LORENZ ENGELL

Ein Mauerfall – von der Rückkehr zum Anfang

Umbruch und Serie in den Medien – Revolutionen des 20. Jahrhunderts

Das Siegener Forschungskolleg, dessen Jahrestagung den Anlass für unser Kolloquium bereitgestellt hat, befasst sich zentral mit zwei historischen Medienumbrüchen, nämlich dem auf die Zeit um 1900 anzusetzenden zum einen, dem gegenwärtig sich vollziehenden, also auf die Zeit um 2000 zu datierenden, zum anderen. Der erste wird markiert in Sonderheit von der Entstehung, der Entwicklung und der raschen Ausbreitung des Films und seines Dispositivs, des Kinos. Der zweite dagegen wird markiert von der Durchsetzung des Digitalen in allen bestehenden und in verschiedenen neuen Dispositiven. Dabei scheint hier besonders das Aufkommen des rechnergenerierten und rechnergestützten Bildes interessant, weil es doch offenbar mit dem kinematographischen Bild durch eine gemeinsame Entwicklungslinie verbunden ist, die die Bilder und Bildmedien insgesamt umgreifen würde.

Mein folgender Beitrag vertritt jedoch die denkbar einfache These, dass diese beiden Umbrüche trotz der gängigen Annahme kaum etwas miteinander zu tun haben. Dieses „kaum“ zeigt einerseits an, dass die beiden Umbrüche Vorgänge jeweils völlig verschiedener Verlaufsform und auch fast gegensätzlichen Selbstverständnisses sind. Andererseits jedoch berühren sie sich doch, ganz marginal, in einem winzigen Überschneidungsbereich; winzig, aber doch groß und bedeutend genug damit das eine Verständnis vom Umbruch in das andere, scharf kontrastierende, dennoch hinüberwechseln kann; und groß genug auch als Raum für das wichtigste Leitmedium des 20. Jahrhunderts überhaupt, nämlich das Fernsehen.

1 Revolutionskonzepte

In einem engeren Sinne und in seinem eigenen Selbstverständnis handelt es sich nur bei dem ersten der beiden epochalen Umbrüche, dem kinematographischen, überhaupt um einen Umbruch im Sinne eines Umsturzes. Dagegen begreift sich die Digitale Revolution zwar als grundlegend und folgenreich, aber dennoch weniger als ereignishafter Umsturz denn als kontinuierlicher, genauer: als serieller Prozess. Das liegt daran, dass das digitale Bild ohnehin Ereignisse, also auch Umstürze, immer nur als Kette, immer nur im Rahmen ganzer Serien aus Ereignissen begreifen kann. Es handelt sich demnach um zwei voneinander unterscheidbare und sich gegeneinander differenzierende Formen des Wandels, die auf je verschiedenen Konzepten dessen aufrufen, was Wandel und was umwälzender Wandel sei und sein könne. Grob vorformuliert, vertritt dabei der revolutionäre Umbruch um 1900 eine kinematographische Auffassung vom Wandel, die serielle Revolution um 2000 dagegen eine digitale Auffassung vom Wandel. Aus dieser Differenz zwischen zwei verschiedenen Konzepten des Wandels und der Umwälzung leitet sich eine dritte Form des Wandels ab, die nämlich das frühere Konzept des Wandels in das jüngere überführt oder zu ihm hinüberführt. Dieses dritte Konzept des Wandels ist weder mit dem einen noch mit dem anderen identisch. Das 20. Jahrhundert ist dann mediengeschichtlich nicht nur durch die zwei deutlich erkennbaren Schwellen um 1900 und um 2000 eingegrenzt, sondern es ist auch dadurch geprägt, dass es von einem Konzept einer solchen Schwelle oder eines solchen Umbruchs in ein anderes überwechselt. Diese dritte Auffassung vom Wandel, die also zugleich ein Wandel der Auffassung ist, kann zumal als eine televisive Auffassung gekennzeichnet werden, sie vollzieht sich, so die These, im Fernsehen und durch das Fernsehen.

Für die Plausibilisierung dieser Hypothese – um mehr kann es hier vorerst nicht gehen – ist die Präzisierung der Konzepte hilfreich. Das gilt besonders für das Verhältnis von „Umbruch“ und „Revolution“. „Revolution“ oder „Umwälzung“ soll im Folgenden der allgemeinere Begriff sein, „Umbruch“ oder „Umsturz“ dagegen der speziellere, nämlich eine bestimmte Form der Revolution. Die andere Form der Revolution, von der der Umbruch sich unterscheidet, soll dagegen mit dem Begriff der „Serie“ modelliert werden. Umbruch und Serie sind also gleichermaßen Umwälzungen. Sie folgen jedoch grundverschiedenen Verlaufsmustern. Mit Rücksicht auf den vom Siegener Forschungskolleg geführten Begriff des Umbruchs hätten wir auch „Umbruch“ als Oberbegriff und dann ent-

sprechend „Revolution“ und „Serie“ als Unterbegriff führen können, im weiteren Untersuchungsgang wird sich aber zeigen, warum es im vorliegenden Zusammenhang nahe liegt, „Umwälzung“ oder „Revolution“ als den Oberbegriff zu führen. Für den Anfang soll die Annahme genügen, dass auch die Digitale Revolution der Gegenwart eine Revolution ist, aber eben kein Umbruch, sondern ein serieller Prozess.

Revolutionen in diesem sehr allgemeinen und beide Formen gleichermaßen abdeckenden Sinn sind nämlich Verlaufsformen historischer Prozesse; sie vollziehen sich in historischen Formationen. Damit ist vor allem gesagt, dass sie sich als ein Modus der Beschreibung dingfest machen lassen.¹ So wenig wie die Geschichte selbst sind ihre Revolutionen am Geschehen auszumachen. Aus bloßen Vorgängen oder Prozessen wird Geschichte erst im Zuge ihrer Beobachtung und Beschreibung. Auch die Revolution ist deshalb nicht an mehr oder weniger raschen und radikalen Wandel gebunden, sondern an dessen Wahrnehmung, Beobachtung oder gar Beschreibung. Die historische Beobachtung und Beschreibung gilt gewöhnlich dem grundlegend Abwesenden, nämlich dem Vergangenen.² Diese Reflexion, diese Brechung der historischen Beschreibung an dem, was sie als anwesende nicht ist, nämlich am Abwesenden, ist das spezifische Merkmal historischer Repräsentation und macht genau die Spannungsbreite aus, in der Geschichtsschreibung sich vollzieht. Im Fall der Revolution jedoch ist das grundsätzlich anders. Hier geht das Paradigma historischer Fremdbeobachtung als Beobachtung des Abwesenden über in Selbstbeobachtung. Revolution als geschichtliche Form vollzieht eine Beschreibung des Anwesenden; jedoch, da es sich ja um eine historische Form handelt, die Beschreibung des Anwesenden, Gegenwärtigen als Abwesendes. Revolution heißt Selbstwahrnehmung der gegenwärtigen Geschehnisse als geschichtliche.

