

Dennis Göttel

Blue Screen. Spuren des kinematografischen Dispositivs in Kerry Conrans SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW und Derek Jarmans BLUE

2009

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14520>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Göttel, Dennis: Blue Screen. Spuren des kinematografischen Dispositivs in Kerry Conrans SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW und Derek Jarmans BLUE. In: Daniela Wentz, André Wendler (Hg.): *Die Medien und das Neue*. Marburg: Schüren 2009 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 21), S. 129–138. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14520>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14520>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Blue Screen.

Spuren des kinematografischen Dispositivs in Kerry Conrans SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW und Derek Jarmans BLUE

von Dennis Göttel

Derek Jarmans letztem Film BLUE¹ aus dem Jahr 1993 und Kerry Conrans Debüt SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW² von 2004 scheint auf den ersten Blick wenig gemein, was ihre gemeinsame Erwähnung rechtfertigen würde.

BLUE ist ein experimentelles Filmessay, eine politisch-elegische Trauerarbeit zu AIDS, woran Jarman selbst erkrankt war. Der Film offeriert auf der visuellen Ebene über seine gesamte Dauer eine monochrome blaue Fläche, die an Yves Kleins Blauton (»International Klein Blue«) erinnert.³ Auf der Tonebene finden sich Musik und die Stimmen von Jarman selbst, Tilda Swinton, Nigel Terry und John Quentin. Das Erzählte kreist um Tagebucheinträge, Assoziationen zur Farbe Blau, Aufenthalte im Krankenhaus und vor allem Gedanken über die durch die AIDS-Erkrankung erfolgte Erblindung Jarmans.

SKY CAPTAIN ist ein sich an der Ästhetik der Superhelden-Comics und Graphic Novels orientierender Kintopp, der ein in sepiagetönten Farben düster-utopisches New York der 1930er Jahre zeigt und eine futuristische Räuberpistole spinnt, mit überdimensionierten Robotern, am Empire State Building landenden Zeppelinen und exotischen Urviechern; angetreten wird, um die Welt vor einem wahnsinnigen Wissenschaftler zu retten. Der Film ist überwiegend computeranimiert, unter Einsatz der Bluescreentechnik.

Ich möchte im Folgenden eine Lektüre beider Filme unter dem Gesichtspunkt der Fläche – hinsichtlich deren Ästhetik wie Technik – versuchen. Ich verstehe dabei BLUE und SKY CAPTAIN als Umgangsweisen mit Flächigkeit, die an zwei Enden eines Spektrums siedeln: in der Ostentation von Fläche hier und ihrer totalen Verbergung bzw. Unsichtbarmachung dort. Das Vehikel, über das ich den Topos der Fläche zu besprechen gedenke, wird das kinematografische Dispositiv selbst sein. Genauer: die filmische Fläche (was auch immer genau damit gemeint sein könnte) soll reflektiert werden über die Projektionsfläche der Kinoleinwand. Zwei Momen-

1 BLUE, GB 1993, R: Derek Jarman.

2 SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW, USA 2004, R: Kerry Conran. (Im Weiteren abgekürzt: SKY CAPTAIN).

3 Tatsächlich orientierte sich Jarman an Kleins Arbeiten; das »International Klein Blue« und Kleins Farbmythologie sind Ausgangspunkte von BLUE. Vgl. Peter Wollen: Blue. In: *New Left Review*, Nr. 6, 2000, S. 120–133.

te sehe ich darin impliziert: das des Verhältnisses von Film zu seiner Projektion im Kinoraum (d. h. also zu einer spezifischen topischen und chronischen Präsentationsform des Films) sowie eine Verhandlung des Verhältnisses von Digitalität und Analogität. Diesen aktuell virulenten Diskurs verschiebe ich jedoch von einer intra- und inter-filmischen Betrachtung auf den (quasi) trans-filmischen Raum eben des kinematografischen Dispositivs.



Abbildung 1: DVD-Bonusmaterial Sky Captain

Ich werde zunächst BLUE ausklammern und mich einer Lektüre SKY CAPTAINS widmen. Die Diegese und Motive, die ich zu Beginn kurz angerissen habe, erfassen erst einmal nicht den Schauwert dieses Blockbusterfilms; beworben wurde der Film als einer, der – bis auf die Körper der SchauspielerInnen – in toto eine computergestützte Kulisse aufweist. Anders noch als beispielsweise in JURASSIC PARK⁴, wo die Körper der Dinosaurier den animierten Attraktionswert ausmachten,⁵ okkupieren in SKY CAPTAIN die digitalen Kreationen den filmischen Raum in Gänze.

