

DATABASE CINEMA? DATENBANKÄSTHETIK IM FILM

Spätestens seit Manovich in seinem Buch *The Language of New Media* den Begriff des *Database Cinema* prägte, wird dieser immer wieder dafür verwendet, um bestimmte Charakteristika des digitalen zeitgenössischen Kinos hervorzuheben und um Unterschiede zum klassischen Kino zu verdeutlichen. Für Manovich repräsentiert die Datenbank eines der Hauptmerkmale des Computerzeitalters und der Neuen Medien. Im Zentrum steht mit ihr der nonlineare Zugriff auf Informationen (2001, 217ff.). In den Instrumenten der Auswahl wird diese neue Art des Zugangs nun sichtbar; zuvor wurde das Material allein der Logik der Narration folgend präsentiert:

»If the ontology of digital media is founded in the database, what is the database's bodily nature? I look for ways that digital video, while mourning the loss of its analog body, still indexes the physicality and mortality of its medium. But I go on to suggest that the fundamental stuff of the database, arrays of quiescent or excited subatomic particles, has a life of its own«

LAURA MARKS.

»[O]ther elements that form the imaginary world of an author or a particular literary or cinematic style, and that could have appeared instead, exist only virtually. Put differently, the database of choices from which narrative is constructed (the paradigm) is implicit; while the actual narrative (the syntagm) is explicit. New media reverse this relationship« (ebd., 231).

Das *Database Cinema* erkennt Manovich in jenen Beispielen, in denen die Montage nicht allein der Logik linearer Narration folgt und in denen darüber hinaus die Kriterien für Auswahl und Kombination des Materials auch auf eine bestimmte Art und Weise thematisiert werden. Manovich führt hier den modernen Videoclip an, der auf alternierende Bilder und nicht auf die Konstruktion eines Abbildes von Wirklichkeit setzt (ebd., 229). Filme, die er in diesem Zusammenhang anführt, sind zum einen die Peter Greenaways, der das Zählen, Archivieren und Katalogisieren immer wieder zum Thema seiner Filme macht (*DROWNING BY NUMBERS* (GB/NL 1988), *THE PILLOW BOOK* (F/GB/NL/LUX 1996)), das Material häufig aber auch mit Database- oder *Interface*-Bezügen präsentiert, sowohl im Bild als auch durch die Form nonlinearer Montage. Zum anderen nennt er Dziga Vertovs *CHELOVEK S KINO-APPARATOM* (*DER MANN MIT DER KAMERA*, UdSSR 1929), weil hier die Montage überwiegend motivisch funktioniert



Abb. 1: Die Datenbank der Filmcutterin

Abb. 2: Vertov vergisst die Schere nicht

– es werden die drei Städte Kiew, Odessa und Moskau zu einer virtuellen Stadt »verschmolzen«; als narrative Größe steht ein Tagesablauf, nicht aber eine Person, die durch diesen hindurch führt. Außerdem werden die Produktionsmittel selbst immer wieder thematisiert und auch der Auswahlprozess, die Montage selbst, steht in einer Szene im Zentrum: Die Cutterin des Films, Elizaveta Svilova (Vertovs Ehefrau), wird bei der Analyse des Materials gezeigt. Sie betrachtet am Schneidetisch eine Einstellung, separiert diese dann von den übrigen (es handelt sich also nicht um Montage, sondern um Materialsondierung) und stellt sie in den Rollensortierer vor die Leuchtwand. Im Film wird uns dieses Material nicht bloß von außen gezeigt, als Einzelkader eines Filmstreifens, sondern anschließend auch zum Leben erweckt – die Bilder bewegen sich.

Manovich zufolge geht es Vertov um die Wahrnehmung der Wirklichkeit und nicht um ihre Repräsentation, und die zahlreichen Effekte, die

Vertov in seinem Film ausprobiert und verwendet, stehen nicht bloß im Dienste der Narration oder emotionalen Vermittlung, sondern sind Elemente einer neuen Filmsprache (ebd., 242). Beim *Database Cinema* muss die Montage sich nicht mehr der Logik der Narration unter- und damit das Material in der Zeit anordnen. Es geht um das Nebeneinander, nicht bloß das Nacheinander: »Time is no longer privileged over space, sequence is no longer privileged over simultaneity, montage in time is no longer privileged over montage within a shot« (ebd., 326).

Das Interessante an Manovichs Begriff des *Database Cinema* ist, dass er das interaktive Moment, also die Beeinflussung der Materialausgabe durch Variationen der Parameter, nicht dem Rezipienten zuschlägt, sondern nach wie vor als allein auktoriale Möglichkeit ansieht. Auch wenn die Filme nun anders konstruiert aussehen werden, Kino ist nach wie vor ein *time-based-medium*, auf dessen Abfolge der Rezipient keinerlei Einfluss hat. Die Datenbank ist nicht mehr als eine Metapher, um bestimmte Konstruktionsprinzipien zu beschreiben. Insofern ist es nur konsequent, dass Manovich diese Metapher besonders ausführlich an einem Stummfilm ausführt. Was heute möglich ist, nämlich interaktive Narrative, sei bei Vertov bereits angelegt, aber nicht umgesetzt. Wenn Mano-

vich verkündet: »We want new media narratives« (ebd., 237), dann ist dies eine Forderung an Designer und Produzenten, auf bereits Erfolgtem aufzubauen und dadurch die neuen Möglichkeiten noch besser auszuschöpfen.◀1

Database Narrative

Inzwischen wird die Datenbank auch ohne diese modernistische Forderung als Metapher für bestimmte Filme verwendet. Für Rembert Hüser sind *Found-Footage*-Filme von Bruce Conner, George Landow oder Gabi Horndasch selbst-reflexives »*Database-Cinema*«, da sie ähnliches Material (in diesem Fall Stücke von Film-Leadern) aus verschiedenen Beispielen kompilieren (Hüser 2010, 322).◀2 Laura Marks verwendet die Datenbank als Metapher für die Technik des *Morphing* in der Videokunst: »Like the choice to render the database of information audio-visually, digital video reflects a voluntaristic choice to have this kind of body, for now« (Marks 2002, 152). Am häufigsten jedoch taucht die Datenbank auf, um bestimmte filmische Narrative zu beschreiben. Gemeinsamer Bezugspunkt ist dabei häufig das europäische Autorenkino seit den 60er Jahren mit seiner Experimentierfreude am nonlinearen Narrativ, wie sie in Filmen Godards, Resnais', Vardas und Greenaways anzutreffen ist.

Marsha Kinder beschreibt mit dem *Database Cinema* eine Praxis, in der die Montage nicht allein narrativer Logik gehorcht, sondern auch so genannten »hot spots« folgt, die Motive oder Zustände sein können; außerdem seien die Charaktere weniger psychologisiert und die Struktur der Filme stärker geprägt von Zufälligkeiten und Wiederholungen. Kinder erkennt das sowohl in Filmen des europäischen Autorenkinos von Chris Marker oder Alain Resnais, den experimentellen Dokumentationen von Pat O'Neil oder Agnès Varda oder zeitgenössischen Filmen wie *PULP FICTION* (USA 1994, Quentin Tarantino), *LOST HIGHWAY* (F/USA 1997, David Lynch), *THE MATRIX* (USA/AUS 1999, Andy & Lana Wachowski) oder *LOLA RENNT* (D 1998, Tom Tykwer) (2002, 6ff).

