

---

# Die Explosion des Kinos

## Filmische Erfahrung in der post-kinematographischen Epoche

Francesco Casetti

### 1. Rückkehr zur Erfahrung

Erwartung und Aufmerksamkeit, Erregung der Sinne, der Wunsch nach dem Gewohnten und unverhofftes Staunen: All das empfindet man, wenn man einen Film anschaut. Im Folgenden werde ich versuchen, das Kino als Ort einer *Erfahrung* zu betrachten – und zwar einer bestimmten Erfahrung, der *filmischen*. Das ist an sich keine neue Denkbewegung,<sup>1</sup> aber eine, die gerade jetzt zur Notwendigkeit wird, und das aus mindestens drei Gründen.

Der erste Grund betrifft die Filmwissenschaft, die sich in den letzten zwei Jahrzehnten in die Rezeption von Filmen vertieft hat. So hat die Semiotik theoretische Modelle der verschiedenen Umgebungen entwickelt, in denen ein Film gesehen werden kann, vom

1 Der Begriff der filmischen oder kinematographischen Erfahrung erfährt seine erste Ausarbeitung im Kontext der Filmologie-Bewegung, die diesen mit den spezifischen Modalitäten der Wahrnehmung von Bewegtbildern in Zusammenhang bringt (vgl. dazu insbesondere die Überblicksdarstellung einschlägiger philologischer Forschungen in Romano 1965). In den 1990er Jahre taucht der Begriff in der theoretischen Debatte auf, namentlich im Zeichen einer Anwendung der Phänomenologie aufs Kino (Sobchack 1992) oder im Anschluss an Benjamin (Hansen 1987). Indirekt trägt der Begriff der filmischen Erfahrung auch die theoretische Reflexion anderer Forscher: So etwa in den frühen Arbeiten von Edgar Morin, die nicht von ungefähr im Zusammenhang mit der Filmologie-Bewegung entstehen (vgl. insbesondere Morin 1956), oder bei Kracauer in seiner *Theorie des Films*, die es meiner Ansicht nach unter diesem Gesichtspunkt zu lesen gilt (Kracauer 1964), und schließlich bei Stanley Cavell (insbesondere Cavell 1971; 1981; 1996).

Kontext des Spektakels bis zum schulischen Gebrauch von Filmen,<sup>2</sup> während die feministische Filmwissenschaft den Gender-Aspekt der Filmwahrnehmung ins Bewusstsein gehoben<sup>3</sup> und die rezeptionshistorische Forschung sich bemüht hat, die Geschichte der Präsentationsformen zu rekonstruieren<sup>4</sup> und nachzuzeichnen, wie unterschiedlich Filme im Lauf der Zeit interpretiert<sup>5</sup> und wie sie zu einem Teil des kollektiven Erbes geworden sind.<sup>6</sup> Ferner sind die Publikumsethnografie und ihr Vorhaben zu nennen, Rezeptionspraktiken als gesellschaftliche zu verstehen,<sup>7</sup> außerdem die zahlreichen Versuche, den Blick des Zuschauers an Typen von Filmen und Genres zu knüpfen,<sup>8</sup> und schließlich die mittlerweile schon klassisch zu nennenden Beiträge der Apparatus-Theorie mit ihrem Interesse an der Maschinerie des Sehens und deren Einfluss auf den Wahrnehmenden und das Wahrgenommene, d.h. darauf, wie diese Maschinerie die Subjektivität des Zuschauers formt und wie sie das Bild als Bedeutungsträger konstituiert.<sup>9</sup> Ohne Zweifel bildet die Frage nach der Rezeption zusammen mit denen nach der Repräsentation sowie der Produktion eine der zentralen filmwissenschaftlichen Forschungsperspektiven in den letzten anderthalb Jahrzehnten. Gleichwohl läuft dieser Ansatz Gefahr, seinen Gegenstand zumindest teilweise zu verfehlen. Ein Zuschauer «rezipiert» den Film nicht, er *erlebt* ihn. Es stellt sich also nicht nur die Frage nach dem Akt oder dem Objekt des Zuschauens, sondern auch, wie man Zuschauer wird und welche Wendung dies unserem Dasein gibt. Wann können wir sagen, dass wir einen Film sehen? Und welche Bedeutungen verleihen wir der Tatsache, dass wir ihn sehen? Indem man – gegen und über die Idee der Rezeption hinaus – am Leitfaden dieser Fragen zur Erfahrung zurückkehrt, kann es gelingen, auf der Ebene des gelebten Lebens die Dynamiken des Sehens in ihrer

2 Hier beziehe ich mich namentlich auf Odin (1990) und Odin (2000).

3 Maßgeblich sind hier Mulvey 1989 und De Lauretis (1984).

4 Die grundlegende Arbeit ist hier Gomery (1992).

5 Für eine historische Rekonstruktion der unterschiedlichen Formen der Interpretation bestimmter Filme vgl. Staiger (1992); Staiger (2000). Für eine allgemeine Darstellung der verschiedenen Modalitäten der Interpretation von Filmen vgl. die Einführung zu Bertetto (2003).

6 Den Umriss einer systematischen historischen Untersuchung des Konsums von Filmen liefern Stokes/Maltby (1999) sowie Stokes/Maltby (2000). Für eine Geschichte des Zuschauers und des Publikums in einem weiteren Sinn vgl. Brunetta (1989) und Brunetta (1997).

7 Vgl. insbesondere Kuhn (2002).

8 Einen Überblick hierzu liefert Williams (1994).

9 Vgl. insbesondere Baudry (1994 [1975]); Metz (1977) sowie die einschlägige Anthologie von Rosen (1986).

ganzen Konkretheit und ihrer Komplexität zu erfassen und ein Licht auf den Prozess zu werfen, durch den das Sehen sich als solches konstituiert, mit seinen Bedeutungen, seinen Werten und seinen Motivationen. Es geht also um eine entscheidende Erweiterung des Untersuchungshorizonts: Das Forschungsinteresse richtet sich nicht mehr nur auf eine Situation – die des Zuschauers angesichts des Films –, sondern auf die Möglichkeitsbedingungen des Zuschauer-Daseins und deren Erkennbarkeit. Auf diese Weise können wir nicht nur bestimmen, was das Sehen ist, sondern auch, wodurch es dazu wird und wie es als solches erkennbar wird.<sup>10</sup>

Der zweite Grund, der für die Auseinandersetzung mit der Erfahrung spricht, betrifft die Rolle, die das Kino als Element der Moderne im 20. Jahrhundert gespielt hat. Ein Aspekt verdient dabei besondere Aufmerksamkeit: Das Kino wurde zum einen immer wieder als Instrument gesehen, das uns den direkten Bezug zu den Dingen verweigert. Von Pirandello an vertrat eine Reihe von Denkern die Position, dass das mechanische Bild des Kinos unseren Bezug zur Welt abtötet (Pirandello 1928). Nicht zuletzt Benjamin erinnert uns daran, dass die unvermittelte Sicht auf die Realität zur «blauen Blume im Land der Technik» (Benjamin 1977a, 31) geworden ist.<sup>11</sup> Zum anderen aber wurde dem Kino immer wieder attestiert, dass es uns den Sinn der Dinge gerade in seiner ganzen Fülle zurückgeben kann. Das Kino erlaubt es uns, aufs Neue zu sehen, wofür wir durch Gewohnheit und Indifferenz den Blick verloren hatten, wie Balázs zu Beginn der 1920er Jahre unterstreicht (Balázs 1924), aber es erlaubt uns auch, die Welt mit einer Genauigkeit zu beobachten, die sich unserem Auge nicht erschließt, wie Epstein zur selben Zeit festhält.<sup>12</sup> Schließlich fördert das Kino Strukturen zutage, die nur eine Maschine zur Sichtbarkeit bringen kann, so Benjamin, wenn er vom «optischen Unbewussten» spricht, kurz: Das Kino trennt ab und verbirgt, zugleich aber zeigt und enthüllt es.<sup>13</sup> In dieser Dialektik erkennt man leicht die für das 20. Jahrhundert charakteristische Spannung zwischen dem Entzug

**10** Die Notwendigkeit, die Frage «Was ist etwas?», zu ergänzen um die Fragen «Wie ist das, was ist, und was bedeutet es?», legt namentlich Emmanuel Levinas (1982) dar.

**11** Vgl. auch Hansen (1987).

**12** «Das Objektiv der Kamera [...] ist ein Auge, das mit unmenschlichen Fähigkeiten der Analyse ausgestattet ist. Es ist ein Auge ohne Vorurteil, ohne Moral, frei von Beeinflussung, das in den Gesichtern und Bewegungen der Menschen Dinge sieht, die wir, voller Sympathien und Antipathien, Gewohnheiten und Reflexionen, nicht mehr sehen können» (Epstein 1974, 136f).