Dieser Umstand wird nicht kaschiert im Sinne einer Beibehaltung der Illusionskraft, sondern stellt sich – was zunächst den Paratext des Films anbelangt – demonstrativ aus: Auf den der DVD beigefügten Making-of-Sequenzen werden die SchauspielerInnen in ihrem Spiel vor dem Bluescreen gezeigt – im wahrsten Sinne schauspielernd, weil sie ungläubiges Staunen, Furcht oder Erregung gegen-

4 JURASSIC PARK, USA 1993, R: Steven Spielberg.

5 Vgl. hierzu Miriam Hansen: Dinosaurier sehen und nicht gefressen werden: Kino als Ort der Gewalt-Wahrnehmung bei Benjamin, Kracauer und Spielberg. In: Gertrud Koch (Hg.): *Auge und Affekt*. Frankfurt am Main 1995, S. 249–271; Simon Rothöhler: Dinosaurier fotografieren und nicht gefressen werden. Über Jurassic Park II. In: *Nach dem Film*, Nr. 8: *Fotokino*, 2005. www.nachdemfilm.de/reviews/jurassicii.html (02.08.2008).

über Erscheinungen spielen, welche nicht präsent sind. Sie spielen vor und mit einer blauen Leinwand. Der Bluescreen ist die technische Voraussetzung für die nachträgliche Einfügung der am Computer animierten Dingwelt. Jener bildet die Fläche aus, die das Erscheinen der digitalen Erscheinungen bedingt.

Es ist deswegen von Nöten, am filmischen Paratext anzusetzen, um den Schauwert des Films zu beschreiben und zu veranschaulichen, weil der Bluescreen selbst im Film nicht sichtbar wird – nicht sichtbar werden darf. Und dies nicht allein aufgrund des darauf folgenden Abbrechens der illusionären Dimension des Films, sondern da das Verschwinden des Bluescreen die Möglichkeitsbedingung für das filmische Erscheinen der computeranimierten Erscheinungen ist.

Hieraus sind zwei Topoi zu folgern: einerseits – und nahe liegend – die des Verhältnisses von animierten filmischen Erscheinungen und analog ›hergestellten‹, andererseits die strukturelle Analogie zwischen Bluescreen und Kinematografie, genauer: zur Kinoleinwand. Zu letzterem kann festgehalten werden, dass es nicht nur die Begrifflichkeit selbst ist, die zum Vergleich einlädt; vielmehr weist der Bluescreen eben die Charakteristika auf, die die Leinwand im Kinoraum auszeichnen: bezeichnet werden kann diese als schwacher oder latenter Bildträger, insofern die projizierten filmischen Einzelbilder nicht an ihr haften; als Medium im etymologischen Wortsinne von ›Mittler‹ zwischen Projektor und ZuschauerInnenwahrnehmung; als Körper, der sich dem Film ausleiht; als Topos ohne fassbare Räumlichkeit; als ephemeres Objekt, das in der Funktion als Projektionsfläche, in dem Moment, wo es seiner Funktion zugeführt wird, selbst verschwindet und verschwinden muss; als durch den Film (und noch vor der Projektion durch den obligatorischen Vorhang) verdeckte; und schließlich als reine Fläche und nicht als Oberfläche, da die Leinwand nichts hinter sich verborgen hält, nichts ›abschirmt‹ wie es eigentlich im Englischen – mit screen – oder im Französischen – mit écran – die etymologische Fährte nahe legen würde.⁶

Stiftet man einen Zusammenhang zwischen Bluescreen und Kinoleinwand – ein Zusammenhang, den ich in Ermangelung eines besseren Begriffs ›technisch‹ nennen möchte – dann eröffnet sich eine Lektüre des Übergangs von analogem zu digitalem Film (bei SKY CAPTAIN indes unter Vorbehalt, insofern der Film letztlich auf das 35 mm-Analog-Format zurückgreift) via des Kinos. Welchen Sinn hat eine solche Verschiebung auf den Schauplatz des Kinos? Sie begriffe den Wechsel von Analogem zu Digitalem nicht als medientechnische Fortschritts- und Optimierungsgeschichte, aber ebenso wenig als reinen Verlust im Sinne einer Auffassung von Film als Aufnahme des Dingweltlichen, als – um mit dem berühmten Wort Siegfried Kracauers zu sprechen – »Errettung äußerer Wirklichkeit« oder »redemption of physical reality«.⁷ Ohne die grundlegenden technologischen Differenzen