Mit dem angeführten Bezug auf das europäische Autorenkino nach dem Zweiten Weltkrieg ergibt sich noch ein weiterer Anknüpfungspunkt zum *Database Cinema*, der in den meisten Fällen jedoch nicht thematisiert wird. Die Regisseure der *Nouvelle Vague* konnten dank der Politik Henri Langlois' und seiner von ihm geleiteten Cinemathèque auf eine umfangreichere Filmbildung auch historischer Filme zurückgreifen, bevor sie anfangen Filme zu drehen. Dass Filmgeschichte in großen Stücken relativ frei verfügbar ist, ist erst eine neuere Erscheinung und für Filmwissenschaftler wie Thomas Elsaesser (1998, 191ff.) und Jörg Schweinitz (2006, 236ff.) auch ein Grund für die zeitgenössische He-

terogenität der Stilmittel. *Database Cinema*, sowohl im Autorenfilm der 60er und 70er Jahre als auch im zeitgenössischen Film, hängt ganz konkret mit einer *Filmdatenbank* zusammen.

Auf die momentan erfolgreichen Puzzle- und *Mindgame*-Filme wie *MEMENTO* (USA 2002, Christopher Nolan), in denen die Narration ebenfalls nicht mehr einer klaren Chronologie folgt, gehen Kristen Daly und Sean Cubitt ein. Hier besteht die Gemeinsamkeit darin, dass die einzelnen szenischen Abfolgen nicht einer chronologischen Ordnung entsprechend angeordnet werden, sondern nach einer anderen Logik verknüpft sind, die für gewöhnlich im Verlauf des Films erklärt wird. Die Geschichte ist dann nicht viel mehr als eine Wäscheleine, an der die einzelnen Szenen (oder Effekte) aufgereiht werden (Cubitt 2004, 239); sie erfüllt ihre strukturierende Funktion, ist darüber hinaus aber nicht mehr weiter von Interesse. Im Vordergrund steht oftmals die spezielle Logik der Reihenfolge, deren Aufdeckung (»in Manovich's terms ›discovering the algorithm« (ebd.)) sich oftmals am Ende des Films für Rezipienten und Protagonisten gleichzeitig einstellt.◀3 Auch Cubitt betont den eher räumlichen Zugang, den diese Filme bieten; ihnen geht es weniger um das plausible Erzählen von Geschichten, als vielmehr um das Errichten von Welten (ebd., 243). Doch wo Cubitt dies auch mit dem hohen Einfluss von Marktforschung auf die Entwicklung der Filmstoffe in Beziehung bringt (»the database is a device for the ordering of materials, as such intrinsic to Hollywood market research, scriptwriting, and editing« (ebd., 238)), führt Daly diese spezielle Form filmischer Narrative allein auf die neuen Medien zurück, da der Erfolg dieser Filme ihrer Meinung nach auf der Vertrautheit der Zuschauer mit interaktiven Medien und dem *trans-media-storytelling* basiert. Dabei werden bestimmte *Sub-Plots*, Vorgeschichten oder randständigere Charaktere jenseits des Films in anderen medialen Manifestationen wie beispielsweise im Internet weiter erzählt.◀4 Die Filme funktionieren zwar auch für sich, aber die Auseinandersetzung damit kann auf anderen Plattformen weitergeführt werden. Rezipienten, die bereit sind sich in Verbindung stehende Stücke aus unterschiedlichen Medien zusammen zu suchen, beschreibt Daly mit dem Neologismus »viewer«, eine Mischung der Wörter »viewer« und »user« (2010, 82). Wie auch Manovich◀5 suggeriert Dalys Beschreibung, dass die zeitgenössischen Filme anspruchsvollere und aktivere Zuschauer erfordern; die Filme würden nicht mehr bloß passiv konsumiert, sondern aktiv verfolgt und entschlüsselt (ebd., 90). Filme wie *MEMENTO* und Fernsehserien wie *LOST* (ABC 2004-2010) subsumiert sie unter dem Begriff *Database Cinema*.

Film-Metaphern

Das Zielen auf (Er-)Neuerungen ist eine Besonderheit, die vielen Filmmetaphern zu eigen ist. Man weist mit den Umschreibungen auf neu entstandene Gegebenheiten hin, für die – da sie noch neu sind – zunächst ein Rückgriff auf ältere Medien oder Gebrauchsweisen herhalten muss. Folgt man jedoch den Ausführungen, erkennt man bald, dass aufgrund der Zwänge der Moderne die damit umschriebene Arbeitsweise über kurz oder lang die einzig noch mögliche sein wird. Die Metapher des *Database Cinema* stellt in der Hinsicht eine Besonderheit dar, da sie auf deutlich aktuellere Medien Bezug nimmt, als die anderen Filmmetaphern.

Eine frühe Metapher, das Kino-Auge, wird auch von Manovich aufgegriffen. Der von Vertov geprägte Begriff bezeichnete »[d]ie Dechiffrierung des Lebens wie es ist« (Vertov 1973, 28) durch die Aufnahmen der Kamera. Keine Kunst, kein Schauspiel sollte von den dokumentarischen Aufnahmen ablenken, die aber sehr wohl tricktechnisch bearbeitet, zufällig aufgelöst und in Zeit und Raum montiert werden sollten (Vertov 1973, 15ff).

Eine weitere Metapher der Manovich ebenfalls Aufmerksamkeit in seinem Buch widmet, ist die des Kino-Pinsels, der »Kino-Brush«. Manovich wählt den Pinsel, weil damit die Fähigkeit des digitalen Bildes betont wird, die Realität im Abbild den eigenen Wünschen entsprechend zu formen und wiederzugeben, womit der kinematographische Realismus nicht mehr die einzige Grundlage für die Filmgestaltung darstellt (Manovich 2001, 308 & 367). Indem Manovich diese beiden auf den ersten Blick unvereinbaren Metaphern widerspruchslos zusammen führt, zeigt sich auch, worauf sich das *Database Cinema* bei ihm bezieht: auf die Postproduktion und die Effekte, die er auch bei *DER MANN MIT DER KAMERA* hervorhebt. Die Datenbank ist weniger ein Reservoir an Bildern, als vielmehr eines an Möglichkeiten. Die Metapher der »*caméra stylo*« taucht hingegen bei Manovich nicht auf, dabei hat sie ebenfalls mit dem *Database Cinema* zu tun. Mit dem Konzept der *caméra stylo* gingen so gut wie keine Angaben zur filmischen Form einher. Alexandre Astruc lancierte seine Umschreibung Ende der 40er Jahre gegen die Montage als filmkünstlerische Form. Seine Idee, »dass der Gedanke sich direkt auf den Filmstreifen niederschreibt« (1992, 201) bedeutete, dass nun alles möglich, dass jeder Inhalt auch im Film umsetzbar sei. Dass Astruc darauf verzichtete, auf den knappen drei Seiten seines Manifests auch genauer auszuführen, ob die Tonspur dabei eine wichtige Rolle spielen und welchen Stellenwert denn genau die Montage einnehmen sollte, gehörte zum Konzept. Sein Manifest jedenfalls steht als Gründungstext genau