Revolutionen sind demnach an Formen der Rede vom Wandel gebunden; sie sind von anderen Wandlungsprozessen unterscheidbar dadurch, dass es sich bei ihnen um Wandlungsprozesse handelt, die sich selbst als Wandlungsprozesse begreifen, mitteilen oder behaupten. Sie werden nicht von den Verhältnissen hervorgebracht, sondern durch Beobachtung und Repräsentation der Verhältnisse. Wie viele unmerkliche

1 Übergreifend dazu: Crivellari, Fabio u.a.: „Einleitung: Die Medialität der Geschichte und die Historizität der Medien“, in: dies. (Hrsg.): *Die Medien der Geschichte*, Konstanz 2004, S. 9-45. Spezieller für den vorliegenden Zusammenhang siehe Luhmann, Niklas: *Die Gesellschaft der Gesellschaft*, Frankfurt a.M. 1999, S. 569-576.

2 Halbwachs, Maurice: *Das kollektive Gedächtnis*, Frankfurt a.M. 1991, S. 66-77.

Umstürze sich schon vollzogen haben, in der Medienentwicklung oder anderswo, können wir nicht sagen; sonst wären die Umstürze ja nicht unmerklich.

Revolutionen zeichnen sich also dadurch aus, dass sie erstens das, was geschieht, überhaupt unter die Prämisse des Wandels stellen – im Gegensatz etwa zu derjenigen des Zustands oder der Stagnation, wie das historiographisch ebenfalls leicht möglich wäre. Sie machen Wirklichkeit als Wandel und nur so wahrnehmbar. Dies ist eine notwendige, aber noch keine hinreichende Bedingung für eine Revolution. Indem Revolutionen aber zweitens iterativ oder rückkoppelnd ihre Wahrnehmungen wiederum der Wahrnehmung zur Verfügung stellen, also zur Wahrnehmung als Wandel freigeben, steigern sie die Dynamik des beobachteten Wandels. So erzeugen sie, was sie behaupten, selbst, nämlich – die Revolution. Sie sind folglich selbstreferentiell, da sie alles, was sie benötigen und voraussetzen, selbst produzieren. Revolutionen enden folglich genau dann, wenn sie aufhören zu behaupten, was sie erzeugen. Aufgrund ihrer Selbstreferenz operieren sie immer in einem präsentischen Modus; sie beschreiben sich als Revolution, während sie ablaufen und andauern. Mit Niklas Luhmann kann man nachvollziehen, dass dies für die Französische Revolution zutrifft.³ Dass es zweihundert Jahre später auf die mitteleuropäischen Revolutionen zutrifft, haben wir selbst miterlebt. Die Funktion des Fernsehens als Katalysator der Umwälzung ist wenigstens in Ansätzen bekannt, die Wiedereinspeisung der Beobachtung in die Kette der Geschehnisse hat den Wandel bedeutend beschleunigt und ihm unvorhergesehene Richtungen verliehen.⁴

Das alles heißt nicht, dass Revolutionen nicht auch *ex post*, im historischen Rückblick erst entdeckt, d.h. verfertigt werden können. Zunächst unbemerkt, werden sie erst viel später historiographisch als Revolutionen bemerkt. Dabei ist denkbar, dass die Erfahrung einer Revolution, also der wirksamen Wiedereinspeisung der Beschreibung eines Geschehens als Wandel in das Geschehen selbst, solche Beschreibungen auch in der Rückprojektion auf frühere Fälle erleichtert oder plausibler macht. In diesem Sinne ließe sich dann vielleicht sagen, dass die industrielle Revolution erst die neolithische Revolution möglich gemacht hat oder auch die kinematographische Revolution diejenige des Buchdrucks. Derart zurückdatierte Revolutionen müssen dann auf einer eigenen Dis-

3 Luhmann (wie Anm. 1), S. 1071f.

4 Hoff, Peter: *Medien in der Ex-DDR in der Wende*, Berlin 1991 und von Amelunxen, Hubertus (Hrsg.): *Television – Revolution. Rumänien im Dezember 1989*, Marburg 1990.

kursebene, nämlich im historischen oder in unserem Fall speziell im medienhistorischen Diskurs beschrieben und verhandelt werden. Dabei schaltet dieser Diskurs zwar, wie gesehen, vom selbstreferentiellen auf den fremdreferentiellen Modus um. Dennoch entdeckt er in aller Regel in der beobachteten Revolution Aspekte ihrer Selbstbeschreibung. Von außen oder vom späteren Zeitpunkt aus sind Revolutionen mindestens auch als selbst beobachtende Wandlungsprozesse beobachtbar. Das ist hier eigentlich nicht unser Thema, aber gerade die Buchdruckrevolution dürfte dafür Belege bereithalten.⁵

2 Das kinematographische Konzept des Wandels

Betrachten wir etwas näher die Auffassung, die der Film vom Wandel hegt, d.h. von der Bewegung, und zwar am Beginn der Filmentwicklung, nämlich in der Zeit um 1900. Diese Auffassung wird zentral dafür sein, welche Art der Revolution sich mit dem Film verbindet, wenigstens vom Film selbst aus gesehen. In den frühen Filmen der Lumières scheinen zwei Auffassungen von der Bewegung gegeneinander zu stehen. Wir können nämlich Aufnahmen ausmachen, die mit der Differenz von Vorher und Nachher operieren, und solche, die das nicht tun. *LE DÉJEUNER DE BÉBÉ*, *LA PARTIE D'ÉCARTES* und *VUE DE LA MER* etwa operieren nicht mit dieser Differenz. Selbstverständlich zeigen auch und gerade diese Filme zeitliche Abläufe, aber sie gestalten sie nicht über den Gegensatz von Anfang und Ende. Entweder zeigen sie zwar einen Anfang, einen Auftritt etwa, aber keinen Schluss; oder sie haben weder Anfang noch Ende; oder genauer: ihr eigener Anfang und ihr eigenes Ende bleiben dem Gezeigten äußerlich. Vor dem Beginn der Aufnahme und nach ihrem Ende besteht das Gezeigte fort; die zeitlichen Grenzen des Films haben mit denjenigen der gezeigten Bewegungen nichts zu tun, sie reflektieren sich nicht in ihnen.

Dagegen haben etwa *LA SORTIE DES USINES*, *L'ARROSEUR ARROSÉ* und *L'ARRIVÉE DU TRAIN* sehr wohl Anfang und Ende in einem strengen Sinne. Gerade, indem sie die leere oder nicht ausgefüllte Szenerie des Anfangs zeigen, in die dann die Handlung, d.h. die Bewegung, eintritt und die sie am Schluss wieder verlässt, reflektieren sie ihre eigene Begrenzung in der Zeit in dem, was sie zeigen. Sie zeigen zwischen Anfang und Ende eine grundlegende Differenz, sie beobachten den Unterschied, den die Beobachtung macht, nämlich den zwischen Anfang und Ende, im

5 Luhmann (wie Anm. 1), S. 291-302.

Beobachteten. Was vorher war, ist etwas anderes, als was nachher sein wird.

