Ethik, Technologie und EU-Internetpolitik, Frankfurt a.M./New York, NY 2009.

Angerer, Marie Luise: Body Options: körper.spuren.medien.bilder, Wien 2000.

31 Deleuze: Logik der Sensation, S. 33f.

- Deleuze, Gilles: Francis Bacon – Logik der Sensation, München 1995.
- Deleuze, Gilles: Logik des Sinns, Frankfurt a.M. 1993.
- Elsaesser, Thomas/Hagener, Malte: Film Theory. An Introduction through the Senses, New York, NY 2010.
- Findlen, Paula: »Humanismus, Politik und Pornografie im Italien der Renaissance«, in: Hunt, Lynn (Hrsg.): Die Erfindung der Pornographie. Obszönität und die Ursprünge der Moderne, Frankfurt a.M. 1994, S. 44-114.
- Klossowski, Pierre: Die lebende Münze, Frankfurt (Oder) 1998.
- Paasonen, Susanna u.a. (Hrsg.): Pornification: Sex and Sexuality in Media Culture, Oxford 2007.
- Pastötter, Jakob: Erotic Home Entertainment und Zivilisationsprozess. Analyse des postindustriellen Phänomens Hardcore-Pornographie, Wiesbaden 2003.
- Seeßlen, Georg: Der Pornographische Film. Frankfurt a.M. 1990.
- Springer, Claudia: Electronic Eros. Bodies and Desire in the Postindustrial Age, Austin, TX 1996.
- Williams, Linda: »Die visuelle und körperliche Lust der Pornographie in bewegten Bildern. Ein kurzer historischer Überblick«, in: Huber, Jörg/Müller, Alois Martin (Hrsg.): Die Wiederkehr des Anderen, Interventionen Band 5. Basel/Frankfurt a.M. 1996, S. 103-128.
- Williams, Linda: »Corporealized Observers. Visual Pornographies and the ›Carnal Density of Vision«, in: Petro Patrice (Hrsg.): Fugitive Images: From Photography to Video. Theories of Contemporary Culture, Bloomington, IN/Indianapolis, IN 1995, S. 3-41.
- Williams, Linda: Hard Core. Macht, Lust und die Traditionen des pornographischen Films, Frankfurt a.M. 1995.

INTERNETQUELLEN

- Alettaocean.com, <http://www.alettaocean.com>, 04.01.2011
- Explicite-Art.Com, <http://www.explicite-art.com/newtour.php?lang=us&CA=918973-0000&PA=1994259>, 04.01.2011
- Flaxton, Terry: »The Technologies, Aesthetics, Philosophy and Politics of High Definition Video«, http://bristol.academia.edu/TerryFlaxton/Papers/128983/The_Technologies_Aesthetics_Philosophy_and_Politics_of_High_Definition_Video, 04.01.2011
- Heise Online: »AVN: Erstes High-Definition-Video on Demand ist ein Porno«, <http://www.heise.de/newsticker/meldung/AVN-Erstes-High-Definition-Video-on-Demand-ist-ein-Porno-125816.html>, 04.01.2011

JÖRG VON BRINCKEN

Michel Foucault: Sexualität und Wahrheit I: Der Wille zum Wissen, Frankfurt a.M. 1976.

PC-Welt.de: »Zu scharf: Porno-Stars fürchten HD«, <http://www.pcwelt.de/news/Zu-scharf-Porno-Stars-fuerchten-HD-510946.html>, 04.01.2011

News.at, <http://www.news.at/articles/0604/547/131600/porno-industrie-blu-ray-sexfilm-hersteller-dvd-nachfolge>, 04.01.2011

Perversius.com, <http://www.perversius.com>, 04.01.2011

Richtel, Matt: »X-rated industry finds high definition is too graphic«, <http://www.nytimes.com/2007/01/21/business/worldbusiness/21iht-porn.4287173.html>, 04.01.2011

Quandt, Roland: »US-Porno-Konzern setzt in Zukunft auf Blu-Ray«, <http://www.winfuture.de/news,23781.html>, 04.01.2011

Spiegel Online – Netzwelt: »Zu scharf für scharfe Filme?«, <http://www.spiegel.de/netzwelt/tech/0,1518,461376,00.html>, 04.01.2011

8-BIT-HIGH-DEFINITION

Zu verpixelten Bildern in hochaufgelösten
Filmen und Computerspielen

VON BENJAMIN BEIL

Der thailändische Dschungel: Richard (Leonardo DiCaprio), der Protagonist des Films *The Beach*, geht hinter einem großen Stein in Deckung, in den Händen einen Stock, den er wie eine Pistole hält (Abb. 1). Richard imitiert das Laden der Waffe, wobei die Geste mit dem Klickgeräusch eines einrastenden Magazins unterlegt wird. Und nicht nur auf der Tonebene folgt der Film der Imagination des jungen Mannes: In der nächsten Einstellung ist Richard der Avatar in einem Computerspiel. In einer Frontalansicht rennt der Protagonist in einer stockenden, comichaft übertriebenen Laufbewegung durch einen Pixel-Dschungel mit deutlich reduzierter Farbpalette (Abb. 2). Ein Gegenschuss zeigt – in der subjektiven Perspektive Richards – Tiger, Spinnen und Tropenvögel, denen es auszuweichen gilt (Abb. 3). Nach zwei Treffern, die durch ein Blinken des Richard-Avatars und durch eine Aktualisierung der Punkte-Anzeige am oberen Bildrand visualisiert werden, wird Richard schließlich durch ein »Game Over« (Abb. 4) aus der sich in ihre Pixel auflösenden Computerspielwelt (Abb. 5) in die Filmrealität zurückgeworfen.

HIGH-LOW-DEFINITION

Die Handlung von Danny Boyles Zivilisationskritik – Backpacker-Tourist Richard entdeckt in Thailand ein isoliertes Inselparadies, das sich aufgrund seiner Bewohner (eine Hippie-Gemeinschaft mit diktatorischer Anführerin und eine Gruppe Touristen-mordender Hanfbauern) im Laufe der Geschichte als wenig paradiesisch herausstellt – soll im Folgenden nicht eingehender diskutiert werden. Die Motivation der vorgestellten Szene erklärt sich im Wesentlichen aus dem zunehmenden Realitätsverlust des Protagonisten, gepaart mit einer Vorliebe für Computerspiele (Richard wird einige Szenen zuvor Gameboy-spielend am Strand gezeigt). Hier soll vielmehr die Frage gestellt werden, durch welche Stilmittel die Assoziation der Sequenz mit einer Art »Computerspielästhetik« realisiert wird. Boyle nutzt dabei ein ganzes Bündel an audiovisuellen Versatzstücken, angefangen bei der Einblendung von Interface-Symbolen am oberen und unteren Bildrand (Anzahl der Leben, Punktestand, Lebens- und Energiebalken, Kompass) über die unnatürlich animierte Avatarfigur (inklusive Trefferanimation) bis hin zur niedrigen Auflösung des Bildes – ein Verpixelungseffekt, der im Folgenden im Zentrum der Überlegungen stehen wird.

BENJAMIN BEIL



Abb. 1: *The Beach* (Original-Auflösung: 1280x720).



Abb. 2: *The Beach* (Original-Auflösung: 1280x720).



Abb. 3/Abb. 4/Abb. 5: *The Beach* (Original-Auflösung: 1280x720).

Das Thema High-Definition soll somit gewissermaßen von seinem Gegenpol aus angegangen werden: Was passiert, wenn High-Definition auf Low-Definition, auf verpixelte Bilder trifft? Eingebettet wird diese Fragestellung, wie das einleitende Beispiel bereits vermuten lässt, in die Intermedialitätsdebatte zwischen Film und Computerspiel. Denn während Formen der Verpixelung im Film ein – vergleichsweise – neues Phänomen darstellen, das erst durch die Digitalisierung der Produktion und Distribution aufgekommen ist, gehört in der noch kurzen Entwicklungsgeschichte des Computerspiels eine niedrig aufgelöste Pixelgrafik, eine »chunky pixel aesthetic«¹ zu den zentralen visuellen Charakteristiken früherer Titel.² Dieser medienhistorisch wie medienästhetisch unterschiedliche »Status« von verpixelten Bildern soll als Reibungsfläche für die folgenden Überlegungen dienen. Es wird also weniger um die Frage gehen, ob es so etwas wie *Gamic Cinema* oder *Cinematic Gaming* gibt,³ sondern vielmehr darum, welche Bildästhetiken ein Verpixelungseffekt als »visueller Code« in hochauflösenden zeitgenössischen Filmen und Computerspielen hervorbringen kann.

