

KINO-AUGE/VIDEO-BILDER

Zur Ästhetik von High Definition bei Michael Mann

VON IVO RITZER

What's missing from movies nowadays is the beauty of the moving wind in the trees.

D.W. Griffith (1944)

Heute jedenfalls verschwindet nicht mehr Gott, sondern wir: Wir verschwinden hinter unseren Bildern. Niemand stiehlt uns mehr unser Bild oder entreißt uns unser Geheimnis. Wir haben keins mehr. In dieser integralen Realität, die uns umhüllt, haben wir nichts mehr zu verbergen. Das ist zugleich das Zeichen unserer äußersten Transparenz und unserer absoluten Obszönität.

Jean Baudrillard (2002)

Visionen der späten Moderne in hochauflösenden Bildern, das ist sein Programm. Wie kein zweiter Regisseur arbeitet der US-amerikanische Filmemacher Michael Mann seit Jahren an der Idee, durch überscharfe Bilder eine neue Ästhetik des Kinos zu schaffen. Seine jüngeren Filme operieren mit pointierten Kontrasten und flirrenden Lichteffekten, die dem Abgebildeten eine bis dato ungekannte Materialität verleihen. Manns Hyperrealismus grenzt sich dadurch zum einen vom digitalen Eventkino und dessen demonstrativem Illusionismus ab, zum anderen hebt er die Bindung an das indexikalische Bild auf und strukturiert das Sichtbare durch ausfransende Hell-Dunkel-Flächen auf experimentelle Weise. Hyperrealismus in High Definition fungiert bei Mann weniger als figurale Abstraktion, der es darum geht »zu zeigen, daß es ein Nicht-Darstellbares gibt, [...] daß es etwas gibt, das man denken, nicht aber sehen oder sichtbar machen kann«¹. Vielmehr sucht sein Modernismus nach einer Möglichkeit, das Nicht-Darstellbare zur Darstellung zu bringen, einen Gedanken sichtbar zu machen als ästhetisches Supplement des Figurativen. Mann löscht den Referenten in der Ordnung des ›Realen‹ aus, indem er ihn zur Stilisierung bringt. Sein Kino zielt nicht ab auf mi-

1 Lyotard: »Beantwortung der Frage: Was ist postmodern?«, S. 200.

metische Repräsentation, es operiert vielmehr mit hybriden Signifikanten zwischen Abbild und Trugbild. Diese nutzen eine profilmische Physis als Basis heterogener, d.h. unreiner und zersplitterter Zeichen, deren digitale Struktur fotochemische Indexikalität nur noch simuliert.² Indem sie durch ihr Arrangement zu Fiktionen sich verdichten, entstehen Geschichten, die das analoge Kino sowohl in Erinnerung rufen als auch für immer hinter sich lassen.

Die immense Dichte an Information durch das HD-Bild bringt eine klassifikatorische Medienphänomenologie durcheinander, wie Marshall McLuhan sie mit rezeptionsseitig definierten Differenzkategorien entwickelt hat. Denn im Zuge der HD-Filme von Mann wird das Kino nun zum ›kalten‹ Medium. McLuhan dagegen hat in seiner berühmt-berüchtigten Definition den Film noch als ›heiβes‹ Medium definiert, d.h. als ein Medium, »das nur einen der Sinne allein erweitert, und zwar bis etwas detailreich ist«. Dagegen situiert er die Detailarmut der ›kalten‹ Medien, die nur »wenig optisches Informationsmaterial zur Verfügung stellt«. Deshalb erfordern ›heiβe Medien vom Publikum eine geringe Beteiligung oder Vervollständigung. Heiβe Medien verlangen daher nur in geringem Maße persönliche Beteiligung, aber kühle Medien in hohem Grade persönliche Beteiligung oder Vervollständigung durch das Publikum«³. High Definition Video schafft sowohl detailgenaue als auch offene Bilder, konstituiert rezeptionsseitige Aktivität gerade auf Basis von höchster Ausdifferenzierung. Weil HD dem Rezipienten bei Mann nicht bloß genügend Details offeriert, sondern ein polyvalentes Mehr an Informationsdichte ohne Präzedenz, wird er besonders aktiviert, muss sich neu auseinandersetzen mit den medialen Mitteilungen, sie in beispielloser Eigenanstrengung versuchen zu verarbeiten. Manns Einsatz von High Definition opponiert damit gegen das Illusionsmoment kinematographischer Repräsentation, es bringt jenseits des diegetischen Effekts das Bezeichnende zur Geltung: die Materialität des imaginären Signifikanten.

2 Zur grundlegenden Differenzierung zwischen analoger und digitaler Ästhetik siehe Schröter: »Das Ende der Welt«.

3 McLuhan: Die magischen Kanäle, S. 32. Vgl. hierzu den Text von Jens Schröter in diesem Heft.

EPIPHANIE DER EVIDENZ

Schon bevor Michael Manns Filme von High Definition Video bestimmt sind, zeigt sich in seinem Kino eine Vorliebe für Konstruktionen piktorialer Evidenz als unmittelbare Materialität im Sinne Jean-Luc Nancys,⁴ die seine spätere Arbeit mit HD bereits präfigurieren. In *Heat* (USA 1995) evozieren Mann und sein Kameramann Dante Spinotti damit onirische Effekte. Sie operieren hier noch mit analoger Fotografie, verarbeiten diese in der Postproduktion jedoch digital. Die Sequenz, in der sich Neil McCauley (Robert De Niro) und Eady (Amy Brenneman) über den Dächern von Los Angeles unterhalten und dabei den Blick auf das Lichtermeer der Stadt richten, ist vor Greenscreen aufgenommen, dann per Compositing aber mit fotografischen Aufnahmen der Skyline des nächtlichen Los Angeles kombiniert worden. Auf diese Weise bleiben die Figuren in ihrer unmittelbaren Umgebung ebenso in detail zu erkennen wie der wolkenverhangene Himmel, und zugleich wirkt das urbane Environment in ganzer Schärfe repräsentiert.



