Julia Eckel

Anthropomorphe Audiovisualität

Problematisierung eines Forschungsgegenstands

Der Mensch ist eines der beliebtesten Motive audiovisueller Medien. Seit der Emergenz des Films begegnen uns im medialen Bild und Ton menschliche, menschenähnliche oder vermenschlichte Wesen, die zum Zentrum von Handlungen werden, als Identifikationspunkte dienen, die uns gezielt ansprechen oder Abbildung unserer selbst sind. Das Anthropomorphe[1] im Medium tritt auf als fotorealistisch reproduzierter Schauspieler, Tagesschau-Moderator, Fernsehansager[2], Reality-TV-Protagonist, Youtube-Vlogger und Webcam-Spiegelbild, aber auch als künstlich produzierter Zeichentrickheld, Synthespian[3], Computerspielcharakter oder Web-Avatar.

Diese Liste ließe sich bis ins Unendliche fortsetzen – und genau darin liegt schon das erste Problem, will man sich mit dem Motiv des Mensch(lich)en innerhalb audiovisueller Medien beschäftigen. Die Zahl analysierbarer Gegenstände ist immens groß und wächst von Tag zu Tag, während sich gleichzeitig die Bezeichnungen und Umschreibungen dessen, was man untersuchen will, vervielfältigen. Versucht man sich dem Konzept und Eindruck des Medial-Anthropomorphen anzunähern, hat man zudem mit einem Paradox zu kämpfen: Denn die Schwierigkeit zu benennen, was damit gemeint ist, ist gleichzeitig Gegenstand und Ausgangspunkt der Analyse. Wie definiert man anthropomorphe Formen? Was an einer Figur wie *Shrek*[4] ist z. B. menschlich? Und wenn sie menschlich auftritt, was genau unterscheidet sie trotzdem von Kevin Costner als Robin Hood[5] und diesen wiederum von Johannes B. Kerner? Ist die Anthropomorphisierung der medialen Licht- und Ton-Impulse nicht in allen Fällen ähnlich?

Genau in diesen Unbestimmbarkeiten liegt aber auch der große Anreiz, sich mit der Frage nach anthropomorpher Audiovisualität zu beschäftigen. Denn gerade in Zeiten der digitalen (Re)Produktion menschlicher Figuren, des Verlusts der Indexikalität des Filmbildes und der intermedialen Gleichschaltung und Verschränkung von Film, Fernsehen, Video und Computer, ist die Frage danach, was innerhalb dieser Medien

1 Den Begriff „anthropomorph" definiert Rudolf Eisler folgendermaßen: „[…] nach dem Ebenbilde des Menschen, in menschlicher, menschlich-bedingter Form, vermenschlicht. *Anthropomorphismus*: Vermenschlichung, Hineinlegen des Menschlichen in die Dinge." (Eisler 1904, S. 49-50). Unter dem Begriff sollen hier also jedwede Erscheinungen verstanden werden, die von ihrer Form und/oder charakterlichen Beschaffenheit her den Eindruck erwecken, sie könnten menschlich sein.

2 Siehe hierzu auch den Beitrag von Ines Roscher über das Ende des Fernsehansager in diesem Band.

3 Der Begriff *Synthespian* setzt sich aus „synthetic" und „thespian" zusammen und bezeichnet synthetische, in der Regel mit Hilfe des Computers erzeugte Schauspieler bzw. Figuren. Er wurde erstmals 1988 von den Computer-Animations-Künstlern Jeff Kleiser und Diana Walczak verwendet. Vvgl. North 2008, S. 149.

4 SHREK (SHREK– DER TOLLKÜHNE HELD, USA 2001, Andrew Adamson/Vicky Jenson).

5 ROBIN HOOD – PRINCE OF THIEVES (ROBIN HOOD – KÖNIG DER DIEBE, USA 1991, Kevin Reynolds).

als menschlich angesehen wird, und danach, wie Anthropomorphes künstlich hergestellt werden kann, vielfach diskutiert.[6]

Diese aktuellen Diskussionen stellen allerdings eine lediglich zeitgenössische Spielart der Frage nach dem ‚Menschen im Medium' dar, denn die Entwicklung audiovisueller Mediendispositive (seien sie analog oder digital) wurde zu allen Zeiten von Diskussionen zum Personal dieser Medien begleitet, und natürlich spielt das Anthropomorphe nicht erst dort, sondern bereits in den bildenden Künsten wie Malerei und Bildhauerei eine dominante Rolle. Die ersten analogen Abbilder des Menschen in der Fotografie bringen aber eine neue, bis dahin unbekannte Qualität in diese Abbildungspraxis, die schließlich durch den Film und die durch ihn mögliche zeitliche Ausdehnung des ‚lebendigen Abdrucks' perfektioniert wird. Gleiches gilt für den Bereich der Aufzeichnung von Ton und Stimme, die sich ebenfalls im 19. Jahrhundert entwickelt und sich spätestens zu Beginn des 20. Jahrhunderts in Form von Phonograph, Grammophon, Schallplatte und Hörfunk etabliert. Die plötzlich technisch möglich werdende, körperlose Gegenwart der Stimme kann als spektakulärer Eintritt des menschlichen Sprechens in die Sphäre des Medialen jenseits der Schrift gewertet werden.