Besonders schön, ja zentral in diesem Zusammenhang ist natürlich der Lumière-Film *LA DÉMOLITION D'UN MUR*⁶. Wir sehen in der typischen Manier des Lumièrefilms Arbeiter beim Umstürzen einer Mauer. Die Mauer steht genau senkrecht zur Blickachse, so dass wir auf ihre Schmalseite sehen. Die Arbeiter hacken auf den unteren Teil der Mauer ein und stemmen sich oben gegen die Mauer, wobei sie noch eine kurbelbetriebene Stemmhilfe zur Hand nehmen. Die Mauer neigt sich und beginnt zu stürzen; die Arbeiter ziehen sich in sicheren Abstand zurück. Der Fall der Mauer löst eine große Staubwolke aus, die die ganze Szene komplett einhüllt. Während sich der Staub noch legt, eilen die entfernter stehenden Arbeiter bereits wieder „ins Bild“, und alle beginnen, die Mauerreste mit Spitzhacken zu zerkleinern. Der Film existiert in zwei Fassungen. Die zweite unterscheidet sich von der ersten dadurch, dass sie sie verdoppelt: unmittelbar im Anschluss an die beschriebene Szene wird eine Rückwärtskopie derselben Szene angefügt. Die Mauer ersteht wieder aus ihren Ruinen, von Staub umwölkt, bis sie schließlich wieder gerade dasteht. Dieser zweite, umgekehrt verdoppelnde Film beobachtet genau die Differenz zwischen den beiden kinematographischen Bewegungsauffassungen. Er speist seine Auffassung vom Wandel wiederum in den beobachteten Wandel ein. Eben das macht ihn zum ersten Revolutionsfilm der Filmgeschichte, und zwar präzise dem ersten Film, in dem die Revolution, die der Film selbst ist, sichtbar gemacht wird. Einerseits handelt es sich, und zwar genau bis zu seiner Mitte, um einen Film mit Anfang und Ende. Andererseits aber wird im zweiten Teil des Films, in dem die umgeworfene Mauer wie von Geisterhand sich wieder aufrichtet, die veränderte Situation des Endes wieder zurück genommen und die Situation des Anfangs wieder hergestellt. Die Differenz wird erst aufgemacht, dann aber wieder eingezogen. Dies erfordert aber, dass der Film in zwei Teile zerfällt, einen, in dem die Mauer niederfällt, und einen anderen, in dem sie aus den Ruinen wieder aufersteht. Es erfordert, dass das Ende des einen zugleich der Anfang des anderen Teils ist, also eine rekursive Beziehung zwischen den beiden Teilen.

Vielleicht ist es genau dieser ganz frühe Film, in dem das Prinzip der Differenz, das Prinzip vom Ende, das vom Anfang verschieden ist, in filmisch paradoxer Weise siegt über die ungegliederte, kontinuierliche Auffassung vom Wandel ohne Anfang und Ende. Denn der Effekt einer

6 Aubert, Michelle/Séguin, Jean Claude: *La production cinématographique des Frères Lumière*, Lyon 1996, S. 690f.

Rückkehr zum Anfang erfordert die Verdoppelung der Unterscheidung von Anfang und Ende: Jeder Teil hat jetzt nämlich einen Anfang und ein Ende; und genau dadurch werden sie voneinander unterscheidbar. Sie markieren damit sogar die größtmögliche Differenz, denn der eine ist ja nichts anderes als die genaue Umkehr des anderen; was Anfang war, wird Ende, und umgekehrt; aber das geht nur, wenn man Anfang und Ende sauber und scharf voneinander trennt. Der Witz, der in der Aufhebung des Gegensatzes besteht und an die Möglichkeit erinnert, ohne ihn auszukommen, funktioniert nur, wenn der Gegensatz nicht nur vorausgesetzt, sondern maximal ausgedehnt wird. Die Umkehrung bestätigt das Umgekehrte. Der Film beobachtet hier nicht nur den Wandel durch Wandel, sondern er speist die Beobachtung wiederum als Beobachtetes in die Beobachtung ein und beobachtet sie ein zweites Mal. Das genau ist eine Revolution. Mit und seit LA DÉMOLITION D'UN MUR nimmt der Film den Wandel als Umbruch wahr, nämlich als Differenz von vorher und nachher.

Systematisch wird der Film dann bei Méliès auf diese Differenz gegründet, auf den Einschnitt in das Kontinuum und damit auch auf die Differenz nicht nur zwischen dem Vorher und dem Nachher, sondern auch zwischen Einschnitt und Kontinuum⁷. Was bei LA DÉMOLITION D'UN MUR begonnen worden war, die Wiederholung der Differenz von Anfang und Ende im Innenraum des Films selbst, also genau zwischen Anfang und Ende, wird jetzt vervielfacht und reflektiert. Der Stoptrick, LA DISPARITION D'UNE DAME, lebt von der Maximierung der Differenz von Vorher und Nachher: Wo eben noch etwas war, ist jetzt nichts mehr, oder etwas anderes; wo vorher nichts war, ist jetzt etwas. Auch die Aufgliederung eines Films in mehr oder weniger geschlossene *Tableaux*, Szenen je eigener Dauer und eigener Dramaturgie, die Méliès vornimmt, verfestigt und vervielfältigt die Unterscheidung von Anfang und Ende und die sich damit selbstgebende von Kontinuum und Einschnitt⁸. Die bipolaren oder binomischen Figuren, die *große Form*, die *kleine Form* und die *Transformationen*, die nach Gilles Deleuze das klassische Kino als Handlungskino dann dominieren werden, haben hier bereits ihren Ursprung⁹. Aber auch das Kino der Großaufnahme und des Affekts, das

7 Sadoul, Georges: *Georges Méliès*, Paris 1961.

8 Vgl. dazu Nagel, Josef: *Frühe Entwicklungstendenzen einer medien-spezifischen Filmsprache*, Erlangen 1988 (Diss.); Burch, Noël: *La lucarne de l'infini. La naissance du langage cinématographique*, Paris 1990.

9 Deleuze, Gilles: *Kino*, Bd. 1: Das Bewegungs-Bild, Frankfurt a.M. 1989, S. 193ff., hier S. 217ff.

Kino des „Gesichts der Dinge“ ruht auf dem Gegensatz von Kontinuum und Schnitt auf, nur dass der Schnitt hier ein räumlicher ist, der in einen zeitlichen Schnitt eingekleidet wird, in das Nacheinander der Einstellungen¹⁰. Der Film macht, anders gesagt, den Wandel aus als Differenz von Vorher und Nachher. Sein Begriff von der Revolution ist dann folglich ebenfalls einer des Umbruchs, der zwischen vorher und nachher einen Unterschied oder gar den Unterschied überhaupt ausmacht. Vor der Revolution ist nicht nach der Revolution. Wir haben es also mit dem verblüffenden und paradoxen Resultat zu tun, dass ausgerechnet der Film, das Medium des Kontinuums, das den Wandel eben nicht durch Stillstand, sondern durch fließenden Wandel codieren kann, die Revolution dennoch immer als Umbruch markieren muss.

