

## Exzessive Bildlichkeit

### Das digitale Bild als Vomitiv

MARKUS RAUTZENBERG

*Der digitalen Kälte parentief reiner, störungsfreier Hollywoodbilder wird in vielen medienkritischen Beiträgen die Zerbrechlichkeit des analogen fotografischen Filmbildes gegenübergestellt, das sich durch seine fotochemische Fragilität sowie durch das Filmkorn auszeichne und – mit Prädikaten wie ›Lebendigkeit‹ versehen – gerade einen Re-Auratisierungsschub erfährt. In der die Grenze zum Ekel mitunter bereits überschreitenden Dichte visueller Überfülle ist jedoch innerhalb der »digital cinematography« eine Bewegung zu verzeichnen, die über das Medium Film hinausdrängt, das die mediale Spezifität des Digitalen nicht mehr fassen kann und daher ästhetisch aus ›allen Nähten platzt‹. Hierin besteht eine besondere Form der Maßlosigkeit des digitalen Bildes, das aufgrund seiner medialen Ermöglichungsgrundlagen streng genommen überhaupt kein Bild mehr ist, sondern prozessuale Bildlichkeit, die sich im Modus des digitalen Films gerade anschickt, als »exzessive Bildlichkeit« den Rahmen zu sprengen.*

Es ist auffällig, dass sich die Unterscheidung von Analog und Digital in der Medientheorie zu weiten Teilen dem Vorbild des Films verdankt, der als klassisches Analog-Medium nicht nur die Authentizität fotografischer Indexikalität mit sich führt, sondern als Bewegungs-Bild (Deleuze) das analoge Kontinuitätsbeispiel *par excellence* abgibt. Dies ist schon bei Friedrich Kittler zu beobachten, dessen Rudolf Arnheim-Referenz entscheidend für die Anwendung der Lacanschen Kategorie des Realen auf Medienphänomene ist: »Medien, im Unterschied zu Künsten, sind eben nicht darauf beschränkt, mit dem Gitter des Symbolischen zu arbeiten. Sie rekonstruieren Körper, heißt das, nicht nur im System der Wörter oder Farben oder Tonintervalle. Medien und erst sie erfüllen vielmehr ›die anspruchsvolle Forderung‹, die wir (laut Rudolf Arnheim) seit Erfindung der Photographie ›an die Abbildung stellen‹: ›Sie solle nicht nur dem Gegenstand ähnlich sein, sondern die Garanten für diese Ähnlichkeit dadurch geben, daß sie sozusagen ein Erzeugnis dieses Gegenstands selbst, d.h. von ihm selbst mechanisch hervorgebracht sei – so wie die beleuchteten Gegenstände der Wirklichkeit ihr Bild mechanisch auf die photographische Schicht prägen‹ oder wie die Frequenzkurven von Geräuschen ihre Wellenformen der phonographischen Platte einschreiben. Eine

Reproduktion, die der Gegenstand selber beglaubigt, ist von physikalischer Genauigkeit. Sie betrifft das Reale von Körpern, wie sie mit Notwendigkeit durch alle symbolischen Gitter fallen.«<sup>1</sup>

Zur Indexikalität der Fotografie kommt im Film noch die Ikonizität der Bewegungssillusion hinzu, die die Fotografie aus ihrer Totenstarre befreit und deren genuine Referenzialität noch ästhetisch überbietet. Der Repräsentationslogik medialer Vollzüge wächst angesichts des Mediums Film eine besondere Evidenzkraft zu und nicht nur Siegfried Kracauer hat daher in seiner »Theorie des Films« diesem Medium die »Errettung der äußeren Wirklichkeit«<sup>2</sup> zugetraut, die von jener »Agonie des Realen« denkbar weit entfernt scheint, die Jean Baudrillard bekanntlich dem technischen Medienzeitalter attestierte.<sup>3</sup> Auch bei Hartmut Winkler spielt die Gegenüberstellung von Film und Computer eine entscheidende Rolle, wenn es darum geht, das Analoge mit dem Digitalen zu kontrastieren.<sup>4</sup> Auf der anderen Seite des Theoriespektrums lässt Lev Manovich seine Theorie der »Neuen Medien« einer bestimmten diskursgeschichtlichen Urszene entspringen, in der Film und digitale Medien nicht auseinander fallen, sondern konvergieren. Zum Modell der Turingmaschine heißt es in »The Language of New Media«: »The machine operated by reading and writing numbers on endless tape. At every step the tape would be advanced to retrieve the next command, read the data, or write the result. Its diagram looks suspiciously like a film projector. Is this a coincidence? [...] The cinematic apparatus is similar to a computer in one key respect: A computer's program and data also have to be stored in some medium. This is why the Universal Turing Machine looks like a film projector. [...] The histories of media and computing became further entwined when German engineer Konrad Zuse began building a computer in the living room of his parents' appartement in Berlin – the same year that Turing wrote his seminal paper. Zuse's computer was the first working digital computer. One of his innovations was using punched tape to control computer programs. The tape Zuse used was actually discarded 35mm movie film.«<sup>5</sup>

Für Manovich, dessen impliziter Medienbegriff in »The Language of New Media« stets audiovisuelle Medientechnologien umfasst, nimmt das Bild des Binärcodes, der auf Zuses 35mm-Filmstreifen über den ikonischen Code des Films gestanzt ist, jene Medienkonvergenz vorweg, die aus dem Computer erst ein Medium macht. Denn die militärhistorische Herkunft und Nutzung des Computers, die Paul Virilio und Friedrich Kittler immer wieder betont haben, verwendet diesen

1 Friedrich Kittler: *Grammophon, Film, Typewriter*, Berlin 1986, S. 21–22.

2 Siegfried Kracauer: *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit* [1964], Frankfurt am Main 1985.

3 Jean Baudrillard: *Agonie des Realen*, Berlin 1978.

4 Hartmut Winkler: *Docuverse. Zur Medientheorie des Computers*, München 1997, S. 185–191.

5 Lev Manovich: *The Language of New Media*, Cambridge 2001, S. 24–25.

als *Rechenmaschine* und nicht als Medium. Digitale *Medien* indes sind für Manovich heute wieder das, was sie an ihrem Ursprung bereits waren: ein Amalgam aus Symbolischem und Imaginärem, aus Code und Bild. Obwohl Manovichs diskursgeschichtliche Urszene ihre Suggestivkraft eher aus ihrer Metaphorizität bezieht, zeigt das Bild des mit einem Binärcode bestanzten Filmmaterials zumindest jene Gewaltsamkeit, die heute als Argument gegen die *digital cinematography* ins Feld geführt wird. Die Argumentationslinien gleichen dabei der Kritik an digitalen Medien überhaupt.<sup>6</sup> In diesem Zusammenhang liegen der Unterscheidung Analog/Digital zumeist folgende Semantiken zugrunde: »Entropie versus Information, kontinuierlich versus diskontinuierlich, linear versus nichtlinear, Ereignis versus Wiederholung, Wahrscheinlichkeit versus Unwahrscheinlichkeit, Reales versus Symbolisches, Natur versus Artefakt usw.«<sup>7</sup>