Doch noch einmal zurück zu *The Beach*: Zwar verweisen der Verpixelungseffekt, die Interface-Symbole etc. – geradezu überdeutlich – auf die intermediale Referenz der Szene, ergeben in ihrer Zusammensetzung aber kaum eine »stimmige« Simulation einer Art »Bildlichkeit des Computerspiels«. So mag zwar die subjektive Kamera der First-Person-Perspektive des Computerspiels entsprechen, der Gegenschuss, der den Spielcharakter zeigt, erweist sich jedoch als spielfunktional weitgehend sinnlos. Dementsprechend bleibt auch die eigentliche Spielmechanik völlig undurchsichtig, da bspw. eine Ausweichbewegung weder in der subjektiven Perspektive noch in der Avatar-Ansicht erkennbar ist. Zudem passt die »visuelle Qualität« der einzelnen Elemente nicht zusammen, da der stockend animierte Avatar einer früheren technischen Entwicklungslinie zu entstammen scheint, als die zwar comichaft, aber flüssig und vergleichsweise detailliert dargestellten Tiere. Diese Auflistung ließe sich fortführen, doch bleibt fraglich, inwieweit eine solche Kritik überhaupt angebracht ist. Denn Boyle strebt keine raffinierte Verschmelzung, keine gegenseitige Reflexion von Film und Computerspiel an.⁴ Sein Ziel ist nicht die filmische »Re-Interpretation« einer Spielsituation, sondern vielmehr die rauschhafte Visualisierung der Halluzinationen

1 Camper: »Retro Reflexivity«, S. 185.

2 Dies wird z.B. auch durch die *Pixel Art*, eine Stilrichtung innerhalb der *Game Art*, die die niedrige Auflösung ihrer Werke bewusst herausstellt, reflektiert (vgl.: Bittanti: *Game-scenes*, S. 238ff.).

3 Vgl. Galloway: *Gaming*, S. 39ff.; Beil: *First Person Perspectives*, S. 9ff.

4 An dieser Stelle kann lediglich ein kurzer Verweis darauf erfolgen, dass sich auch zahlreiche filmische »Annäherungen« an Computerspielästhetiken finden, die, wie bspw. *eXistenZ* oder *The Nines*, bewusst jegliche visuellen Referenzen vermeiden und stattdessen eine Art »game logic« (Galloway: *Gaming*, S. 68) etwa in der *Mise en scène* abzubilden versuchen. Vgl. auch Leschke/Venus: *Spielformen im Spielfilm*; Helbig: »Joystick und Kamera«.

des Protagonisten – und gerade dieses rauschhafte Element macht die Szene für die folgenden Überlegungen interessant. Anders formuliert: Bei *The Beach* geht es schlicht darum, innerhalb einer Sequenz von insgesamt nur knapp 30 Sekunden Länge durch möglichst charakteristische audiovisuelle Stilisierungen eine Computerspiel-Referenz zu realisieren, mehr noch: diese Referenz zu zelebrieren. Vor allem der Verpixelungseffekt funktioniert dabei als hervorstechende Kontrastfolie zur sonst prächtigen, hochauflösten Dschungelkulisse des Films und markiert prägnant die ›digitale Künstlichkeit‹ der Bilder.⁵

VERPIXELUNG ALS INTERMEDIALE REFERENZ

Ein digitales Bild »besteht aus diskreten Feldern, den Pixeln, deren Eigenschaften durch einen binär kodierten mathematischen Wert definiert sind, und diese Pixel sind gitterförmig – horizontal und vertikal – angeordnet.«⁶ Allerdings bleibt bei digitalen Projektoren und TV- bzw. Computerdisplays diese Pixelstruktur – eine entsprechend hohe Auflösung und einen ausreichenden Abstand zur Projektionsfläche bzw. zum Bildschirm vorausgesetzt – i.d.R. weitgehend unsichtbar.

Ebenso wenig, wie man im Foto die Fotografie sieht, sieht man beim digitalen Bild das Digitale. Allenfalls bei Unfällen oder Defekten des Mediums können sich Verdachtsmomente erhärten.⁷

Einen Schritt hinter die Überlegungen zu intermedialen Wechselwirkungen zwischen Film und Computerspiel zurückgehend, wären verpixelte Bilder damit zunächst einmal als eine Form der *technischen Bildstörung* zu klassifizieren⁸ – und

5 Eine solche Strategie lässt sich auch in anderen Filmen, in denen Verpixelungseffekte als Computerspiel-Referenz funktionieren, beobachten; etwa im Vorspann von *Crank 2: High Voltage*, der im Stil von Spiele-Klassikern der 1980er Jahre inszeniert ist, oder in Form von verpixelten Waffen und Game-Icons in der Comic-Verfilmung *Scott Pilgrim vs. the World*.

6 Flückiger: »Zur Konjunktur der analogen Störung im digitalen Bild«, S. 408.

7 Pias: »Bilder der Steuerung«, S. 47. Vgl. auch Geimer: »Was ist kein Bild?«.

8 ... die wie alle Arten von Störungen voraussetzt, »dass es bestimmte Normen des richtigen Sehens und des richtigen Abbildens gibt« (Paech: »Le Nouveau Vague oder Unschärfe als intermediale Figur«, S. 345). Anders formuliert: Ob ein Bild als verpixelt bzw. (zu) niedrig aufgelöst angesehen wird oder nicht, hängt letztlich von den historisch wandelbaren Standards des jeweiligen Mediums ab (vgl. den Beitrag von Jens Schröter in diesem Heft). Da technische Details zwar den Ausgangs- aber nicht den Mittelpunkt der folgenden Überlegungen bilden sollen und sich die Argumentation nicht in den historischen Untiefen unterschiedlichster Formate verliert – denn so mag der Verpixelungseffekt in *The Beach* auf einer großen Kinoleinwand gut zur Geltung kommen, auf einem niedrigauflösenden Handydisplay hingegen möglicherweise kaum auffallen –, wird für den Film erstens vereinfachend von den gängigen SD- und HD-Formaten (PAL, 720p, 1080p) ausgegangen. Zweitens wird nur dann von verpixelten Bildern (oder auch verpixelten Bildelementen) die Rede sein, wenn ein Bild (oder Teile eines Bildes) *sichtbar niedriger aufgelöst wirken*, d.h. in der SD- bzw. HD-Auflösung eine

diese Störung verweist auf den technischen Darstellungsapparat, auf eine Art ›Medialität des digitalen Bildes‹.⁹ In dieser Hinsicht wäre ein Verpixelungseffekt allerdings kaum mehr als die ›digitale Variante‹ eines grobkörnigen Filmbildes.¹⁰

Doch können solche Formen der Störung nicht nur (oder nicht ausschließlich) als Mangel wahrgenommen werden, sondern unter bestimmten Bedingungen ebenso als bewusste stilistische Referenz funktionieren – »was einstmals als Wahrnehmungsstörung medialer Transparenz im Wege stand, wird nun zu ästhetischer Strategie«.¹¹

So stellt etwa Joachim Paech bei einem Vergleich von Unschärfefeffekten in Malerei, Fotografie und Film fest:

Technisch ist Unschärfe nach wie vor eine Störung, ein Mangel oder Fehler fotografischer Praxis, es sei denn, sie wird intentional als reflexive Wiederholung des Mediums der Fotografie als Form in die fotografische Abbildung integriert und z.B. als stilistische Figur eingesetzt (und so auch von der Malerei ›zitiert‹).¹²

In diesem Sinne kann eine Bildverpixelung im Film auf verschiedene Arten digitaler Visualisierungstechniken verweisen bzw. bestimmte Stationen des Prozesses digitaler Bilderzeugung thematisieren – etwa digitale Aufnahmetechniken (Webcam-, Überwachungskamera- oder Camcorder-/Handycam-Bilder) oder computergenerierte Bilder (oft betont künstlich gestaltete Computersimulationen, darunter eben auch Computerspielbilder). Dabei ist ein Verpixelungseffekt in vielen dieser Fälle allerdings nur eine Möglichkeit der Stilisierung, die meist mit anderen Effekten kombiniert wird (z.B. die reduzierte Farbpalette in *The Beach*). Außerdem – und dieser Aspekt erscheint noch entscheidender – kann die Wirkung der Verpixelung, je nach Art der Referenz höchst unterschiedlich ausfallen. So können Verpixelungseffekte einerseits die Künstlichkeit eines Bildes betonen

niedrigere Auflösung dargestellt wird, bei der die einzelnen Bildpixel deutlich hervortreten. Bei Computerspielen stellt sich die Frage nach standardisierten Auflösungen und damit nach verpixelten Bildern – wie im Folgenden noch gezeigt wird – komplizierter dar.

- 9 Die schwierigen Fragen, was ein digitales Bild ist bzw. was eine digitale Bildlichkeit auszeichnet, können durch den Verweis auf bestimmte Formen digitaler Bildstörungen zwar angeschnitten, aber keinesfalls zufriedenstellend beantwortet werden. Die umfangreiche Debatte zu digitalen Bildern kann und soll hier deshalb nicht Gegenstand der folgenden Überlegungen sein. Für eine aktuelle Übersicht zur Diskussion vgl. Schröter: »Digitale Bilder«.
- 10 Allerdings unterscheiden sich beide Störungsarten letztlich im Detail erheblich: »Im Unterschied zum Pixel, der durch eine feste Position innerhalb des geometrischen, horizontalen und vertikalen Bildrasters definiert wird, sind die Körner in der analogen Filmemulsion zufällig verteilt. Sie befinden sich in jedem einzelnen Bild an anderer Stelle und scheinen sich so von Bild zu Bild zu bewegen, zu tanzen.« (Flückiger: »Zur Konjunktur der analogen Störung im digitalen Bild«, S. 410.)
- 11 Rautzenberg: Die Gegenwärtigkeit der Störung, S. 236.
- 12 Paech: »Le Nouveau Vague oder Unschärfe als intermediale Figur«, S. 348.

(wie in den einleitend genannten Filmbeispielen), sie können aber genauso als »Zeichen des Authentischen«¹³ funktionieren, z.B. im Fall der verpixelten Camcorder-Bilder in *Rec 2* (hier in Kombination mit Artefaktbildungen).

