

### 3. Digitale Dokumentationen von Fluchtbewegungen in LES SAUTEURS und MIDNIGHT TRAVELER

---

Abou Bakar Sidibé dokumentiert in *LES SAUTEURS* (Abou Bakar Sidibé/Moritz Siebert/Estephan Wagner, 2016) sein Leben auf dem Berg Gourougou. Dieser befindet sich in unmittelbarer Nähe zu Melilla, einer spanischen Exklave in Marokko und damit einer europäischen Außengrenze auf dem afrikanischen Kontinent. Die Grenze ist mit hohen Zäunen gesichert, die der Malier Sidibé und die anderen im improvisierten Lager vor der Grenze lebenden Menschen, bei denen es sich zumeist um junge Schwarze Männer aus Subsahara-Afrika handelt, überwinden wollen, um so nach Europa zu gelangen. Sidibé hat zuvor von dem Regisseur und Kulturanthropologen Moritz Siebert und dem Dokumentarfilm-Regisseur und Editor Estephan Wagner eine kleine Digitalkamera erhalten. Das Anliegen der europäischen Regisseure war es, den »vorherrschenden Bildern von Migrantinnen und Migranten etwas entgegenzusetzen« und dafür sowohl die »eigene Herangehensweise als Filmemacher [zu] hinterfragen«, als auch »vorbehaltlos die Perspektive unseres Protagonisten einzunehmen«.<sup>1</sup> Dazu nahmen sie Kontakt mit Sidibé auf und überließen ihm die Kamera. Über mehrere Monate hinweg kam es zu Treffen vor Ort in Marokko, in denen Sidibé Speicherkarten mit gefilmtem Material übergab und weiter in dem Handwerk des Filmemachens unterwiesen wurde. Anschließend wurde der Film in Europa fertiggestellt, in Kopenhagen und Berlin geschnitten und das Voice-Over von Sidibé, der sich inzwischen in Deutschland aufhält, entwickelt und eingesprochen. Der kollaborative Ansatz, der in der Übergabe der Kamera gründet, wird im Voice-Over des Films transparent gemacht und zudem wird das Filmen selbst durchgängig thematisiert. Dies führt letztlich da-

---

1 Siebert/Wagner (2016): Radikaler Perspektivwechsel, S. 93.

zu, dass Sidibé zum Co-Regisseur des Films wird. Er hält alltägliche Momente ebenso fest, wie die Vorbereitungen auf die sogenannten ›Sprünge‹,<sup>2</sup> die Versuche der afrikanischen Migrant\*innen, es über den Grenzzaun zu schaffen und auf diesem Wege nach Europa zu gelangen, um dort Asyl beantragen zu können. Der persönlichen Kamera von Sidibé werden Aufnahmen der Überwachungskameras am Grenzzaun gegenübergestellt, die mit technischer Genauigkeit und gleichzeitig abstrakter Entfremdung das europäische Grenzregime verkörpern. Hier werden im Film zwei gegensätzliche Bildtypen aufgerufen, die auf je spezifische Weise einen Bezug zur Wirklichkeit herstellen: Dem offiziellen Status der Überwachungskameras, Bilder der Realität zu erzeugen, wird eine Kamera gegenübergestellt, deren Eindruck von Authentizität sich aus der Einbindung in die jeweilige Situation und der persönlichen Interaktion ergibt. Zugleich ruft *LES SAUTEURS* damit zwei Register des Digitalen auf: Die potentiell unendliche digitale Bilderzeugung und -speicherung der Überwachungskameras sowie das ebenso allgegenwärtige, mobile und einfache Filmen des Alltags, selbst an so unwegsamen Orten wie dem Berg Gourougou, verdankt sich beides wesentlich der Digitalisierung. Nicht zuletzt ist auch die Tatsache, dass die Regisseure Siebert und Wagner Sidibé die Kamera gänzlich überlassen haben, als digitale Geste, die im Verlauf des Kapitels entwickelt wird, zu verstehen und auf die vereinfachte Zugänglichkeit und Bedienbarkeit der Kamertechnik zurückzuführen.