3 Das digitale Konzept des Kontinuums

Von ganz anderer Art dagegen ist die Digitale Revolution. Allerdings können wir über sie, da sie ja gerade noch andauert, nicht so viel und vor allem nichts Abgeschlossenes sagen. Als Leitparadigma des digitalen Bildes soll hier das Bild des Computerspiels angenommen werden. Das Spielbild ist zumindest eine, wenn nicht sogar überhaupt die entscheidende populäre Form, in der das digitale Bild sich durchsetzt¹¹. Digitale Bilder sollen hier zudem in denjenigen Eigenschaften begriffen werden, die sie über andere, nicht rechnergestützte Bilder hinaus ausmachen. Natürlich können und werden digitale Bilder sich auch verhalten wie Photographien oder Filmbilder oder sich zumindest an ihnen orientieren. Gerade in dieser Anpassungsfähigkeit liegt vermutlich eine ihrer größten Stärken, aber diese intermedialen Beziehungen sollen hier erst einmal unbeachtlich bleiben.

Die Digitale Revolution arbeitet nicht mit dem Gegensatz von Vorher und Nachher und zwischen Kontinuum und Einschnitt. Vielmehr definiert sie das Kontinuum als eine unendliche und sogar unendlich steigbare Zahl von Einschnitten. Jeder Zeitpunkt der Spielhandlung ist, wie das charakteristisch auch für die Bildpunkte des digitalen Bildes ist, einzeln adressiert. Jeder Punkt der Bildfläche und jeder Zeitpunkt der Bildfolge kann einzeln angesteuert werden und dann in Raum und Zeit,

10 Balázs, Béla: „Das Gesicht der Dinge“, in: ders.: *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films* [1924], Frankfurt a.M. 2001, S. 59-64.

11 Neitzel, Britta: *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*, Bauhaus Universität Weimar 2000 (Diss.).

Ort und Stelle entweder einer Veränderung oder aber einer Nicht-Veränderung werden. Dadurch wird jede Bildhandlung in zahllose einzelne Schritte zerlegbar. Das Kontinuum der Handlung wird dabei jedes Mal unterbrochen, aber dafür bildet sich ein Kontinuum der Unterbrechungen, der Bearbeitungsschritte heraus. Zwischen je zwei Orte oder Stellen, sowohl des Bildes als auch der Bilderfolge in der Zeit, kann immer noch ein anderer Ort, eine andere Stelle eingeschoben werden. Dabei ist von entscheidender Bedeutung, dass dieser Einschub als identische Reproduktion des Selben, als Wiederholung, durchgeführt werden kann oder aber als Variante. Um Serialität handelt es sich einmal im Sinne uner-schöpflicher Reproduktivität, zum anderen aber auch im Sinne einer Serie von Veränderungsschritten. Jeder Schritt in diesem Veränderungsprozess ist zudem seinerseits entweder reproduzierbar oder revidierbar. Was für das kinematographische Bild, wie hier bei den Lumières sichtbar, ein Extremzustand ist, nämlich die Rückkehr auf Anfang, ist für das digitale Bild selbstverständlich. Das kinematographische Bild repräsentiert den Abbruch der Mauer und kann ihn als Repräsentation dann auch umkehren, das digitale Bild dagegen reproduziert ihn; genauer: es reproduziert die bildliche Repräsentation des Abbruchs. Von Umkehr zu sprechen ist dann eigentlich nicht mehr möglich.

Neben die identische Reproduktion und die abweichende Variation tritt dabei jedoch, erneut grundlegend anders als im Film, die Revision. Jeder missglückte Versuch kann wiederholt werden, jeder gelungene kann optimiert werden, jedes Spiel prinzipiell unendlich oft wiederholt werden. Für die Ereignisse im digitalen Bild des Spiels – und vielleicht in digitalen Bildern überhaupt – gilt nicht mehr, was Niklas Luhmann festhält, dass Ereignisse nicht veränderbar sind¹². Das rechnergenerierte oder rechnergestützte Bild hat deshalb auch keinen Anfang und kein Ende. Nach dem Spiel ist vor dem Spiel. Und so, wie das kinematographische Bild seine eigene Setzung der Anfänglich- und der Endlichkeit reflektiert, im Gezeigten wieder aufnimmt – wir haben es an Lumière beobachtet –, so reflektiert auch das Spielbild seine Nichtunterscheidung von Anfang und Ende, es wechselt von der Differenzperspektive zur Perspektive ihrer Einheit. Als Spielbild geht es ihm vor allem darum, den Abstand zwischen Anfang und Ende ständig neu zu bestimmen und dabei zu verändern. In vielen Fällen geht es sogar darum, beide immer weiter auseinander zutreiben. Das digitale Bild, mindestens als Spielbild, vermutlich aber auch in anderen Varianten, besteht überhaupt

12 Luhmann (wie Anm. 1), S. 1009.

nur als Möglichkeitsraum, als unendliches Potential der Veränderung.¹³ Es zeigt stets an, dass es auch anders sein und anders werden könnte. Es ist ein Bild stets im Zustand der Verfertigung. Deshalb repräsentiert es auch nicht mehr, genauer: Es hat diese Möglichkeit noch, aber es hat daneben auch andere Möglichkeiten, etwa solche bloßer Wiederholung. Die Besorgnisse eines nicht mehr zwingend repräsentativen Bildes treiben deshalb zu Recht alle Theorien des Digitalen um, die dafür Konzepte wie solche der Simulation oder der Hyperrealität geprägt haben.¹⁴

Anders als im kinematographischen Bild wird ein einmal vollzogener Wandel nicht mehr festgeschrieben. Die Festschreibung selbst wird vielmehr nahezu unendlichem Wandel ausgesetzt. Das Spiel generiert eine Erzählung, indem es tendenziell unendlich viele Varianten der Erzählung durchspielen lässt. Die Differenz zwischen den einzelnen Varianten kann dabei nahezu beliebig klein werden. Genau das aber, die Minimierbarkeit und unendliche Vermehrbarkeit der Differenzen, ist das, was, so Gilles Deleuze, das Grundcharakteristikum der Serie ausmacht.¹⁵ Die Serie handelt nicht mehr von Differenzen, sondern tritt auf als Einheit aller Differenzen.¹⁶ Die Einheit der Differenz ist keineswegs die Aufhebung der Differenz, sondern, im Gegenteil, Bedingung der Möglichkeit von Differenz überhaupt. Auch darin entpuppt sich das digitale Bild als ein Feld der Möglichkeit; weniger als eine Form denn als Feld der Einheit der differenten und varianten Formen, also in einem strengen, d.h. systemtheoretischen Sinn als Medium. Damit ist auch klar, dass das digitale Bild keinen punktuellen Umbruch markiert, sondern den Prozess des Umbrechens selbst in die Zeit hinein projiziert. Anders als für die Rede vom Umbruch gibt es für das digitale Bild dabei kein Vorher und kein Nachher.