Innerhalb der Filmtheorie bekommt die Kritik an digitalen Medien eine besondere Schärfe, auch wenn die filmtheoretische Kritik mitunter völlig anderer Provenienz ist. Alexander Kluge vertritt zum Beispiel die Ansicht, dass digitale Medien dem ›Wesen‹ des Filmischen radikal widersprechen: »Im binären Prinzip steckt sozusagen bereits ein Programmschema: Der Satz vom ausgeschlossenen Dritten. Unter lebendigen kulturellen Verhältnissen gilt dagegen der Satz vom eingeschlossenen Dritten, so daß sämtliche binären Programmierungen den lebendigen Zusammenhang der Mitteilung zerstören. Man kann daher durch binäre Logiken etwas herstellen, was augenscheinlich funktioniert, aber es verändert radikal die authentischen Verhältnisse in der Wirklichkeit: die Nebensachen sind weg. [...] Die Stellung des Kinos ist dazu verblüffend gegnerisch [...] es arbeitet die Ausdrucksweise des Films mit sogenannten Nebervalenzen, [...] Zwischenwerten. Der Unterschied zwischen bloßem Gebrauchsprodukt und Filmkunst zeigt sich regelmäßig in sogenannten Zwischenvalenzen, die außerhalb des Filmprodukts nicht greifbar sind und zum großen Teil bereits beim Vorzeigen des Films im Fernsehprogramm verschwinden.«<sup>8</sup>

Das Problem ist, dass hier ästhetische Konventionen unkommentiert mit »authentischen Verhältnissen in der Wirklichkeit« gleichgesetzt werden. Auf ein adäquates medientheoretisches Niveau gebracht, kann gezeigt werden, dass mit jenen »Nebervalenzen« und »Zwischenwerten« filmischer Materialität zum Beispiel

6 Siehe exemplarisch etwa Almuth Hoberg: *Film und Computer. Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern*, Frankfurt am Main, New York 1999. Timothy Binkley: *Refiguring Culture*. In: Phillip Hayward, Tina Wollen (Hg.): *Future Visions. New Technologies of the Screen*, London 1993, S. 90–122. Grundlegend dazu Florian Rötzer (Hg.): *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*, Frankfurt am Main 1991.

7 Jens Schröter: *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum?* In: ders., Alexander Böhnke (Hg.): *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum?*, Bielefeld 2004, S. 7–33; hier S. 10.

8 Alexander Kluge: *Die Macht der Bewußtseinsindustrie und das Schicksal unserer Öffentlichkeit*. In: Klaus von Bismarck (Hg.): *Industrialisierung des Bewußtseins. Eine kritische Auseinandersetzung mit den ›neuen‹ Medien*, München 1985, S. 51–129; hier S. 71–72.

das Korn analogen Filmmaterials gemeint sein kann, dessen Eigenschaft es tatsächlich ist, bereits im »Vorzeigen des Films im Fernsehprogramm« nicht mehr sichtbar zu sein: »Im Unterschied zum Pixel, der durch eine feste Position innerhalb des geometrischen, horizontalen und vertikalen Bildrasters definiert wird, sind die Körner in der analogen Filmemulsion zufällig verteilt.«<sup>9</sup> Das zufällige Flirren des Filmkorns auf der Leinwand ist natürlich im Prinzip eine Störung in Reinkultur, ›Rauschen‹ im informationstheoretischen Sinne und genau als eine solche hat dieses Phänomen im Verlauf der Mediengeschichte des Films augenscheinlich eine signifikante Verwandlung erfahren und zwar *von der Störung zum Garant der Authentizität filmischer Repräsentation*, ja Agens filmischer ›Lebendigkeit‹ selbst: »Indem die Bilder sich durch die Verteilung der Körner minimal voneinander unterscheiden, wirkt auch eine statische Filmeinstellung ohne bewegte Objekte lebendig und scheint eine eigene Form der Zeitlichkeit zu entwickeln.«<sup>10</sup> Barbara Flückiger zählt noch eine Reihe weiterer Störungen auf<sup>11</sup> und kommt zu dem Schluss, dass sich die Konjunktur dieser innerhalb der *digital cinematography* heute dem Umstand verdankt, dass analoge Störungen die Künstlichkeit digitaler Bilder durch die Vertrautheit mit diesen zu ästhetischer Konvention gewordenen Störungen *als Film* authentifizieren. »Es ließe sich also feststellen, dass gegenwärtige Störungsverfahren, selbst wenn sie so weit getrieben werden, dass sie den Rahmen des Unsichtbaren verlassen, in letzter Instanz doch dem Zweck dienen, mathematisch automatisierte Abläufe mit einem unregelmäßigen, teilweise sogar individuell von Hand erzeugten Raster zu überlagern.«<sup>12</sup> Ein immer wieder zitiertes Beispiel hierfür ist Steven Spielbergs *Jurassic Park* (USA 1993), ein Film, der zusammen mit James Camerons *Terminator 2* (USA 1991) allgemein als einer jener Filme gilt, die den Boom digitaler Bildbearbeitung im Mainstreamkino entscheidend befördert haben.<sup>13</sup> Spielberg ließ in seinem Film computergenerierte Dinosaurier durch Landschaften laufen, die auf herkömmliche, analoge Weise fotografisch aufgenommen wurden. In der Kombination von digital erzeugten und analog aufgenommenen Bildern wurde dabei ein Eindruck von Fotorealismus erzielt, der zum damaligen Zeitpunkt etwas völlig Neuartiges war, jedoch: »Typical images produced with 3-D computer graphics still appear unnaturally clean, sharp, and geometric looking. Their limitations especially stand out when juxtaposed with a normal photograph. Thus one of the landmark achievements of *Jurassic Park* was the

9 Barbara Flückiger: Zur Konjunktur der analogen Störung im digitalen Bild. In: Jens Schröter, Alexander Böhnke (Hg.): *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum?*, Bielefeld 2004, S. 407–429; hier S. 410.