Abb. 1: Tiefenschärfe durch digitales Compositing in »Heat«

Durch die fehlende Fokusverlagerung ist einerseits auf die fiktive Situation der Protagonisten verwiesen, sie scheinen momentär einen heterotopischen Nicht-Ort des Zwielfichts zu bewohnen: einen Ort, im Sinne von Michel Foucault, »außerhalb aller Orte«⁵. Während sie über ihre Zukunft und über ihre Hoffnungen sprechen, stellt Mann so bereits klar, dass diese immer imaginär bleiben werden, dass es für McCauley und Eady kein Happy End geben kann: dass das Kino eine Fabrik der Träume ist. Andererseits ergibt sich neben dem autoreflexiven Moment für den Zuschauer ein Blick auf die City of Lights, der gerade in seiner Unwirklichkeit an Wirklichkeit gewinnt. Mann und Spinotti erweitern damit die

4 Für Nancy besteht Evidenz eben in einem Potential an ›heiliger‹ Energie, das jenseits linguistischer Codes sich aktualisiert: »The image, clear and distinct is something obvious and evident. It is the obviousness of the distinct, its very distinction. There is an image only when there is this obviousness: otherwise, there is decoration or illustration, that is, the support of a signification« (Nancy: *The Ground of the Image*, S. 12).

5 Foucault: »Andere Räume«, S. 68.

mythische Dimension des Genre-Kinos über die dramaturgische Konstruktion hinaus auf die Darstellung der urbanen Diegese. Sie schaffen nicht nur Mythen im Kino, sondern Kino-Mythen. Imaginäre Welten zu schaffen durch einen visuellen Raum, das ist hier die mythische Funktion des Kinos. Jenseits von Rationalität und Denken, Psychologie und Logik geht es bei Mann um »the passion of the image, the power of its stigma or of its distraction«⁶, d.h. eine Evidenz des Sichtbaren, die nichts anderes will, als »durch ein Bündel optischer Zeichen«⁷ eine filmische Topografie zu entwerfen, die Einblicke offeriert, wie der Zuschauer sie in seiner alltäglichen Apperzeption nicht gewinnen kann. Was bei Mann sichtbar wird, ist konkret, will aber auch eine rätselhafte Qualität behalten. Das Augenscheinliche wird in Imaginäres transferiert. Einfach das Geschehen, enigmatisch der Ausdruck, so könnte die Logik des Inszenierten lauten. »[W]enn die Zauberkräfte des Schattens [...] auf einem weißen Bildschirm in einem nächtlichen Saal zusammenwirken«, das bemerkt schon Edgar Morin, »dann öffnen sich für [den Zuschauer] die Schleusen des Mythos, des Traumes, der Magie«.⁸ Das ist als doppelte Windung zu verstehen: Indem der Mythos sichtbar wird, wird das Sichtbare mythisch: konkret, aber doch abstrakt, fremd, aber doch vertraut. Die Faszination am Mythischen bei Mann zeigt sich daran, dass durch über-evidente Zeichen ein fiktiver Raum als Gegen-Ort profaner Erfahrung konstituiert wird. Es geht darum, unmögliche Ansichten plötzlich möglich zu machen. So wandelt das Abbild sich zur Vision, das Gewöhnliche sich zum Ungewöhnlichen. Alles Sichtbare kennt ein Neben, ein Zwischen, ein Hinter bei Mann – das verlagert, verschiebt, verrückt. Auf diese Weise kann die Illusion artifizielle Effekte des ›Realen‹ produzieren, weil durch das Kino unwirkliche Räume als wirklich erscheinen. Es sind jene gespaltenen, für den fiktionalen Film so wichtigen Topografien zwischen Eindruck und Ausdruck, denen das Kino-Auge von Mann mit High Definition Video ebenso intensiv wie innovativ nachspüren wird.

In *Ali* (USA 2001) arbeitet Mann mit einer komplexen Montage-Sequenz, die unterschiedliches Bildmaterial integriert, dabei erstmals High Definition Video. Nachdem Muhammad Ali (Will Smith) sich öffentlich seiner Einberufung nach Vietnam widersetzt hat, gibt Mann in wenigen kurzen Einstellungen die Ermordung von Martin Luther King (LeVar Burton) wieder, um dann ebenfalls reinszenierte Aufnahmen sozialer Unruhe aneinander zu reihen. Ali selbst beobachtet seinerseits Proteste und Ausschreitungen in der unmittelbaren Nachbarschaft. Mann zeigt ihn beim Training über der Skyline von Chicago, und exakt diese Einstellungen differieren scharf von den vorangegangenen Bildern. Während zuvor und auch danach Filmmaterial von 35mm eingesetzt ist, wird der trainierende und simultan beobachtende Ali in High Definition präsentiert.

6 Nancy: *The Ground of the Image*, S. 3.

7 Lehmann: »Die Raumfabrik«, S. 579.

8 Morin: *Der Mensch und das Kino*, S. 111.



Abb. 2: HD-Aufnahmen des Protagonisten in »Ali«

Das hochauflösende Video verleiht der profilmischen Inszenierung hier eine pseudo-dokumentarische Qualität, die das ästhetische Konzept der übrigen Bildgestaltung stark kontrastiert. Während *Ali* sich über weite Strecken durch eine ostentativ artifizielle, bisweilen manieristische *Mise-en-scène* auszeichnet,⁹ die ihre eigene Künstlichkeit als Kunst der Inszenierung ausstellt, divergieren Signifikanz und Effekt der HD-Bilder davon. Durch die Evokation dokumentarischer Effekte wird der Zuschauer in eine relative Analogie zur diegetischen Situation des Protagonisten versetzt. Wo *Ali* nämlich nicht weiß, wie er sich gegenüber der Gewalt auf den Straßen positionieren soll, ist dem Zuschauer eine Suggestion des interbildlichen Sinnpotentials verweigert, werden ihm keine Deutungsmuster offeriert. Stattdessen lenkt High Definition den Fokus auf das Momentane, die ephemere Dimension des Augenblicks. Im Zentrum steht die Wirkung eines isolierten Zeit-Fragments, die impressionistische Rezeption situativer Parameter. Temporär scheint die Handlungslogik suspendiert, es zählt nicht länger das Kausalitätsprinzip. Stattdessen dominiert plötzlich eine *Mise-en-scène* der Blicke, die das Aktions-Bild mit seinen Relationen von Reiz und Reaktion aussetzt. Sie kulminiert, so wäre mit Gilles Deleuze auszuführen, in einem »reinen optisch-akustischen Bild«. Plötzlich sind die sensomotorischen Verbindungen nicht mehr nur gelockert, sondern bedeutungslos, und man gelangt zu einer basalen Aisthesis, der reinen optischen und akustischen Situation. Sinn und Sinnlichkeit koinzidieren: »[D]ie Unterscheidung des Subjektiven und Objektiven [verliert] in dem Maße an Bedeutung, wie die optische Situation oder die visuelle Beschreibung die motori-

