

2. »I look like the real thing.«

Realismus und Realness im Smartphone-Film TANGERINE

Der Smartphone-Spielfilm TANGERINE (Sean Baker, 2015) beginnt mit dem Wiedersehen der beiden Protagonistinnen Alexandra und Sin-Dee, zwei Schwarzen¹ trans Frauen, die ihren Lebensunterhalt mit Sexarbeit auf den Straßen von Los Angeles, mitten in Hollywood bestreiten. In einem kurzen Vorspann zu einer beschwingten Orchester-Version des Weihnachts-Klassikers *Toyland* werden die Namen der Mitwirkenden in geschwungener weißer Schrift vor leuchtend gelbem Grund gezeigt. Dieser entpuppt sich

-
- 1 Die Schreibweisen Schwarz und *weiß* sollen verdeutlichen, dass es sich dabei nicht um biologische Eigenschaften, sondern um soziale Konstrukte und gesellschaftliche Positionierungen handelt. Schwarz wird groß geschrieben, da der Begriff »emanzipatorischer Natur und aus der Widerstandsbewegung entstanden« ist (Informations- und Dokumentationszentrum für Antirassismuserbeit (o.J.): Glossar; s. auch Scheerer/Haruna (2013): Über Schwarze Menschen in Deutschland berichten). Auch *weiß* bezeichnet keine Hautfarbe oder biologische Eigenschaft, sondern eine dominante, privilegierte Positionierung und »soziale Zuschreibung als *weiß* in einer rassistisch strukturierten Gesellschaft.« (Informations- und Dokumentationszentrum für Antirassismuserbeit (o.J.): Glossar; Herv. i. O.) Um diese meist unbenannt bleibende Positionierung beschreibbar, analysierbar und veränderbar zu machen – ohne sich den widerständigen Charakter der Großschreibung von Schwarz anzueignen –, wird »*weiß* stets kursiv gesetzt.« (Ebd.; Herv. i. O.) Darüber hinaus dient People/Person of Color (PoC) als »internationale Selbstbezeichnung« sowie als »Bündniskonzept von Menschen/Communitys mit verschiedenen Selbstverortungen« (Harms et al. (o.J.): Antisemitismus- und rassismuskritische Jugendarbeit) und zielt darauf, »die Vielfältigkeit der Rassismuserfahrungen von People of Color zu verdeutlichen und dadurch schließlich solidarische Bündnisse über die Grenzen marginalisierter Communitys hinweg zu ermöglichen.« (Informations- und Dokumentationszentrum für Antirassismuserbeit (o.J.): Glossar)

als eine zerkratzte Tischplatte, als Schwarze Hände ins Bild reichen, die eine Papiertüte mit einem Donut auf die Mitte des Tisches, die zugleich die Mitte des Bildes ist, legen. Die Musik klingt aus und der Satz »Merry Christmas Eve, Bitch!« markiert das Ende des Vorspanns und ebenso den Ton der folgenden Unterhaltung der Charaktere wie auch des gesamten Films. In der darauffolgenden ersten Szene des Films sitzen sich Sin-Dee und Alexandra an dem Tisch im *Donut Time* gegenüber und unterhalten sich angeregt über die neusten Geschehnisse, wobei sich herausstellt, dass Sin-Dee, die gerade für 28 Tage im Gefängnis war, während ihrer Abwesenheit von ihrem Freund und Zuhälter Chester betrogen wurde. In dieser Szene wird Realismus als Realness – im Sinne einer queeren Performance die auf eine möglichst »realistische« Annäherung an Geschlechternormen zielt² – auf zweifache Weise aufgerufen: Zum einen streift das Gespräch die Hormonbehandlung von Alexandra, die von sich sagt: »I look like the real thing«. Zum anderen hatte Sin-Dees Freund Chester eine Affäre mit einer cis Frau, die als »real fish, girl, like vagina and everything« beschrieben wird. Die Szene endet damit, dass Sin-Dee zu einem Rachefeldzug aufbricht und versucht besagte cis Frau zu finden sowie Chester zur Rede zu stellen.

Das Setting und die Dramaturgie dieser Szene ähneln der Eröffnungsszene von *PULP FICTION* (Quentin Tarantino, 1994), in der sich das Gangsterpaar Pumpkin und Honey Bunny in einem Diner gegenüber sitzen und sich in einem ähnlich dynamischen Gespräch über Überfälle unterhalten. Pumpkin erzählt von einem Banküberfall, der nur mit einem Telefon begangen wurde – »The point of the story is: they've robbed a bank with a telephone!« – und eröffnet damit einen weiteren Anschluss an *TANGERINE*, bei dem das Telefon nicht einem Banküberfall, sondern dem Filmdreh dient, was aus der Perspektive von 1994 ebenso erstaunlich sein dürfte. In beiden Szenen endet die angeregte Unterhaltung mit einer überraschenden Wendung: In *PULP FICTION*

-
- 2 Der Begriff Realness entstammt der Ballroom-Kultur, die insbesondere von queeren Schwarzen und People of Color geprägt ist, und stellt dort einen Bewertungsstandard für die Annäherung an ein angestrebtes (heteronormatives) Ideal der Genderperformance dar. Ähnlich wie passing erlaubt es Realness insbesondere trans und nicht-binären Personen, sich an gesellschaftliche Normen anzupassen und verspricht als »Überlebensstrategie« einerseits sozialen Zugang und Schutz vor Gewalt in einer transfeindlichen Gesellschaft, bestärkt jedoch zugleich cis-heteronormative Geschlechtsideale (vgl. Ward (2020): *Serving »Reality« Television »Realness«*, S. 25). Realness zielt also auf die Performanz von Geschlecht und bietet die Möglichkeit, Geschlechtsidentitäten herzustellen und gleichzeitig in Frage zu stellen.

ziehen Pumpkin und Honey Bunny ihre Waffen und überfallen das Diner, während Sin-Dee in TANGERINE zu einem Rachefeldzug an ihrem Ex-Freund aufbricht. Die Eröffnungsszene von TANGERINE liest sich dementsprechend als Hommage an Tarantinos zum modernen Klassiker avancierten Film und darin zugleich als Legitimierungsgeste, die den Smartphone-Film als Kinoproduktion und »echten Film« – oder »real film« im Sinne von »real fish« – markiert, was im Verlauf dieses Kapitels im Hinblick auf ein Verhältnis zwischen Realismus und Realness weitergedacht wird. Für die Dreharbeiten wurden drei iPhone 5s als Kameras verwendet. Damit ist TANGERINE zwar nicht der erste Langspielfilm, der auf Smartphones gedreht wurde, jedoch einer der ersten, der größere Aufmerksamkeit erhielt.³ Nach Aussagen von Regisseur Sean Baker ist TANGERINE der erste Smartphone-Film im CinemaScope-Format⁴ und gilt zudem als der erste, der auf großen Filmfestivals gezeigt und ausgezeichnet wurde.⁵ So feierte TANGERINE 2016 seine Premiere auf dem *Sundance Film Festival*, das als Plattform für Independent-Produktionen bekannt ist. Zudem sind Filmfestivals tradierte, klassische Film-Institutionen, die Valerie Dirk als »gallische Dörfer an den sich beständig ausdehnenden Rändern des »postkinematografischen Imperiums««⁶ bezeichnet. So scheint es ein Anliegen zu sein, dass der Film in klassischen Produktions- und Distributionskontexten wie Filmfestivals vermarktet wird und sich dort behaupten kann. Darüber hinaus wurde der Film von verschiedenen internationalen Filmverleihen vertrieben und erhielt in mehreren Ländern eine Kino-Auswertung, wurde anschließend auf DVD und auf Streaming-Portalen veröffentlicht und kann auf diese Weise seinen Weg zurück in Smartphones finden.

3 Vgl. Bean (2019): A Near-Complete History of Movies and TV Shows Shot on Smartphones. Weitere namenhafte Regisseur*innen haben Smartphone-Filme gedreht, wie u.a. der Südkoreanische Regisseur Park Chan-wook, der gemeinsam mit Chan-kyong Park mit dem Kurzfilm NICHT FISHING bereits 2011 Smartphones zum Filmen nutzte, sowie Steven Soderbergh, der mit UNSANE und HIGH FLYING BIRD gleich zwei Langspielfilme mit Smartphones drehte. Außerdem ist die Videoarbeit BRIDGIT (2016) zu nennen, für die Charlotte Prodger 2018 mit dem *Turner Prize*, einem renommierten britischen Kunstpreis, ausgezeichnet wurde. Weitere Dokumentarfilme, die mit Smartphone-Kameras entstanden sind, wie MIDNIGHT TRAVELER oder auch SELFIE, werden in Kapitel drei besprochen.

4 Vgl. Baker in Film Courage (2015): Filming A Movie On An iPhone.

5 Vgl. Schleser (2021): Smartphone Filmmaking, S. 195.

6 Dirk (2020): Zweifelhafte Zuschreibungen.

TANGERINE wird aufgrund der Arbeit mit Laiendarsteller*innen sowie der Thematisierung der marginalisierten Gruppe von Schwarzen trans Sexarbeiter*innen eine sozialrealistische⁷ bzw. ethnographische Dimension zugesprochen: »[T]he camera often assumes an ethnographic function, moving relentlessly from street to street in west Los Angeles and revealing in every step of the way, in every corner, a world that bears little, if any, resemblance to the Los Angeles presented in Hollywood films«. ⁸ Zudem wird der Film in Traditionslinien des filmischen Realismus wie der Nouvelle Vague eingereiht:

He [Sean Baker; A. J.] applied smartphone filmmaking techniques that are reminiscent of street photography or the French New Wave. Using natural light, filming on location and following the actors through environments of everyday people [...] characterize *Tangerine* as much as smartphone films by the pioneers or La Nouvelle Vague.⁹

Die Produktionspraktiken mit Smartphone-Kameras können auch als Reaktualisierungen der Arbeitsweisen des Direct Cinema¹⁰ oder des Video-Realismus¹¹ der 1990er Jahre identifiziert werden. Besonders naheliegend scheint der Vergleich mit den filmischen Praktiken des italienischen Neorealismus, wie sie André Bazin beschreibt: Der Film wurde mit wenig bekannten professionellen Schauspieler*innen und Laiendarsteller*innen gedreht, die der Regisseur vor Ort angetroffen hat. Sprache und Auftreten der Figuren entstammen ihrem Milieu und tragen zu einem Eindruck von Authentizität bei. Baker geht damit ähnlich wie die Regisseure des Neorealismus vor, indem er die »natürlichen Elemente der Wirklichkeit, also [...] Originalschauplätze, Außenaufnahmen, natürliches Licht und Laiendarsteller«¹² nutzt. Der Ansatz »auf nicht professionelle Schauspieler zurückzugreifen und sie auf der Leinwand sich selbst und ihren Alltag darstellen zu lassen«, ist Bazin zufolge eine in der Filmgeschichte verankerte Praxis, die »quer durch alle »realistischen« Formen des Kinos konstant praktiziert wurde«. ¹³ Das entscheidende dabei

7 Vgl. Porton (2017): *Life on the Margins*, S. 22.

8 Tzioumakis (2017): *American Independent Cinema*, S. 284.

9 Schleser (2021): *Smartphone Filmmaking*, S. 195.

10 Vgl. Meyer (2017): *Dokumentarisch?*, S. 168.

11 Vgl. Berkeley (2014): *Tram Travels*, S. 20f.

12 Bazin (2004 [1948]): *Der filmische Realismus und die italienische Schule nach der Befreiung*, S. 310f.

13 Ebd., S. 303.

ist jedoch die »Absage an das Starprinzip und der gleichberechtigte Einsatz von Berufs- und Laiendarstellern.«¹⁴ Dabei würden die Laiendarsteller*innen »nach ihrer speziellen Eignung für die Rolle ausgewählt«, sodass »ihnen nur ein Minimum an dramatischer Lüge abverlangt« wird.¹⁵ Die Hauptdarstellerinnen Mya Taylor und Kiki Rodriguez, die Baker im Zusammenhang mit einem LGBTIQ-Center getroffen und für seinen Film gewonnen hat, sind selbst keine Sexarbeiterinnen, aber mit einigen befreundet und haben in ihrem Alltagsleben Berührungspunkte damit, sodass sie ihre Erfahrungen in Bezug auf die Lebens- und Arbeitsverhältnisse im Bereich der Sexarbeit mit einbringen konnten. Das »semi-fiktionale« Drehbuch,¹⁶ wie Baker es nennt, beruht auf den Erfahrungen der Darsteller*innen und ist eine fiktionalisierte Version ihrer Lebensrealität. An der Vorbereitung des Films waren beide Hauptdarstellerinnen und weitere Personen aus der Community beteiligt, weshalb die Nebenhandlungen des Films größtenteils auf deren Geschichten und Erlebnissen basieren. Baker betont, dass keine Entscheidung über die Repräsentation der Figuren und ihrer Community ohne deren Einverständnis gefällt wurde und Mya Taylor die Bedingungen stellte, der Film solle »extremely realistic« und zugleich »laugh-out-loud funny« sein.¹⁷ Diese Vorgehensweise und die zum Teil improvisierten Dialoge und Szenen lassen sich wiederum mit der Arbeitsweise von Roberto Rossellini vergleichen, insbesondere in seiner neorealistischen Nachkriegs-Trilogie *ROMA CITTÀ APERTA* (1945), *PAISÀ* (1946) und *GERMANIA ANNO ZERO* (1948): »Rossellini zog los mit [...] Drehbuchentwürfen, die er je nach Eingebung, nach den materiellen oder menschlichen Mitteln, die ihm zur Verfügung standen, je nach der Natur oder nach der Landschaft veränderte.«¹⁸ Auch die Kameraarbeit lässt sich mit Praktiken des Neorealismus vergleichen, für die Bazin die Relevanz der Mobilität und der Arbeit auf Augenhöhe beschreibt: »sie [die Kamera; A. J.] ist fast eins mit Hand und Auge, verschmilzt nahezu mit dem Menschen und steht im Einklang mit dessen Aufmerksamkeit.«¹⁹ Anschließend an die Befähigung zur Arbeit auf Augenhöhe, erleichtert die Verwendung von Smartphones

14 Ebd., S. 304.

15 Ebd., S. 305.

16 Vgl. Dethlefs (2016): *Tangerine* L.A. Großes Kino mit dem iPhone.

17 Baker in Kinser (2015): *Tangerine* Director Sean Baker May Be A Straight White Man, But He's Made A Terrific Movie About Transgender Women Of Color.

18 Bazin (2004 [1948]): *Der filmische Realismus und die italienische Schule nach der Befreiung*, S. 313.

19 Ebd., S. 316.

als Kameras zudem den Zugang zur Community und die Zusammenarbeit mit den Laiendarsteller*innen. So sind Smartphones als Alltagsgegenstand für die unerfahrenen Schauspieler*innen weniger einschüchternd als eine professionelle Filmkamera, da es eine »andere Art von Gegenstand [ist], weshalb es eine andere, gewissermaßen »entdramatisierte« Beziehung zu der gefilmten Person herstellt als eine Kamera.«²⁰ Zudem waren die Dreharbeiten mit Smartphones auch für Außenstehende weniger auffällig als ein großes Filmset.²¹ »Im öffentlichen Alltagsleben sind Smartphone-Kameras involviert in die physische Wirklichkeit.«²² Aufgrund ihrer ständigen Präsenz im Alltag sowie der verbreiteten Akzeptanz dieser Anwesenheit, können sie die Dreharbeiten vor Ort erleichtern. Ohne Smartphone-Kameras per se eine vermeintlich größere Nähe zur Realität attestieren zu wollen, scheint die Verwendung von Smartphones in der Filmproduktion zumindest einen ungestörteren Zugang zu den (semi-)öffentlichen Drehorten und damit den Lebensrealitäten und dem Alltag der Protagonist*innen in Aussicht zu stellen.

Da Regisseur Sean Baker als *weißer* cis hetero Mann zunächst keinen Zugang zu der von ihm portraitierten Gruppe der Schwarzen trans Sexarbeiter*innen hatte, liegt dem Film ein hierarchisch aufgeladenes Machtgefälle zugrunde, das Baker in einem Interview andeutet:²³ Er spricht über die anfänglichen »trust issues« und wie er mit Hilfe der Hauptdarstellerin Mya Taylor, die im Film Alexandra verkörpert, einen Zugang zu der Community erhielt. Hier zeigt sich das schwierige Verhältnis zwischen kultureller Aneignung und Allyship. So ist kulturelle Aneignung – anders als der Begriff der Kollaboration, der eine hierarchiefreie Zusammenarbeit »auf Augenhöhe« suggeriert – stärker von ungleichen Machtverhältnissen bis hin zu Ausbeutung geprägt und betrifft insbesondere marginalisierte Gruppen wie Queere und/oder Schwarze, Indigene und People of Color. Das *Queer Glossary* definiert den Eintrag »Appropriation« im Sinne kultureller Aneignung als einen Prozess, in dem »someone outside a certain culture or social group uses the symbols or attributes of that group«. Dabei sind immer »complex power relationships

20 Odin (2018): Das Zeitalter der Filmsprache ist angebrochen, S. 118; vgl. auch Baker im Interview mit Watercutter (2015): *Tangerine is Amazing*.

21 Vgl. Watercutter (2015): *Tangerine is Amazing*; Film Courage (2015): *Filming A Movie On An iPhone*.

22 Meyer (2017): *Dokumentarisch?*, S. 171.

23 Vgl. Baker in Kinser (2015): *Tangerine Director Sean Baker May Be A Straight White Man, But He's Made A Terrific Movie About Transgender Women Of Color*.

and the fetishization of the diverse, hence the objectification of the other« involviert. Der Eintrag endet mit der Frage: »Should a straight leader of a big LGBT campaign be seen as a cultural appropriator or as a valuable ally?«²⁴ Bei Allyship geht es vor allem darum, eine privilegierte Position zu nutzen, um Sichtbarkeit und Räume für marginalisierte Gruppen zu schaffen, aber eben auch (monetäre) Anerkennung zu zollen, was bei TANGERINE zumindest teilweise der Fall ist. Die hier aufgeworfenen Punkte – die Übernahme von jemandem außerhalb einer bestimmten Gruppe, die damit einhergehenden Machtverhältnisse und das Verhältnis von Aneignung und Allyship – sind auch für TANGERINE relevant.²⁵ Zwar weist Baker die Zusammenarbeit mit der Community und die Mitarbeit der von ihm portraitierten, marginalisierten Gruppe in der Entstehung des Films – wie im zitierten Interview – durchaus aus und erkennt dies damit an, in den Film Credits wird jedoch nur ein Teil ihrer Mitarbeit benannt: Baker ist der alleinige Regisseur und wird gemeinsam mit seinem langjährigen Partner Chris Bergoch als Co-Autor angeführt, wohingegen Taylor oder andere Personen der Community, über ihre Beteiligung als Schauspieler*innen hinaus, nicht ausgewiesen werden. TANGERINE steht also auch Traditionen der Aneignung durch insbesondere weiße Regisseur*innen nahe.²⁶

24 Venir/Lundin (2015): A Queer Glossary.

25 Die ambivalente Frage der (kulturellen) Aneignung scheint im Falle von Sean Baker zudem dahingehend relevant, da er auch in den auf TANGERINE folgenden und durchaus erfolgreichen Filmen THE FLORIDA PROJECT (2017) und RED ROCKET (2021) (wie auch den vorherigen, jedoch weniger kommerziell erfolgreichen Filmen) jeweils marginalisierte Personen in prekären Lebensumständen »von den Rändern der amerikanischen Gesellschaft« (Scheffel (2018): Das Baker-Prinzip) ins Zentrum rückt. Beide Filme lassen sich als »Prekariatsmilieustudie« (Mihm (2022): Kritik zu Red Rocket) beschreiben: sie zeigen in Armut lebende und von der Obdachlosigkeit bedrohte Protagonist*innen und spielen im Milieu des amerikanischen White Trash. Somit liegt es nahe, dass Baker seinen eigenen Erfolg und Wohlstand auf filmischen Portraits marginalisierter Subjekte aufbaut, die vom Erfolg der Filme nur bedingt profitieren, wobei er diesen zugleich mit seiner Arbeit Sichtbarkeit verschafft und Aufmerksamkeit auf gesellschaftlich relevante Themen lenkt.

26 Ein Beispiel dafür ist PARIS IS BURNING (Jennie Livingston, 1990), ein bis heute einflussreicher Film des New Queer Cinema der 1990er Jahre, der für seinen fetischisierenden, weißen Blick auf die vorwiegend von Schwarzen/People of Color geprägte New Yorker Ballroom-Kultur kritisiert wird. Vgl. dazu insbesondere das Essay *Is Paris Burning?* von bell hooks (hooks (1992): Black Looks, S. 145–156).

Während sich zahlreiche Anknüpfungspunkte an filmhistorische Produktionsweisen und insbesondere die Praktiken des italienischen Neorealismus ausarbeiten lassen, stellt jedoch vor allem die künstliche Farbgebung, die den Film in ein intensives Orange taucht, ein herausragendes stilistisches Merkmal von *TANGERINE* und scheinbar eine Abweichung von Erwartungen an Realismus-Ästhetiken dar. Ästhetisch greift der Film somit filmhistorische Traditionen des Realismus auf und bricht mit diesen mit seiner farbintensiven Ästhetik und der energetischen Story. Somit scheint *TANGERINE* zahlreiche Reibungen aufzuweisen: Einerseits werden für die Low-Budget-Produktion Smartphones verwendet und die Produktionspraktiken erinnern in der Zusammenarbeit mit Laiendarsteller*innen und an Originalschauplätzen an Praktiken des filmischen Realismus, die spätestens seit dem italienischen Neorealismus etabliert und theoretisiert sind; andererseits weist der Film – nicht zuletzt wegen seines Settings in Los Angeles – Annäherungen an Hollywood und einen daran angelehnten Film Look auf, wie er im Folgenden konzipiert wird; dann wiederum scheint der geradezu künstliche Stil sowohl realistischen als auch Hollywood-Ästhetiken entgegenzulaufen und vielmehr auf queere Ästhetiken zu zielen. Daher wird der Smartphone-Film im Folgenden *in-between* verortet: Er weist Aneignungsgesten in Richtung des Filmischen als auch Smartphone-Ästhetiken auf und verortet sich zudem zwischen Realismus-Traditionen, Hollywood und Queer Cinema, so die Ausgangsthese dieses Kapitels. Ausgehend von diesen scheinbaren Gegensätzen bestimme ich in diesem Kapitel Digitalästhetiken des filmischen Realismus im Spannungsfeld zwischen Smartphones bzw. digitalen Medien und filmischen Traditionen, sowohl Hollywoods als auch des filmischen Realismus und des Queer Cinema. Das Kapitel schließt damit an die einleitend formulierte These an, dass digitale Filme in einem Spannungsfeld aus Transformationen und Kontinuitäten, zwischen Umbrüchen und Neuerungen der Digitalisierung und Anschlüssen an filmische Traditionen stehen.