10 Ebd.

11 Ebd., S. 418. Neben dem Filmkorn sind dies noch *Motion Blur*, also Bewegungsunschärfe, Diffusion im Sinne von Überblendungseffekten, *Lens Flare*, optische Verzeichnungen und Vignettierungen.

12 Ebd., S. 427.

13 Manovich 2001 (wie Anm. 5), S. 200.

seamless integration of film footage of real scenes with computer-simulated objects. To achieve this integration, computer-generated images had to be degraded; their perfection had to be diluted to match the imperfections of film's graininess.«<sup>14</sup>

Die digital generierten Bilder mussten also dem Vorbild analoger Filmbilder angepasst werden, um einer ästhetischen Erwartungshaltung entsprechen zu können, der das, was einstmalige Störung filmischer Transparenz war, nun zu ästhetischer Garantie von Authentizität geworden ist. Medialität wird so – in überraschender Invertierung einer berühmten These Benjamins – zum Residuum des Auratischen. Walter Benjamin sah bekanntlich in den zu seiner Zeit aktuellen Medientechnologien Film und Fotografie Techniken, die durch das Element der Reproduzierbarkeit jene Aura erodieren, die in der Singularität von Kunstwerken unter bestimmten Umständen noch anzutreffen sei.<sup>15</sup> Heute nehmen analoge Medien wie der Film den Platz ein, der für Benjamin im Kultwert des singulären Kunstwerks das Auratische begründete. Almuth Hobergs Satz, dass das Original eines analogen Medienartefakts kostbar sei, da es »die einmalige Manifestation eines stattgefundenen Geschehens«<sup>16</sup> darstelle, spricht für eine bereits beginnende Re-Auratisierung analoger Medientechnologien im Zeitalter eines digitalen Medienparadigmas, das die Unterscheidung von Original und Kopie *erst jetzt* wirksam unterläuft. Das eigentlich philosophische Skandalon digitaler Medien liegt nämlich in ihrer Fähigkeit zur radikal nicht-repräsentationalen Generierung von Medienphänomenen.<sup>17</sup> Das Unheimliche an digitalen Medien ist, dass diese als einzige in der Lage sind, überhaupt identische Kopien von etwas ohne Einbußen herstellen zu können.<sup>18</sup> Das allerdings auch nur unter der Voraussetzung, dass dieses ›Etwas‹ (egal ob Bild, Ton oder Schrift) selbst bereits digital kodiert ist. Die Idee einer verlustfreien Kopie ist innerhalb einer Repräsentationslogik an sich bereits ein Paradox, denn eine solche Idee unterläuft bereits die Unterscheidung von Original und Kopie, auf der sie beruht. Eben jenes Paradox ist allerdings der springende Punkt digitaler Medien. Dieser Umstand hat wiederum zur Folge, dass Oppositionen wie Original und Kopie ihre Unterscheidungskraft verlieren, denn es gibt hier kein Kriterium mehr, das zum Beispiel zwischen einem digitalen Bild und dessen digitaler ›Kopie‹ auf technischer Ebene irgendeinen Unterschied festlegen könnte.

14 Ebd., S. 201–202.

15 Walter Benjamin: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: ders.: Gesammelte Schriften, Bd. 1.2, hg. von Rolf Tiedemann und Hermann Schwepenhäuser, Frankfurt am Main 1974, S. 431–469.

16 Hoberg 1999 (wie Anm. 6), S. 24.

17 ›Nicht-Repräsentational‹ bezeichnet hier natürlich allein die medientechnische Verfasstheit, *nicht* die semiotischen Aspekte, die sich dieser Verfasstheit verdanken, also in den Oberflächenphänomenen (Bildern, Tönen, Hypertext etc.) jederzeit anzutreffen sind.

18 Die Beunruhigung, die darin liegt, sucht die Künste seit Langem in der Figur des Doppelgängers heim.

Dass seit einiger Zeit versucht wird, diesen ›Mangel‹ mittels digitaler Signaturen oder ›Wasserzeichen‹ zu kompensieren, ist nur eine Bestätigung dieser Verunsicherung. In Analog-Medien fällt diese Unterscheidung bekanntlich leichter, denn nicht nur, dass es keine verlustfreie Übersetzung von einem Medium in ein anderes gibt – auch die Vervielfältigung innerhalb derselben analogen Medientechnik geht immer mit einem Datenverlust einher, der aus physikalisch beobachtbaren Abnutzungserscheinungen resultiert: »Demgegenüber vervielfältigen analoge Medien ihre Informationen ausgehend von einer Quelle, dem Original, durch wiederholte Druck- oder Prägeprozesse, unter denen sowohl die Kopien als auch das Original leiden können: es ist ein materieller Verlust winziger Art, eine Art Abrieb, der bei jedem Kopiervorgang stattfindet. Entsprechend kostbar ist das Original, es stellt die einmalige Manifestation eines stattgefundenen Geschehens dar.«<sup>19</sup> Demgegenüber ist natürlich zu betonen, dass auch diese verlustfreie Kopierbarkeit digital kodierter Daten nur eine Möglichkeit, ein Ideal ist, das in der Alltagspraxis nur selten zu beobachten ist.

Lev Manovich hat zu recht darauf hingewiesen, dass aufgrund der in der Praxis verwendeten Kompressionsverfahren der Datenverlust in digitalen Medien oftmals immens ist und noch höher als bei Analog-Medien ausfallen kann.<sup>20</sup> Das ändert allerdings nichts an der Tatsache, dass verlustfreies ›Kopieren‹ in digitalen Medien zumindest *möglich* ist, während in Analog-Medien der ›Abrieb‹ einfach aus physikalischen Gründen nicht verhindert werden kann. In digitalen Medien ist daher alles Kopie oder alles Original. Hierin liegt das eigentlich Neue,<sup>21</sup> das Beunruhigende digitaler Medien.