**13** In der *Theorie des Films* verweist Kracauer nachdrücklich auf die Eignung des Films, Phänomene zugleich aufzuzeichnen und ihre innere Struktur freizulegen.

des Realen und der Möglichkeit seiner Rückgewinnung – hier einer Rückgewinnung durch das Kunstwerk. Einerseits ist das 20. Jahrhundert von der Idee beherrscht, dass die Komplexität und Geschwindigkeit der Ereignisse es unmöglich mache, überhaupt eine Erfahrung dessen zu *machen*, was passiert, weshalb es auch nutzlos sei, eine Erfahrung zu *haben*, auf die man sich stützen könnte. Benjamins Porträt der Soldaten, die von der Front zurückkehren und unfähig sind, sich und anderen über das Erlebte Rechenschaft abzulegen,<sup>14</sup> ist hierfür geradezu emblematisch. Andererseits aber ist das Jahrhundert auch geprägt von der Überzeugung, dass es Momente gibt – und zwar vor allem solche, die wir der Kunst verdanken –, in denen es möglich wird, die Realität «wie von neuem» und «zum ersten Mal» zu sehen,<sup>15</sup> und in denen sich entsprechend unser Bezug zu den Dingen neu begründet.<sup>16</sup> Das Kino nun nimmt diese beiden Pole in sich auf und ist der Beweis für die eine wie für die andere These. Die Analyse der filmischen Erfahrung führt uns also zu einem ebenso essenziellen wie unentwirrba- ren Knotenpunkt im Denken der Moderne.

Indem wir die Erfahrung zum Thema machen, verstehen wir schließlich drittens auch, was gerade passiert – mit dem Kino und vielleicht auch mit uns. Tatsächlich leben wir zu einer Zeit, zu der das Kino mit der fortschreitenden Verdrängung des fotografischen durch das digitale Bild und die zunehmende Marginalisierung der Filmvorführung im Kinosaal an das Ende seiner hundertjährigen Geschichte

14 Dieses Bild taucht in «Erfahrung und Armut» (Benjamin 1972, 219) auf. Das Thema zieht sich allerdings durch das gesamte Werk Benjamins. Zu denken ist etwa an «Der Erzähler. Betrachtungen zum Werk Nikolai Lesskows» (Benjamin 1977b). Eine aufschlussreiche Wiederaufnahme des Themas einer Krise der Erfahrung in der Moderne findet sich in Marquard (1994) und Marquard (1986). Eine weitere wichtige Ausarbeitung dieses Themas leistet schließlich Agamben (2004).

15 Hier denke ich natürlich an den berühmten Essay Merleau-Pontys über Cézanne; vgl. Merleau-Ponty (1996 [1945]).

16 Die Idee, dass ein Text (und, allgemeiner gesprochen, ein Ereignis) eine Relektüre des Realen ermöglichen könne, stammt von Michel de Certeau. Ich beschränke mich hier darauf, einen Abschnitt zu zitieren, den er aus Anlass von Tatis *PLAY TIME* (F/I 1967) schreibt: «So registriert der Zuschauer beim Verlassen von *PLAY TIME* den Humor des Straßengeschehens, als hätte er den Blick Tatis. Der Film *ermöglicht* ihm eine humoristische Betrachtungsweise, die es ohne diesen nicht gegeben hätte. Dasselbe gilt für die Lektüre eines Gesichts, die Begegnungen mit jemandem, die Bewegung einer Gruppe. Wenn das Register der Wahrnehmung oder des Verstehens dadurch verändert wird, dann liegt dies daran, dass das Ereignis diesen anderen Bezug zur Welt ermöglicht und in einem sehr realen Sinn, überhaupt erst erlaubt hat» (de Certeau 1987, 210; Übers. V.H.). Über das Vermögen eines Textes, das Reale zu «figurieren» vgl. Montani (1999).

zu kommen scheint.<sup>17</sup> Falls es überhaupt irgend eine Kontinuität gibt zwischen der Geburtsstunde des Kinos – jenem Abend des 28. Dezember 1895, als die Lumière-Brüder im Salon Indien des Café des Capucines ihre erste öffentliche Filmvorführung veranstalteten – und den zahlreichen danach noch folgenden Geburtsstunden – Entwicklung narrativer Formen, Durchsetzung des dem Theaterbau nachempfundenen Kinos als Spielort, Einführung des Tons sowie des Breitbilds mit Cinemascope, Circorama, schließlich 3D –, dann ist es die Tatsache, dass all diese die Anwesenheit eines Filmstreifens und eines Publikums zur Voraussetzung hatten. Nun aber verflüchtigt sich diese doppelte Voraussetzung und was bleibt, ist die Leinwand oder der Bildschirm: die Projektionsfläche des Bildes. Aber es ist eben nicht mehr nur die Kinoleinwand, sondern auch – und vor allem – der Bildschirm meines Fernsehers, meines DVD-Abspielgerätes, meines Computers, meines iPods oder meines Smartphones; der Bildschirm im Bahnhofwartesaal, im Flugzeug, im Autobus, ja im Auto; der Bildschirm in der Kunstgalerie und im Museum; ein Bildschirm, auf dem ich bald die neueste Hollywood-Produktion sehe, bald einen Low-Budget-Film, einen Autorentendokumentarfilm, eine ins Unendliche zerdehnte Projektion eines berühmten Films,<sup>18</sup> einen mittellangen Werbefilm, eine Titelsequenz oder einige Trailer. Es ist also legitim zu fragen, ob das Kino überhaupt noch existiert oder ob es nicht schon längst – der Konvergenz sei dank – in einer undifferenzierten Welt der Medien aufgegangen ist.<sup>19</sup> Es stellt sich mit anderen Worten die Frage, ob das Kino sein Wirkungsfeld erweitert hat oder seiner Identität verlustig gegangen ist. Eine Antwort darauf können wir nur finden, wenn wir unsere Aufmerksamkeit auf die filmische Erfahrung richten. Was für ein Zuschauer war ich, und was für einer bin ich jetzt, falls ich überhaupt noch ein Zuschauer bin? Welcher Erinnerung vertraue ich, welchen Erwartungen öffne ich mich? Welche Einstellungen und Haltungen hat sich mein Körper bewahrt? Und, noch grundsätzlicher: Was erlebe ich überhaupt noch unter diesen neuen Umständen und in diesen Situationen, falls ich überhaupt noch etwas erlebe? Nur wenn ich mir diese Fragen stelle – als Fragen nach der Erfahrung –, kann ich verstehen, ob uns das

17 Die Literatur zu den Umbrüchen, die das Kino derzeit durchläuft, ist mittlerweile umfangreich. Ich beschränke mich auf die Titel, die für die vorliegenden Ausführungen relevant sind: Harbord (2003); Klinger (2006). Für eine Untersuchung des Wandels der Filmerfahrung in einem italienischen Kontext vgl. Casetti/Fanchi (2006).

18 Hier beziehe ich mich natürlich auf Douglas Gordons *24 Hour Psycho*, eine auf 24 Stunden ausgedehnte Projektion von Hitchcocks Film.

19 Zum Phänomen der Konvergenz vgl. Jenkins (2006).

Kino abhanden gekommen ist oder bloß den Ort gewechselt hat. Und ob es überhaupt einen Sinn hat, noch von Kino zu sprechen, oder ob ich es nicht vielmehr mit einem Phantom zu tun habe, oder schlimmer noch, mit etwas, was sich fortan von seiner Umgebung so wenig unterscheidet und abhebt, dass man von einer «Anästhesie» der Sinne und des Sinns sprechen muss.<sup>20</sup>

## **2. Eine Erfahrung machen, über Erfahrung verfügen: Überschuss und Wiedererkennen**

Was aber kennzeichnet die filmische Erfahrung? Ich werde versuchen, sie nicht aufgrund ihrer einzelnen Komponenten (Film, Zuschauer, Publikum, Apparat), sondern auf Grundlage ihrer basalen Mechanismen zu beschreiben. Es erübrigt sich schon fast, in Erinnerung zu rufen, dass unter «Erfahrung» in der Regel zwei Dinge verstanden werden, die eng miteinander verknüpft sind: Zum einen die Tatsache der Wahrnehmung der Realität aus erster Hand (was sich in der Formulierung «eine Erfahrung machen» ausdrückt) und zum anderen die Tatsache, dass man über eine Kenntnis und eine Kompetenz verfügt, die es einem erlaubt, der Realität gegenüber zu treten und ihr Sinn zu verleihen (in diesem Fall spricht man davon, dass jemand «über Erfahrung verfügt».<sup>21</sup> Es geht mit anderen Worten um einen direkten Zugang zu den Dingen, aus dem man unmittelbare Eindrücke gewinnt, und zugleich um eine persönliche, auf die Situation bezogene Verarbeitung dieser Eindrücke. Filmerfahrung ist, so verstanden, der Moment, in dem ein Zuschauer einerseits beim Filmgenuss sich an Bildern und Tönen misst, die ihn direkt und kraftvoll ansprechen, und in dem er zugleich diese Situation und sein Handeln reflexiv zur Kenntnis nimmt und projektiv das Verhältnis antizipiert, das er auf der Grundlage des Gesehenen zu sich selbst und zur Welt entwickeln wird. Wir haben es also mit einer Aktivierung der Sinne zu tun (vor allem des Gesichtsinns), die sich aufgrund von etwas einstellt, das auf einer Leinwand oder einem Bildschirm erscheint, und mit einer Verarbeitung des Wahrgenommenen, die sich sowohl auf das Wahrgenommene als auch auf die Tatsache des Wahrnehmens erstreckt. Zur Filmer-

<sup>20</sup> Die Frage, ob die Medien Mittel der Erfahrung oder anästhetische Instrumente sind, entfaltet in seinen jüngsten Arbeiten Pietro Montani (2007). Den Vormarsch der «Erfahrungslosigkeit» in einer mediatisierten Welt, insbesondere im Bereich der Literatur, analysiert Antonio Scurati (2007).