Der Moment an dem meine Überlegungen ansetzen, ist also derjenige, an dem technisch aufgezeichnete und (wieder)erzeugte Bilder und Töne sich zu Körpern und Stimmen formieren. Doch was folgt dann?

Die These, dass die Geschichte der audiovisuellen Medien stets begleitet wurde durch Beschreibungen und Reflektionen zu den Wesen und Gestalten, die sich in ihnen tummeln, führt mich zu einer weiteren Annahme, nämlich, dass diese Wesensbeschreibungen und Betitelungen einem Wandel unterliegen, den es zu beschreiben lohnt. Denn in den anthropomorphen Formen der audiovisuellen Medien spiegelt sich nicht nur die technische Entwicklung dieser Medien, sondern der Mensch im Medium ist immer auch ein Anhaltspunkt für die Diskussionen um das, was überhaupt Mensch und was Medium ist. Stefan Rieger beschreibt diesen Zusammenhang folgendermaßen:

> Mensch und Medium sind [...] in ein Figurationsverhältnis eingespannt, das die Rede über den Menschen als Spiegelseite einer Rede über die Medien und umgekehrt die Rede über die Medien als Rede über den Menschen aufscheinen lässt(!): Techno- und Anthropomorphismus oszillieren bis zu einem Punkt, der die Gültigkeit des Differenzschemas *Mensch/Medium* selbst in Frage zu stellen vermag.[7]

Vor diesem Hintergrund scheint es – trotz der genannten Schwierigkeiten bei der Konturierung des Gegenstands – interessant und lohnenswert eine Geschichte des Anthropomorphen innerhalb der audiovisuellen Medien (verstanden als Diskursgeschichte) anzugehen und in ihr enthaltene Kristallisationspunkte zu finden, an denen sich im Wechselspiel zwischen gegenständlicher Umsetzung, theoretischer Begriffsfindung und medialer Selbstreflektion Aussagen über Mensch und Medium figurativ

6 Hier sei nur exemplarisch verwiesen auf Flückiger 2008 sowie Woznicki 2001.
7 Rieger 2000, S. 13f. (Herv. i. Orig.).

verbinden. Die nächste Frage ist nur: Wie ist im Angesicht der genannten Probleme eine solche Diskursgeschichte zu schreiben?

Versuch einer chronologischen Reihung

Auf den ersten Blick scheint eine chronologische Herangehensweise naheliegend, die zumindest anfänglich dazu dienen kann das Feld abzustecken, in dem man sich bewegt, und bereits mögliche exemplarische Figuren und Motive herauszuarbeiten[8]. Diese Einteilung kann an dieser Stelle natürlich nur äußerst unvollständig und schlaglichtartig sein und soll keinesfalls darüber hinwegtäuschen, dass hier nicht von Phasen oder abgeschlossenen Prozessen die Rede ist. Es geht lediglich darum, einen ersten Blick auf die Stellung und Bewertung der audiovisuellen Wesen im medienhistorischen Verlauf und als Anhaltspunkt theoretischer Medienreflektionen zu werfen und Hinweise darauf zu suchen, wie sich diese Stellung verändert, vervielfältigt und ausdifferenziert. Ebenso variabel erscheint der Startpunkt für das hier zu untersuchende Feld der audiovisuellen Medien, den ich aber (vorläufig) bei der Entstehung des Films Ende des 19. Jahrhunderts setzen möchte.[9]

Menschenmotive im Ton/ Film

Bereits das frühe Kino setzt stark auf den Menschen als Motiv– allerdings aus einem sehr pragmatischen Grund: Er bewegt sich. Ob raschelnde Blätter, ein Zug, das Meer oder der Mensch – im frühen Film ist die Bewegung die Attraktion, sodass ‚sich bewegende Dinge' (wie der Mensch) das Spektakel der lebenden Fotografien motivisch ideal verkörpern. Dabei lassen sich die präsentierten Personen bereits in zwei grob zu fassende Gruppen unterteilen – einerseits finden sich authentisch-alltägliche oder gesellschaftspolitisch relevante Szenen (z. B. in den Kino-Wochenschauen oder den Filmen der Gebrüder Lumière[10]), in denen meist anonyme ‚Darsteller' oder Personen des öffentlichen Lebens zu sehen sind und in deren Bildern der einzigartige dokumentarische Charakter des Filmbildes im Vordergrund steht. Die menschliche Figur dient hier als Rückversicherung des Authentischen.

Auf der anderen Seite finden sich aber auch betont fiktionale Figuren, die in fantastischen Settings platziert sind oder durch filmische Tricks ‚auseinandergenommen' werden. Die bekanntesten Beispiele zeigen diesbezüglich die Filme von George Méliès[11], in denen durch Stop-Tricks, Maskierungen und Überblendungen das Duplizieren, Fragmentieren, Verschwinden und Auflösen des menschlichen Körpers inszeniert wird. Das Authentische des Films ist hier spielerisch hinterfragt, indem das anthropomorphe Material unmöglichen Operationen unterzogen wird und damit die Illusion

8 Allerdings dient dies nur der Gewinnung eines ersten Überblicks. Möglicherweise wäre es der Gegenstandsanalyse dienlicher eine eher netzwerkartige, thematisch strukturierte Herangehensweise zu wählen.