Der genannte ›Abrieb‹ analoger Medien wird zum Garant filmischer Authentizität und wird als solcher in die Ästhetik digitaler Bilder re-integriert: »With the help of special algorithms, the straight edges of computer-generated objects are softened. Barely visible noise is added to the overall image to blend computer and film elements.«<sup>22</sup> Eine Ästhetik der Störung (*noise*) müsste genau bei solchen Bruchstellen ansetzen, *an denen Störungen ihren Status als dem medialen Vollzug radikal heterogene Alterität verlieren und in Zeichenphänomene transformiert werden*. Was einstmals als Wahrnehmungsstörung medialer Transparenz im Wege stand, wird nun zu ästhetischer Strategie und es ist kaum überraschend, dass sich diese Dynamik am deutlichsten in Zeiten eines Medienumbruchs zeigt. Um bei dem gewählten Beispiel zu bleiben: Erst im Kontrast zu digital generierten Bildern wird die ästhetische Valenz der Materialität des Analog-Films sichtbar, um dann

19 Hoberg 1999 (wie Anm. 6), S. 29.

20 Manovich 2001 (wie Anm. 5), S. 54–55.

21 Dies ist auch nur insofern neu, als dass digitale Medien in ihrer Indifferenz gegenüber Kategorien wie Original und Kopie erst jetzt mit jener ›Entauratisierung‹ ernst machen, die Walter Benjamin im Kunstwerkaufsatz bereits anhand analoger Reproduktionsmedien aufgewiesen hat.

22 Manovich 2001 (wie Anm. 5), S. 202.

semiotisiert in das neue Medium re-integriert zu werden, indem zum Beispiel künstlich hinzugefügtes Filmkorn natürlich keine Störung im informationstheoretischen Sinne mehr ist, sondern als Inszenierung auf diese nunmehr ikonisch *verweist*. Medienumbrüche machen somit Störungen als Materialität der Kommunikation nicht nur sichtbar, sondern auch ästhetisch disponibel.

Aber sind diese Beispiele nicht geradezu überdeutliche Präzedenzfälle einer selbstreferenziellen, zum Spektakel gewordenen Inszenierung jener von Dieter Mersch postulierten medialen »Überschreibungswut«, die ihr eigenes Versagen durch die Anhäufung von *special effects* zu überblenden versucht? »Medienkultur erfährt daran ihre Monstrosität. Indem sich das mediale Konstrukt nirgends selbst ins mediale Kalkül fügt, produziert es seine unablässige Forcierung. Diese ist dessen interner Verfehlung geschuldet. Es gibt eine ›Wut‹ der Überschreibung, der Umformatierung und Konvertierung in andere Medien, die ihr Versagen zu kompensieren trachtet. [...] Kein Medium geht im anderen auf; vielmehr wuchert an seinen Rändern die Vervielfältigung, der Sturz in die ›Überblendung‹ (Virilio).«<sup>23</sup>

Der theoretische Gegner wird hier unmissverständlich klar: digitale Medien. Die »Wut« digitaler »Überblendungen« münde, dieser Diagnose zufolge, in »Turmbauten aus Mediatisierungen«,<sup>24</sup> in der schließlich »sämtliche disparate Formate unter einheitliche Schema des Digitalen« gepresst werden.<sup>25</sup> In digitalen Medien kommt die Entwicklung medialer Überschreibungswut somit an ihren apokalyptischen Kulminationspunkt: »Sie projizieren nicht Wahrnehmungen, sondern verrechnen *Marken*: leere Zeichen oder Signifikanten, deren Referenz ausfällt und die nur mehr als ›reine formale Systeme‹ funktionieren. Ihr Formalismus rechnet mit Ziffern, nicht mit Zeichen, weshalb es verfehlt wäre, den Computer, sei es ›semiotisch‹ oder ›symbolisch‹, als ›Text-Maschine‹ zu apostrophieren. Nicht die Sprache bildet sein Paradigma, sondern die Syntax.«<sup>26</sup>

---

23 Dieter Mersch: Ereignis und Aura. Untersuchungen zu einer Ästhetik des Performativen, Frankfurt am Main 2002, S. 68.

24 Ebd.

25 Ebd.

26 Ebd., S. 75. Tatsächlich ist es ein wichtiger Unterschied, ob man in Bezug auf digitale Medien von ›symbolischen‹ oder ›semiotischen‹ Maschinen spricht. Während Lucia Santaella vom Computer als einer »semiotischen Maschine« sprechen kann, weil sie das triadische Zeichenmodell von Charles Sanders Peirce *inklusive Interpretant* innerhalb des Funktionsgefüges des Computers aufweist – siehe Lucia Santaella: Der Computer als semiotisches Medium. In: Winfried Nöth, Karin Wenz (Hg.): Medientheorie und die digitalen Medien, Kassel 1998, S. 121–159 – entspricht der Begriff ›symbolisch‹ in diesem Zusammenhang einer offeneren Perspektive, die Symbolisches im Einklang mit Lacan, nicht mit ›Zeichen‹ gleichsetzt. Eine Symbolische Maschine ist deshalb eben nicht bereits Text-Maschine. Denn während es gerade der Witz des Symbolischen ist, nicht auf Semantiken angewiesen zu sein, sind Zeichen und Texte ohne die Ebene des Sinns nicht konstruierbar.