<sup>21</sup> Für diese doppelte Definition der Erfahrung, die auch an das Benjaminsche Begriffspaar von Erfahrung und Erlebnis erinnert, vgl. Jedlowski (1994) und Jay (1998).

fahrung gehört also ein Film mit einer dargestellten Welt, der meine Aufmerksamkeit beansprucht und sich mir geradezu aufdrängt; und es gehört dazu ein Sehen-Können und ein Wissen-ums-Sehen des Films selbst wie auch der Welt, auf die er sich bezieht.

Diese Bestimmung der filmischen Erfahrung ließe sich sicherlich noch weiter ausarbeiten. Die Analogie zur Erfahrung im Allgemeinen mag zu eng geführt erscheinen, und der Zyklus von Darstellung, Aufnahme und Verarbeitung als zu selbsttätig sich vollziehend gedacht sein. Dennoch hat diese Definition einen Vorzug: Sie lässt uns verstehen, was im Kern der filmischen Erfahrung als einer Erfahrung steckt. Auf der einen Seite haben wir etwas, was die Aufmerksamkeit auf sich zieht, das uns frappiert und uns zwingt, unmittelbar Maß an den Dingen zu nehmen. Zum anderen werden wir zurückgeworfen auf das, was sich vollzieht, wenn wir diesen Gegenstand verstehen, verarbeiten und uns aneignen. Kurz: Es *überfällt* uns etwas, und zugleich *erkennen* wir es *wieder* – *Überschuss und Wiedererkennen*.

Zunächst der Aspekt des *Überschusses*: In der Erfahrung gibt es immer etwas, das uns überrascht und beansprucht, sei es auf einer sinnlichen, sei es auf einer kognitiven Ebene. Im Fall des Kinos kann dies die Kraft der Bilder und der Töne sein, die Besonderheit des Raumes, in dem der Film vorgeführt wird, die unvermeidliche Ambiguität der Darstellung – das Pendeln zwischen Realität und Irrealität –, der Schwindel des Eintauchens in die erzählte Welt, die plötzliche und keineswegs unproblematische Freiheit des Auges, etc. Und es ist gerade dieser Überschuss, der unsere Begegnung mit dem bestimmt, was uns vor Augen steht, und die uns zwingt herauszutreten aus dem Fürgeben-Halten der Alltagswahrnehmung und uns direkt mit dem auseinanderzusetzen, was wir antreffen.<sup>22</sup>

Sodann der Aspekt des *Wiedererkennens*: In der Erfahrung werden wir immer wieder auch auf die Gegenstände selbst zurückgeworfen, die wir angemessen rahmen und uns aneignen müssen. Dabei kommen zwei aufs Engste miteinander verknüpfte Aspekte ins Spiel. Wiedererkennen bedeutet, dass wir etwas *anerkennen*, d.h. als dieses selbst erkennen und wahrnehmen, und dass wir es zugleich *ratifizieren*, d.h.

22 Heidegger (1959) legt dar, dass «eine Erfahrung machen» immer einen Aspekt des Zustößens und Erleidens hat. Ähnlich argumentiert auch Jacques Derrida, der im Anschluss an Heidegger das Ereignis als etwas fasst, was uns zustößt, uns überrascht und letztlich uneinholbar bleibt; vgl. Borradori 2003. Für eine Erkundung des Zusammenhangs von Ereignis und Erfahrung vgl. die detaillierte Analyse der Ereignisse des 11. September 2001 von Mauro Carbone (2007).

validieren, einstufen und normieren.<sup>23</sup> Wenn wir also etwas wiedererkennen, dann identifizieren wir es und akzeptieren es zugleich – wir stellen seine wiedererkennbaren und wiedererkannten Aspekte in den Vordergrund. Nicht immer tritt beides zusammen ein. Manchmal fällt es uns schwer zu identifizieren, was uns passiert, oder wir weigern uns bewusst oder unbewusst, es aufzunehmen.<sup>24</sup> Es gelingt uns nicht zu benennen, was wir erleben, wir wollen es nicht benennen, oder wir geben ihm einen Namen, der uns auf eine andere Fährte führt.<sup>25</sup> In diesen Fällen entziehen wir uns der Erfahrung und entziehen diese zugleich uns. Aber wenn wir das, was uns geschieht, identifizieren und akzeptieren, dann wird die Erfahrung zu dem, was sie ist – sie bekommt eine Richtung und einen Sinn.<sup>26</sup> Das gilt so auch für die filmische Erfahrung. Bei der filmischen Erfahrung bedeutet Wiedererkennen, sich dem zu öffnen, was uns überrascht hat, sowie der Tatsache selbst, dass wir überrascht wurden. Vor einem Hintergrund von nicht Wahrgenommenem lassen wir sie hervortreten, wir verleihen ihr einen Körper, wir durchlaufen sie stets aufs Neue, und es gelingt uns so, ihr «Warum» und «Wie» ans Licht treten zu lassen, kurz: Wir zeichnen reflexiv die Bedingungen ihrer Existenz und ihrer Erkennbarkeit nach. Und indem wir das tun, indem wir ihren Ansprüchen und Rechtfertigungen Raum geben, machen wir sie erst in einem vollständigen Sinne zur filmischen Erfahrung.

23 [Anm. d. Ü.: ] Das italienische Verb «ricognoscere» hat einen legalen und einen kognitiven Bedeutungsaspekt und meint sowohl «wiedererkennen» als auch «anerkennen», eine Doppelbedeutung, mit der Casetti hier spielt.

24 Diese «Verneinung der Erfahrung» vollzieht sich sowohl auf einer individuellen wie auf einer sozialen Ebene; sie betrifft ein Subjekt, das sich entzieht, ebenso wie eine Gruppe, die kollektive Zensur walten lässt.

25 Die Frage des «Namens der Erfahrung», die ich hier nur am Rand berühre, verweist uns auf eine «archäologische» Recherche, wie sie Foucault für die Geschichte des Wahnsinns oder der Sexualität unternommen hat, nur müsste man sie hier auf den «Namen» des Kinos anwenden.

26 Damit will ich allerdings keinesfalls einem radikalen Konstruktivismus das Wort reden, für den das Wiedererkennen die Schlüsselbedingung für die Konstitution der Erfahrung wird. Wenn ich sage, dass das Wieder- und Anerkennen das Element ist, das es einer Erfahrung erlaubt, sich als solche zu konstituieren, dann meine ich damit, dass diese einem Subjekt erschließt, was ihm gerade zustößt, und es ihm erlaubt, dies als Erfahrung und zugleich als seine Erfahrung anzuerkennen.



### 3. Die filmische Erfahrung: Fluchtlinien einer möglichen Geschichte

Überschuss und Wiedererkennen also: Anhand dieser beiden Aspekte wird verständlich, wie das Kino zum Ort einer eigentlichen Erfahrung werden kann – einer Seherfahrung wie auch des Sehens als Erfahrung. Indem wir diese beiden Aspekte auf die Geschichte des Kinos projizieren, können wir überdies erkennen, welche unterschiedlichen Gestalten die filmische Erfahrung im Laufe der Jahre angenommen hat. Insbesondere zeigt sich dabei, was dem filmischen Sehen seine «Lebendigkeit» verliehen hat, und wie es möglich war, dieses als spezifisch «filmisches» Sehen zu erkennen und zu akzeptieren. Es zeichnet sich so eine Geschichte des Kinos als Geschichte der filmischen Erfahrung ab. Von dieser will ich nun, wenn auch ein wenig im Gestus der großen Synthese, einen Abriss geben.

In den ersten Jahren seiner Geschichte stellte das Kino eine Provokation dar, die mit der Intensität der Wahrnehmung zu tun hatte. Die Bilder des frühen Kinos überfielen die Sinne und dienten als «Attraktionen», wie Tom Gunning und André Gaudreault in überzeugender Weise dargelegt haben.<sup>27</sup> Diese Erregung der Sinne ist allerdings nur die Spitze eines Eisbergs. An weiteren Provokationen hält das frühe Kino zum Beispiel einen *mechanischen* Blick bereit, der das Sehvermögen des Menschen erweitert und ihn zugleich des Besitzes und der Kontrolle seiner Sinne zu berauben scheint.<sup>28</sup> Überdies bietet das Kino so etwas wie einen *Tempo-Blick* an, der uns auf eine Welt einstellt, in der sich die Dinge mitunter mit halsbrecherischer Geschwindigkeit vollziehen.<sup>29</sup> Ferner zeichnet sich das Kino aus durch einen *ökonomischen* Blick, der uns ohne körperliche Anstrengung und große Auslagen Zugriff auf eine Fülle von Daten gewährt.<sup>30</sup> Und schließlich bietet uns das Kino einen *bewahrenden* Blick an, der den flüchtigen Moment erfasst und speichert wie keine andere Kunst.<sup>31</sup> Alle diese Charakteristika sind genuin modern. Allerdings gilt dies nicht nur für die verschiedenen

27 Vgl. dazu Gaudreault/Gunning (1989); Gunning (1990).

28 Zum *mechanischen* Blick vgl. Pirandello (1928), aber auch ein Buch wie Eugenio Giovanetti *Il cinema e le arti meccaniche* (1930), das eine quasi-benjaminianische Antwort *avant la lettre* auf Pirandello darstellt.

29 Es handelt sich um ein Thema, das Ricciotto Canudo in seiner «Lettere d'arte: trionfo del cinematografo» (1977 [1908]) brillant abhandelt.