9 In der manieristischen *Mise-en-scène* gewinnt der inszenatorische Signifikant materielle Autonomie und stiftet so einen filmischen Stil, der auf sich selbst rekurriert: »[S]tyle performs out of its own trajectories, no longer working unobtrusively at the behest of fiction and its demands of meaningfulness« (Martin: »Mise en scène is Dead«, S. 91). Es ist exakt dieser »excess of writing« (Daney: »Les Cahiers du Cinéma«, S. 29), der die Materialität des Signifikanten vom Imaginären ins »Reale« holt. Siehe dazu auch Heath: »Narrative Space« und Thompson: »The Concept of Cinematic Excess«, auch Barthes: »Der dritte Sinn«.

sche Handlung ersetzen. Wir haben es hier in der Tat mit einem Unbestimmbarkeits- oder Ununterscheidbarkeitsprinzip zu tun: Man weiß nicht mehr, was imaginär und real, körperlich und mental in der Situation ist, nicht weil man diese Merkmale vermengte, sondern weil man es nicht mehr zu wissen braucht und es keinen Anlass gibt, danach zu fragen«¹⁰ Die Frage ist nicht mehr, was das nächste Bild zeigen wird, die Frage ist, was das aktuelle Bild zeigt. High Definition Video ist für diese radikale Präsenz keine notwendige Bedingung, jedoch unbedingtes Mittel der Intensivierung. Indem Mann die Leinwand temporär vom ›Fenster zur Welt‹ zu einer dichten »Informationstafel« macht, »auf der [undurchsichtige] ›Daten‹ verzeichnet sind«¹¹, stiftet er disruptive Effekte, die Alis Überwältigung durch seine Umgebung weniger erzählen als vielmehr erfahrbar machen wollen. Der Wechsel von 35mm zu HD stiftet einen ästhetischen Bruch, lenkt die Rezeption ab von Dramaturgie und Stoff hin zu Detail und Stil. Sichtbares und auch Hörbares referieren nur noch auf sich selbst, sie emanzipieren und verselbstständigen sich, werden autonom. Als Opto- und Sonozeichen wirken sie enigmatisch in ihrer scheinbar asignifikativen Struktur, die nicht mehr explikativ operiert, sondern nur noch deskriptiv. *Ali* transgrediert hier die Normen des institutionalisierten Repräsentationskinos, schichtet Zeit, anstatt sie einer Kette von Bewegung zu subordinieren. Erst mit Ende der HD-Ästhetik greift schließlich wieder das Primat der narrativen Integration, kehrt der Film zurück zur Akkumulation von Affekt und Aktion. Muhammad Alis Unschlüssigkeit weicht dann einer Entscheidung für soziales Engagement, und die sensomotorische Linearität von Dramaturgie und Narration wird restituiert. Ihre Prädisposition aber bildet die zeitweilige Aufhebung kausaler Relationen, das Transitorische immediat existenter Wahrnehmung. Sie wird nur verständlich durch die emphatische Apostrophierung eines momentanen Erlebens. HD ist hier eingesetzt, um eine Intensität der Perzeption zu generieren, die erstens auf textueller Ebene eine Entwicklung des Protagonisten motiviert und zweitens auf extratextueller Ebene dem Zuschauer diese Entwicklung sensorisch vermitteln will. Die Schärfe der Bilder attackiert den Blick, verlängert Alis Schock hinein in die Rezeption.

TRANSPARENZ DES SICHTBAREN

Collateral (USA 2004) ist Manns erster von HD-Bildern dominierter Kinofilm. Wie *Heat* fokussiert die narrative Konstruktion ein Duell zweier Männer, zwischen Max (Jamie Foxx), dem Taxifahrer, und Vincent (Tom Cruise), dem Kontraktkiller, das eigentliche Sujet aber bildet erneut die Stadt Los Angeles. Mann inszeniert sie nun durchgängig als Stadt der Lichter bei Nacht, die hochauflösende Qualität des Sichtbaren aber intensiviert noch den intendierten Effekt, das Unsichtbare sichtbar zu machen. Explizit betont Mann, dass für ihn die Arbeit mit High Defini-

¹⁰ Deleuze: Das Zeit-Bild, S. 19.

¹¹ Ebd., S. 340.

tion Video keine finanzielle Entscheidung ist: »[M]y reason for choosing DV wasn't economy but was to do with the fact that the entire movie takes place in one city, on one night, and you can't see the city at night on motion-picture film the way you can on digital video«. ¹² Der Einsatz von HD entspringt einer ästhetischen Reflexion und zielt ab auf Authentizitätseffekte. Mann schätzt das Potential von HD, mit einer amplifizierten Bandbreite von Hell-/Dunkel-Arrangements operieren zu können. Während bei traditionellem Filmmaterial die Kunst der Mise-en-scène darin besteht, Dunkelheit auszuleuchten, ist bei High Definition nun eine Überfülle an Helligkeit unter Kontrolle zu bringen. ¹³ Gesichter müssen kaum mehr mit künstlichem Licht angestrahlt werden, wodurch sich der Anschein von Artifizialität reduziert: »I like the truth-telling feeling I receive when there's very little light on the actors' faces«, sagt Mann. HD Video besitzt eine gesteigerte Sensitivität gegenüber profilmischen Lichtquellen, die einerseits fotorealistische Kompositionen in diesem Sinne erlaubt. »I think this is the first serious major motion picture done in digital video that is photoreal«, so Mann weiter, »rather than using it for effects«. Andererseits aber setzt HD Video ebenfalls neue Möglichkeiten frei, was bildmanipulative Praktiken betrifft. Auch dieses Potential erkennt Mann selbst: »DV is also a more painterly medium: you can see what you've done as you shoot because you have the end product sitting in front of you on a Sony high-def monitor, so I could change the contrast to affect the mood, add colour, do all kinds of things you can't do with film«. ¹⁴ Neben der hohen Lichtempfindlichkeit von HD realisiert Mann also, wie das hochauflösende Bild nicht nur die übliche Manipulation durch profilmische Beleuchtungstechniken ermöglicht, sondern auch bereits während der kinematographischen Aufzeichnung kreative Eingriffe gestattet, die bis dato der Postproduktion vorbehalten gewesen sind. Mit dem Verweis auf das dialektische Moment zwischen mechanischer Reproduktion und stilisierter Gestaltung situiert Mann den Film in den beiden wesentlichen Traditionen kinematographischer Medialität. Er apostrophiert sowohl seine Verankerung in der fotografischen Aufzeichnung als auch seine Wurzeln in den optischen Illusionen phantasmagorischer »Maschinen des Sichtbaren« ¹⁵: von der Laterna magica bis zum Praxinoskop. Mann verweist damit zum einen auf die Möglichkeit der Evokation von Realitätseffekten, die sich aus der räumlichen Qualität der Fotografie und ihrer Verpflichtung auf die mimetische Darstellung von Oberflächen ableitet. Zum anderen betont er den Film auch als Medium in der Zeit, das durch die Konstruktion von narrativen Zusammenhängen fiktionale Welten zu schaffen vermag. Beide Potentiale des Kinematographen kommen in Manns filmischer Konzeption zusammen. Nicht zuletzt deshalb erinnert seine artistische Strategie an Dziga Vertovs Idee eines Kino-Auges, das