Dies wird im Folgenden anhand von *TANGERINE* exemplifiziert, wobei zunächst Smartphone-Filme im Allgemeinen – wie es die Bindestrich-Kombination bereits andeutet – ausgehend von der medialen Hybridität von Smartphones und insbesondere deren filmischen Funktionen *in-between* bestimmt werden. Dieses Spannungsverhältnis wird daraufhin anhand der Produktionspraktiken und Ästhetiken des Smartphone-Films *TANGERINE*, mit Schlaglichtern auf das Format und die Farbgestaltung untersucht. Anschließend wird der Film in ein Verhältnis zu Hollywood als Ort wie auch als ästhetischer Norm, gesetzt und mit dem Queer Cinema zusammenge-

dacht. Dazu wird zunächst der Begriff Film Look als eine Form der Aneignung (analoger) filmischer Logiken entwickelt, der daraufhin im Verhältnis zu Smartphone-Ästhetiken in TANGERINE diskutiert wird. Insbesondere das CinemaScope-Format und die intensive Farbgestaltung des Films sind augenfällig und stehen im Zentrum der folgenden Analyse. Das vorliegende Kapitel diskutiert das Smartphone-CinemaScope von TANGERINE zunächst im Spannungsfeld zu vertikalen Formaten, deren verstärktes Auftreten mit Praktiken und Ästhetiken von Smartphones in Verbindung stehen, und stellt daraufhin den Bezug zum Breitbildformat her, das seit den 1950er Jahren als Kino-Standard gilt. Dies schließt an die Relevanz von Formaten für digitale Filme an, zu denen das Kapitel einen Exkurs enthält. Daraufhin wird die Farbgestaltung vor dem Hintergrund der historischen Entwicklung des Farbfilms und zudem im Hinblick auf Smartphone-Ästhetiken und digitale Bildfilter diskutiert. Die Frage nach dem Verhältnis zu Hollywood, die sich durch all diese Analysen zieht, wird abschließend noch einmal aufgegriffen und um die Orte, an denen der Film spielt, sowie hinsichtlich der Relation von Hollywood-Mainstream und Queer Cinema erweitert. Dies führt letztlich zu dem Vorschlag, den Realismus in TANGERINE, der sich auf vielfältige Weise herausgefordert sieht, vielmehr als Realness im Sinne einer queeren Performance zu theoretisieren.

2.1 Smartphone-Filme *in-between*

Smartphones lassen sich in ihrer Hybridität aus Telefon, Kamera, Computer, Kommunikationsmedium, Speicherort, Gaming-Konsole und vielem mehr als appropriative Medien beschreiben. Sie zeichnen sich durch ihre Vernetzung und ihre Mobilität aus. Zudem konvergieren sie »einzelne Medieninhalte und Medienphänomene«²⁷ und ordnen Werkzeuge, Dienste und Inhalte zwischen Computern, Handys und Tablets an,²⁸ sodass es sich um ein »technisches Gegenüber [handelt], das sich in der Anwendung durch einen User prozessual und temporär verfestigt.«²⁹ So lassen sich Smartphones vielmehr »in Mediationsprozessen, einem pluralen ›Medien-Werden‹ und in Praktiken des Gebrauchs beschreiben« und vollziehen zudem »in kürzester Zeit vielfältige

27 Ruf (2018): Vorwort, S. 10.

28 Allard et al. (2014): Introduction, S. 18.

29 Otto/Plohr (2015): Selfie-Technologie, S. 29.

Medientransformationen«.³⁰ Die Basis dessen bilden »medientechnologische Produktionsformen [...] oder medieninformationswissenschaftliche Programmierung« sowie »gestalterische Implikationen, die im Umgang mit der buchstäblich vorgeschalteten, ›unsichtbaren‹ Technik deren Optik hervorbringen: das User Interface Design ebenso wie Filmkonzeptionen [...] oder interaktive Applikationen«.³¹ Oliver Ruf versteht Smartphones zudem als »Transmedium, d.h. als Ort nicht allein der Zusammenkunft, sondern der regelrechten ›Verschweißung‹ oder ›Verschwisterung‹ dominanter Einzelmedien.«³² So erlauben es Smartphones, »one's entire referential universe« in einem Gerät zu bündeln wodurch verschiedene Ausdrucksformen koexistieren und verschmelzen.³³ Mit Blick auf die filmischen Funktionen, die neben Apps zum Aufzeichnen, Bearbeiten und Abspielen von Filmen, vor allem die standardmäßig vorhandene Kamera umfassen, sind Smartphones eines der prägendsten Medien der Relocation des Films, wenn Filme auf dem Smartphone-Display geschaut werden oder sie in der amateurhaften wie semi/professionellen Filmproduktion Einsatz finden. Darüber hinaus ist für Smartphones das Zusammenspiel aus filmischen und kommunikativen Funktionen besonders relevant, die sie zu einem »role model of technological convergence« machen, das die Technologie des Telefons mit der Sprache und den Werkzeugen der Filmproduktion zu einem »portable networked imaging device« verbinde.³⁴ Dies beschreibt Caridad Botella als einen »state of ›in-betweenness‹«.³⁵ Die mediale Hybridität von Smartphones wie auch die daran anschließend in dieser Arbeit entwickelte Verortung von Smartphone-Filmen *in-between* lassen sich an die zuvor vorgenommene Ausdifferenzierung und strategische Veruneindeutigung digitaler Filme anschließen, die sich nicht festschreiben lassen und deren Digitalität sich vielmehr mehrdeutig äußert. Davon ausgehend nehme ich in diesem Kapitel anhand von Smartphone-Filmen, am Beispiel von *TANGERINE*, die Verortung digitaler Filme im Spannungsfeld von Kontinuitäten filmhistorischer Traditionen und Transformationen der Digitalisierung im Sinne einer *in-betweenness* – zwischen

30 Ebd.

31 Ruf (2018): Vorwort, S. 10.

32 Ebd., S. 11.

33 Casetti/Sampietro (2012): *With Eyes, With Hands*, S. 22f.

34 Keep/Berry (2013): *Remediating Vertov*, S. 165.

35 Botella (2012): *The Mobile Aesthetics of Cell Phone Made Films*, S. 82; Herv. A. J.

Smartphones und Filmen, aber auch zwischen Anschlüssen und Umbrüchen – vor. Zunächst sollen hier jedoch Smartphone-Filme näher bestimmt werden.

Als Smartphone-Filme lassen sich Filme verstehen, die mit Smartphones produziert wurden. Filme können mit der Kamera eines Smartphones aufgenommen werden, mit Hilfe von Apps können Montage und Postproduktion vorgenommen werden oder es lassen sich mit Smartphones und den entsprechenden Apps beispielsweise animierte Filme erstellen. Ebenso ist die Rezeption von Filmen auf Smartphones möglich. Dies ist für digital produzierte Filme möglich, wie auch für analog produzierte und später digitalisierte Filme. Zudem entstehen inzwischen vermehrt filmische bzw. postkinematografische Formen, die gezielt auf eine Rezeption mit Smartphones ausgelegt sind, etwa für Apps wie *TikTok* oder *Instagram*. In Produktion und Rezeption sind dabei Überschneidungen möglich: Filme, die mit Smartphones produziert wurden, können sowohl auf Smartphones, als auch auf anderen Bildschirmen und Leinwänden gesehen werden; Filme können mit einer Smartphone-Kamera gefilmt und später am Computer postproduziert und montiert werden; oder Filme, die für die Smartphone-Rezeption ausgelegt sind, müssen wiederum nicht mit diesem produziert worden sein. Die Begriffsbildung ›Smartphone-Filme‹ beschreibt dementsprechend ein breites Feld.³⁶ Sarah Atkinson schlägt vier Kategorien vor, in die sich Smartphone-Filme unterteilen lassen, wobei hybride Fälle möglich sind: Filme, die *auf* Smartphones gedreht wurden; Filme, die *für* die Rezeption auf Smartphones produziert wurden; Filme *über* Smartphones als Antagonisten der Narration; und Filme, die *mit* Smartphone-Apps als Second-Screen-Angeboten arbeiten.³⁷ Mit Roger Odin lässt sich ergänzen, dass »any film when viewed on a mobile becomes a film formatted for mobile (= fragmented), whether this formatting is carried out in advance or during the individual spectator's viewing.«³⁸ Die Adaptivität von Smartphones lasse diese zu einem ›Fourth Screen‹ neben Kino, Fernsehen und Computerbildschirmen werden.³⁹ Zudem oszilliert die Filmwahrnehmung zwischen immersiven Momenten und Brüchen mit diesen, in denen andere Funktionen von Smartphones, wie beispielsweise empfangende Nachrichten,

36 Aufgrund ihrer medialen Hybridität sowie der vielfältigen Bedeutungen werden entsprechend auch die Begriffe Smartphones und Smartphone-Filme im Plural verwendet, um diese Vielfältigkeit auch sprachlich kenntlich zu machen.

37 Vgl. Atkinson (2021): *Smartphone Cinematics*, S. 232.

38 Odin (2012): *Spectator, Film and the Mobile Phone*, S. 160.

39 Vgl. ebd., S. 158.

oder Störmomente der Außenwelt in die Rezeptionssituation einbrechen. Odin positioniert auch die Zuschauer*innen daher »*in between*. This divided positioning, ambivalent, absent-present, is characteristic of the mobile: with a mobile I am here, but at the same time also there [...]. Watching a film can only overcome this dividedness momentarily, by bridging between the film world and the outside world.«⁴⁰ Mit Odin lässt sich also die hier vorgenommene Positionierung *in-between* auch auf die Rezeptionssituation erweitern. Kata Szita argumentiert in eine ähnliche Richtung und beschreibt die Rezeptionssituation mit Smartphones als Interaktion zwischen dem Zuschauer*innenkörper und einem Smartphone als Erweiterung post/kinematografischer Anordnungen: »Smartphones and smartphone spectatorship borrow a great deal from cinema and post-cinematic screens, but synthesise these features with the continuous interaction between the viewer's body, the screen, and the interface.«⁴¹ Obwohl Bildschirm und Software von Smartphones durchaus zur Rezeption von audio/visuellen Bewegtbildern angelegt seien, verursachten der kleine Bildschirm sowie das Umfeld und andere Applikationen Ablenkungen. Zudem füge die taktile Bedienung des Smartphones eine weitere körperliche Komponente hinzu.⁴² Daher positioniert auch Szita Smartphone-Rezipient*innen in einem Zwischenbereich zwischen der filmischen und der realen Welt, »balancing mediated (diegetic) and unmediated (physical) realities«⁴³ in der Rezeptionssituation. Zudem weist Szita auf die doppelte Position als Zuschauer*innen und Teilnehmer*innen bzw. Produzent*innen hin, deren Grenzen verschwimmen.⁴⁴

Wie dieser kursorische Exkurs zeigt, lässt sich die Positionierung *in-between* auch auf Rezeptionspraktiken mit Smartphones erweitern. Im Folgenden liegt der Fokus jedoch auf der Filmproduktion mit Smartphones – also Filme, die nach Atkinson *auf* Smartphones produziert wurden – sowie den damit einhergehenden Digitalästhetiken und filmischen Praktiken. Auch wenn Roger Odin in der dispositiven Anordnung von Smartphones einen grundlegenden Unterschied zum Kino-Dispositiv ausmacht, da Smartphones »zugleich ein Aufnahme-, ein Empfangs- und ein Sendegerät«⁴⁵ sind, hält

40 Ebd., S. 160; Herv. i. O.

41 Szita (2020): *New Perspectives on an Imperfect Cinema*, S. 32.

42 Vgl. ebd.

43 Ebd.

44 Vgl. ebd., S. 31.

45 Odin (2018): *Das Zeitalter der Filmsprache ist angebrochen*, S. 117.

er fest, »dass es im Grunde keinerlei Merkmale gibt, durch die sich mit dem Smartphone aufgenommene Filme von mit einer Kamera gedrehten Filmen radikal unterscheiden.«⁴⁶ Die gravierenden Veränderungen der Rezeptions-Situation gelten demnach nicht gleichermaßen für mit Smartphones produzierte Filme. Mit Kata Szita lässt sich ergänzen, dass aufgrund der technischen Entwicklungen keine qualitativen Unterschiede zwischen Smartphone-Filmen und etablierten Produktionsweisen mehr auszumachen seien: »there is no longer a definite difference between the quality and fidelity of professional and mobile media tools.«⁴⁷ Im Folgenden geht es entsprechend ebenso wenig um die Frage nach Wesensunterschieden, die Smartphone-Filme von klassischen Filmproduktionen unterscheiden, wie um die Negierung von Unterschieden der Produktionspraktiken und Ästhetiken. Vielmehr wird ausgehend von der technisch-qualitativen Annäherung von Smartphones an Film-Standards das Verhältnis zwischen beiden in den Blick genommen. Das angenommene Spannungsverhältnis, in dem sich Smartphone-Filme bewegen, wird ausgehend von Smartphone-Ästhetiken wie auch tradierten Filmästhetiken untersucht. Dabei geht es nicht darum mögliche oder vorhandene Smartphone-Ästhetiken im Sinne einer Medienspezifik festzuschreiben und gegen filmische Ästhetiken auszuspielen, sondern vielmehr darum, zu untersuchen, inwiefern sich einzelne, spezifische Smartphone-Ästhetiken als filmische Digitalästhetiken ausweisen und wie sich diese wiederum in ein Verhältnis zu etablierten filmischen Ästhetiken stellen lassen.

2.2 Smartphone-Ästhetiken und Film Look

Da inzwischen jede*r Besitzer*in eines Smartphones in der Lage ist, Filme herzustellen, können laut Roger Odin heute »(fast) alle vermittle der Filmsprache mehr oder weniger so kommunizieren wie mit der Sprache.«⁴⁸ Die bereits mit der Verbreitung des Fernsehens erworbene Kompetenz der Filmsprache diene bisher vor allem der Rezeption.⁴⁹ Aus der Verbreitung von Smartphones und der Zugänglichkeit der Funktionen zur Filmproduktion,

46 Ebd., S. 116.

47 Szita (2020): *New Perspectives on an Imperfect Cinema*, S. 33.

48 Odin (2018): *Das Zeitalter der Filmsprache ist angebrochen*, S. 120f.

49 Vgl. ebd.

folgert Odin: »Das Zeitalter der Filmsprache ist angebrochen.«⁵⁰ Mit der gesteigerten Verfügbarkeit filmproduktiver Mittel öffnet sich jedoch ein breites Feld der ästhetischen *in-betweenness*: Smartphone-Filme können ebenso amateurhafte Alltagsvideos sein, wie semi/professionelle Videos, die auf die sich rasch verändernden Social-Media-Trends getrimmt sind, oder professionelle filmische Ästhetiken aufweisen. In diesem Feld ist nun TANGERINE zu verorten. Für diesen Film wurden Smartphones nicht in erster Linie aus einer künstlerischen Entscheidung heraus als Kameras verwendet, sondern aufgrund des beschränkten Budgets der Independent-Produktion. Eigentlich würde Sean Baker es bevorzugen, auf analogem Filmmaterial zu drehen⁵¹ – wie er es seitdem bei seinen Folgeprojekten THE FLORIDA PROJECT (2017), RED ROCKET (2021) und ANORA (2024) auch getan hat. Der Regisseur betont die Unterscheidung zu Amateur-Handyvideos: Es handele sich nicht um ein schlechtes oder gar schlechtes Smartphone-Video, sondern sei »elevated [...] to a cinematic level«. ⁵² Um diesem Anspruch gerecht zu werden, wurden technische Modifikationen an den Smartphones vorgenommen, auf die Hardware ebenso wie Software appliziert wurde.⁵³

In der Produktion von TANGERINE wurden drei *iPhone 5s* eingesetzt, die Videoaufnahmen in HD-Qualität von 1080 Pixeln ermöglichen. Baker verwendet zusätzlich ein Stabilisier-Stativ, den *Steadycam Smoothie* für das *iPhone*, das mit einem Griff in der Hand gehalten wird und damit – durchaus für Smartphone-Aufnahmen typische – verwackelte Aufnahmen vermindert, ohne die Mobilität und Portabilität des Geräts einzuschränken. Außerdem wurde ein anamorphotischer Linsen-Adapter der *Moondog Labs* verwendet, der Breitbildaufnahmen ermöglicht. So wird statt des für das *iPhone 5s* üblichen 16:9 ein Seitenverhältnis möglich, das dem CinemaScope-Format entspricht. Die Verwendung des Linsen-Adapters hat den Nebeneffekt einer extremen Schärfentiefe, die keine Unschärfen kennt: »Everything is in focus. If you have your hand in front of the camera, your hand will be in focus as well as 10 miles down the horizon. That's a look we're not really used to in cinema«, ⁵⁴ so Baker. Zudem

50 Ebd., S. 121.

51 Vgl. Baker in Porton (2017): *Life on the Margins*, S. 24.

52 Watercutter (2015): *Tangerine is Amazing*; s. auch McGarry (2015): *How to make a movie with an iPhone*.

53 Vgl. dazu McGarry (2015): *How to make a movie with an iPhone*.

54 Ebd.

werden verschiedene Apps verwendet. Beispielsweise ermöglicht die *Filmic-Pro*-App unterschiedliche Frame Rates, sodass damit Aufnahmen in Film-üblichen 24 Bildern pro Sekunde erzielt werden können.⁵⁵ Auch wenn diese Verfahren bereits andeuten – worauf auch Elisa Linseisen⁵⁶ und Florian Krautkrämer⁵⁷ hingewiesen haben –, dass Produktion und Postproduktion gerade in der digitalen Datenverarbeitung immer stärker ineinander fallen und kaum noch als aufeinanderfolgende, getrennte Schritte verstanden werden können, wird bei TANGERINE der postproduzierende Schritt vom *iPhone* zum *Mac* unternommen, auf dem mit den professionellen Programmen bzw. Apps *DaVinci Resolve* und *Final Cut Pro* die Farbkorrektur und die Montage vorgenommen werden. Der Workflow folgt somit den üblichen Abläufen der klassischen Filmproduktion. Außerdem wurde der Ton separat mit professionellem Equipment aufgenommen, wie es bei herkömmlichen Filmproduktionen üblich ist. Das Smartphone wird also um weitere Produktionsmittel, wie Stativ, Linsenadapter, Sound-Equipment und Programme der digitalen Postproduktion, ergänzt.

Andere Smartphone-Filme gehen in ihren Produktionspraktiken ganz ähnlich vor. Sarah Atkinson beschreibt für den mit Smartphones gedrehten Kurzfilm NIGHT FISHING, wie eine 35mm-Linse an der *iPhone*-Kamera befestigt wurde, »in order to achieve the filmic look.«⁵⁸ Für OLIVE (Hooman Khalili/Pat Gilles, 2011) wurde das in der Produktion verwendete Smartphone gehackt, um den Autofokus und die Zoomfunktion zu deaktivieren.⁵⁹ Atkinson kommt daher zu dem Schluss, dass keiner der beiden Filme ihrem Produktionsmedium treu bleibe: »Neither *Night Fishing* nor *Olive* carry the legacy of their medium within the text; the results are cinematic in their aesthetic quality in an attempt to render imperceptible the tools of production.«⁶⁰ Beide Filme vermieden die Charakteristika digitaler Aufnahmeverfahren mit Smartphones. Als Gegenbeispiel führt Atkinson SOTCHI 255 (Jean-Claude Taki, 2010) an, der mit verschiedenen Smartphones gedreht wurde und die dadurch entstehenden unterschiedlichen, charakteristischen Ästhetiken und

55 Vgl. ebd.

56 Linseisen (2020): High Definition, S. 77ff.

57 Krautkrämer (2017): Postproduktion.

58 Atkinson (2016): Beyond the screen, S. 62.

59 Vgl. ebd.

60 Ebd.; Herv. i. O.

Bildqualitäten kontrastierend ausstellt.⁶¹ Damit beobachtet auch Atkinson die diesem Kapitel zugrundeliegende *in-betweenness* von Filmen, die Smartphones in der Produktion verwenden und dabei ebenfalls filmische Ästhetiken aufweisen. Ich möchte dies jedoch nicht als Mangel an Medienspezifität auslegen, sondern vielmehr als Ausgangspunkt nehmen, um das Verhältnis von Smartphones und Filmen im Hinblick auf Digitalästhetiken zu befragen.

Die Applikationen von Hard- und Software auf die Smartphones, zusammen mit den postproduktiven Erweiterungen über die Smartphones hinaus, zeugen zunächst von einer Professionalisierung des Alltagsgegenstandes ›Handy‹ in der Filmproduktion, was Baker für *TANGERINE* mit der Betonung des ›cinematic level‹ andeutet und in Atkinsons Beschreibung des ›filmic look‹ widerhallt. Insbesondere das CinemaScope-Format und die Aufnahmen mit 24 Bildern pro Sekunde lassen sich als Annäherung an Kino-Standards verstehen, die einen Film Look hervorbringen. Die Annäherung digitaler Filme an einen analogen Film Look⁶² mit dem Anspruch ›so gut wie Film‹⁶³ zu sein beschreibt Simon Rothöhler in *High Definition. Digitale Filmästhetik*. In der Nachahmung analoger Ästhetiken solle die vermeintliche Differenz zwischen analogen und digitalen Filmen überwunden werden. Zugleich zielt der Film Look darauf, »die professionellen Grenzen gegen den Übergriff der ›Prosumer‹-Amateure zu sichern.«⁶⁴ Der Film Look orientiert sich also zum einen an den Erscheinungsweisen analoger filmischer Bilder und wirkt zum anderen in Abgrenzung zu amateurhaften Digitalästhetiken. Rothöhler beschreibt die »Logik der digitalen Reproduktion des *film look*«⁶⁵ auf zwei Ebenen: In Bezug auf die Post/Produktion fungiere der Film Look als »regulatorische Idee«, die sich mit der Verwendung von Zelluloid gleichsetzen lasse und darauf abziele auch im Digitalen davon »möglichst ununterscheidbar« zu sein.⁶⁶ Zudem sei der Film Look ein »Effekt des Wiedergabemediums«⁶⁷ und somit »auch ein Phänomen der Aufführungspraxis«:⁶⁸ Die digitale Imitation von ›Analog-rauschen‹ – der visuellen Haptik von Körnung, Pulsieren oder Bildzittern in

61 Vgl. ebd., S. 63.

62 Zum Begriff vgl. auch Flückiger (2004): Zur Konjunktur der analogen Störung im digitalen Bild.

63 Vgl. Rothöhler (2013): *High Definition*, 20ff.

64 Ebd., S. 21.

65 Ebd., S. 25; Herv. i. O.

66 Ebd., S. 21.

67 Ebd., S. 25.

68 Ebd., S. 24.

der Projektion – lasse sich durch den ›cinema mode‹ digitaler Projektoren einstellen und löse sich somit vom analogen Material.⁶⁹ Das Konzept des Film Look, wie Rothöhler es vorschlägt, soll nun in Stellung gebracht werden, um Annäherungen an bzw. Brüche mit filmischen Standards zu untersuchen und darüber die *in-betweenness* von Smartphone-Filmen näher zu bestimmen. Ausgangspunkt ist dabei die Annahme, dass Smartphone-Filme sowohl einen Film Look anstreben, als auch Smartphone-Ästhetiken aufweisen, die diesen entgegenlaufen, um die zuvor aufgestellte These umzuformulieren. Die durch verschiedene Applikationen erzielten Annäherungen an Film-Standards in TANGERINE werden dementsprechend als digitale Imitation bzw. ästhetische Appropriation eines Film Look gefasst, der sich zwar nicht in erster Linie an analogem Filmmaterial orientiert, aber dennoch analoge Kino-Standards zur Vorlage nimmt. Das Verhältnis von Film Look und Smartphone-Ästhetiken wird in den folgenden Kapiteln anhand des Formats und der Farbgebung verhandelt.

Dynamische Formatierungen

Das CinemaScope-Format von TANGERINE ist eng mit dem klassischen Hollywood-Kino verbunden und weicht zugleich von dem im Kontext von Smartphones und Social Media verstärkt auftretenden vertikalen Format ab. Davon ausgehend macht sich dieses Kapitel den Format-Begriff, der für digitale Filme von gesteigerter Bedeutung ist, zunutze, um vertikale und horizontale Digitalästhetiken zwischen Smartphones und der Annäherung an einen Film Look zu untersuchen.