13 Dazu ausführlicher Engell, Lorenz: „Die Liquidation des Intervalls. Die Entstehung des digitalen Bildes aus Zwischenraum und Zwischenzeit“, in: ders.: *Ausfahrt nach Babylon. Essays und Vorträge zur Kritik der Medienkultur*, Weimar 2000, S. 183-206.

14 Baudrillard, Jean: *Die Agonie des Realen*, Berlin 1978; Eco, Umberto: „Reise ins Reich der Hyperrealität“, in: ders.: *Über Gott und die Welt*, München 1978, S. 36-99.

15 Deleuze, Gilles: *Kino*, Bd. 2: *Das Zeit-Bild*, Frankfurt a.M. 1991, S. 191ff.

16 Deleuze, Gilles: *Differenz und Wiederholung*, München 1992, S. 58ff., hier S. 84 u. S. 329ff.

4 Mediengeschichtliche Denkfiguren

Die Revolution, so haben wir anfangs festgehalten, ist eine Form der Rede, und zwar genauer: der Erzählung. Offensichtlich kennt sie – mindestens – zwei Formen, nämlich den Umbruch und die Serie. Der Umbruch zeichnet sich dadurch aus, dass in ihr erstens der Strukturkern der Erzählung, nämlich die Differenz von Vorher und Nachher, zum eigentlichen Erzählgegenstand wird und dass sie zweitens die Erzählung selbst im Wege der Rückkopplung in das Erzählte wieder einspeist. Dasselbe gilt auch für die Serie, aber mit dem gravierenden Unterschied, dass sie nicht mit der Differenz von Vorher und Nachher operiert, sondern mit der Einheit oder der Möglichkeit dieser Differenz. Sie leistet dies, indem sie diese Differenz pluralisiert, minimalisiert und sich schließlich mit dem Übergang von einer zur anderen Differenz identifiziert. Paradoxerweise konnten wir feststellen, dass die kinematographische Rede von der Revolution nach dem Modell des Umbruchs, dagegen die digitale Rede nach demjenigen der Serie gearbeitet ist. Das analoge Medium also begreift in einer seltsamen Kreuzung den Wandel als diskret, das digitale dagegen als Kontinuum.

Interessanterweise scheint es, vorsichtig vermutet, diesen Unterschied in den beiden Revolutionserzählungen, der umbruchartigen und der seriellen, nicht nur in den beiden Bildtypen, die wir hier untersucht haben, zu geben, sondern auch in der historiographischen Rede von der jeweiligen Revolution. Die umstürzlerische Rede folgt hauptsächlich dem Schema des Vorher und Nachher, sie arbeitet mit den dichotomischen Vorstellungen des *Bislang* und des *Nummehr*. Was *bis jetzt* gewesen ist, ist *ab jetzt* nicht mehr oder soll nicht mehr sein. Je nach den Verhältnissen kann diese Rede auch variieren; sie kann den alten Zustand bis gestern oder bis heute und entsprechend den neuen ab heute oder ab morgen andauern lassen. Immer aber arbeitet sie mit dieser Differenz. Sie operiert also mit der Eigenschaft des Jetztpunkts, zugleich als letzter Punkt des Vergangenen wie auch als erster Punkt des Zukünftigen zu dienen, mit der charakteristischen Doppelgesichtigkeit der Gegenwart, deren eines Gesicht zurück- und deren anderes vorausweist. Dagegen folgt die serielle Rede von der Revolution einem anderen Schema, nämlich dem des *schon längst*, das dem *noch nicht* entgegensteht. Diese Dichotomie lässt sich steigern bis zum *immer schon* im Gegensatz zum *niemals*; Grenzwerte, die dann auf die Leugnung des Wandels hinauslaufen und also auch die Revolution negieren.

Diese zweite Rede ermöglicht also ein Kontinuum zwischen Revolution und Nicht-Revolution. Den eigentlichen Wandel lokalisiert sie nicht in der Gegenwart, sondern bezeichnet ihn entweder als noch ausstehenden oder aber schon stattgehabten. Es ist der Typ der Rede von der Zukunft, die schon begonnen hat oder deren Beginn sogar in der Vergangenheit liegt. Sie macht das Jetzt nicht als Scheidepunkt zwischen Vorher und Nachher, zwischen Gestern und Morgen aus. Für sie ist das Jetzt vielmehr eine andauernde Gegenwart von eigener Erstreckung, die sich noch dazu selbst durch die Zeit bewegt und dabei andauernd Zukunft in Vergangenheit verwandelt. Gegenwart erscheint dann als Vergangenheit der Zukunft und Zukunft der Vergangenheit. Es kann nicht erstaunen, dass dieser Typ in der Rede von der Digitalen Revolution besonders häufig und markant anzutreffen ist oder wenigstens war, in den späten 1980er und den frühen 1990er Jahren. Norbert Bolz etwa, in geringerem Umfang auch Friedrich Kittler, ist dadurch aufgefallen, dass er die Revolution als bereits stattgehabte, aber unbemerkt gebliebene beschrieb und immer wieder die Wendung des *schon längst* bediente.¹⁷ Auch bei Vilém Flusser findet sich dieser Typ der Rede, aber auch bei deutlich weniger weit spannenden Autoren, wie etwa Florian Rötzer.¹⁸ Dagegen lassen sich dann beruhigendere Diskurse ausmachen, die die Komplementärform aufspannen. Sie fassen als Apokalyptiker im Sinne Ecos die Veränderungen der Digitalen Revolution mindestens als noch bevorstehende, als Integrierte jedoch vorzugsweise als gar nicht mögliche, jedenfalls nicht zu befürchtende.¹⁹

5 Das televisive Konzept der Serie

Das 20. Jahrhundert scheint als Medienzeitalter also von zwei Schwellen eingegrenzt zu sein, zwei Revolutionen, die sich aber dadurch unterscheiden, welches Konzept der Revolution sie ausbilden. Deshalb sind die beiden Schwellen verschieden, die eine ist als Umbruch, die andere als Serie zu charakterisieren. Diese Vermutung zieht sofort eine weitere

17 Bolz, Norbert: *Theorie der Neuen Medien*, München 1989; Kittler, Friedrich: *Grammophon Film Typewriter*, Berlin 1986.

18 Flusser, Vilém: *Ins Universum der technischen Bilder*, Göttingen 1985; Rötzer, Florian: *Digitale Weltentwürfe. Streifzüge durch die Netzkultur*, München 1998; vgl. auch Rötzer, Florian: „Zurück in die Höhle der Schatten?“, in: ders./Weibel, Peter (Hrsg.): *Strategien des Scheins. Kunst, Computer, Medien*, München 1991, S. 298-312.