In *MIDNIGHT TRAVELER* (Hassan Fazili, 2019) dokumentiert der afghanische Regisseur Hassan Fazili zusammen mit seiner Frau Fatima Hussaini und den Töchtern Nargis und Zahra mit Hilfe dreier Smartphones<sup>3</sup> ihre Flucht vor den Taliban. Der Film zeigt den fast drei Jahre andauernden Weg der Familie aus Afghanistan über die sogenannte Balkan-Route nach Deutschland, den sie zu Fuß, im Auto, auf der Ladefläche eines LKW, in Unterkünften für Flüchtlinge in Osteuropa, in leerstehenden Gebäuden und in provisorischen Nachtlagern im Wald oder am Straßenrand zurücklegen. Die Smartphones sind dabei ständige Begleiter, die von allen Familienmitgliedern bedient werden und

2 Die Übersetzung von ›les sauteurs‹ als ›die Springer‹ bzw. der internationale Titel des Films *THOSE WHO JUMP* legen die Bezeichnung ›Sprung‹ für das Überwinden des Grenzzauns nahe.

3 In einzelnen Szenen wird Material, das mit anderen Kameras aufgenommen wurde und vermutlich dem Archiv der Familie bzw. aus anderen Filmen von Hassan Fazili entstammt, ergänzt. Leider liegen mir keine Informationen dazu vor, wie das Filmmaterial gesichert werden konnte, als die Familie aus Afghanistan geflohen ist.

sowohl als Kameras, als auch zur Unterhaltung, Kommunikation oder Organisation gebraucht werden. Neben der Planung der weiteren Flucht oder Zusammentreffen mit Schleppern oder Helfern, werden vor allem alltägliche, familiäre Momente, wie Essenkochen, das Bett herrichten oder die spielenden Kinder gezeigt. Der Film zeichnet sich durch die persönliche Kameraführung, die Nähe zu den Protagonist\*innen und die Situiertheit der Aufnahmen im Geschehen aus. Zudem wird auch das Filmen selbst innerhalb des Films durchgängig thematisiert. Fazili und Hussaini waren bereits vor ihrer Flucht Filmmacher\*innen, das Filmen während der Flucht wird zur Alltagspraktik und die Migrationsbewegung untrennbar mit ihrer Dokumentation verwoben. So filmt sich die Familie Fazili selbst bzw. gegenseitig auf ihrer Flucht, wobei alle Familienmitglieder die Kamera übernehmen und vor ihr auftreten. Hassan Fazili arbeitete zudem mit der in den USA lebenden Produzentin Emelie Mahdavian zusammen, der er während der Flucht das gedrehte Material über persönliche Kontakte zukommen ließ und die die Montage des Films übernahm. Somit liegt auch *MIDNIGHT TRAVELER* eine Länder-übergreifende Kollaboration zugrunde, in der der migrantisches Regisseur mit einer in der westlichen Welt lebenden Produzentin zusammenarbeitet. Fazili selbst gab jedoch den Anstoß für dieses Filmprojekt und wird als alleiniger Regisseur geführt. Auch innerfilmisch wird die Kollaboration – anders als bei *LES SAUTEURS* – nicht thematisiert.

Diese beiden Filme, die Flucht- bzw. Migrationsbewegungen aus der MENA<sup>4</sup>-Region (und darüber hinaus) nach Europa mithilfe digitaler Kameras bzw. Smartphones dokumentieren, stehen im Zentrum dieses Kapitels. Bei beiden Filmen sind es mobile, digitale Kameras, die die Dokumentation der jeweiligen Fluchtbewegung unter prekären Umständen ermöglichen. Beide Filme zeugen dabei von einem Ineinander-Fallen von Dokumentierenden und Dokumentierten, von Filmenden und Gefilmten, das mit selbstdokumentarischen und kollaborativen Praktiken einhergeht, so der Ausgangspunkt der folgenden Argumentation.

Dieses Kapitel untergliedert sich in zwei Teile, die sich beide mit den digitalen Kameras aus jeweils leicht verschiedener Perspektive befassen. Im ers-

---

4 Das Akronym MENA steht für Middle East, North Africa und bezeichnet die Region im nahen bzw. mittleren Osten und Nordafrika. Üblicherweise werden Länder von Iran bis Marokko darunter gefasst, da es jedoch keine einheitliche Definition gibt, können auch Länder wie die Türkei oder Afghanistan der Region zugeordnet werden.

ten Teil stehen die Übergabe der Kamera<sup>5</sup> in *LES SAUTEURS* sowie das Ergreifen der Kamera<sup>6</sup> in *MIDNIGHT TRAVELER* im Mittelpunkt, für die ich den Begriff der *digitalen dokumentarischen Geste* entwerfe, mit der ich die digitalen Bedingungen, die den Fluchtdokumentationen und den kollaborativen Produktionspraktiken zugrunde liegen, beschreibbar machen möchte. Im zweiten Teil schlage ich darüber hinaus den Begriff der *handgreiflichen Kamera* vor, den ich ausgehend von der Bedienung der digitalen Hand-Kameras in beiden Filmen entwickle, um so einer Verschiebung vom Visuellen zum Taktilen im Digitalen nachzuspüren.