6 Vgl. Stanley Cavell: *Nach der Philosophie*. Berlin 2001, hier: S. 130.

7 Siegfried Kracauer: *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Frankfurt am Main 1985; amerikanische Originalausgabe: *Theory of Film. The Redemption of Physical Reality*. Oxford 1960.

zwischen digital und analog nivellieren zu wollen und ohne gleichfalls eine daraus folgende ästhetische und geschichtsphilosophische Dimension der jeweiligen filmischen Materialien und Bilderzeugungen auszustreichen, möchte ich mit dem Rekurs auf die Kinematografie und mit der Assoziation von Bluescreen und Kinoleinwand eine Lektüre von Filmgeschichte vorschlagen, die der Aufhebung (im dialektischen, Hegelschen Sinne) des analogen Films wie des kinematografischen Dispositivs nachgeht.

Bevor ich im Weiteren den Begriff der Spur als eine Methodik der Lektüre für die Aufhebung des analogen Films und des Kinos erläutere, möchte ich zunächst zwei Motive bzw. Sequenzen aus *SKY CAPTAIN* herausgreifen, die intentionale, also gelegte, Spuren des analogen Films und der Kinematografie darstellen. Zum einen ist dies das Motiv des analogen Fotoapparats, den Gwyneth Paltrow als rasende Reporterin Polly Perkins bei sich trägt; der Running-Gag des Films ist, dass sie auf ihrem gemeinsamen Abenteuer mit Sky Captain (Jude Law) lediglich einen einzigen Fotofilm im Petto hat, d. h., sie muss – im Gegensatz zum digitalen Fotoapparat – mit der Auswahl ihrer Motive kleinlich haushalten – was angesichts der Spektakel, die sich Polly bieten, schwer fällt.



Abbildung 2: Polly und Sky Captain in *SKY CAPTAIN*

Wo Polly durch die digitalen Landschaften streift, um diese zu ihrem Objekt zu machen, der Film also durch das Motiv des analogen Fotoapparats den Schauwert des digital Kreierten bemisst und hervorstreicht, entscheidet sie sich bei ihrem letzten Foto für den analogen Jude Law. Dass sie abdrückt, aber dabei vergisst, die Schutzkappe der Linse abzunehmen – das letzte Foto demnach eine schwarz Fläche zeigt – verweist auf ein Ausbleiben der Erscheinungen der Dingwelt und markiert auf komödiantische Weise die Dysfunktionalität der Kamera, die mit der Usurpation der digitalen Animationen ihre Relevanz einbüßt, ist sie doch für deren Erscheinen nicht mehr brauchbar.

Eine andere Szene labt sich an der Mythografie des Kinos. Gezeigt wird der Gang Pollys in die New Yorker ›Radio City Music Hall‹. Nicht nur das Interieur des Entrees, der Flure und des Kinoraums sind animiert, auch das Publikum selbst.



Abbildung 3: Polly und Wissenschaftler im Kino; SKY CAPTAIN

Die Körper der SchauspielerInnen gleichen Schattenbildern vor der Leinwand im Kino. Dass dort *THE WIZARD OF OZ*⁸ gezeigt wird, ist nicht nur eine Reminiszenz an eine Glanzzeit des Kinos; vielmehr spiegelt sich in dem Film von 1939 das Moment der technischen Innovation von *SKY CAPTAIN*: hier die digitale Animation, dort einer der ersten Einsätze von Technicolor – »Toto, I think, we're not in Kansas anymore.«