für jene Generation von Filmemachern, die wiederum zentral für das *Database Cinema* sind. Offenbar sind Filmmetaphern nicht dazu da, um genau und präzise eine Filmpraxis zu beschreiben. Die jeweiligen Metaphern betonen einen bestimmten Sachverhalt, den derjenige, der sie benutzt, damit herausarbeiten möchte. Meistens ist es auch ebenso wichtig sich gegen andere Filmformen deutlich (und polemisch) abzugrenzen. Die Filmmetaphern sind keine wissenschaftliche Kategorisierung, sondern (Zwischen-) Ergebnis eines Diskurses. So sind die Filme des französischen Regisseurs Alain Resnais Paradebeispiel für die praktizierte »Kamera als Federhalter«: Dialog und Off-Kommentar bestimmen weitgehend seine Filme, die teilweise in Zusammenarbeit mit AutorInnen entstanden, die für ihn Originaldrehbücher anfertigten.◀6 Aufgrund ihrer elliptischen und motivisch orientierten Montage können sie aber auch als historische Beispiele für das *Database Cinema* gelten. Bereits in *NUIT ET BROUILLARD* kann man das Resnais'sche Montageprogramm erkennen: Archivmaterial und für den Film gedrehte Sequenzen werden in einer Weise arrangiert, sodass immer wieder Parallelen sichtbar werden. So setzt der Dolly auf den Schienen in Auschwitz-Birkenau seine Fahrt 1955 mit derselben Geschwindigkeit fort, mit der der Zug im historischen Schwarzweißmaterial bei der Ausfahrt aus dem Nazibahnhof begann. In *HIROSHIMA, MON AMOUR* sind es Straßenzüge in Nevers und Hiroshima, die sich in einer Parallelmontage abwechseln, während die Geschwindigkeit des Travelling in beiden Städten jeweils die gleiche ist. Und in einer Sequenz aus *LA GUERRE EST FINIE* (F/S 1966)

Abb.3: Morphing à la Resnais

gibt es eine frühe analoge Form des *Morphing*, bei der die Kamera den Weg aus einem Haus über die Straße in ein anderes verfolgt, während die Person vor dem Objektiv sekundlich ausgetauscht wird.◀7

Zudem sind Bibliotheken◀8 und das Gedächtnis◀8 immer wieder Thema seiner Filme. Tatsächlich ist der Umgang mit dem Material bei der Resnais'schen Montage ein anderer als bei Vertov oder Eisenstein, der Datenbankvergleich verdeutlicht das noch einmal besonders. So ist die berühmte Götzensequenz in Eisensteins OKTYABR (UdSSR 1928) (oder generell seine »intellektuelle Montage«) stark vom Wort her gedacht. Die Montage entspringt einer Idee, die verbalisiert werden muss, um sie zu verstehen: Man muss die einzelnen Figuren innerhalb der Sequenz als Götzen identifizieren, um die Kritik an der Kirche zu verstehen.

Dies ist auch der Fall bei Vertovs ENTUZIAZM: SIMFONIYA DONBASSA (UdSSR 1931), wo Gläubige, die die Füße des gekreuzigten Jesus küssen, gegengeschnitten werden mit Aufnahmen Betrunkener, um Lenins Vergleich von Opium und Religion zu illustrieren. Diesen Beispielen liegt Boris Ejchenabaums Prinzip der inneren Rede zugrunde:

»Für das Studium der Gesetze des Films (vor allem der Montage) ist es sehr wichtig zu erkennen, daß die Wahrnehmung und das Verstehen eines Films unauflöslich verbunden sind mit der Bildung einer inneren, die einzelnen Einstellungen untereinander verbindenden Rede« (Ejchenbaum 2005 [1927], 29).

Durch eine bestimmte Form der Montage übersetzen Eisenstein und Vertov komplexe Aussagen in Bilder, wohingegen Resnais zunächst am Bild selbst arbeitet und inhaltlich (oder zeitlich) auseinanderliegende Aufnahmen aufgrund motivischer Parallelen gegeneinanderstellt und somit zu neuen, vorher nicht sichtbaren Inhalten gelangt. Das Material wird wie in einer Datenbank erst nachträglich durch die Analyse (Datenanfrage) kombiniert.

Abb.4: Götzensequenz aus Eisensteins OKTOBER



Flache Bilder

Die Gegenüberstellung Eisensteinscher und Resnais'scher Montage ist etwas, dem sich auch Deleuze in seinem Brief an Serge Daney gewidmet hat. Die Montagekunst vor dem Krieg, so Deleuze, bestand darin zwei Bilder zu kombinieren, die Repräsentanten zweier Gegenstände oder Worte waren. In den neuen »Kompositions- und Assoziationsformen« nach dem Zweiten Weltkrieg traten Montage und geordnete Erzählung in den Hintergrund, die Bilder wurden als Bilder wahrgenommen, es galt sie in ihrer Flächigkeit zu rezipieren und nicht in ihrem in der Schärfentiefe begründeten Realismusanspruch:

»Die Tiefe wurde als ›Täuschung‹ gebrandmarkt, und das Bild akzeptierte seine Flächigkeit, seine ›Oberfläche ohne Tiefe‹ oder seine Untiefe, wie es beim Meer heißt (die Tiefenschärfe läßt sich nicht als Gegenargument anführen, z. B. bei Orson Welles als einem Meister dieses neuen Films, denn in einem gewaltigen Blick läßt er alles sehen und löst so die alte Tiefe auf). Die Bilder waren nicht mehr in einer eindeutigen Ordnung von Schnitten und Anschlüssen verknüpft, sondern wurden nun zum Gegenstand von immer wieder aufgenommenen und umgearbeiteten Neu-Verknüpfungen, über die Schnitte hinweg und in den falschen Anschlüssen. Damit änderte sich auch die Beziehung zwischen dem Bild und den Körpern, den Filmschauspielern. Der Körper wurde dantesker, d. h. nicht mehr in Aktionen erfaßt, sondern in Haltungen mit ihren spezifischen Verknüpfungen. [...] Damit änderte sich ebenfalls die Beziehung zwischen dem Bild und Wörtern, Tönen, Musik: fundamentale Asymmetrien zwischen Akustischem und Visuellem sollten bald dem Auge die Macht geben, das Bild zu lesen, aber auch dem Ohr, die leisesten Geräusche zu halluzinieren« (Deleuze 1993, 103f).