9 Wie bereits ausgeführt, könnte man natürlich einen früheren Ausgangspunkt wählen und bezüglich des Anthropomorphen z. B. bei der Fotografie oder gar der prähistorischen, figürlichen Kleinkunst und Felsenmalerei ansetzen. Die Beschränkung auf Bewegtbild- und Ton-Medien ist hier eine pragmatische, die der Eingrenzung des ohnehin schon breiten Themenfelds und seiner Verankerung im medienwissenschaftlichen Kontext dient.

10 Z. B. in REPAS DE BEBE (F 1895) oder LA SORTIE DES USINES (F 1895) der Firma Lumière.

11 Z. B. in UN HOMME DE TETES (F 1898) oder L'IMPRESSIONNISTE FIN DE SIECLE (F 1899).

der realistischen Abbildung und Reproduktion des Menschen im Film stört. Im Moment der manipulierten Menschlichkeit verliert der Film kurzzeitig seine Transparenz und tritt als gestaltendes Element in den Vordergrund.

Die Gestalten des Films erweisen sich hierbei als anschauliche Verkörperung der beiden Pole, zwischen denen auch die aufkeimende Filmtheorie bei ihrem Versuch der Legitimation des Films als Kunst in den kommenden Jahren schwanken wird: auf der einen Seite steht der fotochemische Realismus des „pencil of nature“[12], auf der anderen die verfremdende Künstlichkeit der zweidimensionalen Filmbildmontage.

Auch der Versuch die Filmkunst als solche in Abgrenzung zu anderen Künsten (explizit die des Theaters) zu definieren, wird in den frühen Schriften zum Film unter anderem über seine anthropomorphen Motive vollzogen. Denn mit der Etablierung des Films gesellen sich zu den anonymen, menschlichen Bewegungs-Lieferanten des Spektakel-Kinos schnell handlungstragende Figuren, die von Schauspielern verkörpert werden und schließlich die Frage aufwerfen, inwieweit sich das filmische Schauspiel vom Spiel auf der Theaterbühne unterscheidet und unterscheiden sollte. Die 1910er Jahre sorgen so für die Geburt des professionellen Filmschauspielers, der sich wegen der möglichen Nähe des Kamera- und damit Zuschauerblicks (etwa in der Großaufnahme) deutlich mehr auf seine Mimik konzentrieren muss als der Theaterschauspieler, und der vor allem die Aufgabe hat seine technisch bedingte Sprachlosigkeit im Medium durch mehr körperlichen Ausdruck zu kompensieren. In dieser neuartigen Körperlichkeit des Filmschauspielers findet das analytische Nachdenken über den Film einen ersten Anhaltspunkt – so etwa bei Béla Balázs. In seinem Buch *Der sichtbare Mensch*[13] von 1924 schreibt er dem Film die Wiederentdeckung der gestischen Expressivität des Menschen zu, dessen seelisches Ausdrucksrepertoire durch die bisherige Dominanz der Schriftkultur verkümmert schien. Die anthropomorphe Visualität des Films wird hier zu einem nahezu kulturrevolutionären Element.

Im Zuge dieser Diskussionen führt die Frage nach dem „Wie?“ der Schauspielkunst schließlich zur Frage nach dem „Wer?“. Die Namen der Schauspieler erhalten Einzug in den Vorspann der Filme, die vorher rein filmisch erscheinenden Gestalten werden an ihre vorfilmische Menschen-Materie zurückgekoppelt und erhalten eine Persönlichkeit außerhalb des Films, die im Idealfall zum Star avanciert. Besonders im Konzept des ‚Stars’ erhält die anthropomorphe Audiovisualität ein Eigenleben, das von der realweltlichen Verankerung der Leinwandperson lebt, obwohl die filmisch und medial konstruierte ‚pseudo-außerfilmische’ Identität des Stars oftmals ebenso fiktional ist, wie die Rollen, die er oder sie spielt.[14]

Jenseits des Films etabliert sich zudem Anfang der 20er Jahre der Hörfunk, der mit seinen körperlosen Stimmen das andere Extrem medialer Menschen-Reproduktion darstellt. Auch hier ist der Anthropomorphismus der Lautsignale in Form der Stimme

12 Vgl. Talbot 2007 [1844].
13 Balázs 2001 [1924].
14 Siehe hierzu: Dyer 2007 [1979] sowie Lowry/ Korte 2000.

ein zentrales Motiv der theoretischen Annäherungen und Mittel zur Abgrenzung und Definition des Rundfunks als Kunst.[15]

Ende der 1920er Jahre kommt es mit der Etablierung des Tonfilms zur erfolgreichen Kopplung beider Techniken, die bezüglich der jeweiligen Eigenständigkeit der Filmkunst und Tonkunst als Kunst zwar kritisch diskutiert wird[16], die aber gleichzeitig den medialisierten Menschen zu komplettieren vermag. Körper und Stimme erscheinen in ihrer Kombination jedenfalls umso mehr dazu geeignet die Illusion des Anthropomorphen in den Medien zu erzeugen. Für die Konzeption des Gegenstandsbereichs ‚anthropomorphe Audiovisualität' ist die Einführung des Tonfilms damit ein elementarer Schritt, der besondere Aufmerksamkeit verdient, gerade weil das Bedürfnis nach einem tönenden Film möglicherweise dominant aus der vorherigen Sprachlosigkeit des Menschen resultiert. Während ein stummes Meer oder ein stummes Blätterrauschen zu akzeptieren ist, verlangt der stumme Mensch nach (umständlichen) Zwischentiteln.