Auch wenn Roger Odin das vertikale Format als Spezifik von Smartphone-Filmen verwirft, da »dieses offenbar einzige spezifische Merkmal nur selten zum Einsatz« komme und sich daher als »wenig produktiv« erweise,⁷⁰ lohnt sich ein Blick auf filmische Produktionen, die nach Atkinson⁷¹ *auf* und *für* Smartphones produziert wurden – bei denen also Produktion und Rezeption auf das Smartphone ausgerichtet sind –, im Hinblick auf deren Formate bzw. Ausrichtungen. Lisa Gotto fasst vertikale Smartphone-Filme als »neue Formen, [die sich] nicht nur imitierend an alten ausrichten, sondern über

69 Vgl. ebd., S. 24f.

70 Odin (2018): Das Zeitalter der Filmsprache ist angebrochen, S. 116.

71 Atkinson (2021): Smartphone Cinematics.

sie hinausweisen.«⁷² Sie schlägt vor, vertikale Videos als Medienspezifität von Smartphones zu fassen: »Sie würden dann neue Perspektiven suchen und eigene Dynamiken entwickeln; sich also auf ihre mediale Spezifität besinnen, auf das, was sie sind, was sie können und was sie von anderen bereits etablierten Formen unterscheidet.«⁷³ Da *TANGERINE* mit Hilfe des anamorphotischen Linsen-Adapters im CinemaScope-Format gedreht wurde, müsste demzufolge festgehalten werden, dass der Film einer Smartphones zugeschriebenen Medienspezifität geradezu zuwiderläuft. Doch obwohl Smartphones entscheidend zur Verbreitung vertikaler Videos beitragen, ist diese Ausrichtung nur eine Möglichkeit neben horizontalen (und quadratischen, runden und weiteren) Formaten digitaler Bildkulturen.⁷⁴ »Das Smartphone vereint mediale Funktionen, die sowohl horizontale als auch vertikale Bildschirmorientierungen nahelegen und so zur Rotation einladen«,⁷⁵ hält Olga Moskatova fest. Da es Smartphones möglich ist, mit einer simplen Handbewegung vom vertikalen in das horizontale Format zu wechseln, scheint es daher treffender, anstelle eine Medienspezifität ausgehend von vertikalen Formaten bestimmen zu wollen, genau diesen dynamischen Formatierungen von Smartphones⁷⁶ nachzugehen und damit medienspezifische Festschreibungen zu umgehen. Entsprechend lässt sich das Potential zur vertikalen wie auch horizontalen Formatierung von Smartphone-Filmen hervorheben, das sich auf die »Geste des Rotierens«⁷⁷ zurückführen lässt.⁷⁸ In ähnlicher Weise beschreibt Elisa

72 Gatto (2018): *Beweglich werden*, S. 234f.

73 Ebd., S. 235.

74 Zudem sind Panorama-Aufnahmen, für die das Smartphone langsam seitlich oder auf-/abwärts bewegt wird, um mehrere einzelne Aufnahmen zu einem besonders breiten Bild zu kombinieren, eine Standard-Einstellungsoption der Smartphone-Fotografie, die sich nur schwerlich in eine Medienspezifität des vertikalen einfügen ließe.

75 Moskatova (2021): *Ästhetik des Vertikalen*, 137.

76 Viele der hier angestellten Überlegungen zu Formaten und der Rotierbarkeit gelten ebenso für Tablets, deren Nutzungspraktiken sich in vielerlei Hinsicht mit denen von Smartphones überschneiden. Jedoch soll der Fokus in erster Linie auf Smartphones liegen, da sie weiter verbreitet sind als Tablets und insbesondere die Filmproduktion vor allem mit Smartphones und selten mit Tablets geschieht (auch wenn Tablets aufgrund des etwas größeren Displays womöglich in der Rezeption bevorzugt werden).

77 Moskatova (2021): *Ästhetik des Vertikalen*, S. 137.

78 Wie sehr die Geste des Rotierens Teil digitaler audio/visueller Bildkulturen ist, zeigt sich u.a. in der Aufforderung »Please Rotate Your Phone«, die teilweise mit entsprechenden (animierten) Symbolen begleitet wird, die ein abstrahiertes Smartphone und Pfeile, die die Richtung der Rotation andeuten, zeigen. Dies ist oftmals horizontalen

Linseisen die »Veranlagung« zur Flexibilität« von digitalen HD-Bildern und identifiziert diese als »um/formatierendes Potenzial der Hochauflösung«. ⁷⁹ Auch wenn sie sich mit der Datenübermittlung im Streaming befasst, lässt sich das umformatierende Potential digitaler audio/visueller Bilder auch auf die Möglichkeit zur Umformatierung zwischen vertikalen und horizontalen Ausrichtungen von Smartphone-Inhalten übertragen. Die Rotierbarkeit von Smartphones führt dabei zu ständigen Umformatierungen. Das Potential zur Umformatierung zwischen vertikalen und horizontalen Formaten digitaler audio/visueller Bilder fasse ich daher ausgehend von der Rotierbarkeit von Smartphones als *dynamische Formatierungen*. Die Formulierung lehnt sich an Sergej Eisensteins filmtheoretisches Konzept *Das dynamische Quadrat*⁸⁰ an, mit dem er in den 1930er Jahren das Ideal einer quadratischen Kinoleinwand entwirft, die in der Lage ist, sowohl vertikale, als auch horizontale Formate zu fassen: »Die ›dynamische‹ quadratische Leinwand ist eine Leinwand, die durch ihre Ausmaße die Möglichkeit bietet, in der Projektion jede nur denkbare geometrische Form einer Abbildungsfläche in voller Pracht zu fixieren.«⁸¹ Damit könne »die ganze Fülle der auf der Welt existierenden ausdrucksintensiven Rechtecke« in der Form des Quadrats vereinigt werden.⁸² Beispielsweise MOMMY von Xavier Dolan (2014) oder auch Filme von Wes Anderson wie THE GRAND BUDAPEST HOTEL (2014) oder ASTEROID CITY (2023), die sich die Möglichkeiten der digitalen Postproduktion und Projektion zunutze machen, indem sie Veränderungen der Aspect Ratio verwenden und damit dynamische Formatierungen auf die Kinoleinwand bringen, können als Annäherungen an dieses Ideal verstanden werden – auch wenn sie noch immer bei der horizontalen Ausrichtung bleiben und die Formatveränderungen nicht auf einer Rotation der Leinwand oder der Kamera beruhen, wie es sich für Smartphones beschreiben ließe. Auch existieren im Kino verschiedene Aspect Ratios nebeneinander, an die die Leinwand zu Beginn jeder Vorführung angepasst wird. Obwohl sich darin eine gewisse Dynamik ausmachen lässt, bleibt die

Videos vorgeschaltet, die auf vertikal orientierten Plattformen wie *Instagram* oder *TikTok* geteilt werden.

79 Linseisen (2020): High Definition, S. 157.

80 Eisenstein (1988 [1931]): Das dynamische Quadrat; vgl. dazu außerdem Moskatova (2020): Vertical Screening, S. 137; Casetti (2015): The Lumière Galaxy, S. 93; Göttel (2016): Die Leinwand, S. 58ff.

81 Eisenstein (1988 [1931]): Das dynamische Quadrat, S. 161; Herv. i. O.

82 Ebd.

horizontale Kinoleinwand jedoch der Standard. Was im Kino noch die Ausnahme darstellt, realisiert sich jedoch in Smartphones und ist grundlegend für deren Handhabung, die mit entsprechenden Nutzungspraktiken einhergeht. Verweist die vertikale Ausrichtung von Smartphones und deren Medieninhalten auf die Nutzung zum Telefonieren, Nachrichten schreiben oder Lesen und damit das »Format [...] auf die Medien Telefon und Buch«, lässt sich die horizontale Ausrichtung auf »die Präsentations- und Schaupraktiken von cinematisierten Bewegtbildern« zurückführen.⁸³ Doch letztlich »ist es seine Rotierbarkeit, die dieses Breitbild in ein vertikales Hochkantformat transformiert.«⁸⁴ Oder vielmehr ermöglicht die Rotierbarkeit die horizontale Nutzung von Smartphones, die in der Regel standardmäßig in der vertikalen Ausrichtung verwendet werden. Damit lassen sich die Rotierbarkeit und die dynamischen Formatierungen von Smartphones als Ausgangspunkt für das CinemaScope-Format von *TANGERINE* fassen.

Zwar ist der Wechsel zwischen horizontaler und vertikaler Ausrichtung schon in analoger und digitaler Fotografie oder auch digitalen Videos⁸⁵ und letztlich auch analogen Filmen technisch möglich, doch erst Smartphones stellen die entsprechende Infrastruktur in Form von Plattformen und Apps zur Verfügung, mit der sich vertikale Videos durchsetzen, verbreiten und in den digitalen audio/visuellen Bildkulturen von Smartphones gleichberechtigt neben horizontalen Formaten existieren. Zudem verdeutlichen die Rotierbarkeit und die dynamischen Formatierungen die Hybridität bzw. *in-betweenness* von Smartphones, die verschiedenste Funktionen und Medieninhalte vereinen, die mit jeweils verschiedenen Nutzungspraktiken, Ästhetiken und Formaten einhergehen. Die Adaptivität von Smartphones betrifft also auch die Formatierungen.

Im Folgenden werden diese Potentiale von Smartphone-Filmen exemplarisch untersucht und die durch die dynamischen Formatierungen hervorgebrachten vertikalen und horizontalen Formatästhetiken in ein Verhältnis zueinander gesetzt. Dazu wird zunächst die vertikale Ausrichtung ausgehend vom *Vertical Cinema Manifesto* und der *Instagram*-Serie *EVA.STORIES* untersucht,

83 Moskatova (2021): Ästhetik des Vertikalen, S. 138.

84 Ebd.

85 Beispielsweise im Amateurbereich mit digitalen Kompaktkameras oder auch digitalen Spiegelreflexkameras, die Funktionen zum Fotografieren und Filmen umfassen. Vgl. auch Ebd.

der daraufhin das horizontale Smartphone-CinemaScope-Format von TANGERINE entgegengestellt wird. In einem vorangestellten Exkurs wird zudem die Relevanz von Formaten sowie des Feldes der Format Studies für digitale Filme ausgeführt.

Exkurs: Format Studies

Marek Jancovic, Axel Volmar und Alexandra Schneider verweisen in *Format Matters. Standards, Practices, and Politics in Media Cultures* auf die semantische Unbestimmtheit des Format-Begriffs: »It seems to refer to certain material characteristics of media objects, such as shape and dimension, but can also describe structural or programmatic relationships between individual elements and their organizational logic.«⁸⁶ Axel Volmar ergänzt, dass es keine Theorie des Formats gebe und in der Medienwissenschaft kein einheitlicher Formatbegriff existiere, sondern »eine Vielzahl unterschiedlicher Definitionen im Umlauf sind, die sich jeweils auf bestimmte Medien oder medienpraktische Anwendungsbereiche beziehen.«⁸⁷ Auch er beschreibt die verschiedenen Erscheinungsweisen von Formaten:

etwa als geometrische Bestimmungen von Zuschnitten und Seitenverhältnissen, als dramaturgische Elemente von Rundfunksendungen bzw. thematische Zuspitzungen ganzer Sender oder als technische Spezifikationen digitaler Dateiformate. Formate bestimmen die ästhetischen Qualitäten von Medien ebenso entscheidend mit wie praktische, wirtschaftliche und juristische Aspekte ihrer Produktion, Distribution und Rezeption.⁸⁸

Vertikale und horizontale Formate beziehen sich zunächst auf »shape and dimension« bzw. »Zuschnitte und Seitenverhältnisse« und die Ausrichtung. Diese Bedeutung des Format-Begriffs, die auf Größe und Größenverhältnissen beruht, leitet Michael Niehaus von Papierformaten und den dominanten Ästhetiken der Malerei her.⁸⁹ Gerade bei letzterem sind die Kopplungen des vertikalen Portraits und der horizontalen Landschaftsmalerei derart prägend, dass die Bezeichnungen »Landscape« für Querformat und »Portrait« für Hochformat zunächst in die (digitale) Fotografie überführt wurden. Daran schließen die Bezeichnungen der Smartphone-Ausrichtung an, die in der Regel zunächst

86 Volmar et al. (2020): *Format Matters*, S. 8.

87 Volmar (2020): Das Format als medienindustriell motivierte Form, S. 20.

88 Ebd., S. 19.

89 Vgl. Niehaus (2018): Was ist ein Format?, S. 14; 30ff.

im Portrait-Modus bedient werden und einen Wechsel zum Landscape-Modus mit einer Drehung des Geräts und der gleichzeitigen Anpassung der Medieninhalte an die gewählte Ausrichtung im Sinne der Rotierbarkeit und der dynamischen Formatierungen ermöglichen.

Filmische Formate, die auf die Größe zielen, werden als Aspect Ratio bzw. Seitenverhältnis angegeben, wie den Standardformaten 4:3 oder 16:9, die »Bildschirm- oder Projektionsformate im Analogen wie Digitalen«⁹⁰ angeben. Für analoge Filme werden zudem Filmstreifenformate wie 70mm, 35mm, 16mm oder Super 8 unterschieden. Für digitale Filme sind hingegen Dateiformate relevant, wie das Digital Cinema Package (DCP), mit dem digitale Filmdateien für Kinos verschlüsselt zugänglich gemacht werden und das damit zugleich Zugänglichkeiten reguliert: Das »theatrical container format [...] territorializes films by preventing their uncontrolled exhibition, distribution, and relocation«.⁹¹ Über Kompressionsformate wie beispielsweise MP3/WAV für Audio-, MP4/AVI/MOV für Video-, GIF/JPEG für Bild- oder DOC/TXT/PDF für Text-Dateien werden Zugänge vereinfacht, die verdeutlichen, »wie eng die digitale Kultur des Teilens, Verschickens und Verbreitens von Bild- und Audiomaterial über vernetzte Medien mit Formaten zusammenhängt.«⁹² So sind es insbesondere die Video- und (Bewegt-)Bild-Formate wie MP4, AVI, JPEG oder auch GIF, die die Zirkulation und damit auch die Relocation von Filmen ermöglichen und sie u.a. in Smartphones rezipierbar machen. Darüber hinaus zirkulieren filmische Bilder als Videoausschnitte, Screenshots oder in den tonlosen Bewegungsschleifen der GIFs⁹³ zwischen verschiedenen digitalen Medien der Relocation und durchlaufen dabei verschiedene Umformatierungen. Die Standardisierung und Normierung von Formaten dienen der Interoperabilität zwischen verschiedenen Geräten und Medien,⁹⁴ ebenso wie der Regulierung von Zugänglichkeiten, indem Formate »die Zirkulation von Wissen und Erfahrung ermöglichen, gleichzeitig aber auch reglementieren.«⁹⁵ Relocation lässt sich somit als Medienwechsel fassen, der oftmals mit Umformatierungen einhergeht, beispielsweise der Dateiformate oder auch

90 Moskatova (2021): Ästhetik des Vertikalen, S. 130.

91 Moskatova (2020): Vertical Screening, S. 131.

92 Moskatova (2021): Ästhetik des Vertikalen, S. 130.

93 Vgl. dazu Moskatova (2020): Überschuss, Detail, Bewegung.

94 Vgl. Volmar (2020): Das Format als medienindustriell motivierte Form, S. 27.

95 Fahle et al. (2020): Medium | Format, S. 12.

der Größenverhältnisse. Olga Moskatova weist auf die Relevanz von Umformatierungsprozessen für die Relocation filmischer Bilder hin und beschreibt die Anpassung an verschiedene Leinwand- und Bildschirmgrößen als Frage der Reformatierung: »relocation [...] implies reformatting, i.e. changes of formats. [...] On today's small screens, formats such as mp4, AVI or GIF turn films into clips and image quality into accessibility.«⁹⁶ Übergänge zwischen digitalen Medien und Kinoleinwänden und anderen Bildschirmen, in der Rezeption ebenso wie in der Produktion, lassen sich auch als Übergänge zwischen verschiedenen Formaten, als Umformatierungsprozesse, beschreiben. Da in dieser Arbeit digitale Medien, die in der Filmproduktion verwendet und in filmische Logiken überführt werden, im Fokus stehen, wird nun die Relevanz von Umformatierungsprozessen und -operationen deutlich, die diese Überführungen ermöglichen. Neben den ausgehend von TANGERINE untersuchten Bildformaten, die sich auf Größenverhältnisse und Ausrichtungen beziehen, spielen vor allem Dateiformate dabei eine entscheidende Rolle.

Einen entscheidenden Beitrag zur Etablierung der Format Studies hat Jonathan Sterne mit *MP3. The Meaning of a Format*⁹⁷ geleistet. Darin plädiert er für eine Formattheorie, die Medientheorien ergänzen könne: »If there is such a thing as media theory, there should also be format theory. Writers have too often collapsed discussions of format into their analyses of what is important about a given medium.«⁹⁸ Formattheorie könne dazu dienen, die den Medien zugrundeliegenden, teils versteckten Operationen in den Blick zu nehmen.⁹⁹ Formate verweisen auf ihre Gemachtheit, sie sind »alles andere als neutral und widersprechen einer essenzialistischen bzw. ontologischen Vorstellung von Medialität und Technik.«¹⁰⁰ Vielmehr stellen »die mit Formaten verbundenen Praktiken und Ästhetiken [...] Kondensationen kultureller Aushandlungsprozesse«¹⁰¹ dar. Formattheorie ermögliche somit eine genauere Analyse der Praktiken, Operationen und Infrastrukturen, die Medien zugrunde liegen und fordere damit »greater specificity when we talk in general terms about media.«¹⁰² Zudem schärfe Formattheorie den Blick auf die jeweils spezifischen

96 Moskatova (2020): Vertical Screening, S. 131.

97 Sterne (2012): *MP3. The Meaning of a Format*.

98 Ebd., S. 7.

99 Vgl. ebd., S. 8.

100 Fahle et al. (2020): *Medium | Format*, S. 12.

101 Ebd.

102 Sterne (2012): *MP3. The Meaning of a Format*, S. 11; Herv. i. O.

historischen Formationen und Veränderungen von Medien.¹⁰³ Haidee Wasson überträgt in ihrem Aufsatz *Formatting Film Studies* Sternes Vorschlag der Format Studies in die Filmwissenschaft und sieht darin ein präziseres Analyseinstrument für filmische Wissensformen, Praktiken und Materialitäten als den Medien-Begriff, den sie als »ahistorical, unchanging, and thus rather expansive«¹⁰⁴ beschreibt. Damit zielt sie vor allem auf einen Medienbegriff der Filmwissenschaft, der versucht »den Film« definitorisch festzuschreiben und insbesondere an das Kino-Dispositiv zu binden, wobei es sich jedoch um eine »highly specific and often prescriptive definition of cinema and its »cinematic apparatus««¹⁰⁵ handelt, die den in Kapitel eins dargelegten Verlusterzählungen der Digitalisierung zum Opfer fallen muss. Der Ansatz, sich statt mit einem unveränderlichen Konzept von Medien – insbesondere des Films – vielmehr mit Formaten zu befassen, erlaube es, die spezifischen technologischen Artikulationen von Medien sowie die ihnen zugrundeliegenden Praktiken medienhistoriografisch in den Blick zu nehmen.¹⁰⁶ Formate zu untersuchen, ermögliche »interrogating what seems natural about our mediated worlds«¹⁰⁷ und sich den historischen Veränderlichkeiten filmischer Formen zu nähern. Mit Sterne und Wasson lassen sich Kino-Standards wie die Projektion von 35mm-Zelluloid mit 24 Bildern pro Sekunde im CinemaScope-Format als eine Möglichkeit verstehen, die durch die Standardisierung dieser Formate zwar einen besonderen Stellenwert einnimmt, jedoch zu keinem Zeitpunkt die einzige Ausprägung des Mediums Film oder des Kinos darstellt.¹⁰⁸ Vielmehr verdeutlichen die vielfältigen und veränderlichen Ausprägungen von Filmen, die zahlreichen möglichen Formate sowie die Prozessualität der ständigen Umformatierungen die Bedeutungspluralität dessen, was als »Film« zu fassen ist – insbesondere im Hinblick digitale Filme. Da es der Blick auf Formate besonders gut erlaubt, die Transformationsprozesse der Digitalisierung zu fassen, werden die Format Studies als zusätzliches Instrumentarium für die in diesem Kapitel angestrebte Analyse in Stellung gebracht. Mit den Format Studies gedacht lässt sich das Vorhaben dieser Arbeit, anstelle nach Medienspezifität vielmehr nach Praktiken und Ästhetiken zu fragen, um eine

103 Vgl. ebd.

104 Wasson (2015): *Formatting Film Studies*, S. 58f.

105 Ebd., S. 57f.

106 Vgl. ebd., S. 59.

107 Ebd.

108 Vgl. ebd.

Befragung von Operationen und Formaten ergänzen. Entsprechend können Ansätze der Format Studies dazu beitragen, um im Sinne der in dieser Arbeit vorgenommenen strategischen Veruneindeutigung digitaler Filme nicht deren Medienspezifika festzuschreiben, sondern vielmehr die Transformationen, Kontinuitäten und die jeweiligen spezifischen Ausformungen in den Blick zu nehmen und nach den damit einhergehenden Praktiken und Ästhetiken zu fragen. Den Fokus auf Formate zu lenken, dient ebenso dem Vorhaben dieses Kapitels, Smartphone-Filme im Spannungsfeld zwischen historischen Traditionen und den Transformationsprozessen der Digitalisierung zu verorten. Davon ausgehend werden nun zwei spezifische Formatierungen von Smartphone-Filmen hinsichtlich ihrer ästhetischen Qualitäten, Medienpraktiken und historischen Zusammenhänge untersucht: vertikale und horizontale Formate. Die folgende Untersuchung zielt darauf, diese Formate als spezifische mediale Artikulation des Filmischen in ihren jeweiligen historischen und medienkulturellen Kontexten zu verorten.

Vertikale Smartphone-Ästhetiken

Wie Lisa Gotto unter Rückbezug auf das YouTube-Video *Vertical Video Syndrome. A PSA*¹⁰⁹ der Webserie *Glove and Boots* herausstellt, gilt das horizontale Bildformat als »Zielvorgabe des ästhetisch Akzeptablen«, wogegen das vertikale Format als »unerwünschte[] Abweichung« oder »Fehlleistung« abgegrenzt wird.¹¹⁰ In dem Video heißt es unter anderem: »Vertical Video Syndrome is dangerous. Motion Pictures have always been horizontal. Televisions are horizontal. Computer Screens are horizontal. People's eyes are horizontal. We aren't built to watch vertical videos.«¹¹¹ Mit Verweisen auf die historisch dominierende horizontale Ausrichtung von Kinoleinwänden und Bildschirmen und der Anordnung der menschlichen Augen, wird das horizontale Bildformat hier als Norm des Filmischen gesetzt. Es wird gleichermaßen naturalisiert und historisiert, wobei im Zuge dessen historische Formatentwicklungen unsichtbar gemacht werden. Doch mit der Verbreitung von Smartphones und insbesondere Apps wie *TikTok* oder *Instagram* nimmt auch die Verbreitung von vertikalen audio/visuellen Bildern und Videos zu, sodass die Norm des horizontalen Bildformats zumindest in diesem Bereich ins Wanken gerät. In ihrer Antwort auf das *Vertical Video Syndrome* formulieren Miriam Ross and Maddy Glen ein *Vertical Cinema*

109 *Glove and Boots* (2012): *Vertical Video Syndrome*.

110 Gotto (2018): *Beweglich werden*, S. 234.

111 *Glove and Boots* (2012): *Vertical Video Syndrome*.