Die bisher angeführten Beschreibungen des *Database Cinema* als Montage von »Hot Spots«, Zufälligkeiten und Wiederholungen, die die chronologische Ordnung aufhebt, ist durchaus hierzu anschlussfähig. In der von Deleuze betonten Flächigkeit gibt es zudem eine besondere Parallele zur Datenbank und allem, was dieser Begriff sonst noch evoziert, wie Tabellen und Formulare, aber auch die Arbeit am Computerbildschirm, direkt an der Oberfläche bei gleichzeitiger Tiefenillusion verschiedenster Ebenen, vom Schreibtischhintergrund, über die abgelegten Ordner und Dateien bis hin zu den bearbeiteten Dokumenten und ihrem obligatorischen Schlagschatten.

Zwar verwendet Deleuze nicht die Datenbank als Metapher, aber im *Zeit-Bild* nutzt er das Gedächtnis als Beschreibung der Resnais'schen Montage:

»Das Gedächtnis ist nämlich mit Sicherheit kein Erinnerungsvermögen mehr: es ist die Membran, die auf verschiedenste Weisen [...] die Schichten der Vergangenheit mit den Schichtungen der Wirklichkeit korrespondieren läßt, [...] während beide Schichten die Gegenwart, die nur noch der Ort ihres Zusammentreffens ist, zersetzen« (Deleuze 1997: 267).

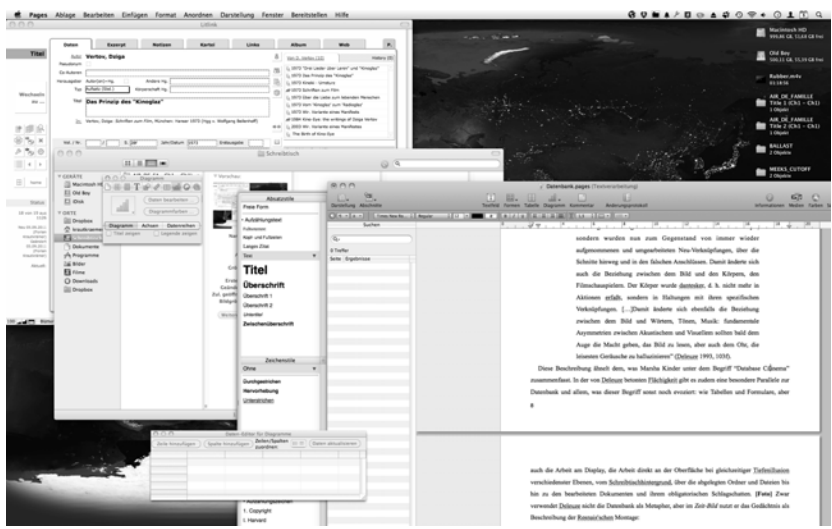


Abb. 5

Deleuze bezeichnet diese Art des Kinos als »Kino des Gehirns«, bei dem die zeitliche Serie nicht mehr der Ordnung des Vorher und Nachher folgt, sondern es »die Ordnung der Zeit nach der Koexistenz ihrer eigenen Verhältnisse« entfaltet (ebd.).

In einem Aufsatz von 1998, der »Schreiben mit Multimedia« heißt und damit dann doch die »caméra stylo« evoziert, geht es auch Manovich um das Gehirn und die Parallele vom Denken und den neuen Medien. »Schreiben mit Multimedia«, das bedeutet bei Manovich Denkprozesse nicht abzubilden, sondern die Leser in diese mit einzubeziehen. Er vergleicht den Computer mit dem Gehirn, das über ein Erinnerungsvermögen verfügt. Diese »Denkbilder« findet Manovich vor allem in den neueren Videoessays Godards, wenn zwei oder mehrere Bilder überblendet oder ineinander geflickert werden. Das Bild Godards, wie er in seiner Wohnung in Rolle am Genfer See ein Buch aus dem Regal nimmt und darin blättert, etwas notiert oder grübelnd vor seiner Schreibmaschine sitzt, ist für Manovich die Außenaufnahme von Godards Gehirn und mit den »Bildkompressen« nimmt »er uns nach innen mit« (Manovich 1998, o.S.). Manovich interpretiert diese als eine zeitgenössische Form der Eisenstein'schen intellektuellen Montage, wohingegen Deleuze (mit Bazin) die russische Montagekunst klar von der Montagepraxis der Nachkriegszeit trennt. Der Unterscheid zwischen beiden Positionen liegt in der Konzeption des flachen Bildes.

Beide Autoren treffen sich in Godards Methode des »One plus One«, die ein Bild mit einem anderen kombiniert und die immer nach dem nächsten Bild fragt, das folgen könnte. Für Manovich repräsentieren die Videotechniken der Bildalteration Erinnerungsprozesse und den Weg von einem Bild zum anderen. Bei Deleuze steht hingegen das »plus« im Vordergrund, der Raum zwischen den Bildern: »Es geht nicht mehr darum, einer Kette von Bildern zu folgen, auch nicht über Leerräume, sondern die Kette oder die Verknüpfung zu verlassen« (Deleuze 1997, 234). Und Deleuze zitiert hier Godard aus *ICI ET AILLEURS* (F 1976, Jean-Luc Godard, Anne-Marie Miéville): »Der Film ist ›nicht mehr eine Bilder-Kette ..., eine ununterbrochene Kette von Bildern, deren jedes Sklave der anderen ist‹ und deren Sklaven wir selbst sind« (ebd.). Die Folgerungen hieraus sind entscheidend. Deleuze sieht diese Zwischenräume nicht nur in speziellen Formen der Montage, sondern auch in der modernen Bildgestaltung und Tonkonzeption. Zielten diese drei Faktoren im klassischen Kino noch auf die Etablierung eines stabilen *hors-champ*, gibt es im postklassischen Kino gar kein Off mehr: »Das ›Off‹ verschwindet tendenziell zugunsten einer Differenz zwischen Gesehenem und Gehörtem, einer Differenz, die konstitutiv für das Bild ist. Es gibt kein *hors-champ* mehr« (ebd., 235). Ohne den diegetischen Raum im Off werden die neuen Bilder bei Deleuze zu flachen Bildern, die sich eben nicht übereinander legen lassen, »sie verfügen gleichsam über die Fähigkeit, sich um sich selbst zu drehen« (ebd., 339).¹¹¹ Dadurch steht die Leinwand nicht mehr im Zentrum und verweist auch nicht mehr auf die Position des Betrachters (ebd.). Vielmehr stellt sie »eine Informationstafel dar, eine undurchsichtige Oberfläche, auf der die ›Daten‹ verzeichnet sind. Information tritt an die Stelle der Natur, und die Überwachungszentrale, das dritte Auge, ersetzt das Auge der Natur« (ebd., 340).