19 Eco, Umberto: *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur*, Frankfurt a.M. 1984, S. 15-35.

Frage nach sich. Wie konnte es zu diesem Wandel in der Auffassung vom Wandel kommen? Wie hat sich der Umschwung von der Wahrnehmung der Revolution als Umbruch zur Wahrnehmung der Revolution als Serie vollzogen, etwa: Ist er seinerseits als Umbruch oder aber als Serie zu kennzeichnen?

So, wie der Film als Medium des Umbruchs und das digitale Spielbild als Medium der Serie ausgemacht werden konnte, so scheint der Umschwung vom einen zum anderen ein drittes Medium zu erfordern. Unter dem Einfluss des Digitalen scheint zunächst auch der Film übergehen zu können zu einer seriellen Sicht der Dinge; und er scheint die Serialität, die minimale Differenz sogar thematisieren zu können, d.h. sie im Rahmen seiner Epistemologie aufschließen. Filme wie *SMOKING – NON SMOKING* (Resnais), wie *DER ZUFALL MÖGLICHERWEISE* (Kieslowski) und wie *LOLA RENNT* (Tykwer) leisten genau dies.²⁰ Und schon lange vorher scheint der Film nicht binäre, nicht binomische Konzepte des Wandels und des Bildes vom Wandel aufgebracht zu haben, in den Plansequenzen des französischen Films²¹, in den *optischen Situationen* des Neorealismus²², in Tarkowskij's Konzept des *Zeitdrucks*.²³ Schließlich muss beachtet werden, dass ein Moment des Seriellen schon den ganz frühen Film geprägt hat, auch wenn es sich dann nicht dauerhaft durchsetzen konnte. Der Stummfilm kennt bereits die Serienformen mit z.T. wöchentlichen, z.T. monatlichen Fortsetzungen und insgesamt meist 10 bis 20 Episoden. Pearl White war zwischen 1914 und 1924 der wichtigste Star dieses Genres mit Serien wie *THE PERILS OF PAULINE*, *THE EXPLOITS OF ELAINE* und *THE HOUSE OF HATE*²⁴; in Frankreich gab es *FEUILLADES PHANTOMAS*, *VAMPIRES*, *JUDEX* und *PARISSETTE*.²⁵ Hier besteht zweifellos ein frühes Vorläuferpotential; und wenn wir oben die Repräsentationslogik des Films gegen die Repetitionslogik des Digitalen

20 Zu *SMOKING-NON SMOKING*: Heller, Heinz B.: „Ou bien ou bien. Differenz und Wiederholung in Alain Resnais ‚Smoking/Non-Smoking‘“, in: Felix, Jürgen u.a. (Hrsg.): *Die Wiederholung*, Marburg 2001, S.479-490; *LOLA RENNT* ist wegen seiner Wiederholungsstruktur ausdrücklich in die Nähe zum Videospiel, dem digitalen Spielbild, gerückt worden von Schuppach, Sandra: *Tom Tykwer*, Mainz 2004, S. 54ff.

21 Bazin, André: „Schneiden verboten!“, in: Bazin, André: *Was ist Film?*, Berlin 2004, S. 75-89.

22 Deleuze (wie Anm. 15), S.12ff., hier S. 26ff.

23 Tarkowskij, Andrej: *Die versiegelte Zeit. Gedanken zur Kunst, zur Ästhetik und Poetik des Films*, Berlin/Frankfurt a.M. 1985, S. 136.

24 Toeplitz, Jerzy: *Geschichte des Films*, Bd. 1, Berlin 1979, S. 133.

25 Buchka, Peter: *Ansichten des Jahrhunderts. Film und Geschichte in zehn Portraits*, München 1988, S. 17-28.

abgesetzt haben, so muss doch daran erinnert werden, dass Benjamin gerade im Film die Logik der Reproduktion am Werk sah.²⁶ Trotz solcher Hellsichtigkeit setzt sich aber die Serialität im Film letztlich nicht durch und prägt sich nicht aus; und die reproduktive Funktion des Films, immer wirksam z.B. in der flächenhaften Durchdringung eines Marktes durch Hunderte und Tausende gleichzeitig gestarteter Kopien, wird durch seine Repräsentationsfunktion stets überlagert. Die Revidierbarkeit, die beliebige Minimierung der Differenz und die Ununterscheidbarkeit des Vorher vom Nachher etwa, wie sie die entfaltete Serialität kennzeichnen, können mit den Mitteln des Films nie erreicht werden. Der Film enthält bereits einen funktionalen Kern jenes neuen Verständnisses von der Revolution, die ihn schließlich ablösen wird, aber er trägt dieses Verständnis nicht aus und entwickelt diesen Kern nicht weiter. Deshalb scheint der Ort, an dem das Umbruchkonzept des Wandels sich zum Konzept des Seriellen wandelt, weniger der Film zu sein, der auf diese Entwicklung möglicherweise eher reagiert als sie vorantreibt. Dies geschieht vielmehr im Fernsehen.

Zunächst einmal können im Fernsehen relativ leicht beide Formen nebeneinander beobachtet werden, und zwar nicht nur da, wo das Fernsehen entweder das kinematographische Muster aufnimmt und überformt oder sich dem es wiederum überformenden Muster des Digitalen Bildes seinerseits unterwirft und anpasst. Vielmehr bestehen beide Formen der Auffassung vom Wandel gerade dort nebeneinander, wo das Fernsehen genuine eigene Formen ausbildet. Das Fernsehen scheint geradezu kenntlich zu sein daran, dass es im Bereich der Repräsentation einerseits fußt und bleibt²⁷, den Bereich der Repetition und der Reproduktion andererseits, der dann ins Serielle jenseits der Repräsentation münden wird, aber schon eröffnet.²⁸ Das gilt etwa für die klassische Fernsehserie.²⁹ In der klassischen Fernsehserie als Episodenserie besitzt jede Folge, wie ein winziger Film, eine abgeschlossene Handlung und markiert genau eine

26 Benjamin, Walter: „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“, in: *Gesammelte Schriften*, Bd. I/2, hrsg. v. Rolf Tiedemann/Hermann Schwepenhäuser, Frankfurt a.M. 1991, S. 471-508.

27 Vgl. dazu: Fable, Oliver: „Das Bild und das Sichtbare. Eine Bildtheorie des Fernsehens“, in: ders./Engell, Lorenz (Hrsg.): *Philosophie des Fernsehens*, München 2005, S. 77-90, hier S. 88f.

28 So entwickelt: Heath, Stephen: „Representing Television“, in: Matzl, Siegfried u.a. (Hrsg.): *Bild und Geschichte*, Wien 1997, S. 129-170.