Der einleitend formulierte Fokus auf den Fall der Bildverpixelung als »reflexive Wiederholung des Mediums« Computerspiel im Film oder als Referenz im Computerspiel selbst stellt also nur *eine* Form von Verpixelungseffekten dar und lässt einen Großteil der ästhetischen Variationen des Phänomens unberücksichtigt. Allerdings ist eine solche Beschränkung erstens hinsichtlich des begrenzten Umfangs dieses Textes kaum vermeidbar; zweitens erscheint sie in einer materialnahen Analyse auch durchaus funktional; denn auch wenn ein Verpixelungseffekt zwar einerseits transmedial, d.h. bis zu einem gewissen Grad medienunspezifisch ist, sind solche transmedialen Phänomene andererseits »zumindest tendenziell mit einem bestimmten Medium mehr als mit anderen verbunden [...], vor allem dann, wenn dieses Medium für das betreffende Phänomen besonders geeignet erscheint«.¹⁴

Vor diesem Hintergrund lassen sich Verpixelungseffekte als Computerspielreferenz – jenseits ihrer transmedialen Aspekte – mit Jens Schröter als Fall von *transformationaler* bzw. *ontologischer Intermedialität* klassifizieren: Transformationale Intermedialität bezeichnet eine Art Re-Repräsentation, d.h. ein Medium wird in einem anderen repräsentiert. Schröter weist darauf hin, »daß es fraglich ist, ob hier von Inter-Medialität gesprochen werden kann, da schließlich ein Artefakt eines bestimmten Mediums (z.B. ein Film) ein anderes Medium (wie z.B. ein Gemälde) nicht als Anderes enthält, sondern es repräsentiert«.¹⁵

Insofern wäre z.B. ein Foto eines Gemäldes keine intermediale Beziehung, sondern eben *ein Foto, das referentiell auf ein Gemälde verweist*. Dennoch: Wenn [...] die Fotografie auf ein Gemälde verweisen kann, handelt es sich bereits um eine Beziehung zwischen zwei Medien.¹⁶

Somit richtet sich der Fokus vor allem auf die Frage nach dem Grad der Bezugnahme. Dies bedeutet für das von Schröter angeführte Beispiel Film/Fotografie: Wann wird die Darstellung von Fotografie im Film als *intermedial* empfunden? Oder auch: Hätte in *The Beach* ein Verpixelungseffekt allein genügt, um die Computerspiel-Referenz zu generieren?

So »muss offenbar eine Repräsentation vorliegen, die in irgendeiner *expliziten* Weise auf das repräsentierte Medium Bezug nimmt«.¹⁷ Hier schließt sich nun das

13 Flückiger: »Zur Konjunktur der analogen Störung im digitalen Bild«, S. 422. Vgl. auch Rautzenberg: »Exzessive Bildlichkeit«, S. 265ff.

14 Wolf: »Intermedialität und mediale Dominanz«, S. 245.

15 Schröter: »Das ur-intermediale Netzwerk und die (Neu-)Erfindung des Mediums im (digitalen) Modernismus«, S. 144.

16 Ebd., S. 589.

17 Ebd.

Konzept einer ontologischen Intermedialität an, d.h. der Fall in dem sich ein Medium durch die Bezugnahme auf ein anderes Medium selbst bestimmt.

Transformationale Intermedialität ist genau deswegen immer auch ›ontologische‹ Intermedialität: Denn um überhaupt eine Transformation, eine Ausstellung der Medialität, konstatieren zu können, muss ein Wissen, was das repräsentierte Medium (angeblich) normalerweise *ist* – wenn man so will, eine Ontologie des Mediums –, vorausgesetzt werden. Nur so ist es möglich, zu beschreiben, was dem repräsentierten Medium durch das repräsentierende Medium (hin)zugefügt wurde. Eine solche Transformation kann als eine Art Kommentar auf das repräsentierte Medium verstanden werden, was wiederum interessante Rückschlüsse auf das ›Selbstverständnis‹ des repräsentierten Mediums zuließe.¹⁸

Natürlich ist eine solche Bezugnahme im Grunde paradox, weil für das Medium, auf das Bezug genommen wird, bestimmte Eigenschaften herausgenommen werden, die eigentlich erst durch diesen Vergleich prägnant werden. Doch gerade in dieser wechselseitigen Bezugnahme wird deutlich, dass Intermedialität stets als ein historisch wandelbares Konzept verstanden werden muss, welches ständig »neue intermediale Dispositive«¹⁹ generiert.

Die Transformationen erzeugen ein Wissen über das repräsentierte und ein reflexives Wissen über das repräsentierende Medium, statt es vorauszusetzen. Vielleicht tragen sie gar zur Produktion des Wissens bei, was ein je und je gegebenes Medium überhaupt *ist*.²⁰

In diesem Sinne wäre nun zu fragen: *Wie charakteristisch ist ein Verpixelungseffekt für Computerspielbilder? Welche Bedeutung kommt verpixelten Darstellungen in der Entwicklungsgeschichte des Computerspiels zu? Welche Rolle spielen sie in der – historisch wandelbaren – ›Ontologie des Computerspiels?‹* Somit soll sich die Argumentation im Folgenden dem repräsentierten Medium selbst zuwenden. Diese Fokusverlagerung erscheint gerade deshalb interessant, weil eine *Verpixelung als ›intermedialer visueller Code‹ für Computerspielbilder* einerseits als besonders *prägnant* angesehen werden darf, andererseits *weisen jedoch viele zeitgenössische Spiele praktisch kaum noch verpixelte Bilder auf* – vielmehr scheint sich gar die Bildlichkeit des Mediums in vielen Aspekten soweit gewandelt zu haben, dass mittlerweile visuell mehr Gemeinsamkeiten mit filmischen Bildästhetiken als mit den spielerischen Vorgängern existieren.

18 Ebd., S. 590.

19 Roloff: »Zur Theorie und Praxis der Intermedialität bei Godard«, S. 3.

20 Schröter: »Das ur-intermediale Netzwerk und die (Neu-)Erfindung des Mediums im (digitalen) Modernismus«, S. 590.

VORWEG: DIE SCHWIERIGE FRAGE NACH DER AUFLÖSUNG

Zwar ist auch bei Filmanalysen immer eine Versions- und Formatvielfalt gegeben – die nicht zuletzt ein Grund für die Entstehung dieses Heftes darstellen dürfte. Im Fall des Computerspiels stellt sich diese Problematik jedoch – nicht nur hinsichtlich der größeren Anzahl technischer Plattformen – noch einmal komplexer dar. Deshalb sind, bevor sich die Argumentation den Verpixelungseffekten in Computerspielbildern zuwendet, einige Anmerkungen zur Frage nach standardisierten Auflösungen notwendig.

Zwar lassen sich für die Verbreitung von hochauflösten Spielen durchaus einige Eckdaten festmachen – so lässt sich mit den Systemen Xbox 360 (November 2005 (USA) bzw. Dezember 2005 (Europa)) und Playstation 3 (November 2006 (USA) bzw. März 2007 (Europa)), die als erste Geräte HD-Auflösungen von 720p und 1080p unterstützen, der Beginn der HD-Ära im Bereich der Heimkonsolen recht eindeutig bestimmen –, diese Daten berücksichtigen allerdings weder den PC, der schon wesentlich früher eine Reihe verschiedener (z.T. noch höherer Auflösungen) für Spiele anbot, noch den Erfolg von SD-Konsolen (Nintendo Wii oder die immer noch weit verbreitete Playstation 2) und Handheld-Systemen (Nintendo DS, Playstation Portable (PSP)). Diese Problematik scheint zwar auf den ersten Blick durch die Beschränkung auf einen konkreten Spieltitel leicht lösbar – doch werden Spiele häufig für verschiedene Plattformen veröffentlicht.²¹

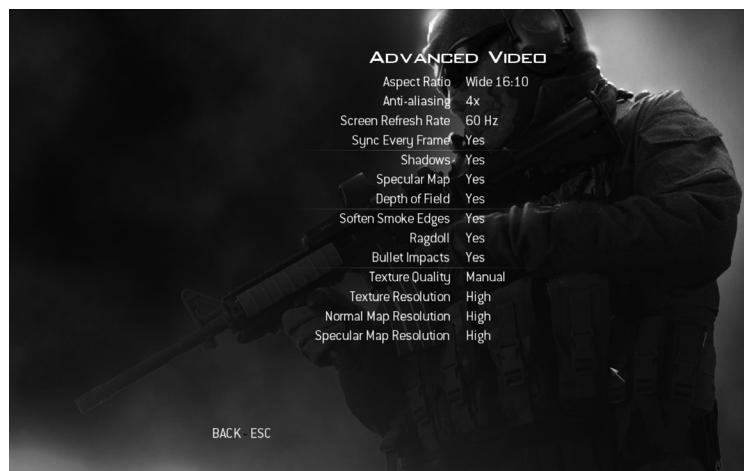


Abb. 6: Grafikoptionen in *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Original-Auflösung: 1650x1050).