12 Olson: »Paint It Black«, S. 16.

13 Für technische Details siehe Holben: »Hell on Wheels«.

14 Olson: »Paint It Black«, S. 16.

15 Siehe Comolli: »Maschinen des Sichtbaren«.

simultan registriert und konstruiert, etwas aufzeichnet und etwas Neues schafft.¹⁶ »Der Ausgangspunkt ist«, so Vertovs bekanntes Credo, »die Nutzung der Kamera als Kinoglaz [Kino-Auge], das vollkommener ist als das menschliche Auge, zur Erforschung des Chaos von visuellen Erscheinungen, die den Raum füllen«.¹⁷ Vertov lässt das Kino-Auge in der ersten Person sprechen: »Ich bin Kinoglaz. Ich bin ein mechanisches Auge. Ich, die Maschine, zeige euch die Welt so, wie nur ich sie sehen kann. Von heute an und in alle Zukunft befreie ich mich von der menschlichen Unbeweglichkeit«.¹⁸ Das Kino-Auge soll die für das menschliche Auge unsichtbare Welt erforschen und dabei ›Wahrheiten‹ im marxistischen Sinne produzieren: Macht- und Klassenrelationen aufdecken. Vertovs revolutionäres Pathos ist bei Mann freilich suspendiert, doch auch er artikuliert den Anspruch, auf Basis kinematographischer Medialität eben das sichtbar zu machen, was dem Auge sonst verborgen bleibt. Ihm geht es um eine neue ›Sprache‹ des Kinos. Weil der Film keine arbiträren Zeichen kennt, und damit keine *langue*, kein Sprachsystem, weil er seine *langage*, seine Sprache, zum Zeitpunkt seiner *parole*, seines Sprechens, stets neu verhandeln muss,¹⁹ deshalb kann Mann mit dem Bekannten das Unbekannte wagen, auch wenn aufgrund von Hollywoods industriellen Standardisierungsprozessen die *langage* eigentlich konventionalisiert ist.²⁰ High Definition bietet ihm die Möglichkeit, eine noch nicht normierte Technologie einzusetzen, um damit eigene Konzepte der Inszenierung zu aktualisieren. Er will mehr zeigen als erzählen, doch die Art und Weise des Zeigens ist immer neu zu entscheiden. *Collateral* versteckt das nie, auch wenn der Film doch schon die Sprache spricht, die er im Sprechen erfindet. Das Fiktive ist als fiktiv apostrophiert, das Künstliche wird als künstlich ausgewiesen. So entsteht ein irritierender Pluralismus in den Bildern, der zwischen Betonung des Signifikanten (d.h. dem Prozess der filmischen Inszenierung) und Betonung des Signifikats (d.h. der modalen Welt der Diegese) oszilliert. Manns Vision der späturnbanen Kondition bei Nacht ist gekennzeichnet von diffusen, aber grell glitzernden Lichtern, die aus dem Hintergrund der Bilder funkeln, während massive Schattenflächen bis in den Vordergrund ragen.

16 Mann stellt sich schon ganz zu Beginn seiner Karriere selbst *expressis verbis* in die Tradition von Vertov: »Stanley Kubrick. Eisenstein. Dziga Vertov. And ›Kino Eye‹. I mean that's really my limitation. So my approach to films tends to be structural, formal, abstract and humanist« (Mann zitiert nach Fox: »Four Minute Mile«, S. 20).

17 Vertov: »Kinoki – Umsturz«, S. 15.

18 Ebd., S. 20.

19 Siehe dazu Metz: »Das Kino«.

20 Siehe Bordwell u.a.: *The Classical Hollywood Cinema*.



Abb. 3: Licht- und Schatteninszenierung in »Collateral«

Statt Chiaroscuro-Effekten aber dominieren weiche Übergänge zwischen den tonalen Werten, wie verwaschene Aquarelle wirken die bisweilen verschwommenen Farbtöne, das Orange, das Blau und das Rot. Während die Außenaufnahmen von *Collateral* durchgehend auf HD Video gedreht sind, greift Mann für die Innenaufnahmen aber noch einmal auf traditionelles 35mm-Filmmaterial zurück. Die starke Lichtempfindlichkeit von High Definition hätte dort eine extreme Saturierung der Farben bewirkt, wie Mann sie für *Collateral* noch ablehnt. Der Film versucht letztlich eine Balance zwischen mimetischen und materialistischen Effekten zu halten,²¹ indem er seine Bilder impressionistisch codiert, d.h. unbekannte Eindrücke der Stadt wiedergeben will. Skizzenhaft wirken die HD-Aufnahmen von Los Angeles, betont ausschnittshaft und detailreich. Dadurch entsteht die Illusion eines scheinbar infiniten Raums, der auch am Pazifik kein Ende findet. Seine Fragmente addieren sich zu einem entgrenzten Universum, das alle Objekte in sich aufsaugt. Der Mensch bewegt sich darin als Fremdkörper, seine Erscheinung wirkt wie ausgestanzt, wenn Mann seine Figuren im Raum staffelt. Es kündigt sich damit bereits an, was Manns nächsten Film bestimmen soll: die Vision einer gänzlich transparenten Welt, die in ihrer oppressiven Disposition dem Individuum zur Falle ohne Entkommen wird. Das Regime des Sichtbaren fungiert dann als panoptischer Blick, macht aus der Kadrierung einen Foucaultschen Käfig, »ein kleines Theater, in dem jeder Akteur allein ist, vollkommen individualisiert und ständig sichtbar«. Sie wird Raumeinheiten schaffen, »die es ermöglichen, ohne Unterlaß zu sehen und zugleich zu erkennen«. Das Sichtbare als Invertierung des Kerkers: »von seinen drei Funktionen – einsperren, verdunkeln und verbergen – wird nur die erste aufrechterhalten, die beiden anderen fallen weg. Das volle Licht und der Blick des Aufsehers erfassen