Manifesto,¹¹² in dem sie einen »extreme counter-view in the form of parodic hyperbole«¹¹³ einnehmen und – unter Bezugnahme auf Laura Mulveys einflussreiches Essay *Visual Pleasure and Narrative Cinema*¹¹⁴ – horizontale Bildformate mit einem voyeuristischen, männlichen Blick auf weibliche Körper verknüpfen, denen sie ein feministisches Potential vertikaler Formate entgegenstellen (Abb. 01a-b). Dazu werden insbesondere Filmausschnitte aus Hollywood-Filmen oder von berühmten Schauspielerinnen gezeigt, in denen Frauen liegen, in der Badewanne sitzen oder sich vorbeugen, sodass ihre Körper in der Horizontalen, oftmals im CinemaScope-Format, gefilmt und dabei von der Kamera in Einzelteile zerlegt werden. »These clips and images were chosen because they displayed female bodies in a horizontal fashion that correlated with the extreme feminist argument that we were positing in the manifesto«,¹¹⁵ schreiben Ross und Glen im das Video-Essay begleitenden Aufsatz. Demgegenüber steht als feministisch einzuschätzendes Bildmaterial, wie Aufnahmen der Suffragetten-Bewegung oder einflussreicher weiblicher Künstlerinnen, das im Video-Essay vertikal formatiert wird, um so das Argument vorzubringen, dass das horizontale Format mit einem männlich-voyeuristischen Blick auf weibliche Körper verbunden sei, während das vertikale Format eine feministische Alternative dazu darstelle und – wie sich ergänzen ließe – eine Zerstörung des voyeuristischen-skopophilischen Blicks einlösen könne, wie es Laura Mulvey fordert.¹¹⁶ »It's time for us to stand up for ourselves«,¹¹⁷ sagt eine Frauenstimme im Voice-Over des Video-Essays. Die Forderung lautet: »We want our images to stand tall. We want a new regime. We want a vertical regime.«¹¹⁸ Die Autorinnen betonen, dass sie mit dieser dialektischen Strategie die Zuschauer*innen dazu anregen wollen »to critically interrogate the positions of both videos. Our hope was that viewers would ultimately arrive at a nuanced appreciation of the possibilities available for both horizontal and vertical framing.«¹¹⁹ Die Antwort auf die Geschichte horizontaler Bild- und Bildschirm-Formate, wie sie von *Glove and Boots* dargelegt wird, ist daher die Geste des Rotierens: eine junge Frau hält ein Smartphone und anschließend ein Tablet vor ihrem

112 Ross/Glen (2013): Vertical Cinema Manifesto.

113 Ross/Glen (2014): Vertical Cinema.

114 Mulvey (1975): Visual Pleasure and Narrative Cinema.

115 Ross/Glen (2014): Vertical Cinema.

116 Mulvey (1975): Visual Pleasure and Narrative Cinema, S. 17.

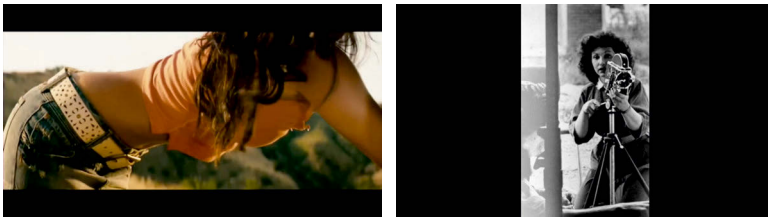
117 Ross/Glen (2013): Vertical Cinema Manifesto.

118 Ebd.

119 Ross/Glen (2014): Vertical Cinema.

Körper, die sie jeweils vom Horizontalen ins Vertikale und weiter ins Horizontale dreht und damit verdeutlicht, dass Bildschirme »don't have to stay horizontal«, ¹²⁰ wie es im Voice-Over heißt. Somit lässt sich der filmischen Norm des Horizontalen das vertikale Format nicht nur als Abweichung, sondern vielmehr als Alternative entgegenstellen, die eigene ästhetische Qualitäten hervorbringt und auf der Geste des Rotierens beruht.

Abb. 01a-b: *Vertical Cinema Manifesto*: Horizontal formatierter Blick auf weibliche Körper (links) und vertikal formatiertes feministisches Bildmaterial (rechts).



Quelle: Ross/Glen (2013): *Vertical Cinema Manifesto*.

Die vermeintliche Fehlleistung des Vertikalen lässt sich vor allem daran knüpfen, dass das Bild nicht mit dem Rahmen, allen voran einem horizontalen Bildschirm zusammenfällt. Werden vertikale Videos auf vertikal gehaltenen Smartphone-Displays rezipiert, fällt das Format zunächst nicht im Sinne einer Fehlleistung auf. Dies ist insbesondere bei filmischen Formen der Fall, die für die Rezeption auf Smartphones produziert wurden, wie beispielsweise der Web-Serie *EVA.STORIES* (Matti Kochavi/Maya Kochavi, 2019), die über die Story-Funktion von *Instagram* zu sehen ist. Hier fallen in erster Linie die Bildfilter, Effekte, Emojis, Hashtags, Textelemente, die interaktiven Tools und auch die Selfie-Perspektive ins Auge. Bei der Serie handelt sich um eine Adaption des Tagebuchs der 13-jährigen Eva Heyman aus Ungarn, die 1944 in das Konzentrationslager Auschwitz deportiert und dort getötet wurde. Ausgehend von der Frage »What if a girl in the Holocaust had Instagram?« verwendet die fiktionalisierte Eva die Story-Funktion von *Instagram*, um die Wochen und Tage vor ihrer Deportation festzuhalten.¹²¹ Den formalen Vorgaben von *Instagram*

¹²⁰ Ross/Glen (2013): *Vertical Cinema Manifesto*.

¹²¹ Die Stories wurden vorproduziert und alle innerhalb eines Tages veröffentlicht. Ein ähnliches Format vom SWR und BR, das auf *Instagram* unter dem Titel ICH BIN SOPHIE

entsprechend, sind die Stories im vertikalen Format aufgenommen. Die ästhetischen Mittel digitaler Bildkulturen sind unter anderem deshalb auffällig, weil sie für die Holocaust-Thematik der *Instagram*-Serie zumindest ungewöhnlich, wenn nicht unpassend, erscheinen. In Anbetracht der ohnehin anachronistischen medialen Rahmung von EVA.STORIES, erscheint die Verwendung der ästhetischen Mittel jedoch nur folgerichtig. Zudem legen Lital Henig und Tobias Ebbrecht-Hartman dar, wie die Übernahme der stilistischen und narrativen Mittel von *Instagram* dazu beiträgt, das Gedenken an den Holocaust in den Social-Media-Alltag der Nutzer*innen zu integrieren und damit neue Formen der Erinnerungskultur zu schaffen. Die Autor*innen sehen darin einen »responsive space« für die Zuschauer*innen, der gerade durch die Verwendung der *Instagram*-Story mit den dazugehörigen Ästhetiken in Anlehnung an ein Tagebuch, diese zu Zeug*innen von Evas Geschichte mache.¹²²

Wird EVA.STORIES wie intendiert über die *Instagram*-App auf einem Smartphone rezipiert, fällt das Bildformat »mit dem vertikal gehaltenen Bildschirm zusammen«¹²³ und entsprechend nicht störend auf. Anders verhält es sich, wenn vertikale Videos auf einem horizontal ausgerichteten Bildschirm gesehen werden. Hier werden die Videobilder gestreckt oder angeschnitten oder das Format wird mit dem Pillarbox-Verfahren angepasst, mit dem rechts und links neben dem eigentlichen Bildinhalt schwarze oder weiße Balken den überflüssigen Bildraum füllen. Dieses Verfahren ist vor allem für die Anpassung von 4:3-Inhalten für 16:9-Bildschirme, insbesondere im Fernsehen, bekannt. Die Anpassung von Breitbildformaten wie beispielsweise dem CinemaScope-Format für 16:9-Bildschirme geschieht entweder über das Letterbox-Verfahren, bei dem am oberen und unteren Bildrand schwarze Balken eingefügt werden, oder mit dem Pan-and-Scan-Verfahren, bei dem Breitbildformate an den Rändern angeschnitten werden, um für 4:3-Fernsehbildschirme angepasst zu werden.¹²⁴ Die schwarzen Balken, die neben vertikalen Videos in horizontalen Playern oder Bildschirmen erscheinen, wirken als Störmomente und werden damit zu ästhetischen Markierungen

SCHOLL (Tom Lass, 2021–2022) das letzte Lebensjahr von Sophie Scholl in Form von Posts und Stories fiktionalisiert, veröffentlicht die Beiträge über einen Zeitraum von knapp einem Jahr. Damit wird nicht nur ein größerer zeitlicher Realismus geschaffen, auch nutzt das Sophie-Scholl-Projekt damit die interaktiven Möglichkeiten der Plattform und wird entsprechend stärker in den Medien-Alltag der Nutzer*innen integriert.

122 Henig/Ebbrecht-Hartmann (2020): *Witnessing Eva Stories*, S. 219.

123 Moskatova (2021): *Ästhetik des Vertikalen*, S. 128.

124 Distelmeyer (2011): *Recreation: CinemaScope und Electronic Hollywood*, S. 253f.

der mit Gotto beschriebenen Fehlleistungen vertikaler Videos. Wie schon beim Übergang von der Kinoleinwand zum Fernsehbildschirm, markieren die Fehlleistungen zugleich Übergänge zwischen Plattformen – z.B. von *Instagram* zu *YouTube*, wo die einzelnen Story-Videos von EVA.STORIES zusammengefasst als knapp einstündiges Video hochgeladen wurden –, die oftmals auch Übergänge zwischen Medien – in diesem Beispiel vom Smartphone zum Laptop – sind, und äußern sich in einer gewissen Inkompatibilität der Formate, in Umformatierungsfehlern. Gleiches gilt auch beispielsweise für horizontale TV-Beiträge, die auf vertikal oder quadratisch ausgerichteten Smartphone-Apps wie *Instagram* geteilt werden, wobei die überschüssige Bildschirmfläche oftmals mit unscharfen Verlängerungen des Videobildes oder auch einfarbigen oder schwarzen Flächen gefüllt werden. »Das vertikale Bildformat zieht also vor allem dann Aufmerksamkeit auf sich, wenn Bild- und Bildschirmformat nicht übereinstimmen.«¹²⁵ Dies entspricht der Beobachtung von Michael Niehaus, dass Formate gewöhnlich unauffällig sind und erst auffällig gemacht werden¹²⁶ – hier durch den Medienwechsel und die dadurch produzierten überschüssigen Bildräume. In diesem Falle verweisen die nicht-passenden Bildformate somit auf Migrationsprozesse der audio/visuellen Bilder.¹²⁷ Solcherart Störungen im Medienwechsel lassen darauf schließen, dass für vertikale Videos und Filme die Produktion und Rezeption mit Smartphones intendiert oder zumindest bevorzugt werden. So wird das vertikale Format in EVA.STORIES erst durch Migrationsprozesse zur Fehlleistung, die Störung tritt erst auf, wenn Smartphone-Filme in anderen Medien auftauchen. Die Vertikalität, ebenso wie die Social-Media-Ästhetiken, verdeutlichen die Kopplung der vertikalen Videos von EVA.STORIES an digitale Bildkulturen und insbesondere die Formate, Praktiken und Ästhetiken von Smartphones.

Indem Abweichungen vom horizontalen Format als Fehlleistungen und Störmomente ausgewiesen werden, wird die Dominanz und Normativität des horizontalen Formats gestärkt, die jedoch selbst aus einer Geschichte der Formatadaptionen hervorgegangen ist.¹²⁸ Zwar ist das vertikale Format in (digitalen) Fotografien oder der Malerei weit verbreitet, im Kino ist es jedoch außerhalb experimenteller Formen oder des Expanded Cinema kaum

125 Moskatova (2021): Ästhetik des Vertikalen, S. 128.

126 Vgl. Niehaus (2018): Was ist ein Format?, S. 27.

127 Vgl. Moskatova (2021): Ästhetik des Vertikalen, S. 128.

128 Vgl. ebd., 137.

anzutreffen.¹²⁹ Split-Screen-Verfahren, Rahmungen innerhalb von filmischen Bildern wie Türen oder Spiegel-Aufnahmen¹³⁰ oder auch Bild-im-Bild-Montagen können zwar vertikale Ästhetiken hervorbringen, doch handelt es sich dabei nicht um genuin vertikale Filme. Auch wenn vertikale Formate vor allem im Zusammenhang mit Smartphones auftreten, äußert sich *Vertical Cinema* in jüngerer Zeit in Projekten wie vertikalen Film Festivals,¹³¹ die zu einer Institutionalisierung und »(self-)historization of vertical framing and screening«¹³² beitragen. Doch obwohl sich vertikale filmische Formate finden lassen,¹³³ hat sich im Kino das horizontale Format durchgesetzt, dessen (nicht lineare) »history of [...] standardization«¹³⁴ Olga Moskatova in drei Schritten nachvollzieht: als »erste historisch dominante filmische Formatnorm«¹³⁵ gilt eine Aspect Ratio von 4:3 bei 35mm-Filmmaterial, die auf Thomas Edisons Kinetoskop um 1900 zurückgeht; im Zusammenhang mit dem Tonfilm wird in den 1920ern das Academy-Standard-Format mit einer Aspect Ratio von 1:1,37 eingeführt, worauf in den 1950ern die Institutionalisierung von Breitbildformaten wie CinemaScope und Cincerama folgt.¹³⁶ Entsprechend ist »das Format des Kinobildes« ebenso »Schauplatz wechselnder Standards«¹³⁷ wie die Formate anderer Bildschirm-Medien. Die vom Kino geprägten Bildformate wurden zudem zunächst für Fernsehbildschirme und daraufhin auch für PC- und Laptop-Bildschirme sowie Smartphones übernommen, die mit dem noch immer weit verbreiteten 16:9-Seitenverhältnis ein Kompromiss-Format gefunden haben, das verschiedene Seitenverhältnisse mathematisch abbilden

129 Vgl. Moskatova (2020): Vertical Screening, S. 127.

130 Vgl. dazu Hanich (2017): Reflecting on Reflections, S. 133ff; sowie Shackleton (2017): Frames and Containers.

131 So gibt es zum Beispiel das in Prag gegründete *Vertifilms*, das zuletzt im August 2023 in Tijuana, Mexiko stattgefunden hat (<https://www.facebook.com/Vertifilms/>), sowie das in Australien gegründete *Vertical Film Festival*, das sich selbst als »World's first competition for vertical video« bezeichnet und von 2014–2018 ausgerichtet wurde (<https://www.adamsebire.info/vertical-film-festival/about>).

132 Moskatova (2020): Vertical Screening, S. 127f.

133 Für Beispiele für vertikale Werbe-, Animations- und Kurzfilme sowie Videokunst-Arbeiten abseits amateurhafter Videos vgl. Ross (2014): Vertical Framing Video Essay.

134 Moskatova (2020): Vertical Screening, S. 127.

135 Moskatova (2021): Ästhetik des Vertikalen, S. 135.

136 Vgl. Moskatova (2020): Vertical Screening, S. 127; Moskatova (2021): Ästhetik des Vertikalen, S. 135.

137 Brinckmann (1997): Die anthropomorphe Kamera, S. 278.

kann.¹³⁸ Somit hat das Kino einen entscheidenden historischen Beitrag zur Normierung und Standardisierung horizontaler, rechteckiger Bewegtbildformate, die sich gegen runde, ovale oder quadratische und insbesondere vertikale Formen durchgesetzt haben, geleistet.¹³⁹ Vor dem Hintergrund der wechselhaften Geschichte horizontaler Formate, die deren Standardisierung und Normierung dennoch nicht entgegen lief, lässt sich die »historische[] Tragweite« des vertikalen Formats von Smartphone-Filmen verstehen, »weil sie diese über 100-jährige Geschichte, in der der Film die Standards für Bewegtbilder vorgab, umarbeiten.«¹⁴⁰

So ist das *Vertical Video Syndrome* aus dem Jahr 2012 Ausdruck eines beginnenden Transformationsprozesses, dem zunächst mit Ablehnung begegnet wurde. Laut Dave Neal und Miriam Ross nahmen die Verbreitung und Akzeptanz vertikaler Videos in Social Media jedoch seit ca. 2010 immer stärker zu.¹⁴¹ Dazu hat nicht zuletzt die *Ice Bucket Challenge* im Sommer 2014 beigetragen, eine Aktion um Aufmerksamkeit und Spenden für die Nervenkrankheit ALS zu generieren.¹⁴² Die Challenge veranlasste zahlreiche Prominente wie auch Privatpersonen dazu, Videos von sich selbst ins Internet zu stellen, in denen sie sich einen Eimer eiskaltes Wasser über Kopf und Körper gießen. Dies leistete laut Neal und Ross einen entscheidenden Beitrag zur Konsolidierung vertikaler Videos in Social Media.¹⁴³ Bei diesen Videos ging es weniger darum, auf »korrekte« Ausrichtung und Wahl der Einstellung zu achten als vielmehr darum, einen persönlichen Moment mit den Follower*innen oder Freund*innen über Social Media und Messenger-Dienste zu teilen und die Videos auf den entsprechenden Plattformen zu verbreiten.¹⁴⁴ Die Videos wurden in der Regel mit einem Smartphone aufgenommen und auch auf diesem geteilt und angeschaut. Der Vorteil der vertikalen Videos lag zudem darin, den ganzen, meist stehenden Körper erfassen zu können und so dessen Reaktion auf das kalte Wasser, die dem Gefühl der Lähmung, das der Nervenkrankheit ähnelt und damit zentral für die Challenge ist, einzufangen. So sind es also auf die Körperreaktionen ausgelegte Videos, die die Verbreitung vertikaler Videos

138 Vgl. Moskatova (2021): Ästhetik des Vertikalen, S. 136.

139 Vgl. Hovet (2017): The Persistence of the Rectangle.

140 Moskatova (2021): Ästhetik des Vertikalen, S. 137.

141 Vgl. Neal/Ross (2018): Mobile Framing, S. 152.

142 Vgl. Bast (2014): Ice Bucket Challenge.

143 Vgl. Neal/Ross (2018): Mobile Framing, S. 152.

144 Vgl. ebd.

entscheidend vorantreiben. Auch die für *TikTok* typischen Tanz-Videos, ebenso wie andere Formen, die »aufrechte, sich bewegende Menschen« zeigen, zeugen von einer »anthropomorphen Neigung des Vertikalen«¹⁴⁵ und einer Orientierung am Körper. Apps wie *Snapchat* und *TikTok*, die auf das vertikale Format ausgelegt sind, verbreiten sich seit 2016 bzw. 2018. In Reaktion auf deren Erfolge führt auch *Instagram*, die zunächst auf das Quadrat festgelegte Foto-App, die Story-Funktion ein und verfestigt den Gebrauch vertikaler Videos in Social Media zusätzlich.¹⁴⁶ Diese Plattformen zeichnet aus, dass sie von Grund auf für die mobile Nutzung auf Smartphones ausgelegt sind, anders als beispielsweise *YouTube*, das sich noch stärker an Computerbildschirmen orientiert, deren horizontales Format wiederum von Fernsehbildschirmen und Kinoleinwänden ausgeht.¹⁴⁷ Anstelle dieser traditionellen ästhetischen Norm zu folgen, ist in vertikal ausgerichteten Anwendungen der »content [...] designed to match the pre-existent technological function of the mobile phone that increasingly encourages the user to hold the screen in a portrait orientation«.¹⁴⁸ Dies verweist auch auf die Inhalte der Plattformen, die vor allem auf User Generated Content setzen, der direkt mit Smartphones produziert wie auch rezipiert wird. Ausgehend von den Bedürfnissen der Nutzer*innen, die Smartphones meist vertikal in einer Hand halten, wird das Format bestimmt: »human-centred desires drive a technological infrastructure«¹⁴⁹ wie auch die Praktiken und Ästhetiken. Produktions- wie auch Rezeptionsweise spiegeln sich ebenso im Format wie die Untrennbarkeit von Smartphones von den Körpern der Nutzer*innen. Neal und Ross sprechen von der »embodied ›normalisation‹ of vertical framing«.¹⁵⁰ Heidi Rae Cooley bezeichnet die Relation zwischen Hand und Smartphone als ›fit‹: Die Geste des in der Hand gehaltenen Smartphones versteht sie als eine Kopplung zwischen Mensch und Gerät, bei der »the hand and the device undergo a ›becoming

145 Moskatova (2021): Ästhetik des Vertikalen, S. 131.

146 Anfang 2025 hat *Instagram* zudem die Standard-Einstellung der Vorschaubilder für Posts im Profil geändert, sodass diese nicht mehr als Quadrate, sondern im vertikalen 3:4-Seitenverhältnis angezeigt werden.

147 *YouTube* bietet für den Player neben Standardansicht, Vollbild und Mini-Player auch einen Kinomodus an, hat allerdings inzwischen auch eine vertikale Player-Option nachgerüstet.

148 Neal/Ross (2018): *Mobile Framing*, S. 154.

149 Ebd.

150 Ebd.

one«.«¹⁵¹ Auch Timo Kaerlein verweist auf die »Bedeutung wechselseitiger Anpassungs- und Austauschverhältnisse von Körpern und Medien«, ¹⁵² von denen ausgehend er *Smartphones als digitale Nahkörpertechnologien* entwirft, wie der Titel seiner Studie lautet. Das vertikale Format entwickelt sich in Relation zwischen Medium und Körper und lässt sich auf die Art und Weise, wie Nutzer*innen ihre Smartphones in der Hand halten, und damit auf Nutzungspraktiken zurückführen. Die vertikale Nutzung des Geräts, dessen Portrait-Modus in der Regel die Ausgangsposition darstellt, wirkt auf die Formate, wie auch Inhalte und Ästhetiken zurück, sodass sich die Entwicklung von vertikal angelegten Smartphone-Anwendungen und von vertikalen Video-ästhetiken gegenseitig bedingen. Axel Volmar betont den »fundamentale[n] Zusammenhang zwischen Formaten und den umgebenden finanziellen wie materiellen Bedingungen der Medienproduktion [...], aber auch der Distribution und der Rezeption.«¹⁵³ Formate entstehen nicht ausgehend von den medialen Inhalten, sondern vielmehr aufgrund von Rahmenbedingungen, die wiederum auf die Inhalte zurückwirken, so wie sich vertikale Smartphone-Formate auf die Nutzungspraktiken von Smartphones zurückführen lassen. Die Vertikalität stellt somit ein spezifisches Potential von an Smartphones gekoppelten filmischen Formen dar, das (noch) insbesondere im Kontext von Social-Media-Plattformen auftritt und einen immer größeren Stellenwert in digitalen audio/visuellen Bildkulturen einnimmt. »It is only in today's digital image culture that the [vertical; A. J.] format becomes prevalent on an everyday basis, embedding its aesthetics of plasticity, size and spatialization into a new cultural context.«¹⁵⁴ Auch wenn das vertikale Format nicht als Medienspezifisch von Smartphones ausgewiesen werden soll, so lässt sich doch die enge Kopplung zwischen Format und Medium feststellen.

Smartphone-CinemaScope

Nachdem zuvor bereits die Entwicklungen horizontaler Formate nachgezeichnet und die enge Verknüpfung von vertikalen Formaten mit Smartphone-Ästhetiken und -Praktiken herausgearbeitet wurde, wird der Blick im Folgenden auf ein spezifisches horizontales Filmformat und damit auf die den vertikalen

151 Cooley (2004): It's all about the Fit, S. 137.

152 Kaerlein (2018): Smartphones als digitale Nahkörpertechnologien, S. 22.

153 Volmar (2020): Das Format als medienindustriell motivierte Form, S. 24.

154 Moskatova (2020): Vertical Screening, S. 138.

len Videos scheinbar entgegengesetzte, extreme horizontale Ausrichtung des Smartphone-CinemaScope von TANGERINE gelenkt.