21 Während Multiplattform-Titel für Xbox 360, Playstation 3 und PC inhaltlich wie technisch oft vergleichsweise geringe Unterschiede aufweisen, werden für die Handheld-Systeme z.T. inhaltlich/spielfunktional sehr unterschiedliche, z.T. aber auch – mit Ausnahme der grafischen Qualität – weitgehend identische Fassungen entwickelt. Um letzteren Fall exemplarisch für die Kategorie der Bildschirmauflösung zu verdeutlichen: Die Xbox 360- und Playstation 3-Versionen des Action-Adventures *Dante's Inferno* können in einer Auflösung von 720p gespielt werden, die inhaltlich/spielfunktional nur leicht abgeänderte PSP-Version bietet nur 480 × 272 Pixel sowie weniger Details und Effekte.



Abb. 7: Call of Duty: Modern Warfare 2 (Original-Auflösung: 1650x1050, hohe Texturqualität, Effekte aktiviert).



Abb. 8: Call of Duty: Modern Warfare 2 (Original-Auflösung: 640x480, niedrige Texturqualität, Effekte deaktiviert).

BENJAMIN BEIL



Abb. 9/Abb. 10: *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Original-Auflösung: (beide) 1650x1050, Detail, links: hohe Texturqualität, Effekte aktiviert; rechts: niedrige Texturqualität, Effekte deaktiviert).

Findet eine weitere Eingrenzung – Spiel & Plattform – statt, lassen sich zwar für Konsolen und Handheld-Systeme relativ eindeutige technische Parameter angeben, im Falle von PC- und Mac-Versionen ist jedoch i.d.R. noch ein recht umfangreiches Set von Anpassungsmöglichkeiten an unterschiedliche Rechnerleistungen zu berücksichtigen. Um den letzten Punkt kurz exemplarisch zu veranschaulichen: Der First-Person-Shooter *Call of Duty: Modern Warfare 2* aus dem Jahre 2009 bietet dem Spieler eine Reihe von Optionen zur Konfiguration der grafischen Effekte. Dabei gibt es eben nicht nur die Möglichkeit, die (Bildschirm-)Auflösung zu verändern: neben Optimierungsverfahren wie der Kantenglättung (*Antialiasing*) lässt sich auch der Detailgrad der Spielwelt in Form der Texturqualität (*Texture Quality*, *Texture Resolution*) einstellen. Außerdem lassen sich »physikalische Eigenschaften« der Spielwelt, wie Schattenwurf (*Shadows*) oder Reflexionen (*Specular Map*), und fotorealistische Effekte wie Tiefenschärfe (*Depth of Field*) aktivieren bzw. deaktivieren (Abb. 6).²² Auf diese Weise ist die auf weniger leistungsstarke Computer abgestimmte Spielwelt von *Modern Warfare 2* i.d.R. eben nicht nur eine niedriger aufgelöste, sie ist auch kantiger, flächiger und weniger detailliert (Abb. 7, Abb. 8). Gerade im Hinblick auf das Thema High-Definition ist somit entscheidend, dass die (Bildschirm-)Auflösung in vielen Fällen ein kaum hinreichendes Kriterium darstellt. Anders formuliert: Auch ein hochaufgelöstes Computerspielbild kann aufgrund einer niedrigen Texturqualität, fehlender Kantenglättung oder reduzierter Effekte (die grafische »Mängel« z.T. überdecken können) pixelig wirken. So kann ein bestimmtes Detail in der Spielwelt, bspw. ein Abzeichen auf der Soldatenkleidung (Abb. 9,

22 Eine anschauliche Übersicht mit Bildbeispielen zu den einzelnen Effekten in *Modern Warfare 2* findet sich unter http://www.gamestar.de/spiele/call-of-duty-modern-warfare-2/artikel/technik_check_modern_warfare_2,44634,2310460.html, 24.01.2011.

Abb. 10), trotz einer hohen Bildschirmauflösung nur undeutlich erkennbar sein. Dieser Aspekt der komplexen Kombination verschiedener grafischer Optionen trifft somit nicht nur auf PC-Spiele zu, wird hier aber aufgrund der Einstellmöglichkeiten besonders anschaulich. Doch was bedeutet nun diese kaum überschaubare Zahl (technischer) Varianten für die Analyse einer High-Definition-Ästhetik – und anderer visueller Aspekte – des Computerspielbildes? Einerseits erscheint ein Plädoyer für materialnahe Analysen notwendig, die die Vielfalt und Komplexität der zeitgenössischen Computerspiellandschaft (gerade auch hinsichtlich technischer Details) ernst nehmen; andererseits muss aber auch eine Warnung vor der Überbetonung dieser technischen Aspekte erfolgen. Denn wenn im Folgenden die Spielwelt eines Titels wie *Mass Effect 2* als »nicht verpixelt« oder gar als annähernd fotorealistisch beschrieben wird, bedeutet dies keineswegs, dass sich noch diverse niedrig aufgelöste Texturen oder unzureichend geglättete Objektkanten finden würden.²³ Letztlich scheint hier aber die viel entscheidendere Frage zu sein, inwieweit sich die jeweilige Störung tatsächlich auf den Gesamteindruck eines Spiels auswirkt. So wie im Film eine schlecht ausgeleuchtete Einstellung oder ein Achsensprung eine Illusionsbildung i.d.R. nicht irreparabel beschädigen, müssen solche Störungen auch im Computerspiel stets im Rahmen einer übergeordneten stilistischen Kohärenz beurteilt werden.²⁴

AUFLÖSUNGERSCHEINUNGEN

Die frühen Computerspiele sind bis auf wenige Ausnahmen niedrig aufgelöst. Erste erfolgreiche Spielkonsolen wie der Atari 2600 (1977) und später das Nintendo Entertainment System (NES, 1985) bleiben mit 160x192 bzw. 256x240 Pixeln deutlich unter den Standard-TV-Auflösungen. Eines der ersten Handheld-Systeme, der Microvision (1979), kam gar mit einer Auflösung von 16x16 Pixeln aus. Seit Ende der 1990er Jahre und spätestens mit der Einführung von HD-Konsolen ist – mit allen genannten Einschränkungen – eine deutlich sichtbare Pixelstruktur in vielen Fällen jedoch kein Charakteristikum des Computerspielbildes mehr.²⁵

Damit kehrt die Argumentation zu einem Computerspiel-Dschungel zurück: Diesmal befindet sich der Protagonist jedoch nicht in Thailand, sondern auf dem fernen Planeten Aeia, der Teil des *Mass Effect 2*-Universums ist (Abb. 11/12).

23 Vgl. auch Manovich: *The Language of New Media*, S. 196: »[Synthetic] realism is partial and uneven, rather than analog and uniform. The artificial reality that can be simulated with 3-D computer graphics is fundamentally incomplete, full of gaps and white spots.« Ich danke Jens Schröter für diesen Hinweis.

24 Vgl. Stockburger: »The Rendered Arena«, S. 46ff. Zu Prozessen der ästhetischen Illusionsbildung und -störung vgl. Wolf: *Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst*.

25 Vgl. auch Wolf: »Looking at Video Games«, S. 5ff.

BENJAMIN BEIL



Abb. 11: *Mass Effect 2* (Original-Auflösung: 1280x720).



Abb. 12: *Mass Effect 2* (Original-Auflösung: 1280x720).

Im direkten Vergleich mit dem einleitenden Filmbeispiel fallen zwar als Gemeinsamkeit die Interface-Elemente am oberen und unterem Bildschirmrand auf,²⁶ darüber hinaus erinnert die Darstellung in *Mass Effect 2* jedoch stärker an den ›realen‹ Film-Dschungel von *The Beach*. Die Umgebung überdeckt durch die prächtige Effektkulisse das Pixelgerüst der HD-Auflösung (720p) und obwohl der

26 ... die allerdings in *Mass Effect 2* nicht nur ›dezenter‹ visualisiert sind, sondern auch zwischen den Kampfhandlungen ausgeblendet werden.

Protagonist in *Mass Effect 2* kein reales Pendant vorweisen kann, ist sein sich fließend bewegendes, aus etwa 25.000 Polygonen zusammengesetztes Avatarmodell ungleich eindrucksvoller, als die stockend animierte Pixel-Version Richards.

Nun mag einzuwenden sein, dass *Mass Effect 2* trotz all seiner technischen Raffinesse die Künstlichkeit seiner Umgebungen und Figuren nicht verbergen kann – überspitzt formuliert: dass es immer noch aussieht wie ein Computerspiel und nicht wie ein (Real-)Film. Doch ein solcher Einwand verfehlt die hier verfolgte Argumentationslinie – denn er würde letztlich nur auf einen äußerst fragwürdigen Realismusanspruch des Computerspiels²⁷ hinauslaufen, der auch beim Film nicht gegeben ist. Entscheidend ist vielmehr, dass spätestens mit dem Aufkommen von HD-Konsolen und leistungsstarken PCs – und insofern spielt der High-Definition-Aspekt eine entscheidende Rolle – bei vielen aktuellen Spielen gebräuchliche ›intermediale Codes‹, die sich in den letzten 50 Jahren – seit *Spacewar* und *Pong* – in eine Ontologie des Computerspiel(bilde)s eingeschrieben haben, nur noch schwerlich auszumachen sind – angefangen bei abstrakten grafischen Darstellungen über ›unrealistische‹ Animationen bis hin zu einem deutlich sichtbaren Pixelraster.