21 Konträr zur manieristischen Mise-en-scène von *Collateral* ist hier von einer adjustierten Inszenierung auszugehen, deren textuelle Ökonomie paritätische Relationen zwischen Stil und Sujet intendiert: »a broad fit between elements of style and elements of subject« (Martin: »Mise en scène is Dead«, S. 90).

besser als das Dunkel, das auch schützte. Die Sichtbarkeit ist eine Falle²². Schon in *Collateral* ist der Mensch gefangen. Er kann wie Max nicht mehr agieren, er wird stattdessen zur Reaktion gezwungen, ist ständig konfrontiert mit Situationen, die sofortiges Handeln einfordern. Aktion wird bestimmt durch Geschwindigkeit, Momente der Kontemplation sind suspendiert. Wie aus einer anderen Dimension wirkt der auf den nächtlichen Straßen plötzlich sich materialisierende Kojote, wie ein letztes freies Wesen, das über den Luxus des Innehaltens verfügt. Die Menschen dagegen hetzen durch das urbane Environment, wo Stillstand nichts anderes bedeutet als Tod.²³ So registriert das Kamera-Auge auch nur die profilmischen Bewegungen, ohne sie in der Zeit fixieren zu können. Mobilität verschwindet in der Schärfe der HD-Bilder, für die jedes Pixel ein anderes Pixel ist, einer umfassenden Prägnanz des Blicks, der nur noch sich selbst verlagert.

In *Miami Vice* (USA 2006) gibt es keine analogen Aufnahmen mehr, das Sichtbare ist hier durchgängig bestimmt von hochauflösenden Bildern, die durch ihre Informationsfülle an die Grenzen der menschlichen Rezeptionskapazität gehen. Der Film entwirft sowohl postindustriell urbane als auch putativ unberührte Landschaften, die er durch Aufnahmen mit extremer Tiefenschärfe animiert und dabei einen visuellen Detailreichtum entfaltet, der alles übersteigt, was der narrative Spielfilm bis dato mobilisiert hat. Die Schärfe der Bilder macht hier eine neue Reflexion über das Wirkungspotential kinematographischer Aufnahmen notwendig, weil das High Definition Video keine fotochemische Bindung an seinen materiellen Referenten mehr besitzt, aber dennoch Rezeptionseindrücke schafft, die auf der fotografisch-objektiven Basis analoger filmischer Bilder beruhen. So besteht grundsätzlich keine reproduktive »Ontologie des Modells«²⁴ mehr, das digitale Bild aktualisiert ja anders als das analoge Bild – auch wenn durch das auf den Kamerasensor fallende Licht immer noch eine Form von Indexikalität gegeben ist – letztlich eine virtuelle Visualisierung binärer Daten. Das Paradoxon aber ergibt sich eben daraus, dass geradezu ein Übermaß an Effekten des Fotografischen sich konstituiert, die Qualität der Produktion hinter den Eigenschaften der Abbildung zurücktritt. *Miami Vice* ist ein Film des Punctums, ein Film dessen, was, nach Roland Barthes, »mich besticht«²⁵. Barthes bezeichnet diejenigen Elemente einer Fotografie als Punctum, die den denotierten oder konnotierten Sinn der Repräsentation aus dem Gleichgewicht bringen und den Betrachter direkt adressieren, an seine Affekte und Assoziationen zugleich appellieren: »[E]s ist immer eine Zutat, es ist das, was ich dem Photo hinzufüge und was *dennoch schon da*

22 Foucault: Überwachen und Strafen, S. 247.

23 Am Leben zu sein, das diagnostiziert bekanntlich Paul Virilio (nicht nur) für den Spätkapitalismus, »leben, LEBENDIG sein heißt Geschwindigkeit sein« (Virilio: Fahren, fahren, fahren..., S. 20).

24 Bazin: »Ontologie des photographischen Bildes«, S. 25.

25 Barthes: Die helle Kammer, S. 52.

ist«. ²⁶ Punctum, das meint für Barthes: »Stich, kleines Loch, kleiner Fleck, kleiner Schnitt – und: Wurf der Würfel«. Es ist in der Fotografie jenes Aleatorische, das sofort auffällt und den Blick dabei attackieren will, das also auch »verwundet, trifft« ²⁷. Ob wehende Palmen im Wind, ob sprudelnde Wasserfälle, ob wolkenbesetzte Nachthimmel, Manns *Miami Vice* ist bestimmt von solchen atopischen Signifikanten, blinden Flecken in völliger Transparenz, einem Mehr an Bedeutungspraxis, das in seinem Exzess nicht mehr bedeutet.



Abb. 4: Atopische Signifikanten in »Miami Vice«

Es berührt den Rezipienten mehr korporeal als kognitiv, jenseits der Legitimation kultureller Codes. Dadurch wird dem diegetischen Effekt entgegen gearbeitet, Resultat des Punctums ist keine spektatorielle Immersion, sondern eine spezifische Intensität der Wahrnehmung in Distanz zur Fiktion. Umso deutlicher wird, wie Mann seine Protagonisten als Versuchsobjekte benutzt, um eine globale Informationsgesellschaft in permanentem Fluxus zu porträtieren, der sie nicht entkommen können. ²⁸ Eine tiefenscharfe Mise-en-scène kontrastiert Mann immer wieder mit extremen Großaufnahmen, so dass zum einen die grenzenlose Ausdehnung dieser Konstellation apostrophiert ist, zum anderen aber simultan die Begrenzung des Individuums sichtbar wird, das der ständigen Bewegung ausgeliefert scheint, dem multidirektionalen Fluss von Daten, Kapital, Drogen und Begehren. Auch die Innenaufnahmen sind nun auf HD gedreht, ihr saturierter Gelbstich macht die Konturen der Figuren im Raum instabil, lässt ihre Umrisse mit dem Setting verschmelzen. Die Farben greifen aufeinander über, bringen einander zum Amalgamieren, bis sich Figuren und Objekte kaum mehr unterscheiden. Eine unruhige Handkamera ersetzt zudem Manns frühere Vorliebe für fluide Kamerafahrten, entzieht den Protagonisten sprichwörtlich den Boden unter den Füßen.