Auf beide beschriebene Weisen wird bei *SKY CAPTAIN* auf diegetischer oder motivischer Ebene eine Kultur- und Technikgeschichte des Kinos wie des Films eingeholt. Jedoch erkenne ich darin nicht allein ein postmodernes Surplus, sondern intendierte Spuren der Kinematografie, die motivisch etwas nach außen kehren und ästhetisch erfahrbar machen, wo die filmtechnische Neuerung als solche in diesem Film nicht sichtbar werden kann: der Bluescreen und das an ihn gebundene Erscheinen der animierten Erscheinungen. Mit dem Bluescreen wiederholt sich die Kinematografie und wird damit *in* den Film selbst verschoben. Ich resümiere daher eine doppelte Spur: die der gezielten Zitation der Kinematografie und des analogen Films wie die ihr vorhergehende und sie letztlich bedingende der Wiederholung und Verschiebung der Kinematografie – und hierbei insbesondere der Projektionsfläche – als selbst unsichtbare der technischen Apparatur des Bluescreen.

Ich möchte nun die Fragen nach der Spur und ihrer ästhetischen Handhabung über zwei medientheoretische Ansätze kurz reflektieren: mit Sybille Krämers *Das*

8 *THE WIZARD OF OZ*, USA 1939, R: Victor Fleming.

Medium als Spur und als Apparat und Dieter Merschs *Medialität und Undarstellbarkeit. Einleitung in eine »negative« Medientheorie*. Krämer wählt für die Problemstellung, wie Medien erkenntnistheoretisch zu fassen sind, zwei Definitionen: zum einen das Medium als Spur, zum anderen als Apparat. Die Rede von der Spur – wohlgerichtet als nicht-intentionale gedacht – versteht sich als absente Präsenz des Mediums in dem von ihm Vermittelten. Das, was das Medium übermittelt, ist aus diesem nicht – wie aus einer Form – herauszulösen. Das Medium prägt sich ursprünglich ein. »Die sinnprägende Rolle von Medien muß also nach dem Modell der Spur eines Abwesenden gedacht werden; so rückt in den Blick, warum die Bedeutung von Medien gewöhnlich verborgen bleibt.«⁹

Neben der Erfassung des Mediums als Spur steht die als Apparat. Beide Konzeptionen werden von Krämer quasi nebeneinander, aber nicht oppositional gestellt. Vielmehr fokussiert das Medium als Apparat die Dimension der *technè* und gleichfalls eine Opposition zum Werkzeug als Technik; Krämer verschiebt die Frage nach dem Medium hin zum Wesen technischer Medien, die als Apparat auftreten, und die – im Unterschied zum organon – »künstliche Welten« hervorbringen.¹⁰

Scheint der Unterschied zwischen dem Medium als Spur und als Apparat auf den ersten Blick das Moment der Materialität zu sein, so lässt aufmerken, dass Krämer bereits die Spur materiell denkt: »[E]s ist die Materialität des Mediums, welche die Grundlage abgibt für diesen »Überschuß« an Sinn, für diesen »Mehrwert« an Bedeutung, der von den Zeichenbenutzern keineswegs intendiert und ihrer Kontrolle auch gar nicht unterworfen ist.«¹¹

Sowohl das Medium als Apparat als auch als Spur sind irreduzibel von der Frage nach Materialität hergeleitet. Einer Materialität, die erkenntnistheoretisch von einer Uneinholbarkeit gekennzeichnet ist, insofern sie Signifikanzen unterläuft oder ihnen vielleicht sogar zu Grunde liegt.

Die Frage nach der Materialität von Medien treibt auch Dieter Mersch um.

»Kein Medium geht [...] allein in der Immaterialität seiner Funktionen auf, insofern die spezifische Materialität, die diese allererst austrägt, nicht selbst wieder Element dieser Funktionen sein kann, sondern ihnen vorausliegt. Ihr eignet, unter dem Gesichtswinkel des Mediums, eine konstitutionelle Unsichtbarkeit.«¹²

Aus dieser Unsichtbarkeit entsteht die Problematik der Undarstellbarkeit von Medien, in dem Sinne, dass kein Medium sich selbst in sich selbst darstellen kann.

9 Sybille Krämer: *Das Medium als Spur und als Apparat*. In: Dies. (Hg.): *Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien*. Frankfurt am Main 1998, S. 73–94, hier: S. 81.

10 Vgl. Krämer 1998, S. 85.

11 Krämer 1998, S. 79.

12 Dieter Mersch: *Medialität und Undarstellbarkeit. Einleitung in eine »negative« Medientheorie*. In: Sybille Krämer (Hg.): *Performativität und Medialität*. München 2004, S. 75–96, hier: S. 78.