29 Buxton, David: *From The Avengers to Miami Vice: Form and Ideology in the Television Series*, Manchester 1990; Kreuzer, Helmut/Prümm, Karl (Hrsg.): *Fernsehsendungen und ihre Formen. Typologie, Geschichte und Kritik des Programms in der Bundesrepublik Deutschland*, Stuttgart 1979.

Differenz von Anfang und Ende. Im Binnenbereich der Episoden gilt, sogar in besonders in unerbittlicher Schematik, die ganze Mechanik der Bipolarität und des Binoms von Held und Gegenspieler, Gut und Böse, Totale und Großaufnahme, Reiz und Reaktion. Gegenüber dem Film und dem Kino wird dieser Aspekt sogar noch dadurch verstärkt, dass die Folge Teil eines Programmablaufs ist und hinsichtlich ihres Beginns und ihres Endes chronometrisch ganz genau datiert.

Andererseits aber stehen die Episoden nicht oder nur sehr schwach in einem zwingenden Folgeverhältnis zueinander. Im Zwischenraum zwischen den Episoden vergeht keine Zeit, aber es besteht auch keine Gleichzeitigkeit. Zwischen zwei Folgen kann bei der strikten Episodenserie, wie sie die 1950er bis 1970er Jahre kennzeichnet, immer eine weitere eingeschoben werden. Allerdings bleibt dieses Moment im Zwischenraum zwischen den Episoden enthalten, es bleibt fremdreferentiell, dringt nicht in den Binnenraum der Episoden ein und wird dort nicht reflektiert. Die Episoden gehorchen also je für sich und in ihrer programmlichen Einbindung einem Umbruchprinzip, ihre Anordnung jedoch gehorcht, wenn sie nicht überhaupt gänzlich a-temporal bleibt, eher einem seriellen Prinzip.

Die Hereinnahme der seriellen Anordnung in das Innere der Serie geschieht jedoch in einer anderen Form der Fernsehserie, nämlich in der Soap Opera.³⁰ Die Daily Soap Opera kennt einen kontinuierlichen und einsinnigen Fortgang in der Zeit, aber sie gestaltet ihn so, dass er in nahezu beliebig kleine Schritte zerlegbar ist und damit nahezu beliebig verlangsamt werden kann. Dieses Prinzip der kleinstmöglichen Differenz wird aber nicht nur zwischen den Folgen der Daily Soap Opera angewandt, sondern auch in den Folgen selbst. Das Prinzip der abgeschlossenen Episode wird aufgeweicht. Durch die Konvention der mehrsträngigen Erzählung wird in jeder Folge etwas begonnen, etwas anderes weitergeführt und etwas Drittes abgeschlossen. So schwebt jede Folge in charakteristischer Weise zwischen dem *schon längst* des Begonnenen und dem *noch nicht* des Bevorstehenden; sie ist in eigentümlicher Weise von Gegenwart entleert. Was immer geschieht, es hat immer schon begonnen und ist noch nicht zu Ende. Weder die einzelne Folge noch die Serie im Ganzen führen irgendwie auf einen Abschluss hin.

Die Usance, immer wieder neue Figuren einzuführen, deren Verbindung zu den bereits bekannten Figuren in einer zeitlich vor dem Beginn der Serienerzählung liegenden Vergangenheit zu suchen ist, deutet

30 Morton, Robert (Hrsg.): *Worlds without End: The Art and History of the Soap Opera*, New York u.a. 1997.

zudem an, dass die Serie auch keineswegs da beginnt, wo sie beginnt, sondern sich so, wie sie sich unendlich in die Zukunft vorarbeitet, zugleich auch in die Vergangenheit ausdehnt. Was sich dann mitteilt, ist der Fluss der Zeit selbst, ist jene berühmte „unendlich hervorquellende Mitte ohne Anfang und Ende“, von der Cantor und Pingree sprechen.³¹ Hinzu kommt natürlich der enorme Redundanzanteil, der sowohl die einzelne Folge wie auch die Serie im Ganzen kennzeichnet. Dies betrifft das Verhältnis von Wort und Bild, schließt Gestik und Mimik des serientypischen Darstellungsstils ein und kehrt bei der unentwegten Wiederaufnahme immer gleicher Handlungsmuster der Soaps wieder. Dennoch handelt es sich nicht um schiere Wiederholung, sondern eben um ein serielles Verhältnis zur Zeit.

Interessanterweise konvergiert hier die Soap Opera mit einer anderen fernsehtypischen Grundform, nämlich mit der Live-Sendung.³² Auch die Livesendung operiert mit dem Zwischenraum zwischen dem *schon längst* und dem *noch nicht*, eher jedenfalls als mit dem ereignistypischen *bislang* und *nunmehr*. Das liegt daran, dass der ereignishaft Minimalzeitpunkt vorübergeht und nicht wiederholbar ist. Das Fernsehen dagegen bemüht sich nach Kräften, solche Umbruchsituationen innerhalb des andauernden Live (der entscheidende Treffer z.B.) durch Auflösung in Zeitlupen und durch Wiederholungen in den seriellen Raum zwischen dem *schon längst* und dem *noch nicht* einzubauen, in dem zwischen die Ursache und die Folge, zwischen Anfang und Ende der Aktion eben immer neue und tendenziell unendlich viele Zwischenschritte eingelegt werden können. Das Kontinuum der Liveübertragung, der Echtzeit, wird immer wieder verlassen und zerlegt und gerade dadurch als seriell Kontinuum erst geschaffen. Erneut taucht die Paradoxie auf: Gerade in seinen analogen Formen wie in der Liveübertragung arbeitet das Fernsehen mit der Zerlegung in diskrete Schritte, gerade in seinen diskreten Formen wie der Serie in Folgen arbeitet es kontinuierlich. Kurz, es inszeniert den Umbruch als Serie und die Serie als Umbruch, genauer: Es reflektiert eins im anderen, es setzt sie in eins.

Gerade weil es an der Veränderung selbst interessiert ist – und nicht nur an ihrem Ergebnis –, kann das Fernsehen umbruchhafte Punkt-

31 Cantor, Muriel/Pingree, Suzanne: *The Soap Opera*, Beverly Hills u.a. 1983.

32 Eco, Umberto: „Zufall und Handlung. Fernsehserfahrung und Ästhetik“, in: ders.: *Das offene Kunstwerk*, Frankfurt a.M. 1977, S. 186-211.

ereignisse nicht stehen lassen. Es serialisiert sie.³³ Ereignisse nämlich sind, wie Luhmann feststellt, so rasch vorüber, dass sie sich nicht verändern können: Ihnen bleibt dazu keine Zeit.³⁴ Erst das Fernsehen verschafft ihnen diese Zeit. Insofern die markantesten Ereignisse immer der Beginn von Etwas oder das Ende von Etwas sind, generiert das Fernsehen stets weitere Ereignisse, weitere Schnitte, die noch vor dem Anfang oder nach ihm, nach dem Ende oder vor ihm eingreifen. Das ist das eigentümliche Konzept, das das Fernsehen vom Wandel und folglich von der Revolution hegt und ermöglicht; ein reflexiver Wandel, der alles Punktuelle umwandelt in Serielles. Damit erfordert das Fernsehen natürlich andererseits, dass es Punktuelles gibt, das es fortlaufend in Serielles verwandeln kann. Das Fernsehen markiert deshalb selbst immer wieder aufs neue den Punkt, an dem das Konzept des Wandels umschlägt vom Bild des Umbruchs oder des Umsturzes, wie es der Kinematograph vertritt, zu demjenigen der Serie, wie es das Digitale Bild vertritt. Je näher es aber diesen Punkt ins Auge fasst, desto mehr muss es ihn stets aufs Neue als Serie sehen.

