

Ute Holl, Irina Kaldrack, Cyrill Miksch, Esther Stutz, Emanuel Welinder (Hg.): Oberflächen und Interfaces: Ästhetik und Politik filmischer Bilder

Leiden/Boston/Singapur/Paderborn: Wilhelm Fink 2018, 323 S., ISBN 9783770561377, EUR 69,-

Der vorliegende Sammelband will das „Motiv oder Problem der Oberfläche“ (S.13) in der Filmwissenschaft fokussieren. Durch die Aufnahme des Interface-Begriffs tritt außerdem eine partizipative Komponente hinzu. Nachdem „Bildoberflächen zugleich Dateneingabemodule geworden sind, ist aus einem Distributionsapparat ein Kommunikationsapparat geworden“ (S.14). Folgerichtig muss sich die Filmwissenschaft zur Medienwissenschaft öffnen (vgl. S.14). Dies wird in 17 sehr verschiedenen Beiträgen erprobt, die überwiegend auf eine Tagung des Seminars für Medienwissenschaft der Universität Basel in Kooperation mit eikones, dem Nationalen Forschungsschwerpunkt (NFS) Bildkritik im Jahr 2013 zurückgehen. Inhaltlich sortiert in die fünf Themenfelder Medienarchäologie, Raumproduktion, Zeitformation, Historiographie und Strategien der Oberfläche, variieren die Beiträge sowohl in ihrem technikgeschichtlichen Anspruch, als auch in der Distanz zum Filmmaterial. Auf der einen Seite ist beispielhaft Michaela Ott's *close reading* von Steve McQueens Spielfilmen zu nennen, das sich Oberflächenphänomenen anhand von szenischen Beispielen widmet, von einer Lektüre der Gefängnisarchitektur in *Hunger* (2008) (vgl. S.185) bis hin zu einer Pathologisierung der „Ober-

flächlichkeit“ (S.188) des urbanen Lebensstils des Protagonisten von *Shame* (2011). Im Kontrast dazu stellt Volker Pantenburg (vgl. S.179f.) mit neo-formalistischen Berechnungen des Filmbildes eine Variante des *distant readings* vor, die filmische Oberflächen nach Parametern wie Farbe oder Einstellungslänge vermisst (vgl. S.123f.). Pantenburg spielt die Zugänglichkeit digitaler Analysetools – ihm geht es spezifisch um die Analyse von Kamerabewegung – jedoch nicht gegen hermeneutische Ansätze aus, sondern betont die Notwendigkeit, zwischen beiden Methoden „hin- und herzuwechseln“ (S.133).

Ähnlich variabel ist auch der Grad technischer Präzision der Autor_innen, der weitgehend metaphernbasierten Ansätzen gegenüber steht. So wird etwa Matthias Kochs und Christian Köhlers Wiederbelebung der *Posthistoire* nach einer etwas umständlichen Einführung des ‚Zombies‘ als geschichtsphilosophischer Figur erst im Rückgriff auf Hans Blumenberg mit ‚Fenster‘, ‚Rahmen‘ und ‚Spiegel‘ (vgl. S.200f.) für eine Metapherngeschichte technischer Wissensformen des Kinos anschlussfähig. Dass auch reine Technikgeschichte noch keinen Erkenntnisgewinn garantiert, zeigt sich an Joakim Reutellers und Rudolf Gschwinds Beitrag „Digitale Farbrekonstruktion von Linsen-

rasterfilm“ (vgl. S.239f.), der präzise Funktion und Bearbeitungsschritte des Verfahrens erläutert, bei dem mithilfe einer Software zur Bildanalyse die chromatischen Informationen historischen Filmmaterials rekonstruiert werden, dabei jedoch kaum theoretische Einsichten liefert.

Oberflächen und Interfaces ist eine spannende und breit angelegte Sammlung filmtheoretischer Oberflächenanalysen und Filmbetrachtungen. Die Beiträger_innen verlassen sich jedoch auf einen vorwiegend westlichen Filmkanon von Meliès bis Godard; erst Bishnupriya Ghoshs Analyse des indischen Horror-Kinos im Kontext eines erstarkenden Sicherheits-Narrativs (vgl. S.251f.) und Cyrill Mikschs Auseinandersetzung mit dem postsozialistischen Film Chinas, die gleichzeitig politische Geschichte wie die Geschichte des analogen und digitalen Filmmaterials berücksichtigt (vgl. S.277f.), erweitern diesen Raum. In der Gesamtschau fällt auf, dass die Sprachspiele einiger Einzelbeiträge der Argumentationsabsicht, wie sie die Herausgeber_innen eingangs formulieren, nicht immer zuarbeiten. So geht der Anspruch, die ästhetischen und politischen Implikationen der konstitutiven Ortlosigkeit des Filmbildes auf disparaten *Screens* (vgl. S.13) nachzuzeichnen neben spekulativer Metaphernlektüre

da verloren, wo rezeptionsästhetische Forschung geboten wäre. Die hervorragende Ausnahme ist Haidee Wassons Beitrag über „Verstärktes Licht und moduliertes Schauen“, der es schafft, mit einer fundierten Technikgeschichte von „Experimenten mit kleinen Bildschirmen“ (S.85) das Kino-Dispositiv als einzig mögliche Schauanordnung aufzulösen. Die Autorin weist mit Blick auf überlieferte Vorführungspraxis nach, dass es immer schon „konkurrierende Formen und Möglichkeiten des Filmsehens gab“ (S.14).

Auch die Referenz auf das Interface, die den Band von ähnlich ausgerichteten Arbeiten wie *Mehr als Schein. Ästhetik der Oberfläche in Film, Kunst, Literatur und Theater* (Arburg, Hans-Georg et al. [Hg.]: Zürich/Berlin: diaphanes, 2008) abheben könnte, bleibt vage. Wenn hier medienwissenschaftlich und komparatistisch gearbeitet werden soll, wäre ein Blick in die *Game Studies* spannend gewesen, die routinierter mit dem Interface-Begriff operieren. So aber bleibt die Reflexion auf die „Verschaltungen von Bildoberfläche und Projektionsapparat mit Augen und Daumen“ (S.14) oft aus, und die Deutung des filmischen Bildes weiterhin auf die Verschaltung von Kritiker_innen und Theorie angewiesen.

Alina Valjent (Köln)