Vom Fernsehen zum Selbst-Sehen

Um den chronologischen Eilschritt dieser Überlegungen fortzuführen, folgt ein Sprung zur nächsten großen, technologisch bedingten Zäsur in der Entwicklung der Bild-und-Ton-Geschöpfe: zum Fernsehen. Im Zuge seiner Einführung in den 1930er Jahren und seiner flächendeckenden Etablierung nach dem zweiten Weltkrieg, kommt zum Leinwand-Personal das Bildschirm-Personal hinzu, das wiederum mit neuen, kennzeichnenden Eigenschaften auftritt. Zweierlei Aspekte sind für die hier verfolgte Fragestellung besonders interessant: Erstens bedeutet das Fernsehen erstmalig das Eindringen ‚medialisierter Menschen' in das heimische Umfeld. Statt ins Kino zu gehen, um diese zu sehen bzw. zu ‚besuchen', erscheinen sie plötzlich im eigenen Wohnzimmer. Diese Veränderung des räumlichen Rezeptions-Dispositivs geht dabei zweitens mit einer neuen Form der Inszenierung einher: Die Bildschirm-Wesen beginnen den Zuschauer direkt ‚anzusehen' und ‚anzusprechen'. Galt der Blick in die Kamera im dominant fiktionalen Kino Hollywood'scher Prägung als zu vermeidender bzw. sparsam zu verwendender Illusionsbruch, tritt das Fernsehen mit seinen neuen, nicht mehr diegetisch abgeschlossen, auf die Realwelt bezogenen Service- und Informations-Programmen in ein anderes Kommunikationsverhältnis ein. Auch hier sind es wieder anthropomorphe Agenten, wie Moderatoren, Showmaster, Nachrichtensprecher usw., die die Abgrenzung des neuen Mediums vom vorher Dagewesenen anschaulich verkörpern, und auch hier trägt die Theoriebildung diesem Umstand Rechnung und wählt die anthropomorphen Motive des Fernsehens als Anhaltspunkt für einen medientheoretischen Entwurf: Donald Horton und Richard Wohl etwa entwickeln in den 50er Jahren im Hinblick auf das Fernsehen ihr Konzept der *parasozialen Interaktion*, das die Zuschauer-Ansprache der Fernseh-Persona als analog zur face-to-face-Kommunikation beschreibt[17]. Die audiovisuellen Wesen erhalten damit

15 Siehe hierzu z. B.: Arnheim 2001[1936] sowie Herzog 2002 [1928].
16 Siehe hierzu z. B.: Eisenstein/ Pudowkin/ Alexandrow 2001 [1928], Arnheim 2002 [1932] sowie Balázs 2001 [1924].
17 Vgl. Horton 2002 [1956].

eine soziale Komponente. Sie rücken, so scheint es, nicht nur räumlich sondern auch persönlich näher an den Zuschauer heran, treten mit ihm in Interaktion und werden mehr und mehr Teil seines Lebensumfelds.

Diese Entwicklung setzt sich fort in der Amateurfilm-Verbreitung, die mit der Einführung von *Super 8* Mitte der 60er Jahre eine erste Blüte erreicht[18]. Die alltägliche und flächendeckende Verfügbarkeit von Film-Equipment im privaten Umfeld erhält durch die Erschwinglichkeit und einfache Handhabung des neuen Schmalfilm-Angebots eine nachhaltige Etablierung, die in den 80er Jahren durch die Entwicklung der (Home-)Video-Technik einen erneuten Boom erfährt. Die audiovisuelle Aufzeichnung, mediale Wiedergabe und damit zeitlich abgelöste Begutachtung der eigenen Person wird zunehmend Teil der eigenen Biographie. So führt die De-Privilegierung der Film-Techniken zu einer De-Privilegierung der Abbildung, die die Erstellung eines anthropomorphen Bild-und-Ton-Doubles seiner selbst für jeden möglich macht.

Aktuelle Tendenzen

Damit ist der chronologische Streifzug im Zeitalter der digitalen Bild- und Ton-Techniken und computergenerierten Medien-Gestalten angekommen. Wie zu Beginn erwähnt, sind die Tendenzen, die die Entwicklung des Audiovisuell-Anthropomorphen aktuell kennzeichnen, der Grund aus dem ich eine Rückschau auf den bisherigen Wandel dieses Motivs für sinnvoll erachte. Denn – so ließe sich thesenhaft formulieren – es scheint ein weiterer Kristallisationspunkt erreicht, an dem in gehobenem Maße anhand von medialisierten Gestalten aus Bild und Ton medienwissenschaftliche und darüber hinausgehende Fragestellungen diskutiert werden. Verändert sich etwas in unserem Verhältnis zu den ‚Pixelhaufen' und ‚Lichtgestalten' dieser Welt? Dreierlei, meiner Meinung nach zentrale und interessante Ansatzpunkte möchte ich in diesem Zusammenhang knapp umreißen.