Wurde eingangs die Eröffnungsszene von TANGERINE bereits als Hommage an PULP FICTION von Quentin Tarantino beschrieben, so lässt sich insbesondere das CinemaScope-Format als ästhetische Anleihe an postmoderne wie auch klassische Hollywood-Filme verstehen. CinemaScope erlebte vor allem im Hollywood-Kino der 1950er und -60er Jahre seine Höhepunkte und wird in TANGERINE mit Hilfe des anamorphotischen Linsen-Adapters erzielt. Der Adapter ermöglicht laut Herstellerangaben eine Aspect Ratio von bis zu 2,4:1,¹⁵⁵ wobei für TANGERINE in einem Seitenverhältnis von 2,35:1 vorliegt. Als CinemaScope werden Seitenverhältnisse zwischen 2,66:1 und 1,66:1 bezeichnet, sodass sowohl TANGERINE, als auch PULP FICTION mit einer Aspect Ratio von 2,39:1, diesem Format entsprechen. Das durch die Verwendung des Linsen-Adapters erreichte CinemaScope lässt TANGERINE in den Worten des Regisseurs Sean Baker »look like a bigger film«.¹⁵⁶ So lässt sich das Format als Annäherung an einen Film Look verstehen, der laut Rothöhler nach wie vor die »visuelle Signatur kapitalintensiver Hollywoodproduktionen«¹⁵⁷ bestimmt. Entsprechend steht TANGERINE in einer Traditionsgeschichte Hollywoods, die sich über das Format erzählen lässt.

Jan Distelmeyer zieht eine historische Linie von der Einführung der Breitwandformate Cinerama und CinemaScope in den Jahren 1952/53 über die Blockbuster-Erfolge der 1970er Jahre mit u.a. JAWS (Steven Spielberg, 1975) und STAR WARS – beide mit einer Aspect Ratio von 2,39:1 – bis hin zum postklassischen bzw. postmodernen Kino in deren Nachfolge.¹⁵⁸ Zugleich lässt sich das Breitwandformat noch vor der Einführung von CinemaScope verorten, das sich laut Distelmeyer »auf eine Tradition [...] [stützen kann], die ihrerseits mindestens so alt war wie der Film selbst«.¹⁵⁹ Dazu führt er Versuche mit 60-, 70-, oder 75mm-Filmmaterial an, die u.a. von den Lumière-Brüdern oder MGM schon um 1900 und bis in die 1930er Jahre durchgeführt wurden.¹⁶⁰

155 Vgl. Moondog Labs (o.J.): 1.33X ANAMORPHIC LENS – BAYONET MOUNT.

156 Baker in McGarry (2015): How to make a movie with an iPhone.

157 Rothöhler (2013): High Definition, S. 21.

158 Vgl. Distelmeyer (2011): Recreation: CinemaScope und Electronic Hollywood, S. 252.

159 Ebd., S. 253.

160 Vgl. dazu auch MacGowan (1957): The Wide Screen of Yesterday and Tomorrow, S. 220ff.

CinemaScope war jedoch »von Beginn an ein Ziehkind Hollywoods: Entwickelt innerhalb und nach den Bedürfnissen des Studiosystems«. ¹⁶¹ Es wurde in krisenhaften Zeiten eingeführt, als die Besucher*innenzahlen und Box-Office-Einnahmen stark sanken und außerdem das Hollywood-Studiosystem und damit »das Patentrezept des ›Golden Age‹ [...] zerschlagen« ¹⁶² wurde. *20th Century Fox* investierte zu diesem Zeitpunkt hohe Summen in die Entwicklung von CinemaScope, das Hollywood aus der Krise retten sollte. ¹⁶³ Zudem war die Hoffnung, dass die Schauwerte des Breitwandformats der immer stärker werdenden Konkurrenz des Fernsehens etwas entgegensetzen könnten. ¹⁶⁴ Schon kurze Zeit nach der Einführung wurde das Format zum Standard in den meisten Hollywood-Studios und Kinos der USA und blieb bis in die 1960er Jahre führend. ¹⁶⁵ In ähnlicher Argumentation, wie sie André Bazin für die Schärfentiefe vorgebracht hat, wird auch dem CinemaScope-Format zugestanden, eine größere Intaktheit und Kontinuität der abgebildeten Realität ¹⁶⁶ zu bewahren und den Zuschauer*innen eine größere Autonomie den Bildern gegenüber zu ermöglichen – CinemaScope könne sogar laut Bazin »die Montage als ein Hauptelement der kinematographischen Rede zerstören«. ¹⁶⁷ Auch Francois Truffaut erwartet in seiner Besprechung des neuen Formats in den *Cahiers du Cinéma* einen »Anstieg an Realismus«, der mit dem »plein vue«, der vollen Ansicht, einhergehe. ¹⁶⁸ Interessanterweise führt Truffaut ein ähnliches Argument an, wie es später für das *Vertical Video Syndrome* aufgegriffen wird: da die menschlichen Augen nebeneinander angeordnet sind, seien sie für die panoramatische Sicht geradezu geschaffen: »our eyes are one beside the other, not one on top of the other – they complement one another along the horizontal axis and are no use at all to each other along the vertical.« ¹⁶⁹ Doch obwohl CinemaScope dem Ideal eines technischen Realismus erneut Aufschwung verlieh, ¹⁷⁰ wird das Format vor allem mit spektakulären Inszenierungen, insbesondere von Landschaften, z.B. im Western, oder

161 Distelmeyer (2011): Recreation: CinemaScope und Electronic Hollywood, 255f.

162 Ebd., S. 257.

163 Ebd., S. 256ff.

164 Vgl. Bazin (2002 [1953]): Will CinemaScope Save the Film Industry?

165 Distelmeyer (2011): Recreation: CinemaScope und Electronic Hollywood, S. 258.

166 Vgl. Rohmer (1985 [1954]): The Cardinal Virtues of CinemaScope, S. 281.

167 Bazin (1954): Fin du montage, S. 43 zit.n. Grob (1993): Der Entgrenzte Blick, S. 73.

168 Truffaut (1985 [1953]): A Full View, S. 274.

169 Ebd., S. 273f.

170 Vgl. Grob (1993): Der Entgrenzte Blick, S. 71.

großen, monumentalen historischen Stoffen verbunden. Insbesondere das Blockbuster-Prinzip ist eng mit der Widescreen-Entwicklung verbunden und zielt darauf ab, der Filmerfahrung einen Ereignischarakter zu verleihen: »the movie theater had to become the equivalent of an amusement park.«¹⁷¹ Als Nachfolge der frühen Blockbuster findet sich das CinemaScope-Format vor allem in postklassischen bzw. postmodernen Filmen wie *PULP FICTION* wieder, der »nahezu alle typischen Merkmale der ästhetischen Postmoderne«¹⁷² aufweist: »Intertextuelle Verweise und Zitate [...]; Genremixturen und Brüche [...]; Anleihen bei vergangenen Stilepochen und Genres [...] und vor allem eben jener zwischen Text und Metatext oszillierende Dialogismus mit dem Zuschauer und seinen Erwartungen [...]«. ¹⁷³ Zum Verständnis der vielschichtigen Ebenen und Referenzen postmoderner Filme gehört auch ein Wissen über die Filmgeschichte insbesondere Hollywoods, das sich die Zuschauer*innen über »Konkurrenz- oder besser: Ergänzungsmedien«¹⁷⁴ des Kinos wie Fernsehen, DVD oder Streaming-Dienste aneignen. Auch *TANGERINE* schließt an postmoderne Strategien der Aneignung an, was sich in der Zitation der Eröffnungsszene aus *PULP FICTION*, wie auch im CinemaScope-Format zeigt, das sich, im Anschluss an das postmoderne Aufgreifen des klassischen Breitbildformats von Tarantino, als Aneignung zweiten Grades auslegen lässt. Durch das CinemaScope verortet sich *TANGERINE* damit in der Tradition eines in der Filmgeschichte Hollywoods verankerten Formats.

Das CinemaScope-Format hat inzwischen sogar Smartphones selbst erreicht, die zu einem »portable cinema, complete with a »Cinemascope« application for film viewing«¹⁷⁵ geworden sind. Die Adaption des CinemaScope-Formats in kleinere Bildschirme und insbesondere Smartphones ist dabei geradezu paradox, da das Breitwandformat historisch dazu diente, insbesondere die kleineren Fernschirmdimensionen von den großen Kinoleinwänden zu unterscheiden und einen Attraktionswert des Kinos zu sichern.¹⁷⁶ Entscheidend für das Smartphone-CinemaScope ist die Rotierbarkeit des Gerätes, die den Wechsel vom vertikalen zum horizontalen Format ermöglicht.

171 Belton (1992): Widescreen Cinema, S. 84.

172 Blanchet (2003): Blockbuster, S. 238.

173 Ebd.

174 Distelmeyer (2011): Recreation: CinemaScope und Electronic Hollywood, S. 272.

175 Schneider (2012): The iPhone as an Object of Knowledge, S. 55.

176 Vgl. Moskatova (2020): Vertical Screening, S. 133; Bazin (2002 [1953]): Will CinemaScope Save the Film Industry?

Mit der Markteinführung des ersten *iPhones* im Jahr 2007 sowie der darauffolgenden Verbreitung und Standardisierung der Betriebssysteme *Android* und *iOS* war die Möglichkeit geschaffen, Filme und andere audio/visuelle Inhalte in immer besserer Qualität auf Smartphones zu rezipieren.¹⁷⁷ Im Zusammenspiel mit der Kamerafunktion und weiteren Apps zur audio/visuellen Bildbearbeitung »vereinte[n] [Smartphones] nun in sich die Funktionen einer portablen Kamera und eines portablen »Kinos.«¹⁷⁸ Die horizontale Verwendung von Smartphones im Landscape-Modus lässt sich von filmischen Formaten herleiten und macht Smartphones zu einem »Teil dieser Geschichte der Adaption der kinematographischen Formate.«¹⁷⁹ Die zunächst analoge filmische Norm der horizontalen Leinwand- und Bildschirm-Formate lässt sich bis in Smartphones nachvollziehen: »Digitale Screens, auf denen Bilder in digitalen Formaten wie JPEG, GIF, MP4 oder AVI zirkulieren, materialisieren [...] zugleich die historischen analogen Formate, präziser: die in Aspect Ratio gemessene Form des Formats.«¹⁸⁰ Während die gegenwärtige Etablierung vertikaler Bewegtbildformate eng mit Smartphones und der Nutzung von Social-Media-Plattformen verbunden ist, lassen sich horizontale Formate – wie das Smartphone-CinemaScope – an filmische Formattraditionen knüpfen. Olga Moskatova beschreibt die Formatgeschichte horizontaler Bildschirme als eine »Geschichte der Formatadaptionen, mit deren Hilfe sich die nichtcinematographischen Bildschirme historisch cinematisiert haben.«¹⁸¹ Den Formaten ist eine »Vorstellungen darüber, was zu einer gegebenen Zeit als kinematographisch gilt« eingeschrieben, wobei die Aspect Ratios horizontaler Kinoformate als anzustrebender Standard gelten, um einen »Eindruck der Cinematizität« zu erwecken, der der kulturellen Aufwertung von Bildschirmen außerhalb des Kinos dient.¹⁸²

»Cinematizität« beschreibt ein ähnliches Phänomen wie der zuvor erarbeitete Film Look. Beides versucht die Annäherung nicht-filmischer bzw. digitaler Dispositive, Ästhetiken und Praktiken an klassische (analoge) filmische Standards auf einen Begriff zu bringen. Der Film Look bzw. Cinematizität kann

177 Vgl. Perren/Petruska (2012): Big Hollywood, Small Screens, S. 105f.

178 Moskatova (2021): Ästhetik des Vertikalen, S. 137.

179 Ebd.

180 Ebd., S. 136.

181 Ebd., S. 137.

182 Ebd., S. 136.

über Formate erzielt werden, während Abweichungen von filmischen Formaten allerdings als Markierungen des vermeintlich nicht-Filmischen fungieren können.¹⁸³ Formate dienen damit als »mediales Differenzial«.¹⁸⁴ Indem die dynamischen Formatierungen von Smartphones das Potential zu vertikalen wie auch horizontalen Formaten aufweisen, vereinen sie demzufolge sowohl filmische als auch nicht-filmische Formate. In der horizontalen Ausrichtung nehmen Smartphones die filmischen Formate der Kinoleinwände auf und bringen unterdessen mit der Vertikalen eigene Formatästhetiken im Zusammenspiel mit digitalen Bildkulturen hervor, die wiederum als Abweichungen von Kino-Normen gelten. Die mediale Differenz tritt also innerhalb eines Mediums auf, das mit einer Drehung in der Hand zwischen filmischen und nicht-filmischen Formaten changiert. Die Rotierbarkeit von Smartphones und die damit einhergehenden dynamischen Formatierungen stellen damit die *in-betweenness* von Smartphones und Smartphone-Filmen erneut heraus, in der filmische auf nicht-filmische Formate und Ästhetiken treffen. Während sich die vertikalen Smartphone-Formate der Cinematisierung bzw. dem Film Look in ihrer Gegenläufigkeit zu standardisierten filmischen Formaten zu verweigern scheinen, forciert TANGERINE die Cinematisierung von Smartphones mit Hilfe des anamorphotischen Linsen-Adapters und des damit erzielten CinemaScope-Formats. Damit nutzt TANGERINE das Format, um sich von den durch Social Media geprägten und als nicht-filmisch beschreibbaren Smartphone-Ästhetiken abzugrenzen und stattdessen den in der filmischen

183 Dies machen sich wiederum Filme oder Serien bewusst zunutze, wenn Smartphone-Videos oder Social-Media-Inhalte als vertikale Einblendungen gezeigt und damit ihre mediale Verortung außerhalb des Filmischen markiert wird. Dies ist beispielsweise in Serien mit jugendlichen oder medienaffinen Protagonist*innen wie in *EMILY IN PARIS* (Darren Star, seit 2020), *HEARTSTOPPER* (Alice Oseman, seit 2022) oder *NEVER HAVE I EVER* (Lang Fisher/Mindy Kaling, 2020–2023) der Fall, in denen wiederholt Posts auf *Instagram* oder anderen Plattformen gezeigt werden und Teil der Handlung sind. Aber auch Superhelden-Filme wie *BATMAN* (Matt Reeves, 2022) oder *JUSTICE LEAGUE* (Zack Snyder, 2017) nutzen Einblendungen vertikaler Videos, wenn z. B. die Held*innen innerhalb der Filmhandlung mit einem Smartphone gefilmt werden und über das vertikale Format der Wechsel der Kamera markiert wird. Der Spielfilm *IM TOTEN WINKEL* (Ayşe Polat, 2023) wiederum nutzt drei in die Filmhandlung integrierte Kameras eines Dokumentarfilm-Teams, eines Smartphones und Überwachungskameras, die jeweils verschiedentlich ästhetisch markiert werden, wobei für die Aufnahmen des Smartphones das vertikale Format gewählt wird. Diese Beispiele deuten an, wie vertikale Formate wiederum auf die Fernsehbildschirme und Kinoleinwände gebracht werden.

184 Moskatova (2021): Ästhetik des Vertikalen, S. 128.

Tradition verankerten horizontalen Formatierung zu folgen. Auch wenn die dynamischen Formatierungen von Smartphones das Potential zu vertikalen wie horizontalen Formaten in sich vereinen, zieht TANGERINE mit dem Smartphone-CinemaScope das »mediale Differenzial« innerhalb des Mediums ein, um sich von Smartphone-Ästhetiken im Zusammenhang mit Social-Media-Praktiken zu differenzieren. Dies wird besonders deutlich in der Ablehnung des Regisseurs von Amateur-Praktiken des Filmemachens mit Smartphones, die dem User Generated Content digitaler Bildkulturen nahestehen. Vielmehr verweist das Format auf die mediale Umgebung und TANGERINE verortet sich darüber in der Tradition der klassischen Filmproduktion, die zudem auf eine Rezeptions-Situation zielt, die mit den großen Leinwänden des Kino-Dispositivs verbunden ist.

Bezeichnend ist dabei, dass die Smartphones in der Produktion von TANGERINE dafür zunächst modifiziert werden müssen. Das Smartphone-CinemaScope geht sogar über die Möglichkeiten des als Kamera verwendeten *iPhone 5s* hinaus, dessen Bildschirm nur ein Seitenverhältnis von 16:9 aufweist. So beschreibt Baker, dass die Aufnahmen, die am Set gesichtet wurden, aufgrund der Erweiterung der *iPhone*-Kamera-Linse zum CinemaScope-Format, auf dem Smartphone-Display selbst nur »gequetscht« dargestellt werden konnten.¹⁸⁵ Der Anspruch des Film Looks überschreitet die medialen Möglichkeiten der Smartphones, da hier keine Umformatierung stattgefunden hat, um die Inhalte an das Medium anzupassen. Die gequetschten Bilder lassen sich ebenso als Fehlleistungen verstehen wie schwarze Balken oder angeschnittene Ränder, wenn Filme im CinemaScope-Format in Fernsehformate überführt werden oder vertikale Videos auf horizontal angelegten Playern oder Bildschirmen abgespielt werden. Hier ist es nicht der Medienwechsel, der diese Störmomente produziert, sondern die Aneignung des filmischen Formats durch die Smartphones. So zeigen sich in Bakers Anekdote die Reibungen zwischen Smartphone-Aufnahmen und dem angestrebten Ideal des Film Look. Das Smartphone-CinemaScope dient als digitale Appropriation eines analogen Film Look und verweist auf die Geschichte der Adaption filmischer Formate in verschiedene Medien und Bildschirme bis hin zur horizontalen Ausrichtung von Smartphones – und bringt letztere dabei an ihre Grenzen. So verweist das Format in TANGERINE ebenso auf filmhistorische Formate, wie auch auf Medienentwicklungen von Smartphones und verankert den Film in beiden. Über das Format nimmt TANGERINE die mediale Ortsbestimmung

185 Baker in Film Courage (2015): *Filming A Movie On An iPhone*.

vor: kein Smartphone-Video, sondern Kino-Film. Das Smartphone-Cinema-Scope stellt ebenso eine ästhetische Relocation des filmischen Breitwand-Formats in Smartphones dar und darf als Aneignungsgeste des Filmischen durch Smartphones – unter Rückgriff auf Hard- und Software-Applikationen – verstanden werden. Diese läuft jedoch nicht ohne Störmomente ab, in denen die Aneignung besonders hervorgehoben wird, und verdeutlicht somit das Spannungsfeld, in dem Smartphone-Filme verortet werden. *TANGERINE* macht sich die dynamischen Formatierungen von Smartphones zunutze, indem der Film das horizontale Format verwendet und mit dem CinemaScope-Format geradezu überdehnt. Damit schafft der Film einerseits ein mediales Differenzial zu Smartphone-Ästhetiken und bedient sich gleichzeitig am spezifischen Potential von Smartphones, das auf deren Rotierbarkeit beruht.

Hollywood-Farb-Filter

Ein weiteres Schlaglicht wird in diesem Kapitel auf die auffällige Farbgestaltung von *TANGERINE* geworfen, die durch eine erhöhte Farbsättigung in der Postproduktion erzielt wurde und eine starke Orangefärbung aufweist. »Seit der Jahrtausendwende ist die digitale Farbveränderung des Ausgangsmaterials in der Postproduktion mittlerweile zum Standard geworden, und eigene ästhetische Konventionen haben sich herausgebildet.«¹⁸⁶ Eine solche Konvention ist die auffällig häufige Verwendung bzw. Verstärkung der komplementären Farbräume Orange und Türkis bzw. Blau, vor allem für actionreiche Hollywood-Blockbuster. Beispielsweise Christopher Nolans *BATMAN*-Filme (2005/2008/2012), die *Marvel*-Comic-Verfilmungen (seit 2008) oder auch die atmosphärische Farb- und Lichtgestaltung in *DRIVE* (Nicolas Winding Refn, 2011) weisen oftmals kühle Türkis- oder Blautöne auf, von denen sich Sonnenschein, Feuerelemente oder andere Akzente und Lichtquellen in orange abheben. Die Popularität dieser Farbkombination führt beispielsweise in einem Artikel des *The Guardian* zu der Frage: »So is the future [of Hollywood; A. J.] all orange and teal?«¹⁸⁷ Der Orange-and-Teal-Effekt wird zudem in Form von digitalen Bildfiltern von Influencer*innen auf Plattformen wie *Instagram* oder *YouTube* verwendet, die »dabei eindeutig mit der Beliebtheit dieses Farbmusters in Hollywood-Blockbustern [spielen], denn [die] [...] Aufnahmen erhalten durch diese Form der Filterung einen spezifisch

186 Glanz (2023): Filter, S. 8.

187 Hoad (2010): Hollywood's New Colour Craze.

filmischen Look, die Landschaften entfalten eine cineastische Wucht.«¹⁸⁸ Die Orangefärbung von TANGERINE werden im Folgenden im Anschluss an diese digitalen Farbkonventionen diskutiert, die von Hollywood bis in die digitalen audio/visuellen Bildkulturen von Social-Media-Plattformen wirken. Somit lässt sich die Farbgebung in TANGERINE im Hinblick auf den Film Look im Verhältnis zu Hollywood-Ästhetiken der digitalen Postproduktion einerseits sowie digitalen Bildfiltern, wie sie insbesondere mit der Smartphone-Fotografie einhergehen, andererseits untersuchen. Doch es fehlt in TANGERINE zumeist die Kontrastfarbe Türkis-Blau. Somit macht sich der Film die intensivierende Wirkung des Komplementärkontrasts gerade nicht zunutze, sondern manipuliert die Farbgebung lediglich in eine Richtung des Spektrums. Die Überhöhung der Orangetöne und der weitgehende Verzicht auf Türkis-Blau schaffen eine gewisse Künstlichkeit, die sich vor allem aus der einseitigen Überspitzung des Hollywood-Filter-Effekts ergibt und darin somit von etablierten digitalen Ästhetiken abweicht. Die Filter-Ästhetiken, die auf einen Film Look zielen, werden nur angedeutet und in der Überhöhung geradezu persifliert.

Davon ausgehend eröffnen sich verschiedene Pfade, auf denen sich die Farbgestaltung verfolgen lässt: Die intensive Farbgebung, die den Film in ein künstliches Licht taucht, scheint zunächst Erwartungen an eine realistische Ästhetik geradezu entgegenzulaufen. Des Weiteren lässt sich die Farbgestaltung an filmhistorische Farbkonzepte anschließen: Der Fokus liegt dabei auf der Entwicklung des Farbfilmverfahrens mit den Farbxzessen von Technicolor und der Normierung des weißen Lichts, sowie die oft monochrome, selbstreflexive Farbgestaltung moderner und postmoderner Filme. Dies wird im Verlauf des Kapitels immer wieder mit Ästhetiken der Smartphone-Fotografie, insbesondere von digitalen Bildfiltern, wie sie in Foto- und Video-Apps verwendet werden, zusammengedacht. TANGERINE lässt sich somit auch über die Farbgebung zwischen Film Look und Smartphone-Ästhetiken verorten und eröffnet darüber hinaus ein Spannungsfeld zwischen filmischem Realismus und einem betont künstlichen Stil, was zwar nicht als gegensätzlich konzipiert werden soll, sondern vielmehr die *in-betweenness* des Smartphone-Films unterstreicht.