Diese neue Flächigkeit sowie der Verlust der zentralen Vormachtstellung der Leinwand führt zu einer weiteren Gemeinsamkeit mit den Datenbanken: Die gegenwärtige Ökonomie der Medien zwingt den Film nicht mehr allein ins Kino, sondern setzt ihm eine Reihe weiterer Plattformen zur Seite wie DVD, Computerspiel, Websites etc., die je nach Film und (Marketing-)Konzept vom *tie-in* über die Auswertung bis hin zum *trans-media-storytelling* verschiedenste Funktionen übernehmen können. Richard Grusin versteht diese unterschiedlichen Medien dabei nicht als Konkurrenten zueinander, sondern als eine neue Form des Kinos, das sich auf diese Plattformen verteilt, ein »cinema of interactions« (Bolter 2006, 26). Und die undurchsichtige Oberfläche, von der Deleuze spricht, passt dabei ebenfalls besser auf die zeitgenössischen Displays als auf das Modell der Leinwand. Auf dem Computer oder dem Handheld ist der Film nur eine Manifestation unter mehreren. Die meiste Zeit über erscheinen dort

Buchstaben oder Zahlen, Texte, die geschrieben oder Nummern, die gewählt werden. Die Kinoleinwand hingegen ist allein für die Illusion der Filmbilder reserviert und setzt auch ein festes Raumgefüge voraus, den Kinosaal. Dieser sowie die eigentlich feste Dauer der Projektion sind Faktoren, die mit den neuen Medien durch die Rezipienten selbst bestimmt werden können. Der Raum ist nicht mehr fest, die Zeit anhaltbar und auf der Oberfläche ist der Film nur noch eine von unterschiedlichsten Manifestationen, sodass Wörter, Formen und Dinge beständig ihre Rollen tauschen können (Rancière 2007, 106).

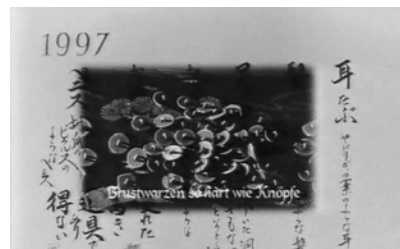
Database-Ästhetik

In den meisten Fällen steht *Database Cinema* für eine bestimmte Form der Konstruktion der Narrative oder für Filme, die mehr oder weniger interaktiv sind beziehungsweise Interaktionen suggerieren. Wie das *Database Cinema* aussieht, ist damit noch nicht gesagt. Die Filme Peter Greenaways sind teilweise auch aufgrund ihrer Ästhetik mit Datenbanken verglichen worden. So wird in *THE PILLOW BOOK* (F/UK/NL/LUX, 1996, Peter Greenaway) das Bild immer wieder in einen Rahmen gefasst sowie mit Zahlen und Wörtern »katalogisiert«.

Doch was für Auswirkungen kann das *Database Cinema* jenseits solcher *Interface-Ästhetiken* noch auf die Bildgestaltung haben?

Anders als die Metaphern Kamera-Stift oder Kino-Auge spielt das Datenbankkino auf eine Struktur an, die einem Ergebnis zugrunde liegt – daher die häufige Verwendung im Bezug auf die Konstruktion von Narrativen. Mit ihr einher geht aber auch eine Fixierung auf die Oberfläche. Anders als die lineare Bewegung des Füllfederhalters, die in einem lesbaren Text mündet, verteilt sich die Datenbank in der Visualisierung auf der Fläche und ist in verschiedene Richtungen zu verfolgen. Auf diese spezielle Oberflächenästhetik verweist das *Database Cinema* auch. In der Kombination mit dem Filmbild ergibt sich dann eine besondere Beziehung zwischen Oberfläche und Bildtiefe. In der *Tulse-Luper-Trilogie* von Peter Greenaway (UK/E/I/LUX/NL/RUS/HU/D 2003/4) findet sich hierfür ein Beispiel. Die Trilogie weist zunächst die typischen Greenaway'schen Datenbankmerkmale auf: Tulse Luper reist durch die Geschichte des 20. Jahrhunderts, sammelt und katalogisiert dabei. Das Projekt war dabei auf mehreren Plattformen angelegt: Parallel zu den

Abb. 6



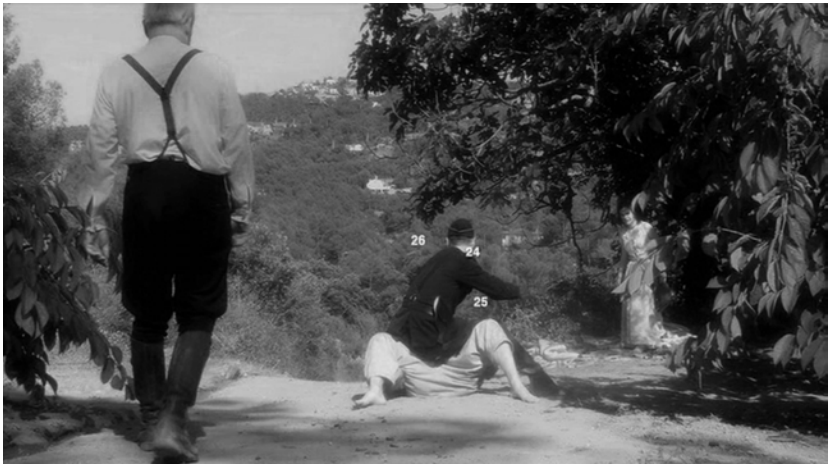


Abb. 7-8: Schläge Nr. 24-28 die Tulse Luper einstecken muss

drei Filmen sollte es eine TV-Serie, eine Internetseite sowie ein Computerspiel geben, die die einzelnen im Film vorgestellten und zusammengeführten Stränge in verschiedene Richtungen ausweiten. Was nun die Datenbankästhetik angeht, findet sich hier ein Element, das den gesamten Film über verfolgt wird. Wie viele andere Gegenstände auch werden im Verlauf des Films die Schläge gezählt, die Tulse Luper immer wieder einstecken muss. Jedes Mal, wenn er einen oder mehrere Schläge erhält, erscheint auf dem Bild genau an der Stelle, an der die Faust oder der Fuß des Gegners seinen Körper trifft, die fortlaufende