Der erste Teil, der von der Übergabe bzw. dem Ergreifen der Kamera ausgeht, verortet die Filme zunächst im Kontext der medialen Berichterstattung sowie filmischen Bearbeitung von Flucht und Migration seit ca. 2015, wobei sich bereits andeutet, dass sie einen Perspektivwechsel demgegenüber nahelegen. Dazu werden im Folgenden audio/visuelle Politiken der Migration als Rahmen skizziert, in dem Flucht und Migration verhandelt werden. Darauf folgt eine Verschränkung von Smartphones, Digitalität und Filmen sowie Flucht und Migration mit dem Konzept der Mobilität. Dazu wird außerdem das ästhetische Konzept der Unschärfe herangezogen und an ausgewählten Flucht-Szenen verdeutlicht, wobei sich Unschärfe sowohl ästhetisch, als auch epistemologisch im Hinblick auf Flucht und digitalen Realismus denken lässt. Auf diese eher allgemeineren Überlegungen zum Verhältnis von Flucht bzw. Migration und digitalen Filmen folgt eine genauere Untersuchung der Produktionspraktiken der beiden Filme. Dafür wird zunächst das für den ersten Teil des Kapitels zentrale Konzept der digitalen dokumentarischen Geste entwickelt, das erst theoretisch konzipiert und anschließend anhand einer Analyse der Filme ausgeführt wird. Die Übergabe bzw. das Ergreifen der Kamera, wie es in den beiden hier untersuchten Filmen geschieht, verstehe ich als Produktionspraktiken, die in der Form erst durch die Digitalisierung ermöglicht wurden, was mit dem Begriff digitale dokumentarische Geste zum Ausdruck gebracht werden soll. Dem wohnt ein ermächtigendes, ebenso

5 Vgl. dazu Seibel (2019): Die Kamera übergeben; Krautkrämer (2022): Die Kamera abgeben.

6 Auch wenn Hassan Fazili selbst die Entscheidung trifft, seine Flucht filmisch zu dokumentieren und ihm die Kamera nicht von (westlichen) Filmemacher\*innen übergeben wurde, werden hier auch seine filmischen Praktiken im Hinblick auf einen Perspektivwechsel gegenüber vorherrschenden westlichen medialen Diskursen und die damit einhergehenden selbstdokumentarischen Praktiken im erweiterten Sinne im Anschluss an die ›Übergabe der Kamera‹ an marginalisierte Personen gedacht.

wie ein subversives Potential inne, das in den darauffolgenden Teilkapiteln anhand des Status von Sidibé und Fazili als Regisseure, sowie anhand der Rekontextualisierung der Überwachungskameraaufnahmen in *LES SAUTEURS* dargelegt wird. Die digitale dokumentarische Geste der Übergabe bzw. des Ergreifens der Kamera stiftet zudem kollaborative Produktionspraktiken, die daraufhin als Aktualisierung ethnographischer Methoden gefasst werden und einen repräsentationskritischen Ansatz darstellen. Dies wird im Rückgriff auf Überlegungen des ethnographischen Filmemachers Jean Rouch zur geteilten Anthropologie argumentiert. Davon ausgehend werden die Aushandlungsprozesse, die mit den kollaborativen Produktionspraktiken einhergehen, in den Blick genommen, über die sich nicht nur das Filmemachen innerfilmisch reflektieren lässt, sondern auch die Wissensproduktion über Migration und dokumentarische Realität ausgehandelt und filmisch hervorgebracht wird.