Ähnlich wie bei Krämer ist es indes ein nicht-intentionales Sich-Ereignen, was Medien doch sichtbar werden lässt; bezogen auf den projizierten Film auf die Kinoleinwand wäre dies beispielsweise das Reißen des Films im Projektor, das Ausfallen des Projektorlichts, das unbeabsichtigte Schließen des Vorhangs vor der Leinwand oder der Riss in der Leinwand. Hierin blitzte das mediale Dispositiv der Kinematografie auf – in der Dysfunktionalität, in der Störung, in der Negierung der Medialität. Diese ›Unfälle‹, durch die Medien – epistemologisch gesprochen – sichtbar werden, stehen im Kontrast zu deren Charakteristika, wie sie Mersch entfaltet:

»Medien verweigern ihre Sicht, ihre Kenntlichkeit; sie halten sich buchstäblich in der Mitte; sie bilden den Platzhalter einer Übertragung, eines Transfers, der freilich als Platzhalter, sofern er Übergänge stiftet oder Vermittlungen zulässt, zurücktritt. Medien kommt damit die Eigenart zu, im Erscheinen zu verschwinden: Was sich in der Mitte hält, ist nicht selber von Belang, sondern einzig das, was es jeweils bewirkt oder verkörpert.«¹³

Und weiter: »Ihr [d.s. die Medien; D.G.] Faszinosum ist ihr Enigma, ihre Verbergung.«¹⁴ Aus diesen beiden Zitaten dürfte ersichtlich werden, weshalb ich auf Mersch's negative Medientheorie zurückgreife: nicht allein, um die kinematografische Apparatur medienphilosophisch zu flankieren und aufzuwerten – hierbei wäre überhaupt angesagt, den Blick auf das Kino nicht medientheoretisch zu verengen –, sondern auch, weil Mersch eine Rhetorik wählt, die ich als kinematografizitäre zu lesen in der Lage bin.

Ein entscheidender Aspekt der Überlegungen Mersch's – und hierin sieht sich Krämer's Idee der nicht-intentionalen Spur erweitert – ist der Fluchtpunkt der Kunst. Auf dem anderen Schauplatz der Kunst – so Mersch – vermag die Medialität des Mediums, das Wechselspiel von Unsichtbarkeit und sich ereignender, plötzlicher Sichtbarkeit gerade zur Darstellung kommen – nicht mehr aus erkenntnistheoretischer Warte, sondern ästhetischer Erfahrung heraus.¹⁵

Hinsichtlich meiner Lektüre zu *SKY CAPTAIN* erkenne ich die Möglichkeit einer Apperzeption und einer Verschaltung der Ansätze von Krämer und Mersch: In jenem Film lässt sich zum einen der kinematografische Apparat unter besonderer Berücksichtigung des Mediums der Leinwand selbst als Spur lesen: als technisch-materielle und darin unbeabsichtigte Spur in der Technik des Bluescreen. Auf inhaltlicher und motivischer Ebene von *SKY CAPTAIN* sieht sich diese Spur als intendierte aufgenommen, in der Involvierung des Kinoraums, der Filmprojektion und des Verhältnisses von analog und digital.

13 Mersch, S. 80.

14 Mersch, S. 81.

15 Vgl. Mersch, S. 93ff.

Die Filmwissenschaftlerin Sabine Nessel bringt unter Eindruck des medien-theoretisch fruchtbar gemachten Begriffs der Spur in ihrer Lektüre von Lætitia Massons LOVE ME¹⁶ das Konzept der Postkinematografie ins Spiel, unter dessen Einfluss die hier vorgestellten Überlegungen auch stehen.¹⁷ Nessel versucht über den Begriff des Postkinematografischen die in der Filmtheorie tradierte dichotome Struktur von Kino und Film bzw. die tendenzielle theoretische Ausgrenzung der Kinoerfahrung aus der Filmanalyse zu unterlaufen. Da Nessel eine erkenntnistheoretische Uneinholbarkeit und Undarstellbarkeit des Kinos behauptet, ist dieses gewissermaßen als sedimentierte Film- und Kinogeschichte in Filme eingegangen. Das Kino findet am Ort, am Schauplatz des Films statt. Oder in Anlehnung an Mersch so ausgedrückt: Das Kino findet sich in den Film übertragen – *meta phora* im Wortsinne.¹⁸ Da der Begriff der Postkinematografie auch ein medienhistorisches »nach-dem-Kino« mit sich führt (ähnlich wie etwa Postfotografie) möchte ich ihm den Begriff der Kinematografizität zur Seite stellen, da sich darin dezidierter die Dimension der kinematografischen Struktur überhaupt wieder findet.