Mehr noch: Die visuelle Darstellung von *Mass Effect 2* nutzt einen ›Film Grain Filter‹, der, wie der Name vermuten lässt, ein leicht körniges Filmmaterial simuliert²⁸ und das Spiel visuell seinen filmischen Inspirationsquellen – das SciFi-Kino der 1970er/80er Jahre – annähert. Natürlich hat schon in früheren Entwicklungsphasen der Film das Computerspiel thematisch wie stilistisch stark beeinflusst.²⁹ In der HD-Ära wird dieses Verfahren nun keineswegs revolutioniert, erreicht aber in vielen Fällen durchaus eine neue Qualität. Denn nicht nur scheint die simulierte Filmkörnigkeit mit einer deutlich niedrigeren Auflösung technisch kaum überzeugend realisierbar, es entbehrt auch nicht einer gewissen medienhistorischen Ironie, dass *Mass Effect 2* nicht nur sein digitales Pixelgerüst verbirgt, sondern darüber hinaus analoge Störungsästhetiken zelebriert – ganz im Sinne einer ›Konjunktur der analogen Störung im digitalen Bild‹.³⁰

27 Vgl. u.a. Klevjer: *What is the Avatar?*, S. 65ff.

28 Der Effekt kommt, wie die ›natürliche‹ Filmkörnigkeit, die sich in jedem Einzelbild ändert, erst im Bewegungsbild voll zur Geltung. Aufgrund dieses Umstands und der eingeschränkten Druckqualität dieses Heftes, ist der ansonsten durchaus auffällige Effekt in den Abbildungen 11 und 12 leider praktisch nicht erkennbar. Aussagekräftigere Screenshots finden sich unter http://www.gamestar.de/spiele/mass-effect-2/artikel/technik_check_mass_effect_2_44348,2311974,2.html. Außerdem gibt es bei *Youtube* und anderen Videoportalen diverse hochauflösende Gameplay-Videos.

29 Vgl. bspw. King/Krzywinka: *ScreenPlay*; Bittanti: *The Technoludic Film*.

30 Flückiger: ›Konjunktur der analogen Störung im digitalen Bild‹. Vgl. auch Rautzenberg, der argumentiert, dass ein ›künstlich hinzugefügtes ›Filmkorn‹ im digitalen Bild keine Störung im engeren Sinne ist, ›sondern als Inszenierung auf diese nunmehr ikonisch verweist.‹ (Rautzenberg: *Die Gegenwendigkeit der Störung*, S. 237).

BENJAMIN BEIL



Abb. 13: Kane & Lynch 2 (Original-Auflösung: 1280x720).



Abb. 14: Kane & Lynch 2 (Original-Auflösung: 1280x720).

Stilistische Referenzen dieser Art sind im zeitgenössischen Computerspiel mittlerweile keine Ausnahmerecheinung mehr. So erinnert die Darstellung des Third-Person-Shooter *Wet* durch die Simulation eines stark beschädigten Filmmaterials mit Schmutz und Klebestellen, Überbelichtungs- und Vignetierungseffekten, an das Exploitationkino der 1960/70er Jahre; das Spiel *Stranglehold* zeigt sich von der Zeitlupen-Ästhetik des Hongkong-Actionkinos der 1980/90er Jahre beeinflusst – was nicht weiter überrascht, ist es doch in Zusammenarbeit mit John



Abb. 15/Abb. 16: Kane & Lynch 2 (Original-Auflösung: 1280x720, Detail).

Woo entstanden. Die Auflistung ließe sich fortführen, soll sich hier jedoch auf nur ein weiteres Beispiel beschränken, das die Bildstörung in besonders hohem Maße als Referenz nutzt: *Kane and Lynch 2: Dog Days* ist zwar in thematischer Hinsicht von filmischen Vorbildern – insb. Gangster-Dramen – beeinflusst, stilistisch scheinen jedoch TV-Reportagen und vor allem *Youtube*-Videos die maßgebliche Inspirationsquelle gebildet zu haben. So simuliert der Third-Person-Shooter eine extrem verwackelte Handkamera, deren Linse starke Lichtreflexionen abbildet und die aufgrund mangelnder Lichtempfindlichkeit ein deutlich sichtbares digitales Bildrauschen produziert (Abb. 13, Abb. 14). Die Bildstörungen werden dabei auch spielerisch funktionalisiert: Wird der Protagonist verletzt, verstärkt sich das Bildrauschen, zusätzlich kommt es zu Fragmentbildungen, gar zu kurzen Bildaussetzern.³¹

Innerhalb dieser Anhäufung von elektronischen Bildstörungen erscheint ein grafisches Detail von besonderem Interesse – die Verpixelungseffekte. Denn auch diese sind – konsequenterweise – einer Art ›*Youtube*-Reportage-Ästhetik‹ verpflichtet und funktionieren als Zensureffekt bei besonders brutalen Gewaltdarstellungen (Abb. 15, Abb. 16). So mag die Verpixelung hier zwar vielleicht noch thematische Bezüge zum Computerspiel – im Rahmen eines leidigen Killerspieldiskurses – generieren,³² ein stilistischer Verweis auf eine Computerspielbildlichkeit ist jedoch komplett verschwunden.

31 Zur Funktion von Bildstörungen als Interface-Element im Computerspiel vgl. Beil: *First Person Perspectives*, S. 133ff.

32 Es bleibt zu ergänzen, dass der Verpixelungseffekt als Form der Selbstzensur durchaus wieder ironisch gebrochen wird. Denn auch wenn das Spiel einerseits tatsächlich alle besonders brutalen Gewaltdarstellungen mit einem Pixeleffekt weitgehend unkenntlich macht, zelebriert es andererseits ausgiebig den Einsatz von Gewalt. Nicht nur hinterlassen die Protagonisten auf ihrem Weg durch die Spielwelt einen Pfad, der mit hunderten von Leichen gesäumt ist, auch wird der Verpixelungseffekt geradezu ins Groteske gesteigert, wenn die Protagonisten nach einer brutalen Folterszene auf der Flucht vor ihren Peinigern komplett nackt – und dementsprechend großflächig verpixelt – durch ein Level des Spiels geschickt werden.

Doch was bleibt als Fazit, wenn es einem Computerspiel wie *Kane & Lynch 2* scheinbar in vielen Aspekten gelingt, eine Bildlichkeit des Computerspiels weitgehend zu tilgen – oder zumindest: zu überlagern? Zunächst einmal die Erkenntnis, dass Arbeiten der Game Studies im Rausch der visuellen Experimentierfreude zeitgenössischer Computerspiele und der schiereren Menge und Vielfalt der intermedialen Verwirrungen scheinbar zwangsläufig auf die Frage nach der Gültigkeit und Sinnhaftigkeit etablierter Mediengrenzen zusteuern. Zwar sind solche Überlegungen in der Tradition historischer und aktueller Intermedialitätsdebatten nicht untypisch, denn natürlich ist nicht nur im Falle des Computerspiels feststellbar, dass Einzelmedien »rapide an struktureller Orientierungsleistung verloren haben«³³. Allerdings ändert dieser Umstand zunächst wenig an der ästhetischen Relevanz intermedialer Stil-(Re-)Importe. Denn erstens bleiben, wie z.B. Flückiger für die digitale Filmproduktion gezeigt hat, auch diejenigen visuellen Stilmittel, deren technische Plattformen (Medien?) kaum noch im aktuellen Medienalltag zu finden sind, als konventionalisierte Stilmittel präsent. Und daran ändert zweitens auch die »digitale Verschmelzung« von Medien und medialen Formen wenig. Denn auch wenn »[d]ie selbst unspezifischen Computer [...] mathematisch alle formalisierbaren »medienspezifischen« Formen approximativ simulieren oder einfach sampeln«³⁴ können, muss diese Simulation doch i.d.R. auf bestehende mediale Formen zurückgreifen – somit verlagert sich Intermedialität im Grunde nur.

Intermedialität verschwindet nicht, sondern wird mit den Formen der analogen Medien auf die Ebene der »digitalen Plattform« [...] selbst verlegt. Nicht nur die Formen der bisherigen Medien, sondern auch die Formen der Intermedialität werden digitalisiert.³⁵

Die These, alle bisherigen Medien würden im »Universalmedium« [Computer] irgendwie »verschmelzen« ist viel zu vage. Vielmehr bestehen sie [...] als Formen weiter, die das lose gekoppelte Medium des Digitalen strikter koppeln können – und müssen, denn der digitale Code ist an sich weitgehend unbestimmt und wird erst durch eine solche Kopplung überhaupt ein »Medium« (oder etwas anderes).³⁶

Damit ist die Argumentation erneut im Spannungsfeld zwischen transmedialen und ontologischen Intermedialitätsaspekten gestrandet – und auch dieses Mal bleibt nur der Verweis auf die zunehmende visuelle Komplexität und Vielfalt zeitgenössischer Computerspielbilder.