Das Kino-Spektakel digitaler Figuren

Betrachtet man das aktuelle Kino mit seinem Hang zu Special Effects und 3D-Animationen (z. B. in AVATAR[19]), so hat man den Eindruck, dass die Spektakelhaftigkeit des Auftritts medialer Gestalten – wie wir sie im Zusammenhang mit dem frühen Film beobachtet haben – eine Wiederbelebung erfährt. Das Spektakel des bewegten Körpers resultiert dabei allerdings eben nicht mehr aus der faszinierenden Realreferentialität des fotografischen Filmbildes, wie es in den Anfangstagen des Films der Fall war, sondern im Gegenteil aus der Künstlichkeit des digitalen Filmbildes, das versucht überzeugend realreferentiell[20] zu erscheinen. Auch in den 1990ern waren die ersten synthetischen Figuren zunächst ‚anonym' (also ohne Verweis auf ein realweltlich, menschliches Vorbild) und ausschließlich in ihrer Eigenschaft als Attraktion rele-

18 Es ist natürlich darauf hinzuweisen, dass Amateurfilm und Heimkino immer schon parallel zum kommerziellen Film existierten (siehe hierzu: Kuball 1980 sowie Zimmerman 1995).

19 AVATAR (AVATAR – AUFBRUCH NACH PANDORA, USA 2009, James Cameron).

20 Mit realreferentiell meine ich dabei im ursprünglich fotochemischen Sinne Ähnlichkeit durch Indexikalität (gekoppelt mit Ikonizität).

vant (z. B. in TOY STORY[21]). Inzwischen werden die Animationsfilme hingegen gern mit den berühmt gecasteten SynchronsprecherInnen ihrer Figuren beworben[22], oder – wie z. B. in DISNEYS A CHRISTMAS CAROL[23] – mit dem Schauspieler (in diesem Fall Jim Carrey), der den animierten Figuren neben seiner Stimme auch seine digitalisierten Gesichtszüge, sowie Gestik und Mimik leiht – also quasi alles, bis auf seine abgefilmte Haut. Die Entwicklung geht so weit, dass in Bezug auf die Figur des Gollum in LORD OF THE RINGS[24] Überlegungen getätigt wurden Andy Serkis, der die Rolle des Gollum am Set einnahm und dessen Bewegungen, Mimiken und Sprache als Vorlage für die digitale Generierung der Figur dienten, für einen Oscar zu nominieren[25].

Was sich an diesen Beobachtungen zeigt, ist eine Tendenz zur Unbestimmbarkeit der Grenze zwischen indexikalisch-‚realer' und digital-künstlicher Menschlichkeit, die sich in den aktuellen audiovisuellen Gestalten verkörpert zeigt und anhand derer die Grenze zwischen Mensch und Medium allgemein verhandelt wird. Natürlich waren Bildbearbeitungen bzw. Visual Effects seit Bestehen des Films möglich und wurden auch dementsprechend vielfach praktiziert (in Bezug auf Méliès wurde darauf bereits verwiesen). Was die anthropomorphen Motive des Films anbelangt, so waren die Eingriffe in das grundlegende filmische ‚Menschenmaterial' aber noch nie so vielfältig und nahtlos wie in Zeiten des Digitalen[26]. Maske und Kostüm weichen hybriden, nicht so schnell als solche erkennbaren Verwandlungs- und Bearbeitungs-Formen und verlieren ihren materiellen Charakter. Die Diskussion, was an diesen Figuren und Abbildern ‚menschlichen Ursprungs' ist und was nicht, bzw. die Diskussion um die Körperlichkeit des Schauspielers erhält also (wie zu Zeiten der Etablierung des Films) intensive neue Impulse. Der Einsatz digitaler und digitalisierter Schauspieler und die Generierung von nicht-bildlichen, sondern digitalen Daten, die z. B. bei AVATAR oder auch THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON[27] erhoben wurden, um menschliche Bewegung und Mimik in Form von *motion-, emotion-* und *performance capture* umzusetzen (sozusagen die Erschaffung künstlichen Lebens für die Leinwand) reflektiert immer auch die Frage, was am Menschen menschlich ist und was darum kopiert, abgebildet oder nachgebildet werden muss, um etwas menschlich erscheinen zu lassen[28]. Erfolgt dies in der analogen Bild- und Ton-Aufzeichnung über eingefangene Licht- und Schallwellen noch relativ automatisch, wird der digitale Code in seiner unkomplizier-

21 TOY STORY (USA 1995, John Lasseter/ Andrew Stanton).

22 So z. B. bei SHREK (USA 2001, Andrew Adamson/Vicky Jenson), in dessen amerikanischem Original Prinzessin Fiona von Cameron Diaz und Shrek von Mike Myers gesprochen wird. Für die deutsche Synchronfassung wurden für die Hauptrollen Sascha Hehn und Esther Schweins gewählt.

23 DISNEYS A CHRISTMAS CAROL (USA 2009, Robert Zemeckis).

24 Lord of the Rings – The Two Towers (DER HERR DER RINGE – DIE ZWEI TÜRME, USA, Neuseeland 2002, Peter Jackson).

25 Siehe hierzu z. B. Askwith 2003.

26 Vgl. Flückiger 2008.

27 THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON (DER SELTSAME FALL DES BENJAMIN BUTTON, USA 2008, David Fincher).