Mit dem Begriff der ›Marke‹ ist indes der Verweis auf Jacques Derridas »Ultrastrukturalismus«<sup>27</sup> verbunden, der innerhalb der medienkritischen Positionen nicht nur Dieter Mersch zusammen mit der Funktionsweise digitaler Medien und der Kybernetik als entscheidende Erbsünde und Überbietung des neuzeitlichen Rationalismus innerhalb der Mediengeschichte verortet wird.<sup>28</sup> In einer Art medienhistorisch gewendeten ›Dialektik der Aufklärung‹ mündet die Rationalisierung und Mathematisierung der Frühen Neuzeit seit Alberti und Descartes dieser Argumentation nach in die Barbarei schrankenloser Formalisierung, die sich im digitalen Medium dann als ›Universelle Diskrete Maschine‹ tyrannisch manifestiere. Die Logik dieser historischen Erzählung fängt stets – das heißt spätestens seit Heideggers »Zeit des Weltbildes« – bei Descartes an und setzt sich fort in »der Formalisierung von Naturgesetzen, die deren Prinzipien auf die Entwicklung und Dynamik des Technischen anwendbar macht. [...] Ihr Ideal findet sich in einer *Synopsis*, deren ästhetische Basis die Geometrie der Zentralperspektive als Theorie mimetischer *perfectio* darstellt.«<sup>29</sup> In diesem fortan radikal okulozentristischen ›Zeitalter der Repräsentation‹ (Foucault) kulminiere die »Despotie der Präsentmachung«<sup>30</sup> dann in Jeremy Benthams Panopticum, »als Phantasma totaler Kontrolle«.<sup>31</sup> Analog-Medien verdanken sich dieser Logik zufolge noch dem Paradigma dieser *Repräsentation*, indem die *Präsenz*, wenn auch in stark defizitärer (weil mediatisierter) Form immerhin noch im medialen Artefakt als Spur eines einstmaligen Anwesenden eingezeichnet bleibt. Das Basisargument hierbei ist, wie schon zu sehen war, dass analog hergestellte medientechnische Artefakte wie Fotografien oder Tonbandaufzeichnungen qua Spur oder Abdruck immer noch, wenn auch nur parasitär, ihre Existenz dem Abgebildeten verdanken, also mit ihrem Referenten indexikalisch verbunden bleiben. Sei es als optochemische Reaktion in der Fotografie, sei es als Einschreibung von Schallwellen auf einem Wachszyylinder. Dass innerhalb einer solch mimetisch-indexikalischen Repräsentationslogik nicht einmal mehr Sprache und Schrift als Medien konzipiert werden können, bleibt ein offenes Problem einer solchen Argumentation.

---

27 Gemeint ist Derridas Überbietung der strukturalistischen Zeichentheorie, die François Dosse als Derridas »Ultrastrukturalismus« bezeichnet. Siehe François Dosse: *Geschichte des Strukturalismus*. Band 2: *Die Zeichen der Zeit 1967–1991*, Frankfurt am Main 1997, S. 30–48. Im Zentrum steht hier die Derridasche Abkopplung von Signifikant und Signifikat, die das ›Spiel der Zeichen‹ gegenüber der Ebene des Sinns autonomisiert. Siehe Jacques Derrida: *Die Struktur, das Zeichen und das Spiel im Diskurs der Wissenschaften vom Menschen*. In: ders.: *Die Schrift und die Differenz*, [Paris 1967], übers. von Rodolphe Gasché, Frankfurt am Main 1994, S. 422–443.

28 Siehe zu dieser Medienkritik grundlegend: George Steiner: *Von realer Gegenwart*, [London 1989], übers. von Jörg Trobitius, München 1990.

29 Mersch 2002 (wie Anm. 23), S. 70. (Hervorhebung im Original.)

30 Ebd., S. 71.

31 Ebd.

Selbst Lev Manovich, dessen Theoriearchitektur und Perspektive denkbar weit von denen Dieter Merschs oder George Steiners entfernt sind, sieht in den digital generierten Bildern die Vorwegnahme einer Zukunft, die in reiner Formalisierung mündet und das ›Reale‹ körperlicher Präsenz hinter sich gelassen hat. Vielleicht könnte sich aber auch die Vermutung begründen lassen, dass sich bereits in der vermeintlich präsenzvergessenen »Überschreibungswut« digitaler Medien längst eine Irritation sedimentiert hat, die umso insistierender wird, je mehr sich die digital generierten Bilder einem ›Realismus‹ annähern, der noch zu Zeiten von *Terminator 2* undenkbar war. Lev Manovich hat zu Recht darauf hingewiesen, dass in der Rede vom ›Realismus‹ digitaler Bilder stets *Fotorealismus* gemeint ist. Das ist deshalb von entscheidender Bedeutung, da die Vergleichsmaßstäbe hier, im Gegensatz zum oben zitierten Satz von Alexander Kluge, intermedial angelegt sind und nicht auf einer wie auch immer gearteten ›objektiven‹ Realität beruhen: »For what is faked is, of course, not reality but photographic reality, reality as seen by the camera lens. In other words, what computer graphics have (almost) achieved is not realism, but rather only *photorealism* – the ability to fake not our perceptual and bodily experience of reality but only its photographic image.«<sup>32</sup>

Während in *Terminator 2* (Abb. 1) die computergenerierte Version einer menschlichen Gestalt aufgrund der damaligen technischen Beschränkungen weder auch nur einigermaßen realistisch animiert noch texturiert werden konnte, haben heutige Versuche in dieser Richtung bereits ein völlig anderes Niveau erreicht. Auffällig an einem vollständig digital generierten, derart am Vorbild des Fotorealismus orientierten Film wie *Beowulf* (Abb. 2) – es gibt hier keine einzige fotografische Filmaufnahme, weder analog noch digital – ist die *Überschärfe* eines jeden noch so kleinen Details. Jede Hautfalte, jedes Barthaar, der kleinste Schweißtropfen und noch das subtilste Wechselspiel von Hautoberfläche, Pigmentierung und Lichtreflexion ist in aller hyperrealen Deutlichkeit zu erkennen. All das verdankt sich komplexer Algorithmen, die heute in der Lage sind, diverse Textur-Layers ineinander zu schichten, um damit die Gesetze der Optik möglichst exakt zu simulieren. Dazu kommt, dass die Auflösung eines solchen Bildes im Gegensatz zum analogen Filmbild frei skalierbar ist und somit Detailtiefen erreicht werden können, wie sie keinem Analog-Film je zur Verfügung standen. In der Konvergenz dieser und anderer Faktoren ergibt sich eine ›Promiskuität des Details‹,<sup>33</sup> die diejenige analoger Fotografie bereits weit übersteigt. In der noch recht kurzen Geschichte der *digital cinematography* griff diese Promiskuität des Details sehr schnell auf den Bildraum über.

Das so genannte *compositing* erlaubt es, ein Bild aus einer Vielzahl disparater Elemente in im Prinzip beliebiger Fülle zusammenzustellen. Das Bild ist nicht mehr an die vorgefundenen Gegebenheiten eines Drehorts gebunden: In *Star Wars*:

32 Manovich 2001 (wie Anm. 5), S. 200.

33 Jean Baudrillard: Videowelt und fraktales Subjekt. In: *Ars Electronica* (Hg.): *Philosophien der neuen Technologie*, Berlin 1989, S. 113–133; hier S. 116.



Abb. 1: Still aus Terminator 2, USA 1991.



Abb. 2: Still aus Beowulf, USA 2007.