33 Leschke: Medien und Formen, S. 7.

34 Schröter: »Das ur-intermediale Netzwerk und die (Neu-)Erfindung des Mediums im (digitalen) Modernismus«, S. 584.

35 Ebd. Vgl. hierzu auch Schröter: »Intermedialität, Medienspezifik und die universelle Maschine«.

36 Paech/Schröter: »Intermedialität analog/digital«, S. 11.

8-BIT HIGH DEFINITION

Nach den beiden vorangegangenen Abschweifungen, die die technischen wie stilistischen Grenzen des Themas zu markieren versuchten, gilt es nun den Weg zurück zu prägnanteren Wechselspielen zwischen High- und Low-Definition einschlagen: So soll es abschließend darum gehen, wie das Computerspiel selbst seine Pixel-Vergangenheit bewältigt. Gemeint ist hier gerade nicht der in den letzten Jahren zu beobachtende Retro-Trend,³⁷ bei dem – durchaus entgegen eines HD-Trends – immer mehr Spielklassiker (z.T. unverändert, z.T. grafisch leicht modernisiert, z.T. gar als Fortsetzung im Retro-Design) über Online-Vertriebsplattformen (*Xbox-Live*, *Playstation Network*, *WiiConnect24*, *Steam* u.a.) verfügbar werden. Denn hier kommt es durch die Emulation bzw. Portierung i.d.R. nur zu einer Art »plattform remediation«³⁸. Vielmehr geht es um das »direkte Aufeinandertreffen« von High- und Low-Definition-Ästhetiken in aktuellen, hochauflösenden Spielen.

Eine simple Variante solcher Kombinationen von hochauflösenden und verpixelten Spielwelten, findet sich meist in Form von in das Hauptspiel integrierter Mini-Games. So dienen etwa in *No More Heroes 2: Desperate Struggle* eine Reihe verschiedener Action- und Geschicklichkeitsspiele zum Erwerb von Credits und Upgrades (Abb. 17). Die Mini-Games sind dabei grafisch wie spielerisch verschiedenen Klassikern der 8-Bit-Ära nachempfunden. Sie heben sich zwar deutlich vom Cel-Shading-Look des Hauptspiels ab (Abb. 18), stören aber letztlich kaum die Kohärenz der ohnehin ins Groteske übersteigerten Spielwelt. Zudem zitiert *No More Heroes 2* auch außerhalb dieser Mini-Games durch bestimmte Interface-Elemente, z.B. ein verpixeltes Menü zur Waffenwahl oder die Lebensanzeige in Form eines Pixel-Herzens (Abb. 19), seine niedrig aufgelösten Vorfahren.

37 Vgl. Camper: »Retro Reflexivity«.

38 Ebd., S. 186.

BENJAMIN BEIL

Einen Schritt weiter in der Einbindung von verpixelten Elementen geht das Jump'n'Run *Super Paper Mario*. Hier sind ganze Spielwelt-Abschnitte aus deutlich sichtbaren Pixelstrukturen zusammengesetzt (Abb. 20), während die Figuren zwar nicht in einer HD- sondern nur in der SD-Auflösung der Wii-Konsole, aber doch detailliert und weitgehend ohne sichtbare Verpixelungen, dargestellt werden.³⁹ Es sei denn, der Avatar verwandelt sich mit Hilfe eines Power-Ups in eine riesige Mario-Figur (Abb. 21), die grafisch dem Stil – und der Auflösung (256x240 Pixel) – des ersten *Super Mario Bros.*-Spiels aus dem Jahre 1985 nachempfunden ist.

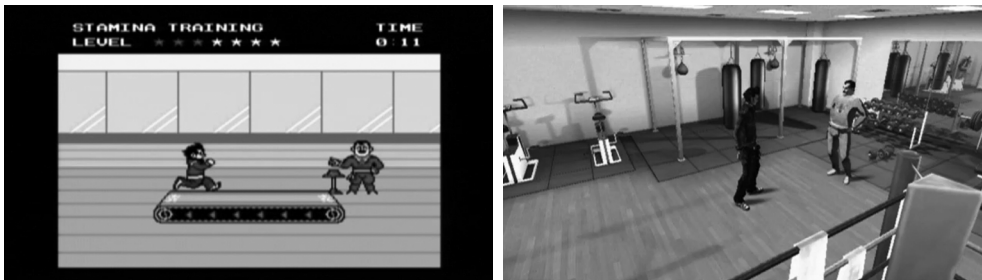


Abb. 17/Abb. 18: *No More Heroes 2* (Original-Auflösung: 720x576, anamorph).

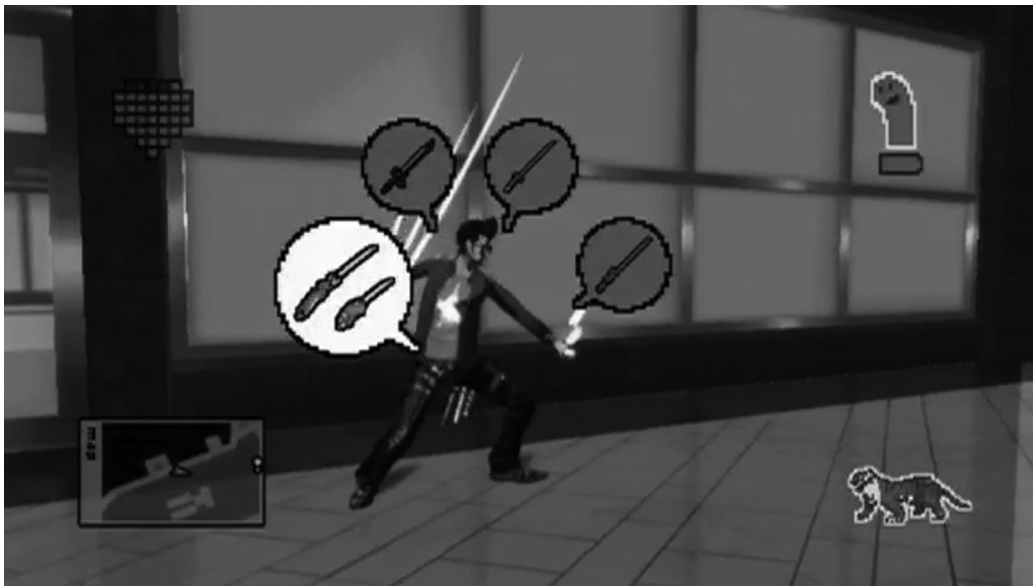


Abb. 19: *No More Heroes 2* (Original-Auflösung: 720x576, anamorph).

39 Die Kombination von grafischen Stilen verschiedener Entwicklungsstufen der Computerspielgeschichte setzt sich auch in anderen Aspekten des Spiels fort. So bietet *Super Paper Mario* die Möglichkeit, von einer 2D in eine 3D-Variante der Spielwelt zu wechseln – und auch hier werden alte und neue Elemente verknüpft, denn während die Umgebung dreidimensional dargestellt wird, bleiben die Spielfiguren flache 2D-Sprites (vgl. Beil: »Spiel mit der Perspektive«, S. 245ff.).

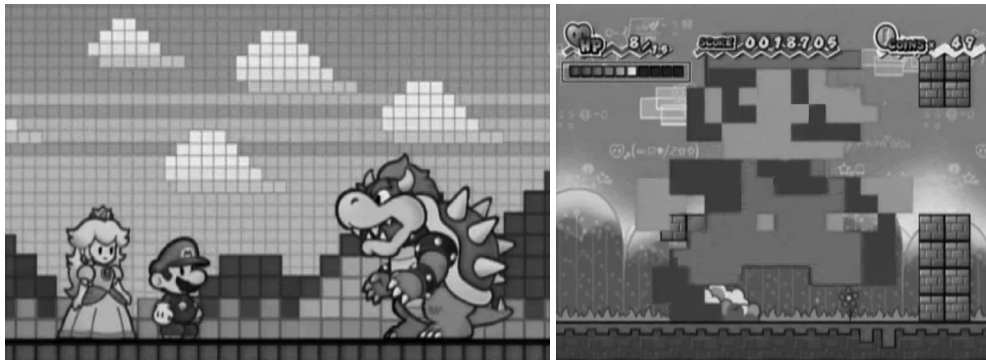


Abb. 20/Abb. 21: Super Paper Mario (Original-Auflösung: 720x576, links: Detail).

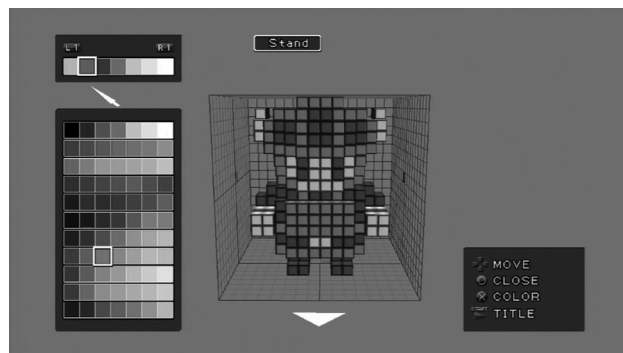


Abb. 22: 3D Dot Game Heroes (Original-Auflösung: 1280x720).



Abb. 23: 3D Dot Game Heroes (Original-Auflösung: 1280x720).

BENJAMIN BEIL



Abb. 24: 3D Dot Game Heroes (Original-Auflösung: 1280x720).

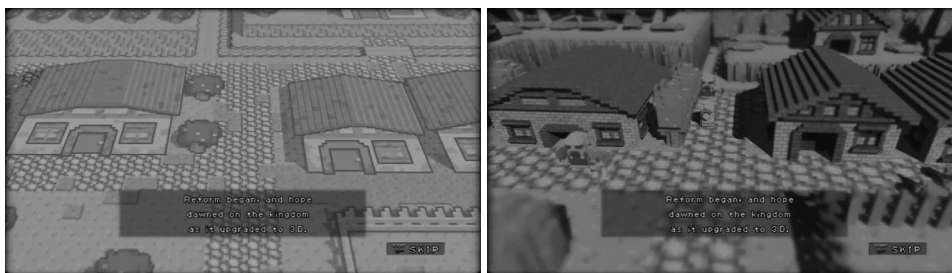


Abb. 25/Abb. 26: 3D Dot Game Heroes (Original-Auflösung: 1280x720, Bildschirmtext: »Reform began, and hope dawned on the kingdom as it upgrated to 3D.«).