30 Was den italienischen Kontext betrifft, so finden sich einleuchtende Darstellungen des Themas in Papini (1907) und Thovez (1908).

31 Wiederum für den italienischen Kontext ist hier einschlägig d'Ambra (1914).

Facetten des Aspektes des Überschusses, sondern auch für den Prozess des Wiedererkennens. Das Kino bezieht seine Attraktionselemente aus seiner Epoche und transformiert diese Elemente zugleich in Embleme ihrer Zeit, denen man sich aussetzen und die man sich aneignen kann. Mit jedem Film gewinnt der Zuschauer eine genauere Vorstellung von den Bedingungen, unter denen er in der Moderne lebt. Wenn dieses Aufscheinen der Bedingungen der Moderne im Film dem Sehen des Zuschauers seine «Lebendigkeit» verleiht, dann belehrt ihn der Film zugleich auch darüber, welchen Typ von Seherfahrung er fortan erwarten kann. So gesehen stiftet das frühe Kino eine Erfahrung, insofern und insoweit es im Einklang mit den Bedingungen der Moderne steht, und zugleich erhellt es für den Zuschauer, was Erfahrung unter den Bedingungen der Moderne ist. Ein fulminanter Satz von Léon Moussinac aus dem Jahr 1925 erklärt diesen Kreislauf ziemlich gut:

Im großen Aufruhr der Moderne kommt eine Kunst zur Welt, entwickelt sich, entdeckt eins ums andere die ihr eigenen Gesetze und bewegt sich langsam auf ihre Vervollkommnung zu, eine Kunst, die zugleich der Ausdruck, gewagt, machtvoll, originell, des Ideals der neuen Zeiten sein wird (Moussinac 1925, 7).

Aufruhr der Moderne und Ideal der neuen Zeiten: Die Erfahrung des Kinos bewegt sich zwischen diesen beiden Polen.

Diese Erfahrung ist genuin modern, und sie ist genuin populär.<sup>32</sup> Sie ist der Ausdruck einer großen «künstlerischen Demokratie»,<sup>33</sup> die nicht einem kleinen Kreis vorbehalten bleibt, sondern die breite Bevölkerung erreicht. Nur die Medien und vor allem das Kino, können überhaupt eine solche Kultur der «künstlerischen Demokratie» herstellen. Daraus resultiert ein interessanter Chiasmus: Wenn das Kino eine Erfahrung anbietet, die der Moderne einen Aspekt des Populären verleiht, dann macht sie zugleich auch das Populäre spezifisch modern. Das Populäre des Kinos ist ein Phänomen der «Massen» und der Mediatisierung zugleich.

Nach 1910 durchläuft das Kino eine Transformation, die mit einer Umschichtung dieser Elemente einhergeht. Nicht länger bietet das Kino einfach nur eine «moderne» und «populäre» Erfahrung an. Vielmehr geht es nun darum, eine «gute» Erfahrung zu machen, die im Einklang mit Normen des guten Geschmacks, der Moral und der

<sup>32</sup> Wichtig ist hier vor allem der Beitrag von Louis Delluc (1990, 279–288).

<sup>33</sup> Der Begriff wird unter anderem von Giovanetti (1935) eingeführt.

Hygiene steht. Ein Bedürfnis der Regulierung sowohl der Formen der filmischen Darstellung<sup>34</sup> wie auch des Verhaltens der Zuschauer und schließlich der Veranstaltungsorte bemächtigt sich des Kinos.<sup>35</sup> Am Ende dieses Transformationsprozesses stehen drei große Elemente, welche die Grundlage der filmischen Erfahrung bilden.

Natürlich fährt der Zuschauer damit fort, sich berührenden und überraschenden Bildern und Tönen auszusetzen. Aber indem er auf die Leinwand blickt, richtet er seinen Blick immer mehr auch auf ein *Jenseits* der Bilder, direkt auf die dargestellte Realität, die dargestellt wird.<sup>36</sup> Eine Welt rückt ins Zentrum der Aufmerksamkeit, die berechenbar ist. Der Zuschauer kann den Verwicklungen und den Details dieser Welt folgen, er kann den Gang der Ereignisse vorwegnehmen und die Ursachen von Handlungen erfassen; dank eines vielschichtigen Spiels von Projektionen auf und Identifikationen mit dem, was auf der Leinwand erscheint, kann er sich sogar als Teil dieser Welt fühlen. Und es handelt sich dabei um eine Welt, die ein *Modell* der umgebenden Realität darstellt, so sehr sie auch in Gestalt einer Fantasie auftritt. Indem er die Entwicklungen und Dynamiken dieser Welt erfasst, versteht der Zuschauer zugleich die Welt und sich selbst besser. Das Sehen verbindet so Genuss und Produktivität. Der Film provoziert und zieht an, aber er belehrt und erzieht auch. Der Film gibt seine Bilder und Töne zur Gabe und bietet sie zugleich auf einer kognitiven Ebene als Beute an.

Überdies befasst sich der Zuschauer mit der Umgebung, in der das Sehen stattfindet, also mit dem Raum des Kinos. Der Kinosaal ist ein hochgerüsteter Raum. Er beherbergt eine Technologie (den Projektor, die Leinwand, den Filmstreifen), die Bilder und Töne wahrnehmbar macht; und er ist darüber hinaus auf eine Weise eingerichtet (mit Sesseln in Reihen), die es erlaubt, den Film unter den bestmöglichen physischen Bedingungen zu sehen. Auch ist der Kinosaal ein heterotopischer Raum:<sup>37</sup> Er ist abgetrennt vom Raum der Alltagserfahrung (so sehr, dass er als Gegenwelt erscheinen kann, geprägt durch Dunkelheit

34 Eine wichtige Rolle bei der Regulierung der Modi der Repräsentation spielen die zahlreichen «Grammatiken des Films», die in den 1920er und 1930er Jahre auftauchen; vgl. insbesondere Pudowkins Arbeiten zum Filmszenarium und zur Filmregie von 1926 (Pudowkin 1983, 169–206 u. 225–288); Arnheim (1932); Spottiswoode (1935).

35 Die Räume der Vorführung sind insbesondere darauf ausgelegt, die Masse aufzunehmen und die Konzentration auf das Leinwandgeschehen zu erlauben; vgl. dazu Bruno (2002).

36 Für die Unterscheidung von «looking at» und «looking through» im Bereich der Medientheorie vgl. Bolter/Grusin 1999.

37 Zum Begriff der Heterotopie vgl. Foucault (1984).

statt Licht),<sup>38</sup> aber er richtet sich zugleich auf eine andere Welt aus, auf diejenige, die auf der Leinwand zur Darstellung kommt. Schließlich ist der Kinosaal ein gastfreundlicher Raum. Er ist kein Rückzugsort wie die eigene Wohnung oder das eigene Haus und auch kein offenes Universum wie die Großstadt. Er ist etwas dazwischen, das den Leuten die Gelegenheit bietet, zusammenzufinden und ein Erlebnis zu teilen. So gesehen bietet der Kinosaal eine besondere Form des «Wohnens» an: Der Zuschauer kann weiterhin ein bewegliches Individuum, ein Flaneur sein, und zugleich findet er einen Ort der Zugehörigkeit – ein physischer Ort, ein wenig so wie die Passagen des 19. Jahrhunderts oder die «Malls», aber auch ein symbolischer Ort, so wie es im Sinne Heideggers die Sprache für eine Gemeinschaft ist.

Bilder, in denen man die Welt wiedererkennt, eine Umgebung, die man als Bleibe und eine Situation, die man als Ritus wahrnimmt: Aus diesen drei Elementen besteht die «klassische» Erfahrung des Films. Es handelt sich mithin um eine gerichtete, situierte und zeremonielle Erfahrung. Sie gibt einem Typus des Sehens Raum, den man am besten mit dem englischen Begriff *attendance*, beiwohnen, fassen kann: Der Zuschauer wohnt der filmischen Darbietung bei, der er physisch gesehen äußerlich bleibt, an der er aber voll und ganz teilnimmt. Er folgt der Geschichte, die auf der Leinwand erzählt wird, und erfasst alle ihre Fäden vom bestmöglichen Standpunkt aus; er bringt sein eigenes Sehbedürfnis ins Spiel, und zur gleichen Zeit lässt er sich die Rhythmen seines eigenen Sehens vom Film diktieren.<sup>39</sup> Er füllt sich die Augen mit einer Welt, die ganz Darbietung geworden ist und die es ihm erlaubt, die Position eines privilegierten Beobachters einzunehmen.<sup>40</sup>

Das Modell der *attendance*, des Beiwohnens weist aber auch innere Grenzen auf. Es ist stark mit der Idee verknüpft, dass der Zuschauer dem Film «die Stirn bieten» müsse und dass dieser ihn «dominieren» könne. Das Auftreten des modernen Kinos nach dem Zweiten Welt-

38 In diese Richtung geht die höchst suggestive Beschreibung des Kinosaals bei Antonello Gerbi (1926).

39 Im Unterschied zur Filmerfahrung der ersten Kinojahre haben wir es bei der *attendance* mit einer Umformung eines pragmatischen in ein kognitives Subjekt zu tun; der Zuschauer geht von einer Haltung, in der er die Welt und sich selbst auf die Probe stellt (wie dies etwa Benjamin im Kunstwerk-Aufsatz darlegt), über zu einer Haltung, in der er in einer Welt, die für ihn zugerichtet wird, illudierend aufgeht. Die Realität, die auf der Leinwand repräsentiert wird, wandelt sich dabei von einer Bedrohung, die es zu bewältigen gilt, zu einer Gabe, die man annehmen soll.