6 Von der Rückkehr zum Anfang

Als selbstreferentielle Prozesse sind Revolutionen dann allerlei Paradoxierungen ausgesetzt. Solche Paradoxierungen können entweder durch Selbstreferenzunterbrechungen normalisiert und kontrolliert werden. Die Revolution zum Beispiel kann an einem bestimmten Punkt der Entwicklung darauf verzichten, sich mitzuteilen, den Wandel also durch Bezeichnung zu katalysieren. Sie erklärt sich dann letztlich als beendet oder als institutionalisiert und macht normalem, unthematischem Wandel Platz. Im politischen Raum kann sie sich dann auch als gefährdete Revolution thematisieren. Oder aber eine immer stärker beschleunigte, zunehmend kurzschlüssige und ungebremste Selbstreferenz führt wie ein Strudel zur Selbstversenkung der Revolution. In jedem Fall ist die Revolution nicht so sehr eine Frage des Wandels als vielmehr eine nach dem Bild des Wandels, also eine Medienfrage. Medien-Revolutionen, wie die von 1900 und die von 2000, können dann sogar in doppelter Weise selbstreferentiell sein, also selbstreflexiv: Sie setzen sich selbst als Wandel der Auffassung vom Wandel an, als Revolution der Revolution.

33 Zur Logik der Serie: Öhner, Vrääth: „Von der Gewöhnlichkeit des Unheimlichen. Serielle Ordnungen und Ordnungen des Seriellen im Fernsehen“, in: Fahle/Engell (wie Anm. 27), S. 173-180.

34 Luhmann (wie Anm. 1), S. 1009.

Am Film und an der Medien-Revolution um 1900 wird das besonders deutlich. Denn der Film, der sich hier als Agent des Wandels durchsetzt, ist ja seinerseits nichts anderes als eine Form der Wahrnehmung des Wandels. Der Film ist das erste Bild, das den Wandel anders fassen kann als durch ein Nebeneinander oder eine Aufeinanderfolge von Stillständen. Auch wenn dies nur durch einen physiologischen Trick gelingt, so erzeugt doch der Film ein Bild des Wandels mithilfe des Wandels, er macht Bewegung durch Bewegung wahrnehmbar. Genau das ist der vielleicht nur minimale, aber dennoch große Unterschied zwischen bloßer Chronophotographie und Kinematographie. Dies nicht erkannt zu haben ist Henri Bergsons Fehleinschätzung des Kinematographen³⁵. Mit der Medienrevolution um 1900 setzt sich also ein gewandeltes Bild, aber auch ein wandelndes durch; nicht nur wandelt sich das Bild, sondern zugleich entsteht auch ein neues Bild des Wandels. Dabei liegt der besondere Clou des Films darin, dass die einmal durch Bewegung wahrgenommene Bewegung ihrerseits stabil ist, nicht oder nur im Ausnahmefall wandlungsfähig. Sie begreift sich selbst als Aufzeichnung und bezieht ihre Spezifik daraus, dass die Aufnahme tendenziell beliebig oft reproduziert werden kann. Ganz anders dagegen ist die Auffassung, die das digitale Bild vom Wandel vertritt. Das digitale Bild nämlich setzt sich selbst dem Wandel aus, es begreift sich nicht mehr als Aufzeichnung eines Wandels, sondern als sein Ort und seine Quelle. Selbst wenn die digitalen Bilder als Aufzeichnungen und wie Aufzeichnungen eingesetzt werden, etwa als DVD, so besitzen sie doch ihre Besonderheit darin, dass sie als Bilder veränderbar sind. Während der Film die Revolution erstmals mithilfe von Revolution bildlich begreifbar macht, gestaltet sich im Digitalen das Bild selbst als Revolution. Das Verdienst des Films liegt darin, den Wandel als Normalfall begriffen zu haben, wo er noch stets als Abweichung vom Stillstand gesehen wurde. Für den Film ist Stillstand jedoch nichts als abwesende Bewegung. Das digitale Bild aber löst die Dichotomie von Stillstand und Bewegung ganz auf, es gibt gar keinen Stillstand mehr. Das Digitale Bild wird 25 mal pro Sekunde neu errechnet, und selbst als gespeichertes Bild, etwa als digitale Photographie, ist es so lange eine bloße Errechnungsanleitung, wie es nicht beispielsweise auf Papier ausgedruckt wird und sich dann wie ein konventionelles Photo verhält. Wenn jedenfalls die beiden entscheidenden Medien, die die Schwellen des 20. Jahrhunderts markieren, so unterschiedliche Auffassungen vom Wandel haben, dann haben sie auch unterschiedliche Auf-

35 Deleuze (wie Anm. 9), S. 13-26.

fassungen von der Revolution, die sie jeweils selbst auslösen oder gar sind. Folglich handelt es sich in beiden Fällen um je verschiedene Revolutionen; die Revolution des Films – oder nach Maßgabe des Films – ist eine ganz andere als diejenige des digitalen Bildes oder nach seiner Maßgabe.

Der grundlegende Unterschied, der zwischen dem Digitalen und dem Kinematographischen besteht und der im Fernsehen ausgetragen wird, wird vielleicht am deutlichsten, wenn wir noch einmal zum Anfang zurückkehren. Lumières Film LA DÉMOLITION D'UN MUR lädt aufgrund seiner zweiteiligen, in einem wörtlichen Sinne rekursiven Struktur zu einem Serialisierungsexperiment ein. Wenn wir seinen Ende als Anfang nehmen, ihn zu einer Schleife zusammensetzen, dann wird die Mauer in endloser Wiederholung umstürzen und sich wieder aufrichten. Immer wird dann zwischen zwei Umstürze eine Wiedererstehung eingefügt sein. Aber im Ganzen wird sich der filmische Wiederholungsprozess als Kurzschluss erweisen, er wird, zur Schleife verkürzt, keine Umwälzung markieren, kein selbstreferentielles Bild des Wandels, keine Revolution. Er wird sich nicht auf ein Ziel zu bewegen oder sich von einem Anfang entfernen; schon gar nicht, wie beim Seriellen des Fernsehens und beim Digitalen des Spiels, ohne dieses Ziel je zu erreichen oder sich an dem Anfang je befunden zu haben.