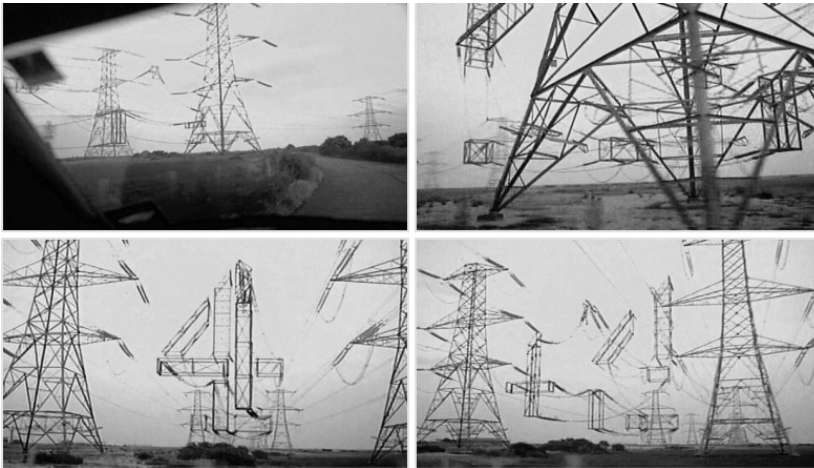


Abb. 9

Nummerierung dieses Schlages. Bis der Schläger fertig ist, verbleiben die Zahlen im Bild und formen sich anschließend zu einer Figur, einem Herz oder einer anderen geometrischen Form. Einerseits stehen die Zahlen in direktem Zusammenhang mit dem Bild, in dem sie die Stellen markieren, an denen Tulse Luper getroffen wurde; gleichzeitig haften sie nicht an Luper, wie das durch *Tracking* häufig gemacht wird, sondern bleiben auf der Bildoberfläche stehen. Sie kennzeichnen letztendlich die Stelle auf der *Oberfläche* des Bildes, an der der Schlag Lupers Körper getroffen hat. Anschließend heben sie diesen Zusammenhang auf, indem sie ein neues Bild formen, eine geometrische Figur beispielsweise oder ein Herz, lediglich die Zahlen selbst verweisen auf den narrativen Zusammenhang.

Der Unterschied der animierten Zahlen in *THE TULSE LUPER SUITCASES* zu anderen Beispielen, in denen über die Bilder geschrieben wird, besteht in ihrem doppelten Status. Sie beschriften einerseits das ihnen zugrunde liegende Bild, funktionieren aber gleichzeitig auch auf einer ihnen eigenen Oberfläche, auf der sie sich unabhängig vom Bild bewegen können.

Ein anderes Beispiel für die Beziehung zwischen Bildoberfläche und Bildtiefe, das ebenfalls mit Fragmenten und einem seriellen Verfahren arbeitet, findet sich in den kurzen programmverbindenden Clips des englischen Fernsehsenders *Channel 4*. Die so genannten Intros und Outros, die jeweils zwischen 15 und 40 Sekunden lang sind und die der Ankündigung des folgenden TV-Ereignisses dienen, setzen die »4«, das Logo des Senders, prominent und auf eine neue Art



Abb. 10a-b: Godard is a VJ

und Weise in Szene. Die meisten Clips bestehen aus einer einzigen Einstellung, häufig eine Kamera-, Auto- oder Helikopterfahrt. Gefilmt werden überwiegend alltägliche, eher unspektakuläre Szenen wie Strommasten, ein Markt, eine Felsenküste oder ein Schrottplatz. Das Besondere dabei ist, dass sich das Logo nach und nach durch die Veränderung in der Perspektive aus zunächst zufällig herumstehenden oder -fliegenden Teilen zusammensetzt und auch wieder auflöst. So sieht man bei einer Fahrt vorbei an einem abgemähten Weizenfeld sowohl auf dem Feld selbst als auch darüber lose in der Luft hängende Heuballen. Durch die Fahrt und die damit zusammenhängende Verschiebung der Perspektive formen diese Teile aus einem bestimmten Blickwinkel die charakteristische »4« des Senders, die sich aber bereits einige Sekunden später – da die Fahrt ja fortgesetzt wird – wieder auflöst. In einem anderen Clip formt der Arm eines Baggers auf einem Schrottplatz zusammen mit einem Turm im Hintergrund für einen

Augenblick die 4. Das Logo setzt sich nicht physisch zusammen, die Einzelteile befinden sich in verschiedenen räumlichen Abständen zueinander und berühren sich nie. Gerade wenn man mehrere Clips aus der Reihe gesehen hat, untersucht man bei jedem folgenden die Bilder genau, um möglichst frühzeitig zu erkennen, aus welchen Teilen sich die 4 zusammensetzen wird. In einigen Clips ist es nicht mehr als eine Sekunde, in der das Logo vollständig zu erkennen ist. Obwohl diese Clips allesamt sehr räumlich wirken und ihr Konzept speziell auf die räumliche Perspektive abzielt, ergibt es doch gerade im Moment des richtigen Blickwinkels eine Flächigkeit, die das gesamte Bild auf die Repräsentation der »4« zusammen zieht. Anschließend zerfällt das Bild buchstäblich wieder in seine Einzelteile und gibt der Szenerie wieder Raum, lässt einen erneuten illusorischen Raum erkennen, der dann auch für die kommende Ausstrahlung erhalten bleiben muss. Wie im vorhergehenden Tulse-Luper Beispiel beziehen sich die Zahlen einerseits auf das Bild, richten sich aber gleichzeitig als zweidimensionale Information allein an die Rezipienten. ◀12

Das abschließende Beispiel ist fast so etwas wie der Film über das Innere einer Datenbank. In SCÉNARIO DU FILM »PASSION« (F/CH 1982, Jean-Luc Godard) sitzt

Godard vor einer weißen Leinwand und spricht darüber, was die richtige Form sei ein Drehbuch zu schreiben. Man habe ein paar Ideen und sitze vor dem Unsichtbaren, der berühmten weißen Seite, der weißen Seite von Mallarmé, sagt Godard. Er ist dabei von hinten zu sehen; gegen das helle Weiß der Leinwand gefilmt ist er nicht mehr als eine Silhouette. Dann steht er auf und macht in der Luft ein paar Schreibbewegungen, auf dem flachen Bild sieht es so aus, als schreibe er auf die Leinwand. Man könne hier etwas hinschreiben, sagt er, oder hier. Etwas über Liebe oder Bewegung. Während er noch überlegt, was auf die Leinwand zu schreiben wäre, erscheinen kurz über diesem Bild in Weiß eingeblendet alle Zeichen, die man 1982 problemlos auf dem Videogerät wiedergeben konnte: die 26 Buchstaben, zehn Zahlen und ein paar Zeichen. Das ist das ganze Material, aus dem man die Wörter macht. Aber dann wischt er das beiseite: »Mais tu veux pas écrire, tu veux pas faire ça, tu veux voir, tu veux re-ce-voir« Und so blendet er von Zeit zu Zeit Ausschnitte aus seinem Film *PASSION* (F/CH 1982) über die Szenerie.