Da mich in der einer Kinematografizität verpflichteten Lektüre von SKY CAPTAIN und BLUE der Topos der Fläche in seiner technischen wie ästhetischen Dimension interessiert, fokussiere ich im Rekurs auf das Kino die Fläche der Leinwand. Konzentrierte ich mich bei SKY CAPTAIN auf einen Zusammenhang von technischen und diegetisch-motivischen Spuren, so scheint mir die Ausstellung von Flächigkeit in BLUE ein Moment ins Spiel zu bringen, das jene Aspekte transzendiert.

Wo in SKY CAPTAIN der Topos der Fläche herzuleiten war, sieht er sich in Jarmans BLUE phänomenal erfasst: In Analogie beispielsweise zu ästhetischen Strategien der filmischen Avantgarden der 1960er Jahre – wie des Expanded Cinema von Nam June Paik, Valie Export oder Peter Weibel – findet eine explizite Negation des filmischen Bildes statt. Peter Wollen charakterisiert BLUE als »a rejection of the exhausted, image-laden cinematic tradition«.¹⁹ Die Negation eröffnet sich jedoch nicht unmittelbar wie in den künstlerischen Performances des Expanded Cinema über konkrete Aktionen im Kinoraum selbst; BLUE expandiert nicht tatsächlich in das kinematografische Dispositiv. Doch über das anhaltende Blau des Films, das ein Erscheinen von Erscheinungen aussperrt – »In the pandemonium of image/I present you with the universal Blue«²⁰ – gleitet die demonstrative Flächigkeit von BLUE über zu einer ästhetischen Wahrnehmbarkeit der Kinoleinwand selbst; durch die ›Einfärbung‹ mit der Projektion des Films – d. h., eben nicht mit dem Ausblei-

16 LOVE ME, F 2000, R: Lætitia Masson.

17 Vgl. Sabine Nessel: Future Cinema oder durch das Kino hindurchgegangen. Versuch zum Verhältnis von Kino und Medium. In: *Frauen und Film*, Nr. 64, 2004, S. 43–55.

18 Vgl. zum Terminus *meta-phora*: Mersch, S. 89.

19 Wollen, S. 126f.

20 In: BLUE, GB 1993.

ben oder dem Abbrechen der Projektion – erscheint die Fläche der Leinwand. Sie wird ästhetisch wahrnehmbar und erfahrbar, obgleich sie – ihrem Wesen als Projektionsfläche treu bleibend – nicht in ihrer eigenen Materialität aufleuchtet. Im Falle von Jarmans *Blue Movie* erscheint die Kinoleinwand tatsächlich in ihrem Verschwinden. «Blue protects white from innocence/Blue drags black with it/Blue is darkness made visible.»²¹



Abbildung 4: Blue

Zum einen kann mit Jarmans *BLUE* die Ablösung der Filmkamera in der Bilderzeugung auch anhand eines analogen Films, der ohne digitale Animationen hantiert, weiterverfolgt werden. So ist das monochrome Blau des Filmbildes kein abgefilmtes, sondern generiert durch konventionelle Videotechnik.²²

Zum anderen erwirkt der Film über eine Assoziation des blue – das im Englischen nicht nur blau, sondern u. a. auch traurig bedeutet – die Aufdeckung einer Melancholie dem Kino gegenüber. Das Kino, dessen Tod immer wieder ausgerufen worden ist, existiert als Untotes weiter; sein Mythos lebt bei gleichzeitiger Marginalisierung im Medienensemble fort. Die blaue Leinwand in *BLUE* als traurige Leinwand zu konnotieren und darin als Inversion der Kinematografie in Filme – der klassische Mechanismus der Melancholie, bei der ein tatsächlicher oder imaginer Verlust nicht der Trauerarbeit anheim fällt, sondern inkorporiert virulent bleibt²³ – diese Figur der Melancholie lässt sich dann auch bei *SKY CAPTAIN* ausmachen. Diese letzten Überlegungen überschreiten Grenzziehungen einer medien-

21 In: *BLUE*, GB 1993.

22 Vgl. Wollen, S. 123ff. Wollen erwähnt ein früheres Kinoprojekt Jarmans, eine Art Vorarbeit zu *BLUE*, in der ein Gemälde Yves Kleins abgefilmt ist; dort also greift Jarman noch einmal auf herkömmliche, analoge Filmbildgenerierung zurück.