26 Ebd., S. 65

27 Ebd., S. 36.

28 Zur Analyse der narrativen Konstruktion des Films siehe den brillanten Essay von Jean-Baptiste Thoret: »Gravity of the Flux«.

Miami Vice, das ist eigentlich ein Kriegsfilm, inszeniert wie eine Nachrichtenreportage, mit permanenten Perspektivwechseln, Achsensprüngen, Negation des *hors-champ*. Nur wird der Krieg nicht mehr mit Waffen geführt, sondern mit modernster Medientechnologie, die Beherrschung der kommunikativen Logistik entscheidet über Gewinnen oder Verlieren, Sieg oder Niederlage, Leben oder Tod. Die impressionistische Opazität von *Collateral* weicht einer infiniten Sichtbarkeit, der absoluten Schärfe einer lückenlos erfassten Welt.²⁹ Hier findet Mann durch die Arbeit mit den von High Definition kultivierten *Puncta* zu einer kongenialen Visualisierung des transpolitischen, d.h. geschichtslosen Status quo, den Jean Baudrillard mit seiner apokalyptischen Medienontologie erstmals skizziert hat. Eine Welt der äußersten Transparenz und absoluten Obszönität, in der alles mit jedem verbunden, das Individuum letztlich an sich selbst angeschlossen ist:

Das Transpolitische ist die Transparenz und Obszönität aller Strukturen in einem entstrukturierten Ganzen; es ist die Transparenz und Obszönität der Veränderung in einem enthistorisierten Universum; die Information in einem Gefüge, in dem es keine Ereignisse mehr gibt; die Transparenz und Obszönität des Raumes in der Vermischung (Promiskuität) der Netze.³⁰

Was Baudrillard damit artikuliert, das ist nichts anderes als ein Zustand des Sozialen, der jedes Geheimnis bereits abgeschafft, der die Welt vollständig entzaubert hat. Es existiert keine Erfahrung mehr in dieser Kondition unvermittelter Sichtbarkeit, nur noch Ereignisse reihen sich aneinander, wiederholen das bereits Bekannte. Sie spielen noch einmal durch, was an großen Erzählungen seit der Romantik die Moderne bestimmt hat, reproduzieren ein Spiel der Differenzen, das längst der Indifferenz gewichen ist. Wir sehen alles, aber glauben an nichts: nicht die bedingungslose Liebe zwischen Crockett (Colin Farrell) und Isabella (Gong Li), nicht die verlässliche Freundschaft unter Männern, nicht den erbitterten Kampf des Guten, der Polizei, gegen das Böse, die Drogenmafia. Generische Klischees zirkulieren distanzlos in sich selbst, schaffen ein profanes Universum absolut gewordener Nähe, das keine Orientierung mehr leistet, in dem Entfernungen aufgehoben sind und die Ursache der Wirkung nicht mehr voran geht. Statt einer progressiven Logik der Finalität wie im klassischen Hollywood-Kino dominiert ein Prozess der Aufhebung von Antagonismen, Kontradikorisches ist kurzgeschlossen in völliger Evidenz homogenisierter Relationen. Die Brillanz der Bilder produziert keine explosive Energie mehr, sie sorgt nur noch für permanente Implosion, Genre und Dramaturgie kollabieren in sich selbst. Privates und Professionelles, Subjekt und Objekt fallen zusammen, so wäre mit Baudrillard anzuführen, Aktiv und Passiv verschränken sich inseperabel, vollständig reversibel. Die ekstatisch-exhibitionistische Fixierung auf Oberflächenphänomene spiegelt in

29 Siehe dazu den Text von Jens Schröter in diesem Heft.

30 Baudrillard: Die fatalen Strategien, S. 29.

Miami Vice den Verlust von Identität. Mann zeigt buchstäblich die Reduktion des Individuums auf einen Pixelwert. Während der Bildhintergrund Miami bis nach Kuba zu prolongieren scheint, sind die Figuren im Vordergrund wie schwerelos arrangiert, sie schweben wie Geister durch den Film.



Abb. 5: Figuren als Fassaden in »Miami Vice«

An ihre Stelle treten elektronisch-numerische Bilder, die sich durch High Definition in ihrer digitalen Qualität verdoppeln: Überwachungskameras, Computerdesktops, Radarschirme, Handydisplays, sie nehmen wieder und wieder die gesamte Leinwand ein. Die Screens im Screen potenzieren sich promiskuitiv, sie scheinen sich an ihresgleichen zu infizieren, um eine Hegemonie technischer Systeme zu etablieren, deren »Adresse [...] nicht mehr mit Sicherheit Mensch heißt«³¹. Sie werden autonom, emanzipieren sich, übernehmen selbst die Rolle des Subjekts, indem sie ihren eigenen Herrschaftsraum schaffen. Das Sichtbare verweist hier nicht mehr auf Wirklichkeiten, Wirklichkeiten verweisen auf Sichtbares. Die Menschen in *Miami Vice*, das sind durchweg Tote auf Urlaub. Sie sind Gegenstand eines panoptischen Blicks, der permanenten Überwachung des Lebens. Wie dort noch arbeiten als Undercover-Polizist, wenn es keine Tiefenstruktur der sozialen Relationen mehr gibt, kein Leben jenseits der Sichtbarkeit? Es ist eine posthumane Welt, die hier entworfen wird, die Foucaultsche Dispersion, d.h. epistemische Verdrängung des Menschen hat sie bereits realisiert. Crockett und Isabella hängen noch der Illusion an, das Humane sei zu restituieren in einer Welt totaler Transparenz. Das absolute Sichtbare aber triumphiert über den Menschen, mit Crockett löst er sich auf mit dem Rücken zu uns in weißem Licht, mit Isabella taucht er ab in den Atlantik. Am Ende von *Miami Vice* ist er verschwunden »wie am Meeresufer ein Gesicht am Sand«³².