28 Als interessant erweist sich diese Frage z. B. auch bezüglich eindeutig nicht-menschlicher, weil nicht-organischer Filmcharaktere, die aber trotzdem als anthropomorph angesehen werden können, weil sie einen Eindruck von Menschlichkeit hinterlassen. Als Beispiel seien hier die Roboter R2D2 aus STAR WARS (USA 1977, George Lucas) und wall·e (aus WALL·E, USA 2008, Andrew Stanton) genannt.

ten Bearbeitbarkeit diesbezüglich zum Spielfeld für filmische Experimente und Grenzauslotungen.

Die Inflation anthropomorpher Audiovisualität

Den eher künstlich-digitalen und damit arbeits- und zeitaufwendig hergestellten Wesen der Filmwelt steht auf der anderen Seite eine stetig wachsende Zahl von spontan und technisch eher minderwertig (mit WebCam, Handy oder DV-Cam) aufgezeichneten und über das Netz verbreiteten Amateur(selbst)darstellungen gegenüber, deren Neuartigkeit inzwischen mit Begriffen wie „Vlogger“[29] oder „Youtuber“[30] Rechnung getragen wird. Die Omnipräsenz mobiler, digitaler Aufzeichnungs-Techniken treibt die De-Privilegierung der medialen Abbildung damit in vergleichsweise inflationär zu nennende Dimensionen voran.

In dieser Entwicklung scheint sich eine zunehmende Integration des eigenen Abbilds in die Selbstkonstitution zu offenbaren, die in einem weiteren Schritt die Frage nach einem Zusammenhang von Selbst- und Medientechnologien nahelegt[31]. Auch die Veränderung der Konzeption von ‚öffentlich' und ‚privat', die dominant anhand audiovisuell-anthropomorpher Motive diskutiert wird, wäre ein interessanter Untersuchungsaspekt, der hiermit nur angerissen werden kann.

Interaktionsfähige Menschen-Motive

Eine letzte Neuentwicklung auf dem Sektor des Anthropomorph-Audiovisuellen ist die Computerspielfigur. Sie ermöglicht ein gänzlich neues Figur-Betrachter-Verhältnis, das durch Interaktivität gekennzeichnet ist und damit anknüpft an die Diskussionen, die bereits bezüglich des Konzepts der parasozialen Interaktionsfähigkeit von TV-Personal angesprochen wurden. Die Echtzeitsteuerung von Spielfiguren auf dem Bildschirm dehnt die Hybridisierung zwischen dem Raum vor und im Bild aus und steht damit in der Tradition des räumlichen und ‚persönlichen' Näherkommens, das ebenfalls in Bezug auf das Fernsehen beobachtet werden konnte. Die anthropomorphe Audiovisualität der digitalen Medien scheint damit die Grenze zwischen dem Individuum vor dem Bildschirm und dem ‚Individuum' auf dem Bildschirm weiter aufzulösen.

Das *Audioviduum*: Ein Vorschlag zur begrifflichen Erfassung des Audiovisuell-Anthropomorphen?

Die bis hierher vorgestellten Gedanken, Ideen, Themen und Thesen konnten in diesem Rahmen natürlich nur sehr grob angerissen und vereinfachend zusammengefasst werden und bedürfen ganz eindeutig einer differenzierteren Beschreibung – nicht zuletzt, weil durch die intermediale Anlage meiner Überlegungen viele in anderen Kontexten (medienspezifisch) getrennte Phänomene unter einer Fragestellung diskutiert

29 Siehe hierzu Dean 2005.
30 Vgl. Snickars/ Vonderau 2009.
31 Siehe hierzu Seier 2008/2009 sowie Surma 2008/2009.

werden. Aus diesem Grunde und weil ich bei der Konzeption des Untersuchungsgegenstands (des ‚Anthropomorphen in audiovisuellen Medien') ständig auf das zu Beginn geschilderte Problem der Benennung dessen, was ich damit meine, stoße, möchte ich zum Ende dieses Beitrags einen Begriff vorschlagen, der die Bezeichnung dessen, was ich als anthropomorph-audiovisuell beschrieben habe, möglicherweise erleichtert.

Wie hoffentlich anschaulich geworden ist, gibt es eine Vielzahl von Namen und Bezeichnungen für das Anthropomorphe innerhalb der audiovisuellen Medien, die bereits in verschiedenen, theoretischen, dabei aber oft medienspezifischen Kontexten erprobt wurden oder sich im Rahmen des gesellschaftlichen Diskurses bilden. Man spricht von Schauspieler, Figur, Rolle, Charakter[32], Star[33], Persona[34], Paraperson[35], Synthespian, Vlogger etc. und führt damit die zu Beginn dieses Beitrags bereits angefangene Liste der Schlagworte fort.