SCÉNARIO DU FILM »PASSION« ist auch ein Film auf der Oberfläche und über die Oberfläche. Zu einem großen Teil besteht der knapp einstündige Film aus der Silhouette Godards vor der weißen Leinwand – ein flaches Bild, beinahe ohne Raum und Hintergrund. Es sieht fast so aus, als sei Godard eine Art Projektor, der im Vordergrund des Bildaufbaus ab und zu seine Bilder aus *Passion* auf die Leinwand projiziert. SCÉNARIO ist beinahe schon wie ein Mallarmé-Text strukturiert. Im Zentrum befindet sich die weiße Leinwand, von dort aus unternimmt man zeitliche Exkursionen an bestimmte Stellen des Films *PASSION*, an denen entweder Monologe oder Filmausschnitte entstehen und kommt dann wieder zurück zur weißen Leinwand. Die Filmausschnitte werden häufig halbtransparent über das gesamte Bild geblendet. Da es um die Leinwand herum überwiegend dunkel ist, sieht man die Überblendungen eigentlich nur auf dem Weiß der Leinwand wirklich gut. So entsteht eine Art neues Raumverhältnis, denn die Ausschnitte, die er einspielt, erscheinen zwar auf der Oberfläche des Fernsehbildes, sind aber nur im Weiß der Leinwand, die sich in der Tiefe des Raumes befindet, gut zu erkennen. SCÉNARIO hat einen Hintergrund und der ist die Leinwand selbst. An diesem Ort kann er ein Bild gegen ein anderes setzen, kann er die verschiedenen Elemente aufeinander beziehen. In dem Film gibt es damit ähnliche Beziehungen zwischen der Oberfläche des Bildes und

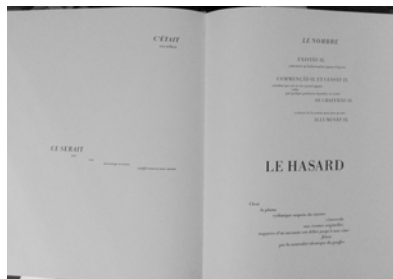


Abb. 11: Un coup de dés jamais n'abolira le hasard

seiner Tiefenillusion wie in den vorhergehenden (digitalen) Beispielen, da Godard die Ausschnitte nicht einfach nur einspielt und anschließend kommentiert, wie in einem gewöhnlichen Making-of. Das, was für gewöhnlich unter *Database Cinema* verhandelt wird, der *Random Access*, wird hier nicht transparent gezeigt, sondern zugunsten einer Betonung der Oberfläche, auf der sich Godard als Steuerungsinstrument der Abfrage inszeniert. Und diese Oberfläche, die sich betont zweidimensional gibt und auf der die einzelnen Objekte verteilt werden, ist es, die ich mit einer Datenbankästhetik in Verbindung bringen möchte.

Dass Godard die weiße Seite Mallarmés anspricht, ist dabei kein Zufall, steht doch Mallarmé auch für die »Überführung des Wortes in den Raum« (Gwozdz 2002, o.S.), für die Zufälligkeit, Kinetik, Oberfläche; das Wort, das nicht mehr allein der Logik der Zeile folgt: Datenbank. In dieser Hinsicht wäre auch die Metapher des *Database Cinema* weiter fruchtbar zu machen, nicht allein in Bezug auf die Narration und die Möglichkeiten des *Random Access*, sondern auch im Hinblick auf die visuelle Ästhetik. Die Herausarbeitung der spezifischen Oberflächenästhetik, wie sie in den drei Beispielen skizziert wurde, kann sich dadurch auch von einer *Interface*-Ästhetik abgrenzen, wie sie sich in Rahmungen oder digital integrierten Schriften äußert. Diese Einflüsse hängen stark mit der visuellen Umgebung auf Computer- oder Smartphone-Bildschirmen ab, wohingegen das *Database Cinema* eine tiefere Veränderung beschreibt, die nicht auf einen bestimmten Faktor zurückgeführt werden kann. Deswegen kann Deleuze das Phänomen auch beschreiben, ohne dabei das Wort Datenbank benutzen zu müssen¹³ und daher können Beispiele wie Mallarmé und Godard dafür genauso herhalten wie aktuelle digital produzierte Filme. Neben den oben angeführten und mit Datenbank umschriebenen Veränderungen in Bezug auf die Narration, Distribution und Rezeption, dienen die hier aufgestellten Überlegungen einer Weiterführung der Metapher in den Bereich der Ästhetik, bei der sich die spezielle Datenbankästhetik in einer Betonung der Oberfläche des Bildes äußert.

Anmerkungen

- 01 ▶ Manovich geht es um eine medienspezifische Sprache (ebd. 237) und damit um ein sehr modernistisches Projekt – ebenfalls ein Grund, sich an Vertov zu halten, der ebenfalls bemüht war, das neue Medium Film von den Einflüssen der Literatur und des Theaters rein zu halten. Zu Beginn von *DER MANN MIT DER KAMERA* weisen Zwischentitel explizit darauf hin, dass der folgende Film ohne die Hilfe von Zwischentiteln, Story und Theater entstanden sei. Die reine Filmsprache könne man nur erreichen, indem man sie vom Theater und der Literatur trenne. Den Einwand, dass diese modernistische Ansicht ja inzwischen nicht mehr zeitgemäß sein könnte, kontert Manovich mit dem allerdings sehr faden Argument, dass man das zwar öffentlich verkünde, man es in Wahrheit aber trotzdem erwarte (ebd.).
- 02 ▶ Es handelt sich um die Filme *A MOVIE* (USA 1958, Bruce Conner), *FILM IN WHICH THERE APPEAR EDGE LETTERING, SPROCKET HOLES, DIRT PARTICLES, ETC.* (USA 1966, George Landow) und *VERSTECKTE CATHERINE* (D 1999, Gabi Horndasch).
- 03 ▶ Dies ist in Filmen der Fall wie *GROUNDHOG DAY* (USA 1993, Harold Ramis), *THE SIXTH SENSE* (USA 1999, M. Night Shyamalan) und *THE OTHERS* (USA/E/F/I 2001, Alejandro Amenábar).
- 04 ▶ Ein frühes Beispiel dafür ist *THE BLAIR WITCH PROJECT* (USA 1999, Daniel Myrick, Eduardo Sánchez), bei dem der fiktive Hintergrund der Filmgeschichte auf einer Internetseite veröffentlicht wurde. Das Soundtrack-Album, das zum Film veröffentlicht wurde und Tracks enthielt, die nicht im Film zu hören waren, wurde als das Mixtape vermarktet, das man nach dem Tod eines der Protagonisten in seinem Auto fand.
- 05 ▶ »Auto-critique, scandal, and revelation of its machinery became new structural components of modern ideology [...]. The ideology does not demand that the subject blindly believe it, as it did early in the twentieth century; rather, it puts the subject in the master position of someone who knows very well that she is being fooled, and generously lets herself be fooled. [...] [T]he new materialism is based on oscillation between illusion and its destruction, between immersing a viewer in illusion and directly addressing her. In fact, the user is put in a much stronger position of mastery than ever before when she is ›deconstructing‹ commercials, newspaper reports of scandals, and other traditional noninteractive media. The user invests in the illusion precisely because she is given control over it« (Manovich 2001, 209).
- 06 ▶ Jean Cayrol schrieb den Text zu *NUIT ET BROUILLARD* (F 1955), Marguerite Duras das Drehbuch zu *HIROSHIMA, MON AMOUR* (F/J 1959) und Alain Robbe-Grillet das zu *L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD* (F/I 1961).
- 07 ▶ Thema des Films ist unter anderem der permanente Identitätswechsel des Protagonisten, der als Mitglied der kommunistischen Partei in Spanien im Untergrund arbeitet.
- 08 ▶ Beispielsweise *TOUTE LA MÉMOIRE DU MONDE* (F 1956) über die französische Nationalbibliothek.
- 09 ▶ Beispielsweise *MON ONCLE D'AMÉRIQUE* (F 1980).