Einen noch größeren (Auflösungs-)Kontrast bietet bislang nur der Playstation 3-Titel *3D Dot Game Heroes*. Das Action-Adventure läuft in einer HD-Auflösung (720p), doch besteht nahezu jedes Element der Spielwelt aus den titelgebenden 3D-Blöcken. Auch der (mit Hilfe eines Editors veränderbare) Held des Spiels ist – in (um eine dritte Dimension erweiterter) 8-Bit-Grafik-Tradition – nur aus maximal 16x16x16 Pixeln zusammengesetzt (Abb. 22). Die ungewöhnliche Wirkung dieses 3D-Pixel-Looks wird zudem noch gesteigert, indem die simple Spielwelt-Architektur mit den bereits diskutierten Grafikeffekten kontrastiert wird. So gibt es in der Pixelwelt detaillierte Schattenwürfe und Reflexionen sowie einen stark ausgeprägten Tiefenschärfeneffekt (Abb. 23, Abb. 24).

Die auch spielerisch hochgradig selbstreflexive Hommage an den NES-Klassiker *The Legend of Zelda* (Nintendo/Nintendo 1996) funktioniert damit nicht einfach als eine simple Form der Verknüpfung von hoch- und niedrig aufgelösten Elementen, vielmehr werden High- und Low-Definition-Ästhetiken durch die Überführung der Pixelwelt in eine dreidimensionale Darstellung mit (foto-)realis-

tischen Details (die auch im Intro des Spiels ironisch reflektiert wird (Abb. 25, Abb. 26)) geradezu verschmolzen – deshalb wirkt die Darstellung von *3D Dot Game Heroes* einerseits auch nicht wirklich verpixelt, andererseits aber auch nicht hochauflösend. Anders formuliert: *3D Dot Game Heroes* weiß den Umstand zu nutzen, dass – wie anhand des *Modern Warfare 2*-Beispiels gezeigt wurde – eine HD-Ästhetik des Computerspiels nicht nur eine Frage der Bildschirmauflösung ist, und schafft aus der komplexen, (buchstäblich) vielschichtigen Kombination verschiedener Elemente aus unterschiedlichen Entwicklungsstufen der Computerspielgeschichte eine neue Form einer High-Low-Definition-Ästhetik.

LITERATURVERZEICHNIS

- Beil, Benjamin: *First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel*, Münster 2010.
- Beil, Benjamin: »Spiel mit der Perspektive. Von gedrehten, gequetschten und unmöglichen Räumen im Computerspiel«, in: Winter, Gundolf u.a. (Hrsg.): *Das Raumbild: Bilder jenseits ihrer Flächen*, Bielefeld/München 2009, S. 239-257.
- Bittanti, Matteo: *Gamescenes. Art in the Age of Videogames*, Milano 2006.
- Bittanti, Matteo: *The Technoludic Film. Images of Video Games in Movies (1973-2001)*, San Jose 2001.
- Camper, Brett: »Retro Reflexivity. La-Mulana an 8-Bit Period Piece«, in: Perron Bernard/Wolf, Mark J.P. (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader 2*, New York, NY/London 2009, S. 169-195.
- Flückiger, Barbara: »Zur Konjunktur der analogen Störung im digitalen Bild«, in: Böhnke, Alexander/Schröter, Jens (Hrsg.): *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Beiträge zu Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*, Bielefeld 2008, S. 407-428.
- Galloway, Alexander R.: *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, MN u.a. 2006.
- Geimer, Peter: »Was ist kein Bild? Zur Störung der Verweisung«, in: ders. (Hrsg.): *Ordnungen der Sichtbarkeit*, Frankfurt a.M. 2002, S. 313-341.
- Helbig, Jörg: »Joystick und Kamera. Aspekte der Intermedialität von Spielfilm und Computerspiel«, in: Degner, Uta/Wolf, Norbert Christian (Hrsg.): *Der Neue Wettstreit der Künste. Legitimation und Dominanz im Zeichen der Intermedialität*, Bielefeld 2010, S. 116-126.
- King, Geoff/Krzywinska, Tanya (Hrsg.): *ScreenPlay. Cinema. Videogames. Interfaces*, London u.a. 2002.
- Klevjer, Rune: *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, Bergen 2006.

BENJAMIN BEIL

- Leschke, Rainer: Medien und Formen. Eine Morphologie der Medien, Konstanz 2010.
- Leschke, Rainer/Venus Jochen (Hrsg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne, Bielefeld 2007.
- Manovich, Lev: The Language of New Media, Cambridge, MA 2001.
- Paech, Joachim: »Le Nouveau Vague oder Unschärfe als intermediale Figur«, in: ders./Schröter, Jens (Hrsg.): Intermedialität analog/digital. Theorien, Methoden, Analysen, München 2008, S. 345-360.
- Paech, Joachim/Schröter, Jens: »Intermedialität analog/digital. Ein Vorwort«, in: dies. (Hrsg.): Intermedialität analog/digital. Theorien, Methoden, Analysen, München 2008, S. 9-12.
- Pias, Claus: »Bilder der Steuerung«, in: Huber, Hans Dieter u.a. (Hrsg.): Bild – Medium – Wissen. Visuelle Kompetenz im Medienzeitalter, München 2008, S. 47-67.
- Rautzenberg, Markus: Die Gegenwendigkeit der Störung, Zürich 2009.
- Rautzenberg, Markus: »Exzessive Bildlichkeit. Das digitale Bild als Vomitiv«, in: Reichle, Ingeborg/Siegel, Steffen (Hrsg.): Maßlose Bilder. Visuelle Ästhetik der Transgression, München 2009, S. 263-277.
- Roloff, Volker: »Zur Theorie und Praxis der Intermedialität bei Godard. Heterotopien, Passagen, Zwischenräume«, in: ders./Winter, Scarlet (Hrsg.): Godard intermedial, Tübingen 1997, S. 108-127.
- Schröter, Jens: »Digitale Bilder«, unveröffentlichtes Typoskript, Siegen 2010.
- Schröter, Jens: »Das ur-intermediale Netzwerk und die (Neu-)Erfindung des Mediums im (digitalen) Modernismus. Ein Versuch«, in: Paech, Joachim/ders. (Hrsg.): Intermedialität analog/digital. Theorien, Methoden, Analysen, München 2008, S. 579-601.
- Schröter, Jens: »Intermedialität, Medienspezifik und die universelle Maschine«, in: Krämer, Sybille (Hrsg.): Performativität und Medialität, München 2004, S. 385-411.
- Schröter, Jens: »Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs«, in: montage/av, Jg. 7, Nr. 2, 1998, S. 129-154.
- Wolf, Mark J. P.: »Looking at Video Games«, in: ders. (Hrsg.): The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond, Westport, CT 2008.
- Wolf, Werner: »Intermedialität und mediale Dominanz. Typologisch, funktionsgeschichtlich und akademisch-institutionell betrachtet«, in: Degner, Uta/Wolf, Norbert Christian (Hrsg.): Der Neue Wettstreit der Künste. Legitimation und Dominanz im Zeichen der Intermedialität, Bielefeld 2010, S. 241-259.
- Wolf, Werner: Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst, Tübingen 1993.

INTERNETQUELLEN

Stockburger, Axel: »The Rendered Arena: Modalities of Space in Video and Computer Games«, http://www.stockburger.at/files/2010/04/Stockburger_Ph.d.pdf, 24.01.2011.

FILME

Crank 2: High Voltage (USA 2009, Regie: Mark Neveldine/Brian Taylor).

eXistenZ (USA 1999, Regie: David Cronenberg).

Scott Pilgrim vs. the World (USA 2010, Regie: Edgar Wright).

The Beach (USA 2000, Regie: Danny Boyle).

The Nines (USA 2007, Regie: John August).

COMPUTERSPIELE

3D Dot Game Heroes (Silicon Studios/SouthPeak Games 2010).

Call of Duty: Modern Warfare 2 (Infinity Ward/Activision 2009).

Dante's Inferno (Visceral Games/Artificial Mind and Movement/Electronic Arts 2010).

Kane and Lynch 2: Dog Days (IO Interactive/Eidos Interactive 2010).

Mass Effect 2 (BioWare/Electronic Arts 2010).

No More Heroes 2: Desperate Struggle (Grasshopper Manufacture/Rising Star Games 2010).

Pong (Atari/Atari 1972).

Spacewar (1961).

Stranglehold (Midway/Midway 2007).

Super Mario Bros. (Nintendo/Nintendo 1985).

Super Paper Mario (Nintendo/Nintendo 2007).

The Legend of Zelda (Nintendo/Nintendo 1996).

Wet (Artificial Mind and Movement/Bethesda Softworks 2009).

Dieser Aufsatz ist im Rahmen des durch die Fritz Thyssen Stiftung geförderten Forschungsstipendium »Avatarbilder – Avatar als Bild. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels« entstanden. Ich danke der Stiftung für ihre Unterstützung.