Die Übersättigung der Orangetöne lässt sich mit Hilfe von digitalen Bildbearbeitungsprogrammen erzielen. Für TANGERINE wurde dafür das

188 Glanz (2023): Filter, S. 22.

Programm *DaVinci Resolve* verwendet, das sich selbst als »Hollywoods Nummer Eins für die Postproduktion«¹⁸⁹ beschreibt und mit dem, neben dem Color Grading u.a. auch visuelle Effekte möglich sind. In diesem Schritt der Postproduktion wurde TANGERINE zudem Körnung hinzugefügt, »giving it a filmic look«,¹⁹⁰ wie es Baker in einem Interview darlegt, was eine weitere Annäherung an den Film Look analoger Filme darstellt. Der als Color Grading oder Farbkorrektur bezeichnete postproduktive Verarbeitungsschritt lässt sich in Form von Filtern auch auf Smartphones umsetzen, wie das Beispiel des Orange-and-Teal-Filters zeigt. Die Farbmanipulation wie sie in TANGERINE vorgenommen wurde, kann ebenso mit den inzwischen standardmäßig installierten Smartphone-Apps zur Bildbearbeitung erreicht werden. Die Relevanz von digitalen Bildfiltern in der Smartphone-Fotografie zeigt sich darin, dass »mittlerweile [...] die Mehrzahl der weltweit aufgenommenen Fotos mit dem Handy geschossen«¹⁹¹ wird und »[d]igitale Bildfilter [...] ein zentraler technischer Bestandteil unserer gegenwärtigen visuellen Kultur«¹⁹² sind. Berit Glanz schreibt in ihrem 2023 erschienenen Buch *Filter* der Reihe *Digitale Bildkulturen*: »Filter sind rhetorische Mittel,« die einen emotionalen Effekt erzielen oder Bilder zusätzlich mit symbolischem Gehalt aufladen.¹⁹³ Digitale Bildfilter sind vielfältig und es entstehen ständig neue Formen. Bekannt sind u.a. Retro-Filter, die Bildern einen bestimmten, oft an analoge Fotografie angelehnten Look in Sepia oder Schwarz-Weiß verleihen; Augmented-Reality-Filter, die beispielsweise ein Gesicht mit Katzenohren versehen; Make-up-Filter, die beispielsweise die Wimpern verlängern und die Wangen und Lippen röteln; oder auch zahlreiche AI-Filter, die Bilder mit Hilfe von künstlicher Intelligenz nach bestimmten Vorgaben modifizieren, indem sie Gesichtsparts verändern, Mimik oder Bewegungen hinzufügen,¹⁹⁴ sodass beispielsweise die *Mona Lisa* zum Singen gebracht wird. Im Folgenden stehen jedoch Farb-Filter im Fokus der Analyse, mit denen in der digitalen Bildbearbeitung Farb- und Helligkeitswerte verändert werden, und die dem Color Grading der digitalen Postproduktion nahestehen. Die Verknüpfung von Smartphone-Fotografie

189 Blackmagic Design (o.J.): *DaVinci Resolve* 18.

190 Baker in Thomson (2020 [2015]): *Tangerine: iPhone Enables Streetwise Story*.

191 Glanz (2023): *Filter*, S. 12.

192 Heilmann (2022): *Blackbox Bildfilter*, S. 75.

193 Glanz (2023): *Filter*, S. 18.

194 Vgl. ebd.; zu AI-Filtern insbesondere S. 45ff.

und digitaler Postproduktion, insbesondere von Farbfiltren und der filmischen Farbkorrektur wird somit deutlich und zieht sich durch die folgende Argumentation, die zwischen der Geschichte des Farbfilms und Anschlüssen daran in digitalen audio/visuellen Bildkulturen von Smartphones changiert.

Abb. 02: Übersättigte Farben und Orangetöne dominieren in TANGERINE, hier mit angedeutetem Türkis-Kontrast.



Quelle: TANGERINE (Sean Baker, USA 2015)

In ihrer Kritik zu TANGERINE schreibt Esther Buss, dass der Film »zwei konträre Register – nämlich Künstlichkeit und Milieurealismus – auf ungewöhnliche Weise miteinander versöhnt.«¹⁹⁵ Während der Realismus an der »Realität seiner Figuren« festgemacht und an »sozialrealistische[s] Art-house-Kino[]« angeschlossen wird,¹⁹⁶ wird die Künstlichkeit vor allem aus der Farbgebung, der »artifizielle[n] Luminanz« abgeleitet: »*Tangerine* [...] badet gewissermaßen in diesem Kunstlicht, das an einen radioaktiven Sonnenuntergang erinnert«, ergänzt Andreas Busche in seiner Kritik.¹⁹⁷ (Abb. 02) Dass TANGERINE im Verhältnis zu sozialrealistischen Filmen verhandelt wird, legt Regisseur Sean Baker selbst nahe. In einem Interview beschreibt er die »stylistic departures from the realist tradition that its storyline belongs to« im Hinblick auf die Farbgestaltung und betont die Abweichung von realistischen Konventionen, die er vor allem mit einer geringen Farbsättigung verbunden

195 Buss (o.J.): (Trans-)Gender-Drama von Sean Baker.

196 Ebd.

197 Busche (2016): Leuchtet wie ein radioaktiver Sonnenuntergang.

sieht: »we consumers of media associate desaturation with reality.«¹⁹⁸ Die stilistischen Besonderheiten von *TANGERINE* werden zudem mit der extremen Schärfentiefe unterstrichen, die auf die technischen Eigenschaften des verwendeten Linsen-Adapters zurückgeht, der keine Unschärfen zulässt. Obwohl sich diese Unfähigkeit zur Schärfenregulierung als »synonymous with amateur videos that have overwhelmed digital platforms and social media«¹⁹⁹ deuten lässt, versteht Baker die daraus resultierende Schärfentiefe als Alleinstellungsmerkmal seines Films: »It plays against all the other films that are out there right now.«²⁰⁰ Auch dies legt Baker als Abweichung von filmischen Normen und sozialrealistischen Ästhetiken aus, die er neben der geringen Sättigung mit der Nutzung von Teleobjektiven, die die Beobachtung aus der Distanz ermöglichen, sowie der »current popularity of shallow focus« verbindet.²⁰¹ Die Schärfentiefe der *iPhone*-Kameras hingegen »works by combining the intimacy of extreme close-ups with the context provided by sharp background elements« und schaffe damit eine größere Nähe zu den Figuren: »It really feels like we're in with these girls, we're living these moments with them, we're intimate, and we're participating in the chaos of their lives.«²⁰² Baker verbindet somit Realismus-Ästhetiken mit einer geringen Farbsättigung und der Nutzung von Unschärfen zur Fokussierung bestimmter Objekte und Figuren, von denen er sich sogleich abgrenzt, ohne dabei den eigenen Realismus-Anspruch reduziert zu sehen. Vielmehr hebt er die Abweichungen als stilistische Merkmale von *TANGERINE* hervor, die zu eigenen Realismus-Ästhetiken der Nähe zu den Figuren führen. Obwohl Baker Realismus-Ästhetiken mit dem »shallow focus« des Teleobjektivs verbindet, lässt sich die Schärfentiefe der Smartphone-Kameras wiederum an Realismus-Traditionen anknüpfen: André Bazin stellt die Praktiken und Ästhetiken eines »natürlichen« Realismus, den er mit dem italienischen Neorealismus und der Verwendung von Originalschauplätzen, natürlichem Licht und Laiendarsteller*innen verbindet, einem »technischen« Realismus gegenüber, wie er durch die Schärfentiefe,

198 Baker in Baldrige (2015): Sundance Favorite *Tangerine* Is A Feature Film Shot On iPhones.

199 Tzioumakis (2017): *American Independent Cinema*, S. 283.

200 Baker in Baldrige (2015): Sundance Favorite *Tangerine* Is A Feature Film Shot On iPhones.

201 Ebd.

202 Ebd.

die »der Realität ihre wahrnehmbare Kontinuität zurück[gibt]«, ²⁰³ erreicht wird. Zwar lassen sich für TANGERINE über die Produktionspraktiken und die Schärfentiefe somit die beiden von Bazin beschriebenen Realismus-Formen, ein »natürlicher« wie auch »technischer« Realismus nachvollziehen, doch scheint die Schärfentiefe in Kombination mit der Farbgebung in TANGERINE einer realistischen Ästhetik vielmehr entgegenzuwirken:

the clarity and precision of the images in *Tangerine* do not necessarily correspond to viewers' sense that what they are seeing is real, given that the oversaturation of the image and close shots defy what viewers expect out of a realist film. In fact, the unusual colours give off a kind of otherworldly, dreamy quality to parts of the movie, which destabilises the audience's sense of reality. ²⁰⁴

Im Zusammenspiel der unbegrenzten Schärfentiefe der iPhones und der postproduktiven Übersättigung der Farben entstehen vielmehr Bilder, denen man ihre Künstlichkeit ansieht und die den Effekt der Dreharbeiten unter natürlichen Lichtbedingungen hinfällig machen. Der Realismus von TANGERINE lässt sich somit ausgehend von den Dreharbeiten vor Ort auf einer produktionspraktischen Ebene und in der Tradition des italienischen Neorealismus verorten, denen die betonte Künstlichkeit der Farbgestaltung und Schärfentiefe auf technisch-ästhetischer Ebene gegenüberstehen. Diese Abweichungen von tradierten Realismus-Ästhetiken und die betonte Künstlichkeit sind den Aussagen des Regisseurs zufolge intendiert und zielen auch nicht auf einen Film Look, wie ihn »all the other films that are out there« ²⁰⁵ aufweisen.

Die titelgebende Orangefärbung illuminiert das sonnendurchflutete Los Angeles ebenso wie es eine Referenz auf den Titel darstellt – das Englische Wort »tangerine« bedeutet Mandarine – und durch »die Winterfrucht Mandarine weihnachtliche Assoziationen weckt«, ²⁰⁶ was der Film beides in eine visuelle Überstrapation überführt. Doch TANGERINE erzählt keine besinnliche Weihnachtsgeschichte, wie bereits der Beginn des Films deutlich macht, in dem der Titelsong des Disney-Weihnachtsmusicals BABES IN TOYLAND (Jack

203 Bazin (2004 [1948]): Der filmische Realismus und die italienische Schule nach der Befreiung, S. 310.

204 Malone (2020): Celebrating transness, S. 70.

205 Baker in Baldrige (2015): Sundance Favorite Tangerine Is A Feature Film Shot On iPhones.

206 Busche (2016): Leuchtet wie ein radioaktiver Sonnenuntergang.

Donohue, 1961) mit den Worten »Merry Christmas Eve, Bitch!« unterbrochen wird, was sich als queere Geste deuten lässt, die den gesamten Film prägt: »*Tangerine* queers Christmas, revealing the vacuity of the Christmas family narrative and the holiday mood that is supposed to accompany it.«²⁰⁷ Die geschwungene Schrift der Titelsequenz und die schwungvolle Musik erinnern an klassisches Hollywood und werden mit Sin-Dees Worten und ihren Schwarzen Händen, die ins Bild reichen, durchbrochen. Dadurch werden »both the Christmas setting and the old Hollywood style in an undeniably queer way«²⁰⁸ umgedeutet und die Perspektiven Schwarzer trans Frauen in den Mittelpunkt gerückt, womit zugleich »assumptions about Hollywood and whiteness through its anachronistic – and queer – style« destabilisiert werden.²⁰⁹ Statt weihnachtliche Familienzeit und Besinnlichkeit zu zelebrieren, handelt *TANGERINE* von Betrug und Rache in einer Paarbeziehung, zeigt in einer Nebenhandlung die dysfunktionale Familie des Taxifahrers Razmik und konzentriert sich vielmehr auf die Freundschaft der beiden Protagonistinnen.

Abb. 03: Alexandra singt *Toyland* vor roter Kulisse.



Quelle: *TANGERINE* (Sean Baker, USA 2015)

207 Ollivier (2016): From *Brokeback Mountain* to *Tangerine*, S. 64.

208 Macintosh (2023): Melancholy, respectability, and credibility in Sean Baker's *Tangerine*, S. 222.

209 Ebd.

Der Song *Toyland* wird noch einmal wiederholt, wenn Alexandra einen Auftritt in einer Bar hat und das Lied dort performt. Der Auftritt ist in geradezu weihnachtlichen Rottönen inszeniert: Alexandra trägt ein rotes Kleid, roten Lippenstift und sitzt auf einem Barhocker vor einem roten Vorhang (Abb. 03). Damit erhält die Szene eine gewisse Eigenständigkeit der Farbgestaltung und schließt zugleich an die orangene Farbpalette an. Der Song erzählt vom titelgebenden Spielzeugland, in dem Kinder voll Freude spielen und es nie wieder verlassen möchten, was LaVelle Ridley als »fantastical escape mechanism« versteht, den Alexandra nutze, um eine alternative Realität und eine alternative Zukunft denkbar zu machen.²¹⁰ Ridley folgert daraus: »Alexandra's performance allows her to move away from the transmisogyny, antiblackness, anti-sex work sentiment, and capitalist forces that impact her experiences throughout the film and produce an alternative future via imagination of other paths.«²¹¹ Die traumhafte, utopische visuelle Qualität, die sich aus der Kombination von intensiver, geradezu kitschiger Farbgestaltung und endloser Schärfentiefe ergibt, stellt ebenfalls einen queeren Bruch mit Realismus-Ästhetiken dar. Anstelle der entsättigten Farben, die Baker mit sozialrealistischen Filmen verbindet, eröffnet die Farbgebung queere Möglichkeitsräume.

Die Referenz auf *BABES IN TOYLAND* lässt sich auch über die Farbe weiterdenken, insbesondere da dieser Film mit dem Technicolor-Verfahren entstanden ist, das vor allem mit leuchtenden, intensiven, bunten Farben verbunden wird. *TANGERINE* lässt sich daran anschließen: »Man darf mit einiger Berechtigung behaupten, eine solch expressive Farbenpracht [wie in *TANGERINE*; A. J.] seit der goldenen Ära des Technicolor nicht mehr im Kino gesehen zu haben.«²¹² Auch wenn die »normative[] Ästhetik von Technicolor« eigentlich auf einen »Anspruch an Natürlichkeit wie auch an künstlerisches Maßhalten« abzielt und die gleichnamige Firma hinter dem Farbfilmverfahren bemüht ist, im »restriktivem Umgang mit Farbe den überbordenden Exzess zu zähmen«,

210 Ridley (2019): *Imagining Otherly*, S. 486.

211 Ebd.

212 Busche (2016): Leuchtet wie ein radioaktiver Sonnenuntergang; Zudem führt Baker in einem Interview aus, dass er Screentests in den Technicolor-Studios durchführte: »At one point Technicolor was nice enough to allow us to bring some footage over there and blow it up on the big screen to present it to our financiers and our producers and just know that this thing would hold resolution [and] look presentable on the big screen.« (Baker in *Film Courage* (2015): *Filming A Movie On An iPhone*).

so hat sich das Verfahren letztlich doch »gerade durch den institutionell unerwünschten Farbezess in unser kulturelles Gedächtnis eingebrannt«. ²¹³ Die Gründe für das Scheitern des Realismus-Anspruchs, der sich auf den Werbeanspruch »Technicolor is Natural Color« ²¹⁴ bringen lässt, sieht Richard Misek vor allem darin, dass »the results of its process fell far short of anything that might pass as realistic«. ²¹⁵ Zudem galt in den 1930er Jahren »black-and-white as the perceived index of reality«, ²¹⁶ weshalb das zu der Zeit neu entwickelte Farbfilm-Verfahren, das vor allem für fantastische Genres genutzt wurde, gegen »die ursprüngliche Wahrheit des Schwarz-Weiß« ²¹⁷ – wie Roland Barthes es für die Fotografie formuliert – zunächst kaum antreten konnte.

Yvette Granata ergänzt, dass die Entwicklung von Farbfilmen auf eine realistische Darstellung *weißer* Hautfarbe abgestimmt wurde: »[C]olor film had already been technologically developing toward contrasting white and black skin – a purposeful color practice or ›intervention‹ that favored the details of producing white skin as more in depth than black and brown skin.« ²¹⁸ Dies weist sie als »not technologically but racially motivated« ²¹⁹ aus. Klassisches Hollywood-Kino führt somit die rassistische Konstruktion einer Differenz von *weißer* und *Schwarzer* Hautfarbe fort, die sich vor allem im Einsatz von weißem Licht und der Vermeidung von gefärbtem Licht ausdrückt: »[I]t was common practice to expose film for white faces so that all darker skinned faces flattened out into underexposed blackness. [...] Colored light blurs pigmentary distinctions. Under yellow light, all faces appear at least partially yellow.« ²²⁰ Während gefärbtes Licht unterschiedliche Hautfarben einebnet, hebt weißes Licht *weiße* Haut hervor und lässt *Schwarze* Körper in den Hintergrund treten. Eine ähnliche Vorgehensweise beobachtet Tanine Allison für computergenerierte Figuren, mit denen überwiegend *weiße* Charaktere geschaffen werden: »The visual effects industry has endeavored for decades to achieve a photorealistic digital human. We must recognize, however, that this effort has largely been to construct a digital *white* person.« ²²¹ Erst für den Film *GEMINI MAN* (Ang Lee, 2019)

213 Flückiger (2017): Filmfarben, S. 38f.

214 Misek (2010): Chromatic Cinema, S. 35f; Herv. i. O.

215 Ebd., S. 38.

216 Ebd., S. 35.

217 Barthes (2016 [1980]): Die helle Kammer, S. 92.

218 Granata (2017): False color/real life.

219 Ebd.

220 Misek (2010): Chromatic Cinema, S. 129.

221 Allison (2021): Race and the Digital Face, S. 1000; Herv. A. J.

wurde eine verjüngte CGI-Version des Schwarzen Schauspielers Will Smith erstellt, wofür erstmals Simulationen für Schwarze Menschen generiert wurden: »This appears to be the first time visual-effects artists simulated melanin in the skin of digital humans.«²²² Am Beispiel der Schauspielerin Zoe Saldana lässt sich zudem aufzeigen, dass »Hollywood appears to have decided that actors of color are better suited for nonhuman roles when it comes to computer-generated characters.«²²³ So spielte Saldana in AVATAR eine Na'vi mit blauer Hautfarbe, die Indigenen nachempfunden sind, und in GUARDIANS OF THE GALAXY (James Gunn, 2014) eine Außerirdische mit grüner Hautfarbe. Ähnliche Praktiken lassen sich bis hin zu digitalen Bildfiltern von Plattformen wie *Instagram* oder *Snapchat* nachvollziehen, die »nur entlang weißer Schönheitsideale zur Verfügung« stehen, sodass »es weiße Haut ist, die für die Geräte und die entsprechenden Praktiken als Norm oder Voraussetzung für ein diskriminierungsfreies [...] Leben gilt.«²²⁴ Für nicht-weiße Personen bewirken diese Filter geradezu ein »whitewashing«: »den Hautton aufhellen, die Nase schmaler machen, die Augen vergrößern, die Augenfarbe zu Blau wechseln.«²²⁵ So zeigt sich »wie stark Filterfunktionen in gesellschaftlichen Kontexten verankert sind und die in ihnen etablierten Diskriminierungsmuster reproduzieren.«²²⁶ Dies gilt ebenso für die postproduktiven Praktiken im Zusammenhang mit CGI sowie den Einsatz von Farbe und Licht in der Filmproduktion. Entsprechend ist auch Filmfarbe nicht unpolitisch: »[C]oloration in film and media practices have therefore not been unintentional nor apolitical in their use of white light or colored light and their productions of white tones as a »natural« basis for photographic color schemes.«²²⁷ So kann auch die Orangefärbung von TANGERINE in diesem Sinne politisch gelesen werden: als Verweigerung des weißen Lichts, das historisch im Dienste der rassistischen Privilegierung weißer Hautfarbe steht und bis in die digitalen audio/visuellen Bildkulturen von Smartphones nachwirkt. Es werden weder die realistisch konnotierten natürlichen Lichtbedingungen, noch die eng mit dem klassischen Holly-

222 Ebd., S. 1003.

223 Ebd., S. 1014. Außerdem lassen sich die digitale Animationsverfahren in Verbindung mit rassistischem Blackfacing bringen (vgl. Ebd. S. 1008), bei dem sich weiße Darsteller*innen mit schwarzer Farbe anmalen und als Karikatur Schwarzer Charaktere auftreten.

224 Bergermann (2019): Es kommt der neue Algorithmus, S. 106.

225 Ebd.

226 Glanz (2023): Filter, S. 52.

227 Granata (2017): False color/real life.

wood-Kino verbundene, weiße Studiobeleuchtung verwendet. Vielmehr dient die »false color as a realism of social violence«, ²²⁸ die die Unsichtbarmachung Schwarzer Körper herausfordert. Wurde die Farbgestaltung zuvor bereits als queere Geste des Bruchs mit Traditionen und der Möglichkeit alternativer Realitäten verstanden, lässt sich somit die Verweigerung von rassistisch geprägten Normen ergänzen. Die Handlung und die Besetzung mit Laiendarsteller*innen schließt an Logiken des Sozialrealismus bzw. Neorealismus an und bildet die Basis, von der aus der Film eine eigenständige Farbpolitik entwickelt, die mit rassistischen Hollywood-Standards bricht und Alternativen zu einer transfeindlichen Alltagsrealität eröffnet – und damit wiederum der queeren Lebensrealität der Protagonistinnen gerecht wird. Somit lässt sich die Farbgestaltung als queere Geste lesen, die auf einen Realismus im Sinne der Realness abzielt, den ich am Ende dieses Kapitels konzipiere.

Die Farbe in *TANGERINE* erhält damit eine gewisse Autonomie, die wiederum Aufmerksamkeit auf die filmischen Mittel lenkt. »All colored light, even soft colored light, makes us conscious of its source.« ²²⁹ Gilt dies im klassischen Hollywood-Kino noch als Begründung dafür, dass Farbe nur gemäßigt verwendet werden solle, wurde der »selbstreflexive[] Umgang mit Farbe« in modernen Filmen gezielt eingesetzt, in denen das »Aufmerksammachen auf die signifikative Funktion der Farbe im Film [...] über die Farbautonomie, über das Lösen der Farbe von Gegenstand und Narration, vollzogen« wird. ²³⁰ Ähnlich verhält es sich im postmodernen Kino: »Auch im postmodernen Film bedeutet Farbe nichts, sondern wird aufgrund ihres visuellen Schauwerts [...] verwendet oder äußert sich als Zitat, Ironie und Brechung tradierter Farbsymbolismen«. ²³¹ Doch auch wenn die Farbe in *TANGERINE* keinen Symbolcharakter hat und durchaus autonom funktioniert, so ist sie kein reiner Schauwert, der losgelöst von der Narration zu verstehen ist. In den Filmen der Zweiten Moderne »bewahrt Farbe ihren autonomen Status, transportiert gleichzeitig Bedeutung und Sinn über die Sinne und kann zudem noch ihr enormes ästhetisches Potential entfalten«. ²³² Dieser Befund lässt sich an *TANGERINE* anschließen, und um das queere, politische Potential der Farbe ergänzen, wie es zuvor ausgearbeitet wurde. Die Farbgestaltung fordert realistische Ästhetiken heraus und

228 Ebd.

229 Misek (2010): *Chromatic Cinema*, S. 125.

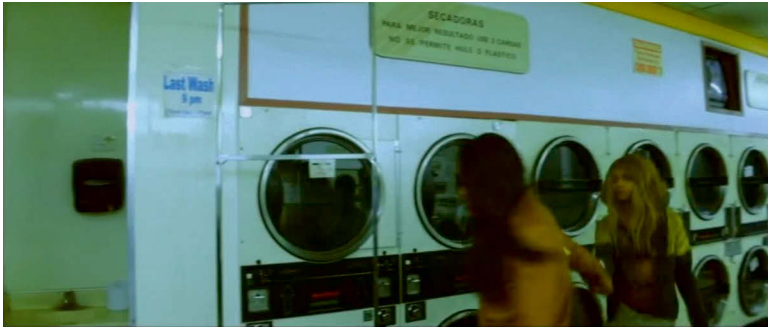
230 Martin [Egner] (2003): *Bilder der Farbe*, S. 64.