All diese Begriffe erweisen sich, meiner Meinung nach, aber entweder als zu konkret für die Frage nach dem allgemein Audiovisuell-Anthropomorphen, oder als medienspezifisch bzw. theoriehistorisch aufgeladen. Es bleibt also zu fragen, inwieweit man einen alternativen Begriff konzipieren sollte, der medienübergreifend funktioniert, die anthropomorphen Medien-Motive auf eine Vergleichsebene bringt und damit der Tatsache Rechnung trägt, dass die medienspezifischen Unterschiede in Zeiten des Digitalen ohnehin eher als remediatisierte Unterschiede erscheinen. Zum Zwecke dieser begrifflichen ‚Gleichschaltung' und Gegenstandseingrenzung möchte ich den Begriff des *Audioviduums* vorschlagen, den ich als Begriffswerkzeug und heuristisches Mittel bisher sehr nützlich finde. Es handelt sich dabei um eine Portemanteau-Wortbildung, die sich aus Audio, Video und Individuum zusammensetzt – also quasi ein aus Hörbaren und Sichtbaren Impulsen bestehendes ‚Individuum' bezeichnet – und damit recht konkret das benennt, was innerhalb audiovisueller Medien als anthropomorphe Form erkannt und konzipiert wird.

Der Begriff des Individuums birgt in diesem Zusammenhang möglicherweise Schwierigkeiten, da er in vielfältigsten wissenschaftlichen Kontexten diskutiert wird. Und natürlich soll auch nicht behauptet werden, dass das, was uns auf der Leinwand, dem Bildschirm oder dem Monitor gegenübertritt und/oder durch die Boxen zu uns spricht tatsächlich ein (menschliches) Individuum ist. Der Begriff des *Audioviduums* ist eher metaphorisch zu verstehen, indem er dem Begriff des Individuums lediglich ähnelt – so wie das Abbild des Schauspielers dem Individuum des Schauspielers ja auch nicht in Gänze, sondern nur äußerlich und stimmlich ähnelt. Zudem scheint mir die Anleihe beim Begriff des Individuums auch von seiner grundlegenden Wortbedeu-

32 Diese Begriffe werden z. B. von Taylor/ Tröhler (1999) zusammenfassend verhandelt bzw. als Problembereich konzipiert.

33 Vgl. Dyer 2007, Lowry/ Korte 2000.

34 Dieser Begriff stammt ursprünglich aus dem antiken griechischen Theater, wird aber besonders von Horton/ Wohl (2002) im Kontext der parasozialen Interaktion verwendet. Er findet sich in vielfältigen Publikationen zum Thema, z. B. auch bei Biressi/ Nunn 2005.

35 Vgl. Wulff 2006.

tung her hilfreich, denn aus dem Griechischen übersetzt bedeutet er „Unteilbares" und wird von Rudolf Eisler darüber hinaus folgendermaßen definiert:

> Einzelding, Einzelwesen […], Sonderwesen, ein von anderem Seienden (numerisch oder auch qualitativ) Verschiedenes, Eigenartiges, ein durch Denken auf Grund anschaulicher Daten fixiertes und bestimmtes, einheitliches Sein mit teils nur ihm eigenen, teils ‚allgemeinen' Qualitäten, Eigenschaften, Reaktionsweisen; ein eigenes, selbständiges Zentrum räumlich-zeitlicher und kausal-teleologischer Beziehungen, ein sich selbst im Wechsel der Zustände dem Wesen oder der Form nach erhaltendes Ganzes, das zugleich Glied übergeordneter Ganzheiten ist und mit anderen Einheiten in Wechselwirkung steht; […] im engeren Sinne ein einzelnes Lebewesen, ein Einzelmensch.[36]

Es handelt sich also um eine wie auch immer (räumlich, zeitlich, über anschauliche Daten) konzipierte Einheit, die auch im Wechsel von Zuständen grundsätzlich unteilbar erscheint. Meiner Meinung nach kann die Rezeption audiovisuell-anthropomorpher Motive innerhalb audiovisueller Medien ähnlich beschrieben werden, denn erstens setzt sie das Erkennen einer geschlossenen Form (eines Körpers, einer Gestalt, einer Figur) in einem Haufen von Lichtpunkten bzw. vor einem Hintergrund voraus und konzipiert diese nicht nur innerhalb eines Bildes sondern (ggf. auch über einen ganzen Film und zahlreiche Schnitte und Einstellungswechsel hinweg) als unteilbare, individuelle Einheit[37]. Zweitens kommt die Implikation des Belebten und Menschlichen hinzu, die der Begriff des Individuums gleichermaßen aus der Biologie, der Soziologie, der Philosophie und der Alltagssprache mitbringt, und die mir dieses Wort als Baustein für die Bezeichnung anthropomorpher Motive als angemessen erscheinen lässt.

Um also einen abschließenden und dennoch als vorläufig zu verstehenden Definitionsversuch zu formulieren: Ein *Audioviduum* wäre demnach ein medien-vermittelt akustisch-visuelles Phänomen, das als Quasi-Individuum mit menschlichen oder wesenhaften Zügen interpretiert wird. Der Vorteil dieses Begriffs als heuristisches Instrument ist seine intermediale Ausrichtung, die der Medienkonvergenz des digitalen Zeitalters Rechnung zu tragen vermag. Gleichzeitig ermöglicht er die Abgrenzung der medial vermittelten ‚Individuen' von nicht-medialen, realweltlich-gedachten Individuen. Der Begriff bringt den grundsätzlich sehr breit gefassten Gegenstand der hier vollzogenen Betrachtungen namentlich auf einen Nenner und fasst die *‚Audio-Video-Individuen'* terminologisch als das, was sie in erster Linie sind: hörbare, sichtbare, anthropomorphisierte Medien-Signale.