40 Im Zentrum der *attendance* steht jene *to-be-looked-at-ness* von der Laura Mulvey (1989) spricht. So gesehen ist die Theorie der Zuschauerpositionierung, die in den 1970er Jahren entwickelt wird, auch eine Theorie der *attendance*.

krieg enthüllt diese doppelte Begrenztheit des *attendance*-Modells, lässt es doch eine anpassungsfähigere und beweglichere Form der Erfahrung entstehen, in dem Beobachter und Beobachtetes eine subtilere Komplizität miteinander eingehen. Das wachsende Bewusstsein dafür, dass ein Film ein politischer Akt sein kann (genährt vom italienischen Neorealismus), zusammen mit der Vorstellung, dass der Film dem kreativen Akt eines Autors entspringen kann (einschlägig formuliert zunächst von Alexandre Astruc [1948] und dann vertieft von den «neuen Wellen»), bilden zwei wichtige Etappen auf diesem Weg. In beiden Fällen wird vom Zuschauer nicht mehr verlangt, einem Spektakel *beizuwohnen*. Vielmehr soll er auf den Film *antworten* und zugleich mit dem Autor in einen Dialog treten. Tatsächlich geht es um einen engen *Dialog* mit dem, was man sieht: Der Film wird zum Gegenstand einer vertieften Interpretation, in Anerkennung der Offenheit seines Sinns und in Auseinandersetzung mit den Masken, die er tragen kann – nicht um seine Wahrheit zu verbergen, sondern um sie als eine zu zeigen, deren «Schleier» erst gelüftet werden muss. Parallel dazu etabliert sich auch ein Dialog auf Distanz mit anderen Zuschauern, die sich auf denselben Weg begeben haben: Es bildet sich eine *Verstehensgemeinschaft*, die dem Gedanken des Films und seines Autors folgt und sich grundlegend unterscheidet von der generischen Kollektivität des Publikums, das einer filmischen Darbietung einfach beiwohnt.

Ein Dialog mit dem Film und seinem Autor auf der Suche nach einem Sinn; ein Dialog mit den anderen Zuschauern auf der Suche nach einer Gemeinschaft: Der Zuschauer verliert so das Privileg der exklusiven Beobachter-Position, die ihm der klassische Modus der Filmerfahrung noch sicherte, während er dafür der Welt und den anderen gegenübertritt und sich ihnen auch aussetzt. Das Ergebnis ist eine grundlegende Umgestaltung der Subjektivität des Zuschauers: Nicht länger beherrscht das Zuschauersubjekt die Dinge, es öffnet sich ihnen. Das Ergebnis ist aber auch eine Zunahme der perlokutiven Effekte des Films und damit auch seiner Fähigkeit, die Leute dazu zu bringen, Dinge zu tun. In der «*cinephilen*» Seherfahrung der 1950er und 1960er Jahre treten diese Charakteristika besonders deutlich zutage.

Seit den 1980er Jahren zeichnet sich der Umbruch noch deutlicher ab. Das Kino muss sich namentlich zwei neuen Herausforderungen stellen, die gesellschaftlicher Natur sind und denen andere Medien gewachsen scheinen. Zum einen gibt es ein neues Bedürfnis nach *Relationalität*. Die Identität eines Subjekts hängt immer weniger von einer Zugehörigkeit und immer mehr von der Auseinandersetzung mit anderen ab. Das Kino stellt die Welt dar, aber schafft nun an seinen Rän-

dern Raum für Austausch – wie etwa die Begegnungen mit anderen Kinogängern vor und nach der Vorführung, der virtuelle Dialog mit dem Autor oder Debatten in cinephilen Kreisen. Andere Medien sind in ihrer Struktur besser darauf ausgelegt, einem Bedürfnis nach Relationalität zu entsprechen. Wenn das Kino weiterhin einen zentralen Platz unter den Medien einnehmen will, muss es gegenüber den anderen aufholen und von diesen lernen.<sup>41</sup> Die zweite Herausforderung entspringt einem Bedürfnis nach *Expressivität*. Die Identität eines Subjekts hängt immer weniger davon ab, wer man ist, und immer mehr davon, wie man sich darstellt und in Szene setzt. Das Kino bietet zwar die Gelegenheit, einer Darbietung beizuwohnen, aber nicht die, selbst ihr Protagonist zu werden. Andere Medien können das besser; das Kino muss sich erst noch auf dieselbe Höhe bringen.<sup>42</sup>

Eine erste Antwort auf diese doppelte Herausforderung von Relationalität und Expressivität gab der Film, indem er seine Angebote stärker ausdifferenzierte. Ich denke dabei an das Kultfilm-Phänomen, bei dem Fangemeinschaften untereinander und mit dem Geschehen auf der Leinwand interagieren und dabei oft im Saal das nachspielen, was sie auf der Leinwand sehen (Telotte 1991), oder an die Repertoire- und Programmkinos, die eine hochgradig individualisierte Form des Filmsehens ermöglichen, das auf einer Distinktion gegenüber dem Publikum der Mainstreamkinos basiert. Daneben gibt es aber seit den 1980er Jahren auch Formen des Filmsehens, mit denen zuvor keine Erfahrungen gemacht werden konnten: So das Filmsehen zuhause mit Filmen auf zunächst VHS, dann DVD, wodurch der Zuschauer anfängt, sich sein eigenes Programm zu konstruieren, aber auch die «spezialisierten Programmfenster» im Fernsehen, die später zu inhaltlich ausdifferenzierten Kabelprogrammen führen. Die Richtung, in die es dabei geht, ist die einer immer stärker *personalisierten* Erfahrung: Der Zuschauer stellt seine eigenen Bedürfnisse in den Vordergrund und bezieht sich in seinem Filmsehen gänzlich auf den Rahmen seines eigenen Lebens. Damit gewinnt seine Rolle als Zuschauer an Bedeutsamkeit.

<sup>41</sup> Das Fernsehen ist besser als das Kino geeignet, sich dieser Herausforderung zu stellen: Vom Programmverteiler entwickelt es sich in den 1980er Jahren zum Medium des Kontaktes mit den Zuschauern: durch die Verknüpfung des Telefons mit dem Fernseher und durch die Teilnahme «gewöhnlicher» Menschen in den Sendungen.

<sup>42</sup> Das Medium, das am schnellsten auf dieses Bedürfnis nach Expressivität reagiert, ist vielleicht die Mode. Das Kino beschränkt sich darauf, symbolische Identifikationen zu liefern und damit bloß mentale Bekleidungen.

Gleichwohl zeichnet sich eine umfassendere Antwort auf die Herausforderungen von Relationalität und Expressivität erst gegen Ende der 1990er Jahre ab. Tatsächlich beginnt das Kino, sich der beiden Aspekte zu entledigen, die es seit alters begleitet haben: des Apparates Film-Projektor-Leinwand und des Publikums im Saal. Einen Film kann man mittlerweile mit Dispositiven sehen, die nichts mehr zu tun haben mit der Projektion der Bilder auf eine weiße Fläche: dem Fernseher, dem DVD-Spieler, dem Smartphone usw.; dabei ist auch eine kollektive Erfahrung nicht mehr vorgesehen, für die man als solche bezahlt: zuhause, auf Reisen, im Internet, in peer-to-peer-Netzwerken, auf Filesharing-Plattformen, mit einem Abonnement für einen Spartenkanal, durch den Erwerb einer elektronischen Kopie eines Films. Filmsehen findet nicht mehr im Modus der *attendance*, des Beiwohnens statt, sondern nimmt Merkmale eines *Eingriffs* des Zuschauers in die Modalitäten wie die Objekte seines Blicks an. Einen Film zu schauen, heißt nunmehr ein geeignetes Dispositiv auszuwählen, es gemäß den bevorzugten Parametern einzusetzen, das gewünschte Programm mit anderen audiovisuellen Produkten abzugleichen, Zeit und Rhythmus festzulegen (am Stück oder in Etappen) sowie den Ort zu bestimmen, gegebenenfalls aufzuzeichnen und abzuspeichern, was man sich anschaut, es später wieder zu benutzen, möglicherweise sogar zu bearbeiten (durch Neuvertonung oder Umschnitt), um es sich vollständig anzueignen, kurz: Wenn der Zuschauer sieht, macht er auch etwas, sein Sehen ist zu einem Machen geworden.<sup>43</sup>

Diesen Typus des Sehens, der von einer Intervention des Zuschauers ausgeht und das Modell der *attendance* weitgehend ersetzt, werde ich als *performance* bezeichnen. Dabei versteht es sich von selbst, dass *performance* sich auf eine Vielfalt von Umgebungen und Handlungsebenen bezieht. So hört die Filmerfahrung nicht auf, ein *sinnliches Tun* zu sein. Allerdings bringt sie nicht mehr nur den Gesichtssinn ins Spiel, sondern immer mehr und auf neue Weise auch den Gehörsinn (einen Film anzuschauen ist seit der Einführung des Sounddesign gleichbedeutend mit dem Eintreten in eine Klangumgebung) und den Tastsinn (wenn man sich den Film auf DVD oder auf dem Computer anschaut, muss man die Hand zu Hilfe nehmen).<sup>44</sup> Auch ist die Filmerfahrung weiterhin ein *kognitives Tun*. Als solches betrifft sie aller-

43 Régis Debray (1992) deklariert in seinen Überlegungen am Übergang zur «Videosphäre» offen das «Ende des Spektakels» und verknüpft dies mit der Diagnose eines allgemeinen Niedergangs des Sehens.