AUTOREN

Benjamin Beil, Dr. phil., Stipendiat der Fritz Thyssen Stiftung, Forschungsprojekt: Avatarbilder – Avatar als Bild. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels. Aktuelle Publikationen: First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel, Münster 2010; Hrsg. zusammen mit Abresch, Sebastian u.a.: Prosumenten-Kulturen, Siegen 2009.

Jörg von Brincken, Dr. phil., Akademischer Rat der Theaterwissenschaft der Ludwig-Maximilians-Universität München. Mitarbeiter des Interdisziplinären Forschungszentrums für Neuestes Musiktheater Sound and Movement SaM. Studium der Theaterwissenschaft, Kommunikationswissenschaft, Komparatistik und Soziologie in München. Promotion 2004 mit einer Arbeit über die Gewalt- und Groteskästhetik des französischen Unterhaltungstheaters des 19. Jahrhunderts. Habilitationsprojekt zu ›Film, Affekt und Ökonomie‹. Forschungsschwerpunkte: Von 2007-2009: Projekt Game Culture als Performance (Video, PC- und Onlinespiele) im Rahmen der LMU-Exzellenz-Initiative/Modell: Ideenfonds; Filmphilosophie; allgemeine und spezielle Filmästhetik; filmische und Internetpornografie; Computerspiele; Performance Art und Postdramatisches Theater; Unterhaltungs-Theater des 19. und frühen 20. Jahrhunderts; Populärkultur. Zahlreiche Publikationen zu den genannten Bereichen.

Ivo Ritzer, Dr. phil., ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Seminar für Filmwissenschaft / Mediendramaturgie der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz. Außerdem publizistische Tätigkeit als freier Autor und Essayist. Zahlreiche Aufsätze zu Filmgeschichte und -ästhetik. Forschungsschwerpunkte: Paracinema (B-Film, Exploitation-Film, Kultfilm), Theorie der Mise-en-scène, asiatisches Kino, Genre-Kino in Europa, Ästhetik des digitalen Films, Kino und Transnationalisierung. Letzte Publikationen: Walter Hill. Welt in Flammen, Berlin 2009; Mythos Der Pate. Francis Ford Coppolas Godfather-Trilogie und der Gangsterfilm, (voraussichtlich) Berlin 2011; in Kürze: Fernsehen wider die Tabus. Sex, Gewalt, Zensur, (voraussichtlich) Berlin 2011.

Helmut Schanze, Prof. Dr. em., Studium der Germanistik, Philosophie, Geschichte und Politischen Wissenschaft an der Universität Frankfurt a.M. Promotion 1965 mit der Arbeit: ›Romantik und Aufklärung. Untersuchungen zu F. Schlegel und Novalis‹. Habilitation an der TH Aachen 1971: ›Drama im Bürgerlichen Realismus 1850-1890. Theorie und Praxis‹. Zahlreiche weitere Publikationen zur deutschen Literaturgeschichte des 18.-19. Jahrhunderts. Einen weiteren Ar-

beitsschwerpunkt bilden Studien zur Theorie und Geschichte der Rhetorik. Seit den sechziger Jahren Arbeiten zur Erschließung neuer Medien für die Literaturwissenschaft, seit Anfang der siebziger Jahre zur Mediengeschichte. 1985 Mitinitiator des Sonderforschungsbereichs ›Bildschirmmedien‹ an der Universität Siegen (Sprecher von 1992 bis 2000). Forschungsprojekte zur Intermedialitätsforschung (›Fernsehgeschichte der Literatur‹, 1996; ›Europäische Kinokunst im Zeitalter des Fernsehens‹, 1998), der Erforschung Neuer Medien (›Textsysteme und Veränderungen des Literaturbegriffs‹, 1985; ›Interaktive Medien und ihre Nutzer‹, 1998) sowie der Medienwertungsforschung (›Medienwissenschaften und Medienwertung‹, 1999). Herausgeber des ›Handbuchs der Mediengeschichte‹, (2001) und des ›Lexikons Medientheorie/Medienwissenschaft‹ (2002). Mitherausgeber der ›Geschichte des Fernsehens in der Bundesrepublik Deutschland‹ (1993/94) und der Reihe ›Indices zur Deutschen Literatur‹ (seit 1968). 1972 Professor für Neuere deutsche Literaturgeschichte an der RWTH Aachen, seit 1987 an der Universität Siegen.

Jens Schröter, Prof. Dr., Professor für »Theorie und Praxis multimedialer Systeme« an der Universität Siegen. Leiter der Graduiertenschule »Locating Media« an der Universität Siegen. Letzte Publikationen: Hrsg. zusammen mit Bogen, Manfred/Kuck, Roland: Virtuelle Welten als Basistechnologie von Kunst und Kultur? Eine Bestandsaufnahme, Bielefeld 2009; Hrsg. zusammen mit Winter, Gundolf/Barck, Johanna: Das Raumbild. Bilder jenseits ihrer Flächen, München 2009; Hrsg. zusammen mit Rieger, Stefan: Das holographische Wissen, Berlin 2009; 3D. Geschichte, Theorie und Medienästhetik des technischtransplanen Bildes, München 2009; Hrsg. [zusammen mit einer studentischen Projektgruppe]: Kulturen des Kopierschutzes I + II, Siegen 2010. Forschungsschwerpunkte: Theorie und Geschichte digitaler Medien, Theorie und Geschichte der Fotografie, dreidimensionale Bilder, Intermedialität, auditive Medienkultur, Medientheorie/Wertkritik, Nicht-Reproduzierbarkeit. Homepage: www.multimediale-systeme.de.

Marcus Stiglegger, Dr. phil. habil., studierte Filmwissenschaft, Theaterwissenschaft, Philosophie und Ethnologie in Mainz. Seit 2009 forscht und lehrt in der Medienwissenschaft der Universität Siegen Film- und Bildanalyse. Er promovierte 1999 zum Thema »Sadiconazista – Faschismus und Sexualität im Film«, Remscheid 1999 (2. Aufl.). Habilitation 2006 zum Thema »Ritual & Verführung. Schaulust, Spektakel und Sinnlichkeit im Film«, Berlin 2006. Seine aktuellen Forschungsschwerpunkte sind Körpertheorie und Film, transgressives Kino, Medienethik und Gewalt, Filmland Japan. Weitere Publikationen: Terrorokino. Angst/Lust und Körperhorror, Berlin 2010 (3. Aufl.). U.a. Mitglied der Fipresci, regelmäßig Autor für epd Film, Filmdienst und Splatting Image. Homepage: www.ikonenmagazin.de.

NACHRUF

GUNDOLF WINTER. EIN NACHRUF.

VON NICOLA GLAUBITZ UND JENS SCHRÖTER

Gundolf Winter hat bis 2008 Kunstgeschichte an der Universität Siegen gelehrt. Er war Vertreter einer Kunstgeschichte, die sich weniger an Themen und Theorien als an den im Sehen gegebenen Formen orientiert. Was die Bilder zu sehen geben, wie sie aufgebaut sind, wie sie den Blick lenken, war für Gundolf Winter immer die erste und wichtigste Frage. In seiner Lehre, aber auch in jeder anderen Zusammenarbeit mit ihm vermittelte er geduldig und begeistert diese Arbeit des Blicks. Jede/r, der dies erlebt hat, konnte mit Fug und Recht sagen, es seien die Augen geöffnet worden. Mit dieser Insistenz auf der visuellen Erfahrung wie mit der Betonung der singulären Qualität des originalen Werks mochte Gundolf Winter manchmal altmodisch erscheinen. Aber eine um sich selbst kreisende Elfenbeinturm-Gelehrsamkeit suchte man bei ihm vergebens. Anstelle die Nähe zu renommierten Museen und Sammlungen zu suchen und sich unter die Siegener Pendelprofessoren einzureihen, blieb er und holte die Kunst nach Siegen. (Nur Siegerländer können sich eine Vorstellung von der Tollkühnheit eines solchen Ansinnens machen.) Seine langjährige, mühsame Überzeugungsarbeit führte 2001 zur Eröffnung des *Museums für Gegenwartskunst* in Siegen.

Eine ähnliche, unkonventionelle Offenheit für neue, scheinbar unmögliche Dinge prägte Gundolf Winters Forschung. In einer Zeit, in der Paradigmen und Simulationen, Netzwerke und Dispositive die ebenso einfachen wie unabweisbaren Gegebenheiten der Erfahrung und die Würde des Singulären zu überwuchern und zu verstellen drohen, darf seine Insistenz auf der Singularität des originalen Werks und auf der Notwendigkeit einer disziplinierten Auseinandersetzung mit seinen visuellen Strategien nicht verhallen. Es ist kein Zufall, dass er eine ganze Reihe vielbeachteter Forschungsprojekte anstieß und erfolgreich durchführte, die sich gerade neueren und neuesten Bildtechnologien (vom Fernsehen bis zu den Möglichkeiten der Computergrafik) widmeten. Er betonte stets, dass die Fragen nach der Logik des Bildlichen und der Qualität auch und insbesondere dort nicht vernachlässigt werden dürfen. Diese Anstöße reichen weit über seinen Tod und sein Fachgebiet hinaus in die Zukunft auch anderer Disziplinen – wie z.B. der Medienwissenschaft – hinein.

Er besaß einen mitreißenden Humor und eine menschliche Wärme, die alle, die ihn kannten, auf das Schmerzlichste vermissen werden. Am 25.1.2011 ist Gundolf Winter nach kurzer und schwerer Krankheit verstorben.