31 Kittler: »Signal-Rausch-Abstand«, S. 181.

32 Foucault: Die Ordnung der Dinge, S. 462.

EMANATION DES VERGANGENEN

Noch einmal soll der Mensch wiederkehren bei Mann, dann aber als zu Geschichte gewordenen Subjekt, in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. *Public Enemies* (USA 2009), das ist ein Film über John Dillinger, den legendären Sozialbanditen, der mit seinen Banküberfällen die USA der Großen Depression fasziniert. Mann dagegen scheint seltsam gleichgültig gegenüber der Figur. Sie definiert sich ausschließlich durch ihr Handeln, abseits der Professionalität existiert sie nicht als Charakter. *Public Enemies* ist ein wunderlicher Gangsterfilm, wenig interessiert an Gangstern und Geschichte(n), dafür umso mehr am Signifikanten des Filmischen. Mann nutzt den historischen Fakt zu einer Historisierung des Kinos. Wenn Dillinger (Johnny Depp) kurz vor seinem Tod eines der Lichtspieltheater besucht, dann kehrt in der Diegese nicht nur noch einmal das Kino als zentraler Raum des Sozialen wieder, dann erscheinen, wie in einer melancholischen Coda zur totalen Herrschaft der digitalen Sichtbarkeitsmaschinen in *Miami Vice*, binnengerahmt Bilder auf 35mm-Filmmaterial. Der unerbittliche Blick von High Definition Video registriert sie so, wie sie waren: in ihrer extremen Körnigkeit, mit Hell-Dunkel-Kontrasten, die aus ihrer fotochemischen Basis resultieren. W.S. Van Dykes *Manhattan Melodrama* (USA 1934) wird gezeigt, ein Gangsterfilm mit Clark Gable, und Mann lässt die Bilder im Bild stocken, hält sie nicht nur fest in Detailaufnahme, sondern auch in Zeitlupe. Sie, das bedeutet uns die leinwandgroße Slow Motion, sie gehören der Vergangenheit an, können nicht am Präsenz partizipieren. Die Gegenwart gehört der virtuellen Welt, den hochauflösendsten Sichtbarkeitsmaschinen. Das Gewesene und das Seiende kommunizieren über ihre differenten Praktiken der Bilderproduktion, um das Analoge im Digitalen zu konservieren.³³ *Public Enemies* aber ist ein *period picture*, das heißt ein Film, dessen Diegese nicht mit dem extratextuellen Produktionsjahr kongruent geht, sondern sein Setting in der Vergangenheit lokalisiert. Es ist ein radikales *period picture*, das in seiner Operation mit High Definition Video stark differiert von etwa David Finchers *Zodiac* (USA 2007), einem kurz zuvor entstandenen Film, der seinen Status als digitales Zeichen in der Post-Produktion verleugnen lassen will, den hochauflösenden Signifikanten im historischen Signifikat versteckt.³⁴ Auch *Public Enemies* arbeitet zunächst daran, Geschichte zu reinszenieren, das aber unter Verzicht auf alle Signifikanten, die per Konvention üblicherweise Geschichtlichkeit bedeuten. Historizität wird zu absoluter Gegenwart, wenn *Public Enemies* zwar ein Perfekt re-präsentiert, dabei jedoch nie auf den tradierten Signifikanten der Repräsentation zurückgreift. Es geht stattdessen zurück in die Zukunft mit diesem Film.

33 Zur digitalen Generation von analogen ›Fehlern‹ wie Flickereffekten siehe Slansky: »Film Look versus Elektronik Look« oder auch Flückiger: »Zur Konjunktur der analogen Störung im digitalen Bild«. *Public Enemies* dagegen simuliert nicht analoge Bilder, er holt sie vielmehr – und das macht seinen Umgang mit ihnen erst reflexiv – in der diegetischen Fiktion selbst ein.

34 Siehe den Text von Marcus Stiglegger in diesem Heft.

Einerseits sind die USA der 1930er Jahre geradezu hyperrealistisch rekonstruiert, Kulissen, Kostüme und Requisiten imitieren Zeitdokumente in einer Akribie, die nur sich vergleichen lässt mit dem obsessivsten Authentizitätspathos im Kino, mit Erich von Stroheims *Foolish Wives* (USA 1922), Cecil B. DeMilles *Union Pacific* (USA 1939), Luchino Viscontis *Il Gattopardo* (Italien/Frankreich 1963) oder Michael Ciminos *Heaven's Gate* (USA 1980). Doch der dort postulierte Geltungsanspruch ist bei Mann andererseits zur Gänze verflogen, die Ausstattungsrbeit geht nicht mehr auf in illusionistischer Funktion. Die HD-Bilder signifizieren stattdessen eine Gegenwart der Geschichte, nicht nur als Raum des Möglichen, sondern als Raum des Materiellen.



Abb. 6: Gegenwart der Geschichte in »Public Enemies«

Wie schon in *Miami Vice* attackieren die Puncta unseren Blick, nur haben sie sich hier völlig vom geopolitischen Status quo abgelöst. Sie stellen ihre eigene Darstellung dar, sie stellen dar, dass dargestellt wird. Das Gleißende der Bilder lenkt die Aufmerksamkeit auf ihre Materialität und Bezeichnungsfunktion selbst, d.h. der Signifikant signifiziert sich selbst. Dadurch kann eine Praxis des Bedeutens entstehen, die Präsenz schafft: die nicht an Vergangenes erinnern, sondern Vergangenes erinnern, die Vergangenes nicht wieder herstellen, sondern Vergangenes herstellen, die Vergangenes nicht vergegenwärtigen, sondern Vergangenes gegenwärtig machen will. So wird der Blick auf Bekanntes geschärft und für Unbekanntes geöffnet, so wird mit dem Vertrauten immer wieder das Verblüffende gesucht. Wie ein Zerstäuben wirkt das, nach Roland Barthes: »wie eine Verstreuung, ein Sichspiegeln; es geht nicht mehr darum, in der Lektüre der Welt und des Subjekts Entgegensetzungen zu finden, sondern Ausbrechen, Übertreten, Fluchten, Verschiebungen, Verlagerungen, Abgleiten«. ³⁵ Es ist dieses Flottieren des Blicks, an dem sich Signifikant und Signifikat wieder treffen, die ›Form‹ zur Extension des ›Inhalts‹ wird. Die Modernisierungsprozesse der 1930er Jahre, an denen John Dillinger zu Grunde geht, sie werden von Manns HD-Bildern aufgegriffen: in ihrer

35 Barthes: Über mich selbst, S. 76.

Überdeutlichkeit, die ein panoramatisches Sehen befördert, das Auge piktoriale Details abtasten lässt. Wolfgang Schivelbusch hat den panoramatischen Blick als neue Qualität der Aisthesis adressiert, weil dieser einerseits »nicht mehr dem Raum an[gehört], wie die wahrgenommenen Gegenstände«, und andererseits ihn eine unhintergehbare Differenz zwischen diskreten Daten und physischer Materie charakterisiert. Mobilität als Effekt dieser Spaltung ist für Schivelbusch eine Prädisposition neuer Normalität: »Eine Erfahrung von Verflüchtigung gibt es für diesen Blick nicht mehr, weil die verflüchtigte Wirklichkeit seine neue normale Wirklichkeit geworden ist.«³⁶ Durch High Definition Video bringt Michael Mann das Sehen in Bewegung, er lässt es nicht mehr zur Ruhe kommen in konstanter Ephemerität. Mit seinen hochauflösenden Filmen ist das Kino im neuen Jahrtausend so noch einmal modern geworden.