44 Zur Rolle der Sinne im Kino vgl. Eugeni (2010).

dings nicht mehr nur das Verstehen des Films, sondern auch und vor allem das Bedürfnis, das zu «erforschen», was man sieht, um Orientierung zu gewinnen in der Masse von Bildern, denen man begegnet. Und gleichzeitig bleibt die Filmerfahrung ein *affektives Tun*: Nur umfasst sie nicht mehr nur die klassischen filmischen Emotionen, sondern auch radikalere Formen der «Erschütterung», die an ein wachsendes Bedürfnis nach Staunenswertem geknüpft sind.<sup>45</sup> Neben diesen eher traditionellen Ebenen, die allerdings an Komplexität gewonnen haben, treten auch Formen des Tuns auf, die dezidiert neu sind. So breitet sich im Zusammenhang mit dem Film ein *technologisches Tun* aus, das mit der Notwendigkeit der «Handhabung» und «Regelung» der neuen Dispositive des Sehens zusammenhängt (DVD-Spieler, Home Theatre, Video on Demand, MySky etc.).<sup>46</sup> Zugleich entfaltet sich auch ein *textuelles Tun*, das aus der Möglichkeit erwächst, den Film, den man sich ansieht, zu bearbeiten, bis hin zu expliziten Nachbearbeitungen und Weiterverarbeitungen (etwa im Fall der Umschnitte und Neuvertonungen bekannter Filme, die auf YouTube präsentiert werden).<sup>47</sup> Und schließlich und ganz entscheidend behauptet sich die neue Erfahrung des Filmsehens auch als *expressives Tun*, geknüpft an die Möglichkeit der laufenden Kommentierung dessen, was man sieht, ob in Form eines Blogeintrags<sup>48</sup> oder über die Plattform eines sozialen Netzwerks<sup>49</sup> – was immer zugleich auch auf ein *relationales Tun* hinausläuft, weil es sich mit der Möglichkeit verbindet, seine persönlichen Kommentare mit anderen Zuschauern zu teilen, die man anruft, mit SMS oder Email anschreibt oder betwittert.

Was auch immer die Umgebungen und die Ebenen sind, in denen und auf denen die *performance* zum Ausdruck kommt: wichtig ist, dass diese den Zuschauer als Akteur ins Zentrum des Spiels stellt. Er ist nunmehr der wahre Protagonist, beschäftigt damit, die Modalitäten

45 Zur Emotion im Kino vgl. Plantinga (2009). Zum Bedürfnis des Staunens vgl. Jenkins (2007).

46 Zu diesem Typ des Handelns vgl. Casetti/Fanchi (2006). Hinsichtlich der Möglichkeiten des Subjekts, mit seinen Vorrichtungen zu interagieren, sei hier auf die mittlerweile klassische Kategorisierung der unterschiedlichen Ebenen der Interaktivität von Van Dick/De Vos (2001) verwiesen sowie auf Downes/McMillan (2002).

47 Zum textuellen Handeln des Publikums vgl. Abercrombie/Longhurst (1998). Ebenfalls mit dem gestaltenden Handeln des Publikums befassen sich auf einschlägige Weise Toffler (1980) und De Kerckhove (1991).

48 Zu den Prozessen der Identitätskonstruktion in Blogs vgl. Schmidt (2007) und Herring/Scheidt/Wright/Bonus (2005).

49 Zur Konstruktion sozialer Netzwerke vgl. Boyd/Ellison (2007); Livingstone (2008); Scifo (2008).



und Bedingungen seines Sehens überhaupt erst zu erschaffen (eine Beschäftigung, ich wiederhole es, die ihn auch über die Grenzen der bloßen Ausübung eines skopischen Regimes hinausträgt). Der Effekt besteht in einer radikalen Umkehrung der vorangehenden Logik. In äußerster Verkürzung ausgedrückt, ist es nicht mehr das Kino, das es dem Zuschauer gestattet zu erleben, was ihm angeboten wird, sondern es ist der Zuschauer, der es dem Kino gestattet zu leben – dank einer Reihe von Handlungen, die dafür sorgen, dass Bilder (und Töne) auf seine Augen (und Ohren) treffen. Es ist sein Tun, dass der filmischen Erfahrung ihre Gestalt verleiht, und nicht umgekehrt. Deshalb gilt: Modelliert einst das Kino den Zuschauer, so modelliert jetzt der Zuschauer das Kino. Durch ihn wird das Kino das, was es ist. Die *attendance*, das Modell des Beiwohnens, verlässt die Bühne und mit ihr eine ganze Ordnung der Dinge.

#### 4. Post-Cinema

Man könnte diese neue Dynamik als «Explosion des Kinos» charakterisieren. Auf das Kino stößt man heute fast immer und überall,<sup>50</sup> und es tritt in den unterschiedlichsten Formen auf: als Langspielfilm, aber auch als persönliches Tagebuch, als Essay, als Kurzfilm auf YouTube, als Found footage, als Werbespot und als Remix eines bereits bestehenden Textes, der unter Fans in peer-to-peer-Netzwerken zirkuliert. Wenn das Kino allgegenwärtig ist, heißt das aber auch, dass es keinen bestimmten Ort mehr hat. Indem es sich ohne Maß über die eigenen Grenzen hinaus erweitert, kommt ihm unvermeidlicherweise seine angestammte Umgebung abhanden. Die Explosion des Kinos ist eine Bewegung, die das Kino über sich hinausführt und in der es Gefahr läuft zu verschwinden.

Wenn aber das Kino noch eine spezifische Identität hat – wenn es noch etwas gibt, das wir Kino nennen, ob wir damit den Ort beschreiben oder aber die Modalitäten und Bedingungen, unter denen es sich darbietet –, dann deshalb, weil der Zuschauer das, was ihm begegnet, so behandelt, als wäre es «Kino». Es spielt dabei keine Rolle, wo dies geschieht, wie und mit welchen Mitteln. Das Wesentliche ist, dass – aufgrund einer Reihe von Praktiken und nunmehr nur noch dank dieser – eine Erfahrung Gestalt gewinnt, die uns auf die filmische Erfahrung zurückverweist. Natürlich ist sich der Zuschauer der Unterschiede be-

<sup>50</sup> Hagener (2009) spricht vom zeitgenössischen Kino als einer «immanenten Realität».

wusst, die zwischen dieser Erfahrung, der er einen Raum gibt, und derjenigen filmischen Erfahrung besteht, die wir als die «kanonische» oder «klassische» bezeichnen könnten. Er weiß, dass sich das Spielfeld verändert hat und dass er nun dem Leben verleiht, was ihm einst Leben verlieh. Gleichwohl sind diese Unterschiede kein Hindernis, sondern sie sind vielmehr eine Ressource. Indem er sich auf die Erfahrung einlässt, in deren Zentrum er steht, lässt sich der Zuschauer von der Vorstellung leiten, dass das traditionelle Kino nicht mehr existiert, das Kino, dem er seine Evidenz verleiht, allerdings sehr wohl. *Nicht-mehr-Kino und Noch-Kino*. Oder vielmehr: Noch-Kino, gerade weil Nicht-Mehr-Kino. Und so durchmisst der heutige Zuschauer eine Erfahrung, der er mit seinem Handeln, seiner *performance*, erst ihren Raum gewährt. Und nur indem er sich in diesem Raum der Erfahrung bewegt, kann er sie als *filmische Erfahrung* umreißen und damit als Gelegenheit, etwas wiederzugewinnen, das in gewisser Weise verschwunden ist und das gleichwohl immer noch über das Potenzial verfügt, sich darzustellen – sich darzustellen im Namen der Leere, die es hinterlassen hat, und damit als gleichzeitig etwas anderes und dasselbe.

Anders gesagt: Der zeitgenössische Zuschauer vollzieht im Angesicht des Überschusses, dem er nach wie vor begegnet, ein doppeltes Wiedererkennen: Er erkennt den Abstand zum Kino, wie es einst war, und zugleich dessen Nachleben, wie es sich heute darstellt. Indem er so zwei unterschiedliche Zeitlichkeiten miteinander verknüpft, macht er seine Erfahrung beiden gegenüber tributpflichtig. Die Geste, die der Zuschauer mit diesem doppelten Wiedererkennen vollzieht, hat etwas Proust'sches, insofern sie aus einer Offenbarung besteht, die Abstände markiert, deren Markierung zugleich ihre Überwindung erlaubt<sup>51</sup> – wie überhaupt das Kino heute in gewisser Weise ein Proust'sches Objekt geworden ist.