231 Ebd., S. 11.

232 Ebd., S. 167.

lenkt Aufmerksamkeit auf die filmischen Mittel, wodurch es ermöglicht wird, den Realismus zu reflektieren: »*Tangerine* [...] defies expectations for what such a social-realist film ought to look like, prompting audiences to notice the elements of production and question the reality of what they are seeing.«²³³ Der Bruch mit Realismus-Ästhetiken in *TANGERINE* durch die Künstlichkeit des Stils und insbesondere der Farbgebung bietet die Möglichkeit den filmischen Realismus zu reflektieren und wirft die Frage auf, wie die Lebensrealitäten der Protagonistinnen angemessen repräsentiert werden können. Das reflexive Potential der Farbgestaltung ist somit kein modernes oder postmodernes Spiel mit Reflexivität, sondern wirft die Zuschauer*innen auf die filmischen Mittel der Hervorbringung dieser Realität zurück und schließt damit an das zuvor entwickelte Verständnis eines reflexiven digitalen Realismus unter den Bedingungen der Medienimmanenz an.

Abb. 04: Zum Ende des Films wird die Übersättigung zurückgenommen und es dominieren kühle Töne.



Quelle: *TANGERINE* (Sean Baker, USA 2015)

Die Frage des Realismus wird vor allem in der letzten Szene des Films nochmals aufgeworfen, in der die Farbsättigung reduziert und die Orangefärbung zurückgenommen wird: nach einem Streit zwischen den Freundinnen wird Sin-Dee transfeindlich angegriffen, woraufhin ihr Alexandra jedoch sofort zur Seite steht und sie in einen Waschsalon bringt, um ihre beschädigte

233 Malone (2020): Celebrating transness, S. 68.

Kleidung und die Perücke zu reinigen. Sobald die beiden Frauen den Waschsalon betreten, verändert sich die Farb- und Lichtgestaltung und es dominieren die kalten, weißen Leuchtstoffröhren, die übereinander gestapelte weiße Waschmaschinen vor weißen Wänden beleuchten (Abb. 04). Dieser Kontrast verstärkt zunächst die Künstlichkeit des restlichen Films: »The contrast [...] supports a reading of the rest of the film as projecting a slightly fantastical version of existence in which reality is constantly in question.«²³⁴ Während die übersättigten Farben den Realismus reflexiv hinterfragbar machen, schließt die Farb- und Lichtgestaltung der letzten Szene an gewohnte Realismus-Ästhetiken an. Mit dem grellen, weißen Leuchtstoffröhrenlicht bricht die Realität auch ästhetisch in den Film ein. Dies folgt auf einen transfeindlichen Akt, sodass »the change in colour signals that the state in which we leave our protagonists is perhaps true to the actual situation that trans people face constantly in society«.²³⁵ Obwohl die Widrigkeiten der Lebensrealität von trans Sexarbeiter*innen im Film immer wieder anklingen, holt der Angriff auf Sin-Dee, vor allem aber die schwesterliche Versöhnung und Fürsorge füreinander am Ende, den Film auch ästhetisch in die Realität zurück. Dass der Realismus in dieser Szene durch die Rücknahme der intensiven Farbgestaltung markiert wird, folgt ähnlichen Logiken wie der Hashtag #NoFilter, der auf Social-Media-Plattformen auf die »angebliche Authentizität eines Bildes«²³⁶ verweist. Da die Verwendung digitaler Bildfilter auf diesen Plattformen den Regelfall darstellt, dient #NoFilter der »Kennzeichnung unbearbeiteter – oder auch nur vorgeblich unbearbeiteter – Fotografien«.²³⁷ Dass unter diesem Hashtag auch Bilder gepostet werden, die sehr wohl Filter verwenden, ist dabei nebensächlich, da die Verwendung des Hashtags eine »neue Bedeutungsebene« eröffnet, die auf eine »besonders authentisch wirken wollende[] Inszenierung« verweist.²³⁸ Dass die Inszenierung von Authentizität und die Bearbeitung der Bilder u. a. mit Hilfe von Filtern sich nicht gegenseitig ausschließen, ist dabei Teil der Logik von Social Media.²³⁹ Vielmehr dient der Hashtag ebenfalls einer Inszenierung, die über die vermeintliche Filterlosigkeit einen Eindruck von Authentizität erwecken und verstärken will. Die entsättigten Farben am Ende

234 Ebd., S. 73.

235 Ebd.

236 Glanz (2023): Filter, S. 20

237 Heilmann (2022): Blackbox Bildfilter, S. 75.

238 Glanz (2023): Filter, S. 20f.

239 Vgl. ebd., S. 24.

von TANGERINE, die sich mit Baker in der Tradition sozialrealistischer Filme verorten lassen, fungieren ebenso wie #NoFilter als rhetorische Mittel, die ihr Authentizitätsversprechen mit der Rücknahme der Künstlichkeit begründen – sei es die Übersättigung in TANGERINE oder die standardmäßige Verwendung von Filtern auf Social-Media-Plattformen. Die Entsättigung der finalen Szene wie auch #NoFilter dienen damit als Realismus-Marker, die die Künstlichkeit der gefilterten Realität in ihrer medialen Umgebung aufzeigen, doch darin auch ihre eigene Inszenierung nicht verbergen können und darin vielmehr ein reflexives Potential entfalten.

Die anfängliche Beobachtung, dass die Farbgestaltung in TANGERINE dem Realismus entgegentzulaufen scheint, ist somit zu relativieren. In der Überspitzung der Farbgestaltung, die sich von Hollywood-Farb-Filtern oder dem Technicolor-Farbfilmverfahren her denken lässt, werden ein Film Look, wie er über das Format angestrebt wird, ebenso wie tradierte Realismus-Ästhetiken unterlaufen. Zwar deutet die Rücknahme der Übersättigung am Ende einen stärkeren Realismus im Sinne der Filterlosigkeit an, doch handelt es sich hierbei ebenso um eine Inszenierung, die durch den Kontrast zu den übersättigten Szenen besonders deutlich wird. Vielmehr zollt die intensive Farbgestaltung den Lebensrealitäten der Protagonistinnen Tribut und entfaltet darin ein ebenso queer-politisches wie reflexives Potential.

2.3 Queering Hollywood

Das Verhältnis von TANGERINE zu Hollywood, das bisher entlang des Film Look über das Format und die Farbgestaltung verhandelt wurde, lässt sich zudem über die Orte des Films weiterdenken. Das *Donut Time*,²⁴⁰ in dem zentrale Szenen des Films spielen, befindet sich am Santa Monica Boulevard im Westen von Los Angeles, der den Sunset Boulevard mit dem Pazifischen Ozean verbindet. Der Donut Shop liegt zudem nur wenige Minuten von beispielsweise den *Paramount Studios*, einem der Major-Filmstudios der klassischen Hollywood-

240 Das Restaurant, das im Film als *Donut Time* fungiert, erweist sich laut einer *Google Maps-Recherche* als *Trejo's Coffee & Donuts*, einem Donut Shop im Besitz des US-amerikanisch-mexikanischen Schauspielers Danny Trejo, der wiederum für Trash- bzw. Exploitation-Filme wie *MACHETE* (Ethan Maniquis/Robert Rodriguez, 2010) oder auch *FROM DUSK TILL DAWN* (Robert Rodriguez, 1996), geschrieben von und besetzt mit Quentin Tarantino, bekannt ist.

Ära, entfernt. Obwohl der Film damit im Herzen Hollywoods angesiedelt ist, zeigt *TANGERINE* die Stadt abseits von Glamour, Stars oder dem Hollywood-Schriftzug. Den Walk of Fame überquert Sin-Dee in schnellen Schritten auf dem Weg zur Essensausgabe eines LGBTIQ-Centers und auch der berühmte Highway 101 wird eher beiläufig auf ihrer Suche überquert. Zentrale Orte des Films sind vielmehr die Straßen, auf denen Sin-Dee und Alexandra arbeiten und sich andauernd bewegen, oder Autos, Busse, Bahnen sowie Innenräume, die zur zeitlich begrenzten Nutzung zur Verfügung stehen, wie ein Motel, das als Bordell genutzt wird, der Donut Shop, eine Bar oder ein Waschsalon. Ähnlich wie die Filme der *LA Rebellion*, einer Gruppe Schwarzer Filmemacher*innen, die an der *University of California in Los Angeles* (UCLA) studiert haben und in ihren Filmen ein Bild der Stadt zeichnen, das sich explizit gegen Hollywood-Ästhetiken wendet, rückt auch *TANGERINE* »diejenigen Orte der Stadt in den Mittelpunkt [...], die bisher noch nicht zum zentralen Korpus der kontinuierlich zirkulierenden und wiederkehrenden Bilder von Los Angeles gehörten«, ²⁴¹ wie es Laura Frahm für die *LA Rebellion* formuliert und sich auf *TANGERINE* übertragen lässt. Daraus entsteht ein »Spannungsverhältnis [...] zwischen jenen überdeterminierten Orten der Stadt- und Filmgeschichte von Los Angeles und jenen weitgehend unbesetzten Orten«. ²⁴² Die Filme der *LA Rebellion* sind beeinflusst vom Third Cinema, dem italienischen Neorealismus und den Dokumentarfilmen Basil Wrights oder Joris Ivens' und gehen dabei von einer »vehementen Ablehnung jener dominanten westlichen Konventionen« Hollywoods aus. ²⁴³ Auch im Vergleich mit der klischeehaften und realitätsfernen Darstellung von Sexarbeit in *PRETTY WOMAN* (Garry Marshall, 1990) werden die unterschiedlichen Perspektiven auf die Stadt deutlich. Während die von Julia Roberts gespielte Sexarbeiterin Vivian West zu Beginn des Films dem von Richard Gere gespielten, wohlhabenden Edward Lewis in einem *Lotus-Esprit*-Sportwagen auf dem Hollywood Boulevard begegnet, mit ihm in ein Luxus-Hotel in Beverly Hills fährt und in den Luxus-Boutiquen auf dem Rodeo Drive einkaufen geht – der Film also an den exklusiven Orten von Los Angeles spielt –, trifft Alexandra ihre Kunden in einem Taxi, das durch eine Waschanlage fährt, oder in einem alten VW *Passat* am Straßenrand. Auch bricht *TANGERINE* mit der geradezu märchenhaften Story einer jungen Sexarbeiterin, die sich in einen älteren, reichen *weißen* Mann verliebt und von ihm

241 Frahm (2014): A Moment of Radical Thought, S. 40.

242 Ebd., S. 41.

243 Ebd., S. 43.

»gerettet« wird. Vielmehr bietet der Film entlang der zentralen Handlung vielfältige Einblicke in die Lebensrealitäten Schwarzer trans Sexarbeiter*innen. Damit schafft TANGERINE, ähnlich wie die Filme der *LA Rebellion*, eine ästhetische, wenn auch nicht räumliche Distanzierung zu Hollywood. Auch Jack Halberstam beschreibt dementsprechend, dass TANGERINE entgegen dem »heterotopic understanding of Hollywood as a non-place [...] of hegemonic cultural production«²⁴⁴ eher eine Kehrseite Hollywoods zeigt, eine ironische Anspielung darauf: »Hollywood here, in an ironic dig at mainstream cinema, references not the film industry but the gritty, grim, strip malls populated by hucksters by day and hustlers by night.«²⁴⁵

Abb. 05a-c: Die Eröffnungsszene von TANGERINE: Schuss-Gegenschuss der Protagonistinnen und der Bruch mit dem Continuity Editing, eingeleitet durch eine schräge Außenansicht.



Quelle: TANGERINE (Sean Baker, USA 2015)

244 Halberstam/Rouleau (2021): The futures of queer televisions.

245 Halberstam (2018): Trans*, S. 80.

TANGERINE erkundet Los Angeles in Form von einer ständigen Bewegung durch die Stadt, die die Figuren ebenso wie die filmischen Mittel vollziehen. Auf die zu Beginn des Kapitels beschriebene erste Szene im *Donut Time*, die noch von klassischen Einstellungen geprägt ist und das Gespräch zwischen Sin-Dee und Alexandra, die sich am Tisch gegenüber sitzen, im Wechsel von statischen Nahaufnahmen im Schuss-Gegenschuss-Verfahren zeigt, folgt eine Außenansicht des Donut-Shops (Abb. 05a-c). Durch die Fensterscheibe und mit leichter Aufsicht ist zu sehen, wie Sin-Dee vom Tisch aufsteht und wütend das Lokal verlässt. Daraufhin werden sowohl die Figuren als auch die Smartphone-Kamera in Bewegung versetzt. Während Sin-Dee mit schnellen Schritten den Santa Monica Boulevard entlangläuft, kommen eine dynamische Kameraführung mit vielen hektischen Schnitten, verschiedenen schnell aufeinanderfolgenden Einstellungswechseln und treibender elektronischer Musik, die Sin-Dees energische Schritte akustisch betont, zusammen. Die Kameraführung folgt den Bewegungen der Figur und ergänzt diese um eigene Bewegungen, wobei sie sich auf Sin-Dee zu und an ihr vorbei bewegt. So übersetzt sich Sin-Dees aufgeheizte Stimmung ästhetisch und trifft dabei auf die Bewegungsfreiheit von Smartphones. Allein für diese kurze Straßenszene lässt sich eine extreme Beweglichkeit der Smartphone-Kamera beschreiben, die sich durch den gesamten Film zieht. Auch in der darauffolgenden kurzen Gesprächssituation mit einer Person, die Sin-Dee auf der Straße trifft, bleibt die Kamera ständig in Bewegung, sodass das klassische Schuss-Gegenschuss-Prinzip durch zahlreiche Achsensprünge und Veränderungen in der Positionierung der Kamera außer Kraft gesetzt wird. Einmal in Bewegung versetzt, scheinen klassische Einstellungsgrößen nicht mehr geeignet, um mit der Energie des Films und seiner Protagonistinnen mitzuhalten. In der ersten Szene wird mit der Schuss-Gegenschuss-Folge das Continuity Editing klassischer Hollywood-Produktionen angedeutet. Doch kurz darauf wird dieser Stil, der typischerweise die Geschlossenheit der Diegese impliziert und mit dem »Professionalität und ein gewisser Standard assoziiert werden«, ²⁴⁶ zugunsten einer größeren Bewegungsfreiheit der Kamera und Offenheit von Narration und Diegese verworfen. Eine mit klassischem Hollywood-Kino assoziierte Découpage wird angedeutet, durch die Betonung der extremen Beweglichkeit der Smartphone-Kamera jedoch sofort wieder verworfen. Vielmehr wird eine Bildästhetik der Mobilität akzentuiert, die sich auf Smartphones zurückführen lässt und, indem sie sich den klassischen filmischen Konventionen

246 Kirsten (2022): Découpage, S. 49.

Hollywoods entzieht, den Film Look unterläuft. Nicht nur die Orte, auch die Ästhetiken Hollywoods werden so einer Revision unterzogen. Der Kontrast zur ersten Szene hebt die Beweglichkeit der Kamera, die durch die Montage und Musik noch betont werden, hervor. Die extreme Beweglichkeit der Kamera spiegelt die Dynamik der sich ständig in Bewegung befindenden Figuren ebenso wider, wie die Mobilität von Smartphones als Aufnahmegerät selbst. Zwar wurden die Smartphones beim Dreh um ein Stativ, das in der Hand gehalten werden kann und als Steadycam funktioniert, erweitert, wodurch vergleichsweise wenig verwackelte Bilder entstehen und eine gewisse Professionalität gewährleistet wird, doch wird die grundsätzliche Mobilität dadurch nicht eingeschränkt. Diese Erweiterung bildet vielmehr einen Kompromiss zwischen einer sich dem Film Look annähernden Bildqualität und dem Erhalt der Bewegungsfreiheit der Smartphones. Wie auch mit dem gesondert aufgenommenen Ton, wird damit sowohl eine amateurhafte Smartphone-Ästhetik, wie verwackelte Bilder und rauschender Ton, von der Professionalisierung der Filmproduktion durch die Ergänzung um professionelles Equipment unterlaufen; als auch der Film Look von der mobilen, dynamischen und verspielten Ästhetik der Smartphones konterkariert. So lässt sich TANGERINE als Smartphone-Film über die ästhetische Figur der Bewegung abermals *in-between*, zwischen filmischen Traditionen und Smartphone-Ästhetiken verorten.

Darüber hinaus ist auch die Handlung von TANGERINE durch die Bewegung der Figuren durch die Stadt geprägt. Auf ihrer Suche nach Chester und der Frau, mit der er sie betrogen hat, bewegt sich Sin-Dee, zunächst gemeinsam mit Alexandra und später alleine, auf den Straßen von Los Angeles, spricht verschiedene Personen an, denen sie auf ihrem Weg begegnet, besucht Orte, an denen sie Informationen zu finden hofft oder die Gesuchten vermutet und schließlich findet. Auch Alexandras Geschichte erreicht zwar mit ihrem zuvor beschriebenen Auftritt in der Bar einen narrativen Höhepunkt, den sie mit dem Verteilen von Flyern im Vorfeld vorbereitet und an dem sich die Wege der Protagonistinnen wieder treffen, doch auch ihre Handlungen sind vor allem von der Bewegung durch die Straßen geprägt, auf denen sie sich teilweise an der Seite von Sin-Dee bewegt und teilweise ihrer Arbeit nachgeht und Kunden trifft. Der Film ist also auf die Bewegung durch die Stadt hin organisiert, die ebenso eine filmproduktive Praktik von TANGERINE darstellt, als auch kennzeichnend für die Figuren und Narration des Films ist und innerhalb der von der ›Traumfabrik‹ Hollywoods geprägten Stadt Räume entfaltet, die Einblicke in die Lebensrealitäten von trans Sexarbeiter*innen bieten. Dies lässt sich als performative Aneignung des städtischen Raums weiterdenken, wie sie Michel

de Certeau beschreibt und Jae Kirkland Rice auf *TANGERINE* überträgt: »As they move through the city, mainly on foot, Alexandra and Sin-Dee participate in what de Certeau might call ›creating space‹.«²⁴⁷ Certeau versteht das Gehen in der Stadt als widerständige, subversive Praktik, die Möglichkeitsräume eröffnet und es den Stadtnutzer*innen ermöglicht, sich den Stadtraum anzueignen. Dies verknüpft Rice mit dem trans-Sein von Sin-Dee und Alexandra:

Alexandra and Sin-Dee's racial and gender identities are continuously revised and inscribed as they move through the city. [...] Although both women encounter transphobia as they move through familiar queer places [...], in acting upon those locales Alexandra and Sin-Dee make each location their own space. [...] Walking and taking public transit allow Alexandra and Sin-Dee to turn public spaces (most of which do not welcome them, or at least constrain their movements/behaviors) into pockets of nonwhite, trans possibility.²⁴⁸

Auch Anne Ganzert entwickelt ein Konzept des queeren Gehens, mit dem »zunächst die basale menschliche Fortbewegung des Gehens [gemeint ist], die entweder durch Symbole, Gesten oder Selbstbeschreibungen als non-normativ markiert wird.«²⁴⁹ Damit soll der »Begriff auch sein sprachliches Potential des ›in die Quere kommen‹ ausschöpfen dürfen und so die produktive Störung in den zu begehenden Raum tragen.«²⁵⁰ Bei queerem Gehen handelt es sich laut Ganzert um ein »[ö]ffentlichkeitswirksames, politisches, queeres ›miteinander Gehen‹«, ²⁵¹ das »in Form von Demonstrationen, Paraden und Märschen statt[findet], die die Anliegen und die Sichtbarkeit von queeren Themen gezielt im urbanen Raum aktualisieren.«²⁵² Ebenso ist damit Prancing als »›stolze[s] Gehen‹«²⁵³ oder der »sogenannte ›Hustle‹ auf den Straßen der Großstädte« gemeint, der »Finanzierungsmöglichkeit und Gefahrenquelle zugleich« ist²⁵⁴ und auch von Alexandra in *TANGERINE* als Selbstbeschreibung verwendet wird: »Out here it is all about our hustle, and that's it.« Die Alltagspraktiken von

247 Rice (2020/2021): *Nebulous Bodies*, S. 82.

248 Ebd., S. 83.

249 Ganzert (2022): *Prancing, Protest, Pride*, S. 100.

250 Ebd., S. 101.

251 Ebd.

252 Ebd.

253 Ebd., S. 106.

254 Ebd., S. 104.

Alexandra und Sin-Dee, vor allem die Sexarbeit, lassen sich im Sinne der »vieltgestaltigen, resistenten, listigen und hartnäckigen [...] Vorgehensweisen«²⁵⁵ der Stadtnutzer*innen verstehen, die Certeau einer panoptisch organisierten Stadt gegenüberstellt, die durch die Nutzung der Einzelnen jedoch »in ihrer Struktur nicht mehr als Totalität begriffen wird, sondern von den Fußgängern in neue Einzelteile und neue Einzelräume zerlegt wird.«²⁵⁶ Indem Stadtnutzer*innen auf Möglichkeiten – wie vorgegebene Wege oder Plätze – oder Verbote – wie Schilder oder Mauern – treffen, aktualisieren sie diese und können sogar neue Möglichkeiten – wie Umwege oder Abkürzungen – schaffen und somit den Stadtraum in etwas anderes verwandeln,²⁵⁷ was Certeau als »Praktik des Umfunktionierens«²⁵⁸ versteht. Die temporären, improvisierten Räume wie der Donut Shop, ein als Bordell genutztes Motel-Zimmer oder die Waschanlage, in der Alexandra sich mit einem Kunden in dessen Taxi trifft, lassen sich entsprechend als umfunktionierte Räume beschreiben. Das widerständige Potential des Gehens in der Stadt liegt in den »Prozessen der Subversion und Aneignung, die eine Abweichung von der Norm implizieren und so in die Grauzonen des Illegalen und Kriminellen verweisen.«²⁵⁹ Darauf, dass die Figuren in TANGERINE »Handlungsweisen verfolgen, die sich – weit davon entfernt, von der panoptischen Verwaltung kontrolliert oder eliminiert zu werden – in einer wuchernden Gesetzwidrigkeit verstärkt und entwickelt haben«,²⁶⁰ sich also stets am Rande der Kriminalisierung bewegen, deuten Sin-Dees Gefängnisaufenthalt, der Drogenkonsum einiger Figuren oder Begegnungen mit der Polizei, die der Film ohne moralische Wertung als Teil der Lebensrealitäten ausweist: »Sin-Dee's violence and drug use are significant to her narrative arc, but rather than representing self-hatred or the trauma of gender dysphoria, they are simply portrayed as realities of street-life.«²⁶¹ Vielmehr zeigt der Film auch Sexarbeit als eine Form der Arbeit, deren Prekarität nicht als Einzelschicksal, sondern als systematische Kriminalisierung verstanden wird:

255 Certeau (1988): Kunst des Handelns, S. 187.

256 Bernardy/Klimpe (2017): Michel de Certeau, S. 181.

257 Vgl. Certeau (1988): Kunst des Handelns, S. 190.

258 Ebd., S. 69ff.

259 Bernardy/Klimpe (2017): Michel de Certeau, S. 180.

260 Certeau (1988): Kunst des Handelns, S. 186.

261 Macintosh (2023): Melancholy, respectability, and credibility in Sean Baker's *Tangerine*, S. 223.

Tangerine depicts Sin-Dee and Alexandra's sex work as work, as legitimate labour. Alexandra's exasperated interactions with clients [...] normalize, rather than sensationalise, sex work. [...] While [...] [there] are reminders of the implicit dangers of working in the industry, the film ultimately presents these as systemic rather than individual issues.²⁶²

Auf diese Weise nimmt der Film eine Perspektive ›von der Straße aus‹ ein, die sich – mit Certeau gedacht – der kontrollierenden Ordnung einer totalitären Stadt entzieht, die sich wiederum an die Perspektiven der Selbstinszenierungen Hollywoods knüpfen lassen. Die simple Tatsache, dass Sin-Dee über das Drehkreuz am Eingang zur U-Bahn-Station springt und ohne gültiges Ticket fährt, unterstreicht zudem die ökonomische Notwendigkeit der Protagonistinnen, sich größtenteils gehend durch die Stadt zu bewegen, und sich so den Stadtraum anzueignen. Daran schließen wiederum die Praktiken der Filmproduktion an – nicht nur, weil die Smartphones aufgrund fehlender Finanzierung als Kameras verwendet wurden –, denn auch das Filmteam bewegt sich in erster Linie gehend durch die Stadt. Die Dreharbeiten mit Smartphones sind auf eine möglichst große Mobilität hin organisiert, sodass das Filmteam relativ unauffällig arbeiten kann, wie es Regisseur Sean Baker beschreibt: »It [the smartphone; A. J.] makes us very mobile. [...] We can move around very easily, it keeps the crew very small«, was es ihnen ermöglichte »to shoot clandestinely«²⁶³ bzw. »let them shoot incognito on busy LA streets.«²⁶⁴ Diese durch die Smartphone-Kameras ermöglichte, größere Beweglichkeit geht mit größeren kreativen Freiheiten in der Produktion einher, die zum Experimentieren genutzt wurden: Neben der zuvor beschriebenen Bewegtheit der Kamera entstehen diagonale Schwenks oder Einstellungen in starker Aufsicht, wenn mit den Smartphone-Kameras von ›Winkeln und Ritzen‹ aus gefilmt wurde, wie es Baker beschreibt: »You can get this little device into nooks and crannies that you wouldn't be able to get a big camera into.«²⁶⁵ Aufwändige Kranaufnahmen oder Dollyfahrten wurden so mit einfachen Mitteln ersetzt, wenn bei-

262 Ebd., S. 224; Herv. i. O.

263 Baker in Variety (2015): Sean Baker on Filming ›Tangerine‹ and ›Making the Most‹ of an iPhone.

264 Watercutter (2015): Tangerine is Amazing.

265 Baker in Film Courage (2015): Filming A Movie On An iPhone.

spielsweise Baker einhändig von seinem Fahrrad²⁶⁶ aus filmt und so im wörtlichen Sinne eine andere Perspektive auf die Stadt schafft. Die Smartphone-Kameras ermöglichen es, die Stadt nahezu unbemerkt und aus neuen, ungewohnten Perspektiven zu erschließen. Sowohl die Figuren als auch das Filmteam von TANGERINE werden zu Stadtnutzer*innen, die sich den Stadtraum in ihrer Durchquerung (filmisch) aneignen und ihn formen. TANGERINE schafft also eine Perspektive auf Hollywood als Ort, die sich von den Selbstdarstellungen der Filmindustrie unterscheidet, deren Ästhetiken teilweise verwirft und sich damit die Stadt in der Darstellungsweise, über die Handlungen der Figuren und auch in den Produktionspraktiken aneignet.

Diese Verschiebung betrifft sowohl die Perspektive auf die Stadt, als auch auf die Lebensrealitäten von trans Sexarbeiter*innen of Color in Los Angeles. Da TANGERINE Hollywood als tatsächlichen geografischen Ort zeigt und deshalb »small, local and specific« ist, bezeichnet Jack Halberstam den Film als »small film«.²⁶⁷ Er bezieht sich damit auch auf die Größe von Smartphones, wobei der Film »the smallness of the screen into a part of the narrative« überführe.²⁶⁸ So handelt die Geschichte nicht von großen Narrativen, sondern vom Alltag und der Freundschaft der Protagonistinnen: »no one gets rich, no one becomes famous, no one fights the law and wins – one of the women, Alexandra has hopes of becoming a singer and gets a gig in a bar to which no one comes, the two women get high on meth, they fight over a man and they bond over helping each other out.«²⁶⁹ Doch dass der Film sich »auf die kleinen Dinge« fokussiere, verringere nicht die Relevanz: »rather, the small screen alerts us to how much we miss when we see life represented back to us only on the big screen, only according to the logic of heroism, triumphalism, progress and achievement.«²⁷⁰ Indem TANGERINE sich diesen Narrativen verweigert und stattdessen »multiple complex »small« narratives of trans life« erzählt, entstehen letztlich »counternarratives of life, death, community, freedom, and mobility.«²⁷¹ TANGERINE bietet eine lebensnähere Darstellung von Sexarbeit und trans-Sein, als es in Hollywood-Studio-Produktionen wie z.B. PRETTY

266 Vgl. Thomson (2020 [2015]): Tangerine: iPhone Enables Streetwise Story; Zur Aneignung der Stadt und die Organisation gesellschaftlicher Räume durch das Fahrradfahren vgl. auch Bee et al. (2022): Fahrradutopien.

267 Halberstam/Rouleau (2021): The futures of queer televisions.

268 Ebd.

269 Halberstam (2016): Trans*, S. 373f.

270 Ebd., S. 374.

271 Ebd., S. 70f.

WOMAN oder auch THE DANISH GIRL (Tom Hooper, 2015) der Fall ist – auch und gerade, weil es in TANGERINE nicht in erster Linie um das trans-Sein geht. In ihrer Analyse von Mainstream-Hollywood-Produktionen mit queeren Themen und Charakteren der 2000er und 2010er Jahre stellt Amélie Ollivier heraus, dass die Hauptcharaktere in überwiegender Mehrzahl *weiße* schwule cis Männer sind, »who are expected to embody the experiences of LGBTQ people as a whole and leave inconvenient ›others‹ on the margins,«²⁷² während lesbische, bi, trans oder queere Charaktere of Color kaum vertreten sind.²⁷³ Zudem würden die Mainstream-LGBTIQ-Filme eher zur Festigung binärer Kategorisierungen und hegemonialer Diskurse um race/class/gender beitragen, statt diese zu destabilisieren.²⁷⁴ Eine solche Dynamik queerer Themen im Mainstream, beschreibt B. Ruby Rich in ihrem Buch *New Queer Cinema. The Director's Cut*. Der Preis für dieses Mainstreaming queerer Figuren und Geschichten sei das Verschwinden eines Queer Cinema, das Grenzen austestet und Ideologien herausfordert.²⁷⁵ Diese Energie des frühen New Queer Cinema der 1990er Jahre theoretisiert Rich im Jahr 2013 für das Trans Cinema, das die Homonormativität von LGBTIQ-Repräsentationen anprangere und Normen, die im Zuge der Mainstream-Werdung des New Queer Cinema entstanden seien, herausfordere: »The New Trans Cinema brought the excitement, uncompromising demands, litany of oppression, new iconic representations, and, yes, the youngsters, all back out in force again.«²⁷⁶ Jedoch lässt sich mit den Mainstream-Erfolgen von Filmen wie THE DANISH GIRL oder DALLAS BUYERS CLUB (Jean-Marc Vallée, 2013) eine ähnliche Verschiebung des Trans Cinema in den Mainstream feststellen. Wurden in der Filmgeschichte trans Charaktere, wenn sie vorhanden waren, oft als »mad, bad, and dangerous«²⁷⁷ oder als »villains, tricksters, or sinners«²⁷⁸ dargestellt, werden neuere Mainstream-Filme mit und über trans Charaktere nicht selten mit cis Schauspielerinnen und Schauspielern besetzt, folgen meist biografisch-chronologisch der Transition einer Figur, enthalten oftmals einen Moment der

272 Ollivier (2016): From Brokeback Mountain to Tangerine, S. 60.

273 Vgl. ebd., S. 58.

274 Vgl. ebd., S. 61.

275 Vgl. Rich (2013): New Queer Cinema, S. 263.

276 Ebd., S. 271.

277 Halberstam/Rouleau (2021): The futures of queer televisions.

278 Ridley (2019): Imagining Otherly, S. 482.

Enthüllung²⁷⁹ oder werden entlang einer Coming-Out-Geschichte²⁸⁰ erzählt und enden nicht selten mit einem tragischen Tod. Indem TANGERINE die Freundschaft von zwei trans Frauen in den Mittelpunkt stellt, wehrt der Film dieser Art Individualisierungen des trans-Seins und die damit einhergehende Pathologisierung ab.²⁸¹

Auch wenn das trans-Sein der Protagonistinnen nicht im Zentrum der Narration steht, so wird es doch beständig miterzählt, unter anderem durch oft selbstironische Aussagen über den eigenen Körper: Als Alexandra mit einem ihrer Kunden in Streit gerät, weil dieser sie nicht bezahlen will, sagt sie im Verlauf der handgreiflich werdenden Auseinandersetzung, bevor sie sich zur Wehr setzt: »You forget I got a dick, too!« Somit inszeniert TANGERINE »trans bodies as sources of strength and humour«.²⁸² Das Verhältnis von Alexandra und Sin-Dee zu ihren Körpern wird in seiner Komplexität anerkannt, steht jedoch nicht im Zentrum des narrativen Konflikts. »The film allows Alexandra to identify as a woman without disavowing her genitals, subverting American cinema trends that situate genital confirmation surgery as the end goal of transition, thereby reframing the trans body as a site of power.«²⁸³ TANGERINE bricht damit »with the protocols for representing trans bodies, within both negative and positive paradigms, focusing instead on friendship, sex work, conflict, failure, and disappointment, and it does so with humor and verve.«²⁸⁴ Dass der Film den Mustern des Mainstreams nicht folgt und eigene, abweichende Perspektiven und Ästhetiken entwickelt, stellt entsprechend eine weitere queere Verweigerungsgeste gegenüber Hollywood-Logiken dar. Somit fällt der Blick auf die Straßen Hollywoods abseits der glamourösen Filmindustrie mit einer lebensnäheren Darstellung von Sexarbeit und trans Charakteren und einem Realismus zusammen, der sich in Abgrenzung zu Hollywood-Ästhetiken definiert und queere Perspektiven einnimmt. Zudem lässt sich die Nutzung der Smartphones als Kameras mit queeren Ästhetiken zusammendenken bzw. lässt sich nachvollziehen, inwiefern Smartphones »als

279 Vgl. Steinbock (2019): *Shimmering Images*, S. 53.

280 Vgl. Rich (2013): *New Queer Cinema*, S. 272.

281 Vgl. Halberstam/Rouleau (2021): *The futures of queer televisions*.

282 Macintosh (2023): *Melancholy, respectability, and credibility in Sean Baker's Tangerine*, S. 214.

283 Ebd., S. 217f.

284 Halberstam (2018): *Trans**, S. 80.

Medium einer queeren Ästhetik«²⁸⁵ fungieren: »Using an iPhone to film is not a gimmick but is an aesthetic choice that brings trans identities colourfully and vibrantly to the surface.«²⁸⁶ So ermöglichen es die Smartphones, »expected visual grammars«²⁸⁷ zu durchbrechen. Darüber hinaus ist der Film in der Lage mit Erwartungen an die Darstellung von trans Personen zu brechen und Cisnormativität in Form und Inhalt herauszufordern.²⁸⁸ Die Nutzung von Smartphones als Kameras fordert also nicht nur Sehgewohnheiten heraus, sondern auch Erwartungen daran, wie trans Personen dargestellt werden. Dies beschreibt Paige Macintosh als queere bzw. trans Blickstrategie: »Baker's iPhones facilitate the audience's seamless access to trans' perspectives. [...] Similar to the relationship among New Queer Cinema, video technology, and the deployment of the queer gaze, Baker's iPhones – and the film's subsequent depiction of trans solidarity – expose viewers to a new form of trans gaze.«²⁸⁹ Die Smartphone-Kameras lassen sich also mit den queeren, vom Hollywood-Mainstream abweichenden Ästhetiken in *TANGERINE* direkt verknüpfen.

TANGERINE richtet den Blick auf eine marginalisierte Gruppe im Herzen von Hollywood, wo sie sonst zumeist unsichtbar bleibt. Somit lässt sich der Film in ein Verhältnis zu Hollywood setzen, das sowohl die Stadt Los Angeles als auch Sexarbeit und trans Charaktere aus einer Perspektive zeigt, die narrative Muster und Ästhetiken der Filmindustrie unterläuft. Darüber hinaus wird die Smartphone-Kamera dazu genutzt eine queere Perspektive einzunehmen und sich die Stadt, ebenso wie die Ästhetiken anzueignen. Das Spiel mit Hollywood-Logiken, wenn diese teils bedient werden und zugleich mit Erwartungen gebrochen wird, lässt sich als queere Strategie verstehen. So verortet sich *TANGERINE* als Smartphone-Film zwischen Annäherungen an und Abgrenzungen zu Hollywood, dem Queer und Trans Cinema sowie Traditionen des filmischen Realismus, wobei sich sowohl die queeren als auch die realistischen Ästhetiken an die als Kamera verwendeten Smartphones knüpfen lassen und den Hollywood-Ästhetiken und einem damit verbundenen Film Look entgegenlaufen.

285 Deuber-Mankowsky (2021): Das iPhone als Medium einer queeren Ästhetik und fluiden Subjektivität.

286 Malone (2020): Celebrating transness, S. 66.

287 Ebd.

288 Vgl. ebd., S. 69.

289 Macintosh (2023): Melancholy, respectability, and credibility in Sean Baker's *Tangerine*, S. 217.

2.4 Zwischenfazit: Realismus und Realness

TANGERINE zeichnet sich dadurch aus *in, mit und gegen* Hollywood zu arbeiten. Insbesondere über das CinemaScope-Format wird eine Annäherung an (analoge) filmische Standards erzielt, wie sie von Hollywood geprägt und in diesem Kapitel als Film Look konzipiert wurden. Damit geht zugleich eine Abgrenzung zu vertikalen Smartphone-Ästhetiken einher, die im Zusammenhang mit digitalen audio/visuellen Bildkulturen, insbesondere von Social-Media-Plattformen und User Generated Content und damit vor allem amateurhaften und (semi-)professionellen Praktiken stehen. Über das Format wird in TANGERINE also die Verortung des Films *als* Film, die Cinematisierung des Smartphone-Films und eine Annäherung an einen von Hollywood geprägten Film Look vorgenommen. Die Farbgestaltung hingegen stellt einen Bruch mit Hollywood ebenso wie mit Erwartungen an Realismus-Ästhetiken dar und lässt sich im Kontext von digitalen Bildfiltern diskutieren, die wiederum eng an Digitalästhetiken der Smartphone-Fotografie und Social-Media-Praktiken geknüpft sind und zudem an die digitale Postproduktion anschließen. Vor allem aber erweist sich die Farbgestaltung als queere Ästhetik, die Möglichkeitsräume öffnet und sich rassistischen Farbpolitiken Hollywoods entgegenstellen lässt. Somit lässt sich die Künstlichkeit der Farb- und Lichtgestaltung weniger als Gegenentwurf zu filmischem Realismus verstehen und eröffnet vielmehr ein reflexives Potential, das es ermöglicht, den Lebensrealitäten der Charaktere gerecht zu werden. Dies setzt sich auch in der Narration und der Perspektive auf Hollywood als Ort, wie auch auf die gelebten Realitäten der Protagonistinnen auf den Straßen von Los Angeles fort. Mit Hilfe der Smartphone-Kamera und von den Straßen aus eignet sich der Film Hollywood an, nimmt dezidiert von Oscar-preisgekrönten Filmen abweichende, queere Perspektiven ein und richtet dabei den Blick auf die Lebensrealitäten von trans Sexarbeiter*innen im Herzen von Hollywood. Über all diese Anleihen und Ablehnungen von Hollywood-Ästhetiken hinaus, liegen dem Film dem italienischen Neorealismus nahestehende Produktionspraktiken zugrunde. Trotz der Abkehr von Hollywood-Narrativen wird durch die Nähe zu den Praktiken des Neorealismus eine Verortung in filmischen Traditionen explizit außerhalb Hollywoods vorgenommen, die sich ebenfalls als Legitimierungsgeste verstehen lässt. TANGERINE verknüpft ebenso etablierte und kanonisierte filmhistorische Strömungen abseits von Hollywood mit queeren Themen und unterläuft damit klassisches Hollywood-Kino auf zweifache Weise.

Ausgehend von den technischen Applikationen und Modifikationen der als Kameras genutzten Smartphones lässt sich ein Netz von Aneignungen und Brüchen spannen. *TANGERINE* betreibt ein Spiel mit dem Aufgreifen und sich Distanzieren von Hollywood-Ästhetiken, bietet eine Abgrenzung zu Hollywood unter ständiger Bezugnahme und bedient sich zudem an den Praktiken des italienischen Neorealismus ebenso wie am Queer Cinema und weist darin ein reflexives Potential auf. Obwohl der Film Look auch für Regisseur Sean Baker ein entscheidendes Qualitätsmerkmal seines Films ist, lassen sich doch Spuren von Smartphone-Ästhetiken ausmachen. *TANGERINE* vereint somit Hollywood-Ästhetiken mit einer Narration, die Gegenperspektiven anbietet und dabei auf tradierte Praktiken des filmischen Realismus zurückgreift, diese aber wiederum mit einem künstlichen Stil, der insbesondere in der Farbgebung deutlich wird, aufbricht. Die Bezüge zur Filmgeschichte dienen der Legitimierung der Cinematizität des Films, der ebenfalls eigenständige Ästhetiken und Praktiken hervorbringt – also sowohl Brüche mit, als auch Anschlüsse an filmische Traditionen aufweist – und so die *in-betweenness* des Smartphone-Films unterstreicht, die ebenso das hybride, adaptive Medium Smartphone als auch die Ästhetiken und Praktiken von *TANGERINE* betrifft.

Die in diesem Kapitel vorgenommene Positionierung *in-between* kann selbst als queere Positionierung verstanden werden, die weder auf einen Ursprung, noch auf ein Ziel ausgerichtet ist und vielmehr den Prozess, die Bewegung betont und sich klaren Kategorisierungen verweigert. So ist auch »the basis of gender transitions, which are usually thought of only in terms of the takeoff and landing points of the crossing, as in male-to-female«, vielmehr »process-oriented, rather than object-oriented.«²⁹⁰ So möchte ich zum Ende dieses Kapitels eine queere Theorie anbieten, die es ermöglicht, den Realismus von *TANGERINE* als Realness zu fassen. Realness wird dabei ausgehend von der Genderperformance der Ballroom-Kultur als eine Annäherung an und ebenso ein ironisches Brechen mit cis-heteronormativen gesellschaftlichen Normen der Geschlechtsidentität verstanden. Schon zu Beginn des Films, als Sin-Dee zu ihrem Rachefeldzug aufbrechen will, macht Alexandra deutlich, dass sie ihrer Freundin nur unter einer Bedingung hilft: Sin-Dee verspricht ihr »no drama« bei ihrer Suche – ein Versprechen, dass sie nicht halten kann, sodass sie bald ohne Alexandra weiterzieht. »Sin-Dee's ›Realness‹ makes that

290 Steinbock (2019): *Shimmering Images*, S. 12.

an impossible promise to keep.«²⁹¹ Das gebrochene Versprechen ›no drama‹ spiegelt dabei das Verhältnis von Realismus und Queerness in TANGERINE: Geht filmischer Realismus mit der Erwartungshaltung einher, ein Minimum an Dramatisierung aufzuweisen, ist das Auftreten der queeren Charaktere in TANGERINE stets von einer gewissen dramatischen Performance geprägt – die wiederum ästhetisch von der Farbgebung und der Beweglichkeit der Smartphone-Kamera aufgegriffen wird: Indem die Orangefärbung sich der rassistisch geprägten Norm des weißen Lichts verweigert, entwickelt TANGERINE eine Farbpolitik, die den Schwarzen Figuren Sichtbarkeit verleiht. Zudem nimmt der Film mithilfe der Smartphone-Kamera die Dynamik seiner Protagonistinnen auf und auch in der Narration eine queere Perspektive ein. Der Realismus in TANGERINE, der sich zunächst vom italienischen Neorealismus herleiten lässt, wird durch die Künstlichkeit der Farbgebung und die expressive Kameraarbeit nicht konterkariert, vielmehr wird es so erst möglich, sich den Lebensrealitäten der Protagonistinnen medien- und genre-reflexiv anzunähern. Sin-Dees Versprechen scheint von vornherein unhaltbar, genauso wie ein klassisches Verständnis von filmischem Realismus TANGERINE nicht gerecht werden kann. Realismus und Stilisierung stehen sich hier nicht gegenüber, vielmehr ermöglicht der Stil des Films eine Reflexion der Lebensrealitäten der Protagonistinnen und der Darstellbarkeit dieser. Daher möchte ich abschließend vorschlagen, den Realismus in TANGERINE vielmehr als Realness zu fassen.

Jules Gill-Peterson wirft die Frage auf, warum TANGERINE mit dem Begriff Realismus belegt werde »as opposed to, say, realness, a term actually invented by Black and brown trans femmes?«²⁹² Während filmischer Realismus auf ein referenzielles Verhältnis zur Wirklichkeit ziele, könne die Performanz von Realness Realität und Realismus in Frage stellen: »Realism is used to describe a cinematic device used to [...] reference reality, or the material and historical world outside the cinematic frame. ›Realness‹ is a performance mode that calls into question notions of both reality and realism.«²⁹³ Realness kann demnach den Uneindeutigkeiten der Realität und des Realismus gerecht werden. Dabei könne vor allem der Begriff der Realness es ermöglichen, queere Lebensrealitäten mitzudenken: »Realness carries within it the

291 Santa Lucia/Sedlock (2017): Instrumental Shapes & the Reification of Architectural Optimism, S. 57.

292 Gill-Peterson (2021): General Editor's Introduction, S. 413f.

293 Oishi (2015): Reading Realness, S. 256.

awareness of distance between the representation and the magnitude of lived experience.«²⁹⁴ Entsprechend stehen Alexandra und Sin-Dee »as indicators of other realities, other body politics and other understandings of change.«²⁹⁵ TANGERINE nimmt queere Perspektiven ein, die nicht bei einer Darstellung der Realität verharren und vielmehr Möglichkeitsräume öffnen. Der Realismus in TANGERINE zeichnet sich gerade durch seine Brüche mit Erwartungen an klassische Realismus- wie auch Hollywood-Ästhetiken aus, die eine filmische Verhandlung über die Lebensrealitäten seiner Figuren ermöglicht. Der Film lässt sich zwischen den Fiktionen Hollywoods, Praktiken des Realismus und queerer Performance verorten. So bezieht sich Realismus als Realness in TANGERINE nicht nur auf das Auftreten der Protagonistinnen oder die Darstellung ihrer Lebensrealitäten, sondern lässt sich um ein durchaus ironisches Spiel aus Aneignung und Unterlaufen des idealisierten Film Look erweitern. Realness beschreibt dann sowohl den Realismus in TANGERINE, als auch das Streben danach, ein ›real film‹ zu sein.

294 Ebd., S. 266.

295 Halberstam (2016): Trans*, S. 374.