LITERATURVERZEICHNIS

- Barthes, Roland: »Der dritte Sinn. Forschungsnotizen über einige Fotogramme S. M. Eisensteins«, in: ders.: Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn, Frankfurt a.M. 1990, S. 47-66.
- Barthes, Roland: Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie, Frankfurt a.M. 1989.
- Barthes, Roland: Über mich selbst, München 1978.
- Baudrillard, Jean: Die fatalen Strategien, München 1985.
- Bazin, André: »Ontologie des photographischen Bildes«, in: ders.: Was ist Kino? Bausteine zu einer Theorie des Films, hrsg. v. Hartmut Bitomsky u.a., Köln 1975, S. 21-27.
- Bordwell, David u.a.: The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960, London/New York, NY 1985.
- Comolli, Jean-Louis: »Maschinen des Sichtbaren«, in: Riesinger, Robert F. (Hrsg.): Der kinematographische Apparat, Münster 2003, S. 63-81.
- Daney, Serge: »Les Cahiers du Cinéma, 1968-1977«, in: The Thousand Eyes, Nr. 2, 1977, S. 18-31.
- Deleuze, Gilles: Das Zeit-Bild. Kino 2, Frankfurt a.M. 1991.
- Flückiger, Barbara: »Zur Konjunktur der analogen Störung im digitalen Bild«, in: Schröter, Jens/Böhnke, Alexander (Hrsg.): Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung, Bielefeld 2004, S. 407-428.
- Foucault, Michel: »Andere Räume«, in: Wentz, Martin (Hrsg.): Stadt-Räume, Frankfurt a.M./New York, NY 1991, S. 65-72.

36 Schivelbusch: Geschichte der Eisenbahnreise, S. 61f.

- Foucault, Michel: Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses, Frankfurt a.M 1975.
- Foucault, Michel: Die Ordnung der Dinge, Frankfurt a.M. 1971.
- Fox, Julian: »Four Minute Mile«, in: Films and Filming, Nr. 1, 1980, S. 19-25.
- Heath, Stephen: »Narrative Space«, in: Rosen, Philip (Hrsg.): Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader. New York, NY 1986, S. 379-420.
- Holben, Jay: »Hell on Wheels«, in: American Cinematographer, Nr. 8, 2004, S. 40-51.
- Kittler, Friedrich: »Signal-Rausch-Abstand«, in: ders.: Draculas Vermächtnis. Technische Schriften, Leipzig 1993, S. 164-181.
- Lehmann, Hans-Thies: »Die Raumfabrik – Mythos im Kino und Kinomythos«, in: Bohrer, Karl Heinz (Hrsg.): Mythos und Moderne. Begriff und Bild einer Rekonstruktion, Frankfurt a.M. 1983, S. 572-609.
- Liotard, Jean-François: »Beantwortung der Frage: Was ist postmodern?«, in: Welsch, Wolfgang (Hrsg.): Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne Diskussion, Weinheim 1988, S. 193-203.
- Martin, Adrian: »Mise en scène is Dead, or The Expressive, The Excessive, The Technical and The Stylish«, in: Continuum, Nr. 2, 1992, S. 87-140.
- McLuhan, Marshall: Die magischen Kanäle, Düsseldorf 1968.
- Metz, Christian: »Das Kino: ›Langue‹ oder ›Langage?«, in: ders.: Semiologie des Films, München 1972, S. 51-129.
- Morin, Edgar: Der Mensch und das Kino, Stuttgart 1958.
- Nancy, Jean-Luc: The Ground of the Image, New York, NY 2005.
- Olson, Mark: »Paint It Black«, in: Sight and Sound, Nr. 10, 2004, S. 16.
- Schivelbusch, Wolfgang: Geschichte der Eisenbahnreise, München/Wien 1977.
- Schröter, Jens: »Das Ende der Welt. Analoge und Digitale Bilder – mehr oder weniger Realität?«, in: ders./Böhnke, Alexander (Hrsg.): Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Beiträge zu Theorie und Geschichte einer Unterscheidung, Bielefeld 2004, S. 335-354.
- Slansky, Peter: »Film Look versus Elektronik Look. Zur Anmutung des projizierten Bildes«, in: ders.: (Hrsg.): Digitaler Film – Digitales Kino, Konstanz 2004, S. 93-121.
- Thompson, Kristin: »The Concept of Cinematic Excess«, in: Rosen, Philip (Hrsg.): Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader. New York, NY 1986, S. 130-142.
- Thoret, Jean-Baptiste: Gravity of the Flux: Michael Mann's Miami Vice, in: Senses of Cinema, Nr. 42, 2007.<http://www.sensesofcinema.com/contents/07/42/miami-vice.html>.

IVO RITZER

Vertov, Dziga: »Kinoki – Umsturz«, in: ders.: Schriften zum Film, hrsg. v. Wolfgang Beilenhoff, München 1973, S. 11-24.

Virilio, Paul: Fahren, fahren, fahren..., Berlin 1978.

FILME

Ali (USA 2001, Regie: Michael Mann).

Collateral (USA 2004, Regie: Michael Mann).

Foolish Wives (USA 1922, Regie: Erich von Stroheim).

Heat (USA 1995, Regie: Michael Mann).

Heaven's Gate (USA 1980, Regie: Michael Cimino).

Il Gattopardo (Italien/Frankreich 1963, Regie: Luchino Visconti).

Manhattan Melodrama (USA 1934, Regie: W.S. Van Dyke).

Miami Vice (USA 2006, Regie: Michael Mann).

Public Enemies (USA 2009, Regie: Michael Mann).

Union Pacific (USA 1939, Regie: Cecil B. DeMille).

Zodiac (USA 2007, Regie: David Fincher).