Nicht mehr und doch noch: Man versteht so auch gut, inwiefern man das Kino von heute – jenseits des inflationären Gebrauchs dieses Präfixes – als *post-cinema* bezeichnen kann. Es tritt uns entgegen als eine Realität, die sich an die Stelle eines überwundenen Zustandes setzt, nicht um dessen Ende zu verkündigen oder um seiner zu gedenken, sondern um die Möglichkeit seiner Reaktivierung zu bewahren – unter Wahrung aller Abstände, die sich zum ursprünglichen Zustand

51 Über das Wiedererkennen bei Proust vgl. Carbone (2004). Zum «stereoskopischen» Effekt, der aus diesem Wiedererkennen resultiert, vgl. Guindani (2005). Für ihre großzügigen Hinweise auf Proust in diesem und anderen Zusammenhängen bin ich Barbara Carnevali zu besonderem Dank verpflichtet.

ergeben haben. Post-Cinema bedeutet genau dies: nicht die Erklärung des Ausnahmezustandes nach einer Katastrophe, noch auch der Wunsch nach einer einfachen Wiederherstellung, sondern die Möglichkeit einer Gegenwart, die sich von der Vergangenheit absetzt und zugleich ihr Erbteil anerkennt.

Zwei Präzisierungen drängen sich auf. Die erste betrifft den Zuschauer. Ich habe darauf hingewiesen, dass dieser nunmehr der Hauptakteur des Spiels sei. Es fällt ihm zu, durch eine Reihe von Praktiken aus dem, was ihm begegnet, Kino zu machen. Es gilt allerdings hinzuzufügen, dass er in diesem seinem Handeln nicht allein ist. Da sind die audiovisuellen Materialien, die ihm dabei helfen: Ein Spielfilm gibt mehr Kino her als ein Werbefilm und eine *Primetime*-Serie mehr als eine Soap im Nachmittagsprogramm. Auch die Orte des Filmsehens können ihm Hilfestellungen leisten. In einem klassischen Studiokinosaal gelingt es leichter als in einem Multiplex, in einem Vorführsaal leichter als in einem Wartesaal. Helfen kann ihm ferner der Markt, indem er Produkte favorisiert, die eine «filmische Qualität» versprechen: Ein Plasma-Fernseher mit Breitleinwand-Format soll gewährleisten, dass sich beim Filmsehen ein stärkeres Kinogefühl einstellt als bei einem herkömmlichen Fernseher (der seinerseits allerdings das Kinoformat der klassischen Ära imitierte). Und vor allem hilft ihm dabei die Institution des Kinos selbst, die mitten in der Explosion des Kinos weiterlebt, bald auf dynamische Weise, wenn es neue Modalitäten des Konsums und neue Linien audiovisueller Produkte ratifiziert, bald auf eine eher pathetische Weise, wenn das Kino, um sich selbst zu feiern, Ereignisse veranstaltet, ob nun Preisverleihungen oder Festivals, die ihm die Aura eines Wachsfigurenmuseums verleihen. Mittlerweile reicht es, die Internet Movie Data Base (ein aussagekräftiger Name) zu konsultieren, um zu verstehen, dass das Kino weiterlebt und zugleich auch, was als Kino weiterlebt.<sup>52</sup>

Die zweite Präzisierung betrifft das Kino selbst. Ich habe dargelegt, dass dieses sich heute im vollen Bewusstsein seiner Herkunft auf einem neuen Terrain bewegt. Aber wie kann das Kino sich auf diesem neuen Terrain verorten? Ich möchte dazu eine Hypothese vorschlagen: Dem Kino von heute gelingt es, seine Beziehungen mit der Vergangenheit wie mit der Gegenwart zu regeln, weil es weiterhin mit den drei charakteristischen Elementen der filmischen Erfahrung arbeitet, dabei aber gezielt deren Schwerpunkt verlagert. Namentlich fährt das Kino fort,

52 Zum Begriff der Aushandlung vgl. Casetti (2001 [1999]); (2002) und Gledhill (1999).

uns auf der Leinwand oder dem Bildschirm mögliche Welten anzubieten, aber anstatt uns diese in ihrer Fülle zu vermitteln, beschränkt es sich immer mehr darauf, uns auf deren Zugänge hinzuweisen. Statt eine Geschichte zu erleben, befinden wir uns in einer Situation, in der wir einer Reihe von Ereignissen begegnen, deren Bedeutung uns oft nicht auf Anhieb klar ist. Die Blüte von Trailern für Filme, die es als solche gar nicht gibt, ist ein Anzeichen für diese Haltung, die dem Fragment und dem Versprechen den Vorzug gibt vor einer genauen und vollständigen Beschreibung, wie sie einst üblich war. Ferner fährt das Kino damit fort, uns Umgebungen anzubieten, in denen wir unser Sehen realisieren können. Anstatt als «Bleibe» aber stellen sich diese Räume uns mehr und mehr als Durchgangsorte dar. Der Kinosaal ist zum Ausnahmefall geworden. Wir sehen Filme beim Reisen, im Wartesaal, im Haus, beim Flanieren auf der Straße. Wir gehen nicht mehr so sehr ins Kino als dass wir ihm vielmehr begegnen. Die existenziellen Blasen, in die wir uns einschließen, um einen Film zu sehen, sind ein Anzeichen dafür, dass der Ort des Filmsehens immer prekärer wird. Und schließlich bietet das Kino uns weiterhin eine Form des Ritus an, aber anstatt an das Seherlebnis gebunden zu sein, dient er anderen Zielen. Oft sehen wir einen Film, um mit jemandem zusammen zu sein – und oft sehen wir ihn, um mit uns selbst allein sein zu können. Oft sehen wir ihn, weil wir müssen – und oft, um überhaupt nichts zu tun. In diesen Fällen gehorcht unsere Beziehung zum Film einerseits und zur Umgebung, in der wir ihn auffinden, andererseits hochgradig kontingenten ad-hoc-Regeln, mit denen wir uns buchstäblich aus den Fingern saugen, wie wir unser Seherlebnis organisieren – wobei bisweilen das Filmsehen nicht einmal mehr im Zentrum unserer Interessen steht. Der Zuschauer, der in seinem Wohnzimmer vor dem Fernseher sitzt und ständig von häuslichen Angelegenheiten unterbrochen wird, ist hierfür emblematisch.

Eine Welt auf Bildschirm und Leinwand also, die sich auf eine Zugangspforte reduziert, ein Ambiente des Seherlebnisses, das primär als Durchgangsraum fungiert, und ein Ritus, der keinen festgelegten Regeln mehr folgt: Wenn die klassische Filmerfahrung gerichtet, situiert und zeremoniell ist, dann ist die aktuelle Filmerfahrung desorientiert, ortlos und entritualisiert. Und dennoch stellt sie sich als «filmische» Erfahrung dar, gerade weil sie sich an den alten Maßstäben misst, diese zugleich aber auch radikal verändert – gerade weil sie eine Erbschaft mit einem Bruch verknüpft. Und aufgrund dieses doppelten Maßes, und nur dank diesem, bleibt uns das Kino.

*Aus dem Italienischen von Vinzenz Hediger*

## Literatur

- Abercrombie, Nick/Longhurst, Brian (1998) *Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination*. London: Sage.
- Agamben, Giorgio (2004) *Kindheit und Geschichte. Zerstörung der Erfahrung und Ursprung der Geschichte*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- d'Ambra, Lucio (1914) Il museo dell'attimo fuggente. In: *La Tribuna illustrata* (Turin) XXII, 20, 17.–24. Mai, S. 309.
- Arnheim, Rudolf (1932) *Film als Kunst*. Berlin: Rowohlt.
- Astruc, Alexandre (1948) Naissance d'une nouvelle avant-garde: la caméra-stylo. In: *Ecran Français*, 30. März 1948, S. 144.
- Balázs, Bela (1924) *Der Sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. Wien/Leipzig: Deutsch-Österreichischer Verlag.
- Baudry, Jean Louis (1994) Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks [frz. 1975]. In: *Psyche* 48, 11, S. 1047–1074.
- Benjamin, Walter (1972) Erfahrung und Armut. In: Ders.: *Gesammelte Schriften* II.1. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 219–231.
- (1977a) *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- (1977b) Der Erzähler. Betrachtungen zum Werk Nikolai Lesskows. In: Ders.: *Gesammelte Schriften* II.2. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 438–465.
- Bertetto, Paolo (2003) *L'interpretazione del film. Dieci capolavori della storia del cinema*. Venedig: Marsilio.
- Bolter, Jay David/Grusin, Richard (1999) *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge/London: MIT Press.
- Borradori, Giovanna (2003) *Filosofia del terrore. Dialoghi con Jürgen Habermas e Jacques Derrida*. Bari: Laterza.
- Boyd, Danah M./Ellison, Nicole B. (2007) Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. In: *Journal of Computer-Mediated Communication* 13, 1 [URL: <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>].
- Brunetta, Gian Piero (1989) *Buio in sala*. Venezia: Marsilio.
- (1997) *Il viaggio dell'icononauta. Dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumières*. Venezia: Marsilio.
- Bruno, Giuliana (2002) *Atlas of Emotion. Journeys in Art, Architecture, and Film*. New York: Verso.
- Canudo, Ricciotto (1977) Lettere d'arte: trionfo del cinematografo. In: *Filmcritica* 28, 278, S. 296–302 [zuerst in: *Nuovo Giornale*, 25. November 1908].
- Carbone, Mauro (2004) Deformazione e riconoscimento. Proust nel «rovesciamento del platonismo». In: Ders.: *Una deformazione senza precedenti. Marcel Proust e le idee sensibili*. Quodlibet: Macerata.
- (2007) *Essere morti insieme*. Turin: Bollati Boringhieri.