Die Frage ist nur, ob es tatsächlich dienlich ist dem Begriffsdiskurs ein neues Wort hinzuzufügen. Möglicherweise reiht sich das *Audioviduum* ein in die anfangs begonnene Liste und ist nur ein weiterer Beleg für die Problematiken, die sich bei der Konzep-

36 Eisler 1927, S. 735.

37 Gleiches gilt natürlich auch für den Bereich der Tonaufzeichnung und das Erkennen von Geräuschen als (menschliche) Stimme sowie für die Zusammensetzung eines medialen ‚Individuums' aus filmischem (Körper)Bild und (Stimm)Ton.

tion der anthropomorphen Audiovisualität als Forschungsgegenstand ergeben. Das heißt es im Zuge einer Beschäftigung mit ihm zu vertiefen und zu testen.

Literatur

Arnheim, Rudolf (2001 [1936]): Rundfunk als Hörkunst. Frankfurt am Main.

Arnheim, Rudolf (2002 [1932]): Film als Kunst. Frankfurt am Main.

Askwith, Ivan (2003): Gollum dissed by the Oscars? In: *Salon*, 18.02.2003: http://www.salon.com/2003/02/18/gollum/ (gesehen am 06.03.2012).

Balázs, Béla (2001 [1924]): Der sichtbare Mensch. Frankfurt am Main.

Biressi, Anita/ Nunn, Heather (2005): Reality TV – Realism and Revelation. London/ New York.

Dean, Katie (2005): Blogging + Video = Vlogging. In: *Wired*, 13.07.2005 (http://www.wired.com/entertainment/music/news/2005/07/68171 (gesehen am 06.03.2012).

Dyer, Richard (2007 [1979]): Stars. London.

Eisenstein, Sergej M./ Pudowkin, Wsewolod I./ Alexandrow, Grigorij W. (2001 [1928]): Manifest zum Tonfilm. In: Albersmeier, Franz-Josef (Hg.): Texte zur Theorie des Films. Stuttgart. S. 54-57.

Eisler, Rudolf (1904): Wörterbuch der philosophischen Begriffe, Band 1. Berlin.

Eisler, Rudolf (1927): Wörterbuch der philosophischen Begriffe, Band 1. Vierte neubearbeitete Auflage. Berlin.

Flückiger, Barbara (2008): Visual Effects – Filmbilder aus dem Computer. Marburg.

Herzog, Paul (2002 [1928]): Das Mikrofongesicht. In: Kümmel, Albert/Löffler, Petra (Hg.) Medientheorie 1888-1933. Frankfurt am Main. S. 351-360.

Horton, Donald/ Wohl, R. Richard (2002 [1956]): Massenkommunikation und parasoziale Interaktion. Beobachtungen zur Intimität über Distanz". In: Adelmann, Ralf et al. (Hg.): Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft. Konstanz. S. 74-104.

Kuball, Michael (1980): Familienkino – Geschichte des Amateurfilms in Deutschland, Band 1 u. 2. Hamburg.

Lowry, Stephen/ Korte, Helmut (2000): Der Filmstar. Stuttgart/ Weimar.

North, Dan (2008): Performing Illusions: Cinema, Special Effects and the Virtual Actor. London.

Rieger, Stefan (2000): Die Individualität der Medien. Frankfurt am Main.

Seier, Andrea (2008/9): Mikropolitik des Fernsehens. Reality TV als Regierung aus der Distanz. In: *kultuRRevolution - Zeitschrift für angewandte Diskurstheorie*, Nr. 55/56, 2/2008 - 1/2009. S.47-52.

Snickars, Pelle/ Vonderau, Patrick (Hg.) (2009): The YouTube Reader. Stockholm.

Surma, Hanna (2008/9): Gouvernementalität und Fernsehen. Zum Verhältnis von Selbst- und Medientechnologien in Makeover-Shows. In: *kultuRRevolution - Zeitschrift für angewandte Diskurstheorie*, Nr. 55/56, 2/2008 - 1/2009. S.53-56.

Talbot, William Henry Fox (2007): Der Stift der Natur. In: Bruns, Karin/ Reichert, Ramón (Hg.): Reader Neue Medien – Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation. Bielefeld.

Taylor, Henry/ Tröhler, Margrit (1999): Zu ein paar Facetten der menschlichen Figur im Spielfilm. In: Heller, Heinz B./ Prümm, Karl/ Peulings, Birgit (Hg.): Der Körper im Bild: Schauspielen – Darstellen – Erscheinen. Marburg. S. 137-151.

Woznicki, Krystian (2001): Das Gesicht des digitalen Kinos. In: *Telepolis*, 27.07.2001 (http://www.heise.de/tp/r4/artikel/9/9178/1.html (gesehen am 06.03.2012).

Wulff, Hans J. (2006): Attribution, Konsistenz, Charakter – Probleme der Wahrnehmung abgebildeter Personen. In: *montage av* 15/02. S. 45-62.

Zimmerman, Patricia R. (1995): Reel Families – A Social History of Amateur Film. Bloomington, Indianapolis.