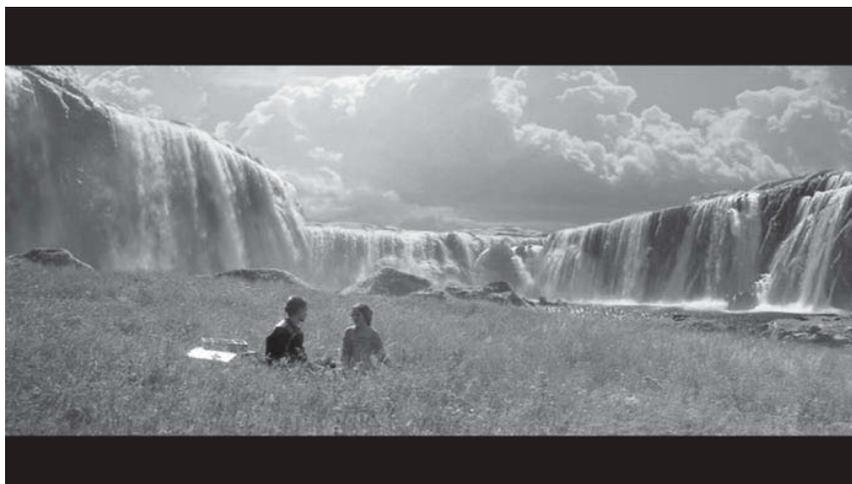


Abb. 3: Still aus Star Wars: Episode II, USA 2001. Siehe auch Farbtafel XV.

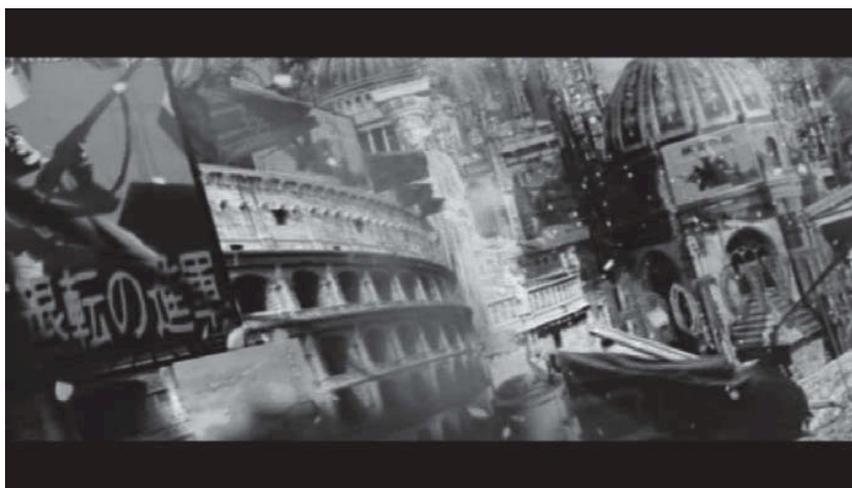


Abb. 4: Still aus Casshern, Japan 2004. Siehe auch Farbtafel XV.

*Episode II* (USA 2001) wurde einer Szene am Ufer des Comer Sees eine Reihe von Wasserfällen hinzugefügt. In dem einer ähnlichen Ästhetik folgenden japanischen Film *Casshern* (Japan 2004) dissoziiert die Fülle an Objekten mitunter den Bildzusammenhang bis fast an den Rand der Abstraktion. Der daraus entstehende Eindruck ist unübersehbar der eines überwältigenden Kitschs (siehe Abb. 3 und 4). Einer der ersten Mainstream-Filme, der von der Aufnahmetechnik bis zur Postproduktion komplett digital produziert wurde, ist *Vidocq* (Frankreich 2001). Hier wird eine digitale Kamera auch zur Aufnahme von Realschauplätzen und Akteuren genutzt. Auch hier lässt sich die Promiskuität des Details und des Bildraums beobachten, die von der Bildkomposition noch forciert wird (Abb. 5). Digitale Filmkameras kennen von sich aus keinen Tiefenunschärfe-Effekt, wodurch der Bildvordergrund ebenso scharf gestellt werden kann wie der Horizont. Gleichzeitig können extreme Nahaufnahmen mit schnellen Bewegungen kombiniert werden.

Der Effekt auf einer Kinoleinwand ist überwältigend, geradezu physisch spürbar. Die Fülle der Bildinformationen gerät hier zu einem Vexierbild aus Bildrausch und Bildrauschen, in dem zuweilen nichts mehr zu sehen ist, außer einer mit aller Gewalt zur Schau gestellten Sichtbarkeit selbst. *Vidocq* ist eine visuelle *tour de force*, die neben der erwähnten absoluten Tiefenschärfe auch noch auf schnelle Schnitte, entfesselte Kamera und eine Überfülle innerhalb der *mise en scène* setzt, um jene Wahrnehmungsüberwältigung zu erzielen, die offenbar das erklärte Ziel des Regisseurs war.<sup>34</sup> Und immer wieder extreme Großaufnahmen, die aus Gesichtern amorphe Fleischmassen aus Sekreten, Schmutz und Haaren machen, die aus dieser Nähe nur von digitalen Kameras im Fokus gehalten werden können (Abb. 6): »Baudrillard [hat] in einer aperçuhaften Bemerkung aus *Videowelt und fraktales Subjekt* die Wirkungen von Vergrößerungen als Zerstörung des Erotischen gebrandmarkt: ›Aus nächster Nähe betrachtet, gleichen sich alle Körper und Gesichter. Die Großaufnahme eines Gesichts ist ebenso obszön wie ein von nahe beobachtetes Geschlechtsteil. [...] Der Promiskuität des Details und der Vergrößerung des Zooms haftet eine sexuelle Prägung.‹ Das Bestechende der Beobachtung lässt sich an Reklamebildern demonstrieren: Das extreme *Blow Up* lässt die Haut zum Objekt eines vulgären Voyeurismus werden. Es reduziert die präsentierten Körper auf die Frivolität einer Nacktheit ›ohne Blöße.‹<sup>35</sup> In weniger eleganten Formulierungen wird daher mit einer gewissen Folgerichtigkeit mitunter

34 In den Zusatzmaterialien der DVD zu dem Film *Vidocq* findet sich ein in diesem Zusammenhang bemerkenswertes Zitat des Regisseurs Pitof: »Ich will mit der menschlichen Wahrnehmung arbeiten und versuchen, etwas aufzubauen, etwas Physisches. [...] Ich wollte den Zuschauer auf physiologische Weise überraschen und es gibt immer Leute, die finden, dass die Bilder hässlich sind. Deshalb gab es wirklich extreme Reaktionen, das denke ich zumindest. Ich konnte zum Beispiel lesen ›Wie hässlich!‹, ›Scheußlich!‹, ›Zum Kotzen!‹...« Original-Ton Pitof, Quelle: Zusatzmaterial der deutschen DVD 2006, Interview mit dem Regisseur.