- Casetti, Francesco (2001) Filmgenres, Verständigungsvorgänge und kommunikativer Vertrag [ital. 1999]. In: *Montage AV* 10,2, S. 155–173.
- (2002) *Communicative Negotiations in Cinema and Television*. Mailand: Vita e Pensiero.
- Casetti, Francesco/Fanchi, Mariagrazia (Hg.) (2006) *Terre incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione del film*. Rom: Carocci.
- Cavell, Stanley (1971) *The World Viewed. Reflections on the Ontology of Film*. New York: Viking.
- (1981) *Pursuits of Happiness: The Hollywood Comedy of Remarriage*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- (1996) *Contesting Tears: The Hollywood Melodrama of the Unknown Woman*. Chicago: Chicago University Press.
- de Certeau, Michel (1987) *La faiblesse de croire*. Paris: Seuil. [dt. als: *GlaubensSchwachheit*. Stuttgart: Kohlhammer 2009.]
- Debray, Régis (1992) *Vie et mort de l'image. Une histoire du regard en Occident*. Paris: Gallimard.
- Delluc, Louis (1990) *Ecrits cinématographiques. Le cinéma au quotidien*, II/2. Paris: Cinémathèque Française.
- Van Dick, Jan A.G. M./De Vos, Loes (2001) Searching for the Holy Grail. Images of Interactive Television. In: *New Media & Society* 3,4, S. 443–465.
- Downes, Edward J./McMillan, Sally J. (2000) Defining Interactivity: A Qualitative Identification of Key Dimensions. In: *New Media & Society* 2,2, S. 157–179.
- Epstein, Jean (1974) *Ecrits sur le cinéma*, 1. Paris: Seghers.
- Eugeni, Ruggero (2010) *Semiotica dei media. Teoria e analisi dell'esperienza mediale*. Rom: Carocci.
- Foucault, Michel (1984) Des espaces autres (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967). In: *Architecture, Mouvement, Continuité*, 5, S. 46–49.
- Gaudreault, André/Gunning, Tom (1989) Le cinéma des premiers temps, un défi à l'histoire du cinéma. In: *Histoire du cinéma. Nouvelles approches*. Hg. von Jacques Aumont, André Gaudreault & Michel Marie. Paris: Publications de la Sorbonne, S. 49–63.
- Gerbi, Antonello (1926) Iniziazione alle delizie del cinema. In: *Il Convegno* 7, 11–12.
- Giovannetti, Eugenio (1930) *Il cinema e le arti meccaniche*. Palermo: Sandron.
- Gledhill, Christine (1999) Pleasurable Negotiations. In: *Feminist Film Theory: A Reader*. Hg. v. S. Thornham. New York: New York University Press, S. 166–179.
- Gomery, Douglas (1992) *Shared Pleasures: A History of Movie Presentation in the United States*. Madison: University of Wisconsin Press.

- Guindani, Sara (2005) *Lo stereoscopio di Proust. Fotografia, pittura e fantasmagoria nella Recherche*. Mailand: Mimesis.
- Gunning, Tom (1990) Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde. In: *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*. Hg. v. Thomas Elsaesser (mit Adam Barker). London: BFI, S. 56–62. [Dt. als: Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde. In: *Metéor*, 4, 1996, S. 25–34.]
- Hagener, Malte (2009) Where Is Cinema (Today)? The Cinema in the Age of Media Immanence. In: *Cinema & Cie*, 11, S. 15–22.
- Hansen, Miriam (1987) Benjamin, Cinema and Experience: «The Blue Flower in the Land of Technology». In: *New German Critique*, 40 (Winter 1987), S. 179–224.
- Harbord, Janet (2003) *Film Cultures*. London: Sage.
- Heidegger, Martin (1959) *Unterwegs zur Sprache*. Pfullingen: Neske.
- Herring, Susan C./Scheidt, Lois Ann/Wright, Elijah/Bonus, Sabrina (2005) Weblogs as a Bridging Genre. In: *Information Technology and People* 18,2, S. 142–171.
- Jay, Martin (1998) Songs of Experience. In: Ders.: *Cultural Semantics. Keywords of Our Time*. Amherst: University of Massachusetts Press, S. 37–46.
- Jedlowski, Paolo (1994) *Il sapere dell'esperienza*. Mailand: Il Saggiatore.
- Jenkins, Henry (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- (2007) *Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*. New York: New York University Press.
- De Kerckhove, Derrick (1991) *Brainframes Technology, Mind and Business*. Utrecht: Bosch & Keuning.
- Klinger, Barbara (2006) *Beyond the Multiplex. Cinema, New Technologies, and the Home*. Berkeley/Los Angeles/London: California University Press.
- Kracauer, Siegfried (1964) *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Kuhn, Annette (2002) *Everyday Magic: Cinema and Cultural Memory*. London/New York: Tauris.
- De Lauretis, Teresa (1984) *Alice Doesn't: Feminism, Semiotics, Cinema*. Bloomington: Indiana University Press.
- Levinas, Emmanuel (1982) *thique et infini. Dialogues avec Philippe Nemo*. Paris: Librairie Arthème Fayard.
- Livingstone, Sonia (2008) Taking Risky Opportunities in Youthful Content Creation: Teenagers' Use of Social Networking Sites for Intimacy, Privacy and Self-Expression. In: *New Media & Society* 10,3, S. 393–411.
- Marquard, Odo (1986) Zeitalter der Weltfremdheit? Beitrag zur Analyse der Gegenwart. In: Ders.: *Apologie des Zufälligen*. Stuttgart: Reclam, S. 76–97.

- (1994) Krise der Erwartung – Stunde der Erfahrung. Zur ästhetischen Kompensation des modernen Erfahrungsverlustes. In: Ders.: *Skepsis und Zustimmung. Philosophische Studien*. Stuttgart: Reclam, S. 70–92.
- Merleau-Ponty, Maurice (1996) Le doute de Cézanne [1945]. In: Ders.: *Sens et non-sens*. Paris: Gallimard, S. 13–33.
- Metz, Christian (1977) *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*. Paris: UGE. [Dt. als: *Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino*. Münster: Nodus 2000.]
- Montani, Pietro (1999) *L'immaginazione narrativa. Il racconto del cinema oltre i confini dello spazio letterario*. Mailand: Guerini e Associati.
- (2007) *Bioestetica*. Firenze: Carrocci.
- Morin, Edgar (1956) *Le cinéma ou l'homme imaginaire. Essai d'anthropologie*. Paris: Minuit. [Dt. als: *Der Mensch und das Kino. Eine anthropologische Untersuchung*. Stuttgart: Klett 1958.]
- Moussinac, Léon (1925) *Naissance du cinéma*. Paris: Povolozky.
- Mulvey, Laura (1989) *Visual and Other Pleasures*. Bloomington: Indiana University Press.
- Odin, Roger (1990) *Cinéma et production de sens*. Paris: Armand Colin.
- (2000) *De la fiction*. Brüssel: De Boeck.
- Papini, Giovanni (1907) La filosofia del cinematografo. In: *La Stampa* (Mailand), XLI, 18. Mai.
- Plantinga, Carl (2009) *Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience*. Berkeley: University of California Press.
- Pirandello, Luigi (1928) *Kurbeln. Aus den Tagebuchaufzeichnungen des Filmoperateurs Serafin Gubbio* [1915]. Zürich: Orell Füssli.
- Pudowkin, Wsewolod (1983) *Die Zeit in Großaufnahme. Erinnerungen/Aufsätze/Werkstattnotizen*. Berlin (DDR): Henschelverlag.
- Romano, Dario (1965) *L'esperienza cinematografica*. Florenz: Ed. Universitaria.
- Rosen, Philip (Hg.) (1986) *Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader*. New York: Columbia University Press.
- Schmidt, Jan (2007) Blogging Practices: An Analytical Framework. In: *Journal of Computer-Mediated Communication* 12,4, URL: [<http://jcmc.indiana.edu/vol12/issue4/schmidt.html>].
- Scifo, Barbara (2008) Prácticas y rituales de consumo de la telefonía móvil multimedia entre jóvenes italianos. In: *Sociedad en línea. Tecnología, identidad y cultura*. Hg. v. Juan Miguel Aguado Terrón & Inmaculada José Martínez Martínez. Madrid: Biblioteca Nueva, S. 239–263.
- Scurati, Antonio (2007) *La letteratura dell'inesperienza*. Milano: Bompiani.
- Sobchack, Vivian (1992) *Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton: Princeton University Press.



- Spottiswoode, Roger (1935) *Grammar of the Film. An Analysis of Film Technique*. London: Faber and Faber.
- Staiger, Janet (1992) *Interpreting Films: Studies in the Historical Reception of American Cinema*. Princeton: Princeton University Press.
- (2000) *Perverse Spectators: The Practices of Film Reception*. New York: New York University Press.
- Stokes, Melvyn/Maltby, Richard (Hg.) (1999) *American Movie Audiences: From the Turn of the Century to the Early Sound Era*. London: BFI.
- (Hg.) (2000) *Hollywood Spectatorship: Changing Perception of Cinema Audiences*. London: BFI.
- Telotte, Jay Paul (Hg.) (1991) *The Cult Film Experience: Beyond All Reason*. Austin: University of Texas Press.
- Thovez, Enrico (1908) L'arte di celluloido. In: *La Stampa* (Turin) XLII, 209, 29. Juli 1908.
- Toffler, Alvin (1980) *The Third Wave*. New York: Bantam.
- Williams, Linda (Hg.) (1994) *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*. New Brunswick: Rutgers University Press.