- 10►** Der Begriff »Bildkomprese« stammt von Klaus Theweleit, er bezeichnet allerdings nicht allein die Überblendungen, sondern die Verdichtung der Bilder generell, beispielsweise auch durch Zitate oder Anspielungen. Und auch er bringt diese in Verbindung mit dem Gehirn, der »Hirnschaltung«: »ansonsten ist zu konstatieren, daß es diesem Kino wie keinem anderen gelingt, *immer* aus den Funken der Bilder Gedanken schlagen zu lassen, die im Einzelbild selbst nicht sind; die man mit dem Auge nicht sehen kann, obwohl man sie aus der Arbeit der Augen oder auch nur aus ihrem zerstreuten Hinsehen gewonnen hat; aus dem Start bestimmter *Hirnschaltungen*, die von den Montagen des Films angeworfen werden und sich nach seinem Ende auf die Außenwelt richten: sie sah (sieht) anders aus nach dem Zusammenstoß mit *Godardfilm*« (Theweleit 2003, 76).
- 11►** Die Bilder haben eine Vorder- und eine Rückseite, schreibt Deleuze: da sind wir wieder beim Kino-Pinsel. Zwei Beispiele seien dabei kurz angerissen: für den Film *LE MYSTÈRE PICASSO* von Henri-Georges Clouzot (F 1956) wurde die Kamera hinter die Leinwand gestellt, auf der Picasso malte, filmte diese also von hinten, wodurch – das wird im Folgenden auch wichtig – die abgefilmte und die Leinwand, auf die projiziert wird, zusammen fallen. Und Godard hat bezüglich seines Film *SAUVE QUI PEUT (LA VIE)*, (F/AU/BRD/CH 1980) gesagt, dass er eine Landschaft gerne von hinten filmen würde. Für Paech bedeutet das »hinter die Bilder kommen«, auf eine andere, neue Art in die Bilder einzudringen (Paech 1989, 62). In *PASSION* tut Godard dies, indem er Gemälde als »tableau vivant« inszeniert – mit den neuen Displays, Screens und Interfaces haben wir ebenfalls Möglichkeiten, um in die Bilder auf eine ganz neue Art und Weise einzudringen.
- 12►** Dies wird besonders in jenen Beispielen deutlich, in denen Menschen sich in derselben Szenerie befinden wie die Fragmente der 4. Sie ignorieren entweder die einzelnen Bausteine, da sie für sie nichts bedeuten oder wundern sich darüber, da sie ihren Sinn nicht erfassen können. Die sinnstiftende Perspektive, aus der sich die 4 dann ergibt, bleibt allein den Zuschauern vor den Fernsehgeräten vorbehalten.
- 13►** An einer Stelle spricht er jedoch von den Figuren, Gegenständen und Reden, die sich als Daten in die undurchsichtige Fläche der Leinwand einschreiben (Deleuze 1997, 341).

Bibliografie

- Bolter, Jay David** (2006) Transference and Transparency: Digital Technology and Remediation of Cinema. In: *Intermedialités* 6 (Sonderausgabe »Rémédier«), S. 13-26 [http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p6/pdfs/p6_bolter_text.pdf]; letzter Aufruf: 15.01.2012.
- Cubitt, Sean** (2004) *The Cinema Effect*. Cambridge (Mass.); London: MIT Press.
- Daly, Kristen** (2010) Cinema 3.0: The Interactive Image. In: *Cinema Journal* 50,1, S. 81-98.

- Deleuze, Gilles** (1993) Brief an Serge Daney: Optimismus, Pessimismus und Reisen. In: *ders., Unterhandlungen 1972-1990*, Frankfurt/M: Suhrkamp 1993, S. 101-118.
- Deleuze, Gilles** (1997) *Das Zeit-Bild*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1997.
- Ejchenbaum, Boris** (2005) Probleme der Filmstilistik. In: *Poetika Kino. Theorie und Praxis des Films im russischen Formalismus*. Hrsg. v. Wolfgang Beilenhoff. Frankfurt/M: Suhrkamp 2005, S. 20-55.
- Elsaesser, Thomas** (1998) Specularity and engulfment: Francis Ford Coppola and Bram Stoker's *Dracula*. In: *Contemporary Hollywood Cinema*. Hrsg. v. Steve Neale & Murry Smith. London, New York: Routledge, S. 191-208.
- Gwózdź, Andrzej** (2002) Das Spektakel der Schrift im Monitorstadium des Films. In: *Zwischen-Bilanz. Eine Festschrift zum 60. Geburtstag von Joachim Paech*. Hrsg. v. Frank Furtwängler / Kay Kirchmann / Andreas Schreitmüller & Jan Siebert. Uni-Konstanz (Online unter: [<http://www.uni-konstanz.de/paech2002/zdm/beitrg/Gwozdz.htm>]); letzter Aufruf: 15.10.2010.
- Hüser, Rembert** (2010) Finding Openings with Opening Credits. In: *Media, culture, and mediality : new insights into the current state of research*. Hrsg. v. Ludwig Jäger, Erika Linz & Irmeta Schneider. Bielefeld: transcript, S. 307-332.
- Kinder, Marsha** (2002) Hot Spots, Avatars, and Narrative Fields Forever. Buñuel's Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative. In: *Film Quarterly* 55, 4, S. 2-15.
- Lagesse, Cécile** (2008) Still Life de jia Zhang-ke: le réalisme à l'âge numérique. In: *Cahiers du cinéma* 640, S. 79-81.
- Manovich, Lev** (1998) Schreiben mit Multimedia, [<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/3/3159/1.html>]; letzter Aufruf: 15.01.2012.
- Manovich, Lev** (2001) *The Language of New Media*, Cambridge (Mass.); London: MIT Press.
- Marks, Laura** (2002) *Touch: sensuous theory and multisensory media*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Paech, Joachim** (1989) *Passion oder die Einbildungen des Jean-Luc Godard*. Frankfurt/M: Deutsches Filmmuseum (= Kinematograph Nr. 6).
- Rancière, Jacques** (2007) *The future of the image*. London: Verso 2007.
- Schweinitz, Jörg** (2006) *Film und Stereotyp. Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie. Zur Geschichte eines Mediendiskurses*. Berlin: Akademie 2006.
- Theweleit, Klaus** (2003) *Deutschlandfilme: Godard, Hitchcock, Pasolini: Filmendenken & Gewalt*. Frankfurt am Main: Stroemfeld/Roter Stern 2003.
- Vertov, Dziga** (1973) Kinoki – Umsturz. In: *Schriften zum Film*. Hrsg. v. Wolfgang Beilenhoff. München: Hanser 1973, S. 11-24.
- Vertov, Dziga** (1973) Das Prinzip des »Kinoglaz«. In: *Schriften zum Film*. Hrsg. v. Wolfgang Beilenhoff. München: Hanser 1973, S. 28f.