35 Mersch 2002 (wie Anm. 23), S. 100.

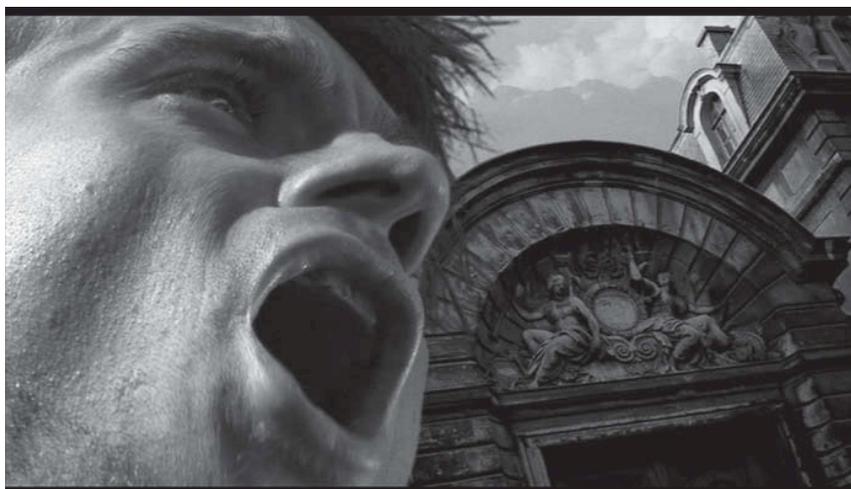


Abb. 5: Still aus Vidocq, Frankreich 2001.



Abb. 6: Still aus Vidocq, Frankreich 2001.

von »Digitalpornos« gesprochen.<sup>36</sup> Und tatsächlich nimmt diese Argumentation eine wichtige Spur auf. Während Baudrillard und Mersch im obigen Zitat noch von analoger Fotografie ausgehen, ist in den genannten Beispielen der *digital cinematography* ein Überbietungsgestus sichtbar, der einen medienhistorischen Übergang markiert. In der Promiskuität des Details und im Kitsch überfüllter Bildräume wird die visuelle ›Obszönität‹ bis an jene Grenze getrieben, die in Ekel umschlägt. Hier zeigt sich jene Maßlosigkeit digitaler »Überschreibungswut«, die auf der Bildebene sichtbar wird und im Modus des Ekels in einen Präsenzeffekt umschlägt.

Winfried Menninghaus hat in seiner wegweisenden Studie zum Begriff des Ekels von einer »Hyper-Realität des Ekelhaften«<sup>37</sup> gesprochen, die somit zuletzt noch mit der viel zitierten Hyper-Realität digitaler Medien in Beziehung zu setzen ist. Ekel ist »eine sich aufdrängende Präsenz«<sup>38</sup> auf deren Ausschluss die Ästhetik seit der Mitte des 18. Jahrhundert basiert: »Das ›Ästhetische‹ ist das Feld jenes ›Gefallens‹, dessen schlechthin anderes der Ekel ist: so lautet seine kürzeste, einzig unumstrittene und dennoch fast völlig vergessene Basisdefinition.«<sup>39</sup> Jedoch: »Eine genaue Lektüre der ›klassischen‹ ästhetischen Theorie führt gleichwohl auf unerhörte komplizierte Beziehungen zwischen ›Ekel‹ und ästhetischem ›Gefallen‹. Die überraschendste Entdeckung ist diese: wie allzu ›lautere Süßigkeit‹ steht das Schöne geradezu grundsätzlich und von sich aus in Gefahr, an sich selbst in ein Ekelhaftes umzuschlagen – sofern seine ›Reinheit‹ nicht durch etwas, das nicht (nur) schön ist, kontaminiert und ergänzt wird.«<sup>40</sup>

Der Schlüsselbegriff ist hier der Sättigungs- oder Überdrussekel, der sich aus einem Zuviel ergibt. Hier kann selbst das reine Schöne zum Vomitiv werden, solange nicht etwas hinzukommt, das die Perfektion irritiert und damit in Bewegung versetzt. Die Antwort der klassischen Ästhetik: »Als Remidium gegen die ekelhafte Sättigung, als ein Anti-Vomitiv wird die berühmte Unendlichkeit des Ästhetischen erfunden: als eine reflektierende Erfahrung nämlich, die sich niemals schließen und daher auch niemals vollständig sättigen kann.«<sup>41</sup> Im digitalen Bild ›nistet‹ sich auf eine vergleichbare Weise der Überdrussekel zum Beispiel im Furor der Promiskuität des Details ausgerechnet in jenes Medium ein, dessen Charakteristikum es ja sei, als »symbolische Maschine« eben jene Unabschließbarkeit des

36 »Eine Metapher drängt sich geradezu auf: *Alles* auf der Leinwand zu zeigen ist eben nicht mehr *sinnlich*, sondern geradezu *pornographisch*. Diese *Digitalpornos* stellen eine Verarmung der Filmsprache dar: Denn sie lassen außer Acht, daß die eindrucksvollsten Bilder immer noch in den Köpfen der Zuschauer entstehen – und nicht auf der Leinwand.« Christian Gierke: *Der digitale Film*, Hamburg 2000, S. 138. (Hervorhebung im Original.)