23 Vgl. Sigmund Freud: Trauer und Melancholie. In: Ders., Studienausgabe, Bd. 3: *Psychologie des Unbewußten*. Frankfurt am Main 1975, S. 193–212.

theoretischen Perspektive im Sinne von Kinematografizität.²⁴ Jarmans *BLUE*, vom Regisseur gedreht, als er in Folge seiner AIDS-Erkrankung bereits das Augenlicht verloren hatte, symbolisiert ein Ende der Projektion filmischer Bilder – bei anhaltender Projektion filmischer Bilder. Sein Blau erinnert an das blaue Licht eines Videobeamers, der auf Standby steht, aber auch an den Bluescreen, der die Möglichkeitsfläche eines Erscheinens von Erscheinungen bildet.²⁵ *BLUE* setzt so eine Differenz zwischen zwei etablierten Deutungshorizonten von Monochromie:²⁶ als (Film-)Bild zwischen tabula rasa und Repräsentationskritik: der Film prolongiert das filmische Erscheinen von Erscheinungen. Hierin assoziiert er sich mit der weißen Leinwand im Kino, der Leinwand vor der Projektion des Films.

Ich habe versucht, *SKY CAPTAIN* und *BLUE* als zwei motivisch miteinander korrespondierende Filme zu lesen, die beide sowohl eine Verhandlung des kinematografischen Dispositivs am Schauplatz des Films unternehmen lassen wie sie auch selbst – ob direkt oder indirekt – Übergänge markieren vom analogen zum digitalen Film (»A sense of reality drowned in theatre«, heißt es in *BLUE*). Beide Topoi ließen sich an dieser Stelle speziell über die Fläche der Kinoleinwand verknüpfen.

Die Möglichkeiten, die sich aus einer solchen Methode ergeben, welche künstlerische und technische Innovationen des Films mit dessen diversen Schauordnungen in Beziehung setzen, sehe ich bedingt durch das Zusammenspiel von Medienphilosophie und Filmanalyse. Erwirkt werden kann mit Begriffen wie Postkinematografie oder Kinematografizität eine film- und kinogeschichtliche Perspektivierung, die medientechnischen ›Fortschritt‹ im Rekurs auf und in Re-Vision von Spuren ›alter‹ Dispositive erzählt.

Abbildungen

Screenshots aus DVDs: *SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW* (102 Min., Paramount Home Entertainment, 2005) und *BLUE* (74 Min., Salzgeber & Co. Medien GmbH, 2000)

24 Zum Zusammenhang von Kino, AIDS und Melancholie vgl. Christian Tedjasukmana: *Queer Life in Dark Rooms. AIDS, Melancholie und die öffentliche Intimität des Kinos*. In: Doris Kern, Sabine Nessel (Hg.): *Unerhörte Erfahrung. Texte zum Kino* (Festschrift für Heide Schlüppmann). Basel, Frankfurt am Main 2008. Dort werden insbesondere an den Filmen Todd Haynes' allegorische Darstellungsweisen der AIDS-Thematik via des Mediums Film analysiert.

25 Im Computerjargon bezeichnet Blue Screen interessanterweise einen schweren Programm- bzw. Systemfehler.

26 Zu aktuellen Überlegungen zum politischen Aspekt von Monochromie in der Kunst vgl. z. B. Alain Badiou: *Das Jahrhundert*. Zürich, Berlin 2006; und im Anschluss daran Hito Steyerl: *Im Reich der Sinne. Polizei-Kunst und die Krise der Repräsentation*. In: *eipcp*, 2007. www.eipcp.net/transversal/1007/steyerl/de (02.08.2008). Beide setzen sich vor allem mit den Arbeiten Kasimir Malewitschs auseinander.