37 Winfried Menninghaus: *Ekel. Theorie und Geschichte einer starken Empfindung*, Frankfurt am Main 2002, S. 164.

38 Ebd., S. 7.

39 Ebd., S. 15.

40 Ebd.

41 Ebd.

Signifikantenuniversums zu verbürgen, die in ihrer spielerischen Unverbindlichkeit bereits Kants Ästhetik als Abwehr gegen die andrängende Präsenz des Ekels errichtet hatte. Jenseits von Zusammenbrüchen und schlichten Dysfunktionalitäten zeigt sich so im visuellen Ekel digitaler Bilder auf ästhetischer Ebene das Widerfahrnis einer Alterität, die noch in jene kühle Zeichenwelt ekstatisch hineinragt, für die digitale Medien gemeinhin gehalten werden. »Noch der medial simulierte Ekel nämlich schlägt eine Brücke zum dunklen, ›dichten‹ und ›intensiven‹ Kontinent elementarer körpervermittelter (Selbst-) Wahrnehmung.«<sup>42</sup>

Ähnlich wie sich die Kamera der Lumières in der Frühzeit des Kinos allein an der Bewegung der Blätter und der Einfahrt eines Zuges delectieren konnte, schwelgen die Macher der *digital cinematography* noch in den reinen Möglichkeiten des neuen Mediums, dessen Neuigkeit allein so in den Bann schlägt, dass sie sich noch selbst genügt. Ein Ende dieser Entwicklung ist indes absehbar. In der die Grenze zum Ekel mitunter bereits überschreitenden Dichte visueller Überfülle ist innerhalb der *digital cinematography* bereits eine Bewegung zu spüren, die über das Medium Film hinausdrängt, das die mediale Spezifität des Digitalen nicht mehr fassen kann und daher ästhetisch sozusagen aus ›allen Nähten platzt‹. Diese noch recht metaphorische Maßlosigkeit ästhetischer Strategien in der *digital cinematography* konvergiert zuletzt nämlich mit den sehr konkreten medientechnischen Bedingungen digitaler Bilder, die ins Zentrum des Interesses der Bildwissenschaften führt. Denn der Begriff des Bildes muss – und das ist eines der wichtigsten Anliegen der sich ausdifferenzierenden Bildwissenschaften von W.J.T. Mitchell bis Gottfried Boehm – insbesondere angesichts der elektronischen Medien in Richtung zunehmender Dynamisierung modifiziert werden. In diesem Sinne muss es als Anliegen der Bildwissenschaften betrachtet werden, den Bildbegriff in Richtung von Konzepten dynamischer *Bildlichkeit* zu erweitern. Bildlichkeit meint dann im strengen, bereits enger medientheoretischen Sinne eine bestimmte Verfasstheit des Bildes, die mit dem cartesianischen Konzept des statischen Bildes gemäß Albertis Fenstermetapher nicht vereinbar ist und für die medialen Ermöglichungsgrundlagen von Bildern selbst gilt. Mit Blick auf die elektronischen Medien Video, Fernsehen und Computer definiert Yvonne Spielmann daher: »Mein Vorschlag, bei der Diskussion von Video von einem Transformationsbild zu sprechen, setzt bei der Beschreibung der prozessualen Herstellungsverfahren von elektronischer Bildlichkeit an. Diese beinhalten Verfahren der Schichtung, der parallelen und unterschiedlichen Bearbeitungen verschiedener Bildsegmente, Stillstand, Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen und Transfigurationen, welche die Umkehrbarkeit einschließen. Mit Transformation sind somit flexible, instabile, nicht-fixierte Formen des Bildes gemeint. Diese werde ich als Bildlichkeit bezeichnen.«<sup>43</sup>

---

42 Ebd., S. 25.

43 Yvonne Spielmann: Video. Das reflexive Medium, Frankfurt am Main 2005, S. 12.

Begriffe wie ›Transformationsbild‹ und ›Bildlichkeit‹ verweisen dabei zugleich auf die multisensuale und multimediale Verfasstheit ikonischer Prozessualität. Auf ein Konzept des Sehens und des Bildes also, das somit weder auf das Auge noch auf die dem Modell des menschlichen Sehapparates nachgebauten Apparate, Instrumente und Darstellungstechniken beschränkt bleiben kann. Die zentralperspektivische Zurichtung des Bildes und des Betrachters im Sinne des Heideggerschen Gegen-Standes in »Die Zeit des Weltbildes«<sup>44</sup> erweist sich so als relativ kurze Episode in einer Geschichte des Sehens, die letztlich auch den ontologischen Status von Bildern folgenreich hinterfragt, was dann in letzter Konsequenz sogar zu einer Neuerteilung der Grenzverläufe zwischen mentalen und materiellen Bildern wie bei W.J.T. Mitchell führen kann: »[...] contrary to common belief, images ›proper‹ are not stable, static or permanent in any metaphysical sense; they are not perceived in the same way by viewers any more than are dream images; and they are not exclusively visual in any important way, but involve multisensory apprehension and interpretation.«<sup>45</sup>

Hierin liegt die eigentliche Maßlosigkeit des digitalen Bildes begründet, die in vielen Formen analoger Bildlichkeit von der Anamorphose<sup>46</sup> bis zum Medium Video ihre Vorläufer hat und sich in der exzessiven Bildlichkeit der *digital cinematography* spiegelt. Die ästhetische Maßlosigkeit des digitalen Mainstreamkinos ist somit eine Reflexion ihrer medientechnischen Ermöglichungsgrundlagen, die ihrerseits den Rahmen cartesianisch-albertinischer Bildkonzeptionen sprengen.

---

44 »In der Vorausberechnung wird die Natur, in der historischen Nachrechnung wird die Geschichte gleichsam gestellt. Natur und Geschichte werden zum Gegenstand des erklärenden Vorstellens. [...] Nur was dergestalt Gegenstand wird, *ist*, gilt als seiend. Zur Wissenschaft als Forschung kommt es erst, wenn das Sein des Seienden in solcher Gegenständlichkeit gesucht wird. Diese Vergegenständlichung des Seienden vollzieht sich in einem Vorstellen, das darauf zielt, jegliches Seiende so vor sich zu bringen, daß der rechnende Mensch des Seienden sicher und d. h. gewiß sein kann.« Martin Heidegger: Die Zeit des Weltbildes [1936]. In: ders.: Holzwege, Frankfurt am Main 1995, S. 75–115; hier S. 87. (Hervorhebung im Original.)

45 W.J.T Mitchell: *Iconology. Image, Text, Ideology*, Chicago 1986, S. 13–14.

46 Siehe zur Anamorphose als Form prozessualer Bildlichkeit: Kyung-Ho Cha, Markus Rautzenberg: Im Theater des Sehens. Anamorphose als Bild und philosophische Metapher. In: dies. (Hg.): *Der entstellte Blick. Anamorphosen in Kunst, Literatur und Philosophie*, München 2008, S. 7–23.