Während im ersten Teil also die über die Kameras gestifteten Produktionspraktiken im Kontext der Fluchtdokumentationen besprochen werden, wird im zweiten Teil der Fokus etwas enger, wenn die digitalen Kameras als Hand-Kameras in den Blick genommen werden. In diesem Kapitel bilden die Filme einen Ausgangspunkt für eine theoretische Diskussion digitaler Kameras. Hier steht die Körperlichkeit der digitalen Kameras – insbesondere von Smartphones – im Mittelpunkt, die zunächst mit filmischen Handkameras zusammengedacht werden, um sich daraufhin einer spezifischen Ausprägung digitaler audio/visueller Bildkulturen zu widmen: den Selfies, die in ihrer körperlich-reflexiven Dimension gefasst werden. Daran anschließend wird mit der *handgreiflichen Kamera* der zentrale Begriff des zweiten Teils ausgehend von konkreten Momenten der Übergabe bzw. des Ergreifens der Kamera entwickelt, die in beiden Filmen vorhanden sind und in denen jeweils die Hände der die Kamera bedienenden Personen ins Bild geraten. Der Begriff macht das Angebot, die gesteigerte Taktilität und die enge Verbindung von insbesondere Smartphones an die Hand, auf einen Begriff zu bringen und damit die Relevanz dieser Entwicklung auch für die Filmproduktion beschreibbar zu machen. Die handgreifliche Kamera wird ebenfalls im Hinblick auf Körperlichkeit und Reflexivität gefasst und im Hinblick auf das Verhältnis von Visualität und Taktilität digitaler Touchscreens diskutiert, wie es insbesondere ausgehend von Smartphones (aber auch Desktops) als Medien der digitalen Filmproduktion und -rezeption relevant wird.

### 3.1 Übergabe/Ergreifen der Kamera

#### Audio/visuelle Politiken der Migration

Indem beide Filme den Blick von Migrant\*innen einnehmen statt von außen auf Menschen auf der Flucht zu blicken, legen *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER* zunächst einen Perspektivwechsel gegenüber vornehmlich europäisch-westlichen medialen Diskursen über Flucht und Migration nahe. In diesem Kontext werden die Filme in diesem Kapitel nun zunächst verortet. Audio/visuelle Bilder von Menschen auf der Flucht sind in Nachrichten, Social Media und auch Filmen spätestens seit dem Sommer 2015 allgegenwärtig. Doch sie sind weit mehr als scheinbar neutrale und objektive Berichte: Sie prägen die Auffassung davon, was unter Flucht und Migration an den europäischen Außengrenzen verstanden wird. Vielmehr als eine vermeintlich objektive Repräsentation zu liefern, dienen audio/visuelle Medien der Konstruktion einer europäischen Perspektive auf und Vorstellung von Migration – sie stellen diese zunächst einmal her.

Dabei sind die dokumentierenden Erzeugnisse von Journalistinnen und Kulturproduzentinnen nicht als Repräsentationen einer ihnen selbst äußerlichen Realität zu verstehen, sondern ihre je spezifischen Reartikulationen von ›Migration‹ sind im Sinne einer gesellschaftlichen Konstruktionsleistung als konstitutive Teile des europäischen Migrationsregimes zu begreifen.<sup>7</sup>

Dass diese Bilder nicht nur Ereignisse beschreiben und dokumentieren, sondern erst ein Verständnis von Flucht und Migration herstellen, zu einer Haltung und politischen Entscheidungen beitragen, wurde vielfach dargelegt.<sup>8</sup> Gerade in Bezug auf Migration kann das Politische und das Audio/Visuelle nicht unabhängig voneinander verstanden werden.<sup>9</sup> Medienbilder tragen entscheidend dazu bei, wie über Migration gedacht und gesprochen wird, bestimmen daraus abgeleitete Handlungen und prägen letztlich politische Entscheidungsfindungen. Visualisierungen von Migration tragen dazu

7 Kuster (2007): *Die Grenze filmen*, S. 187.

8 Vgl. u.a. Bischoff (2018): *Migration and the Regime of the Gaze*; Friese (2017): *Flüchtlinge: Opfer – Bedrohung – Helden*; Heidenreich (2015): *V/Erkennungsdienste, das Kino und die Perspektive der Migration*; Kühnemund (2018): *Topographies of Borderland Schengen*; Kuster (2007): *Die Grenze filmen*; Oberprantacher (2018): *Phantom-Bilder*.

9 Vgl. Kühnemund (2018): *Topographies of Borderland Schengen*, S. 10.

bei, Grenzregime aufrecht zu erhalten und sind konstitutiv für nationale Identitätskonzeptionen. Sie können auf der einen Seite ein Bedrohungsnarrativ aufrufen, das Forderungen nach Abschottung der Grenzen und erhöhte Sicherheitsbedürfnisse hervorbringt – wie es in den letzten Jahren in der Politik vieler Länder, insbesondere der EU oder der USA zu beobachten ist – oder auf der anderen Seite zu humanitärer Hilfe führen und Rettungsaktionen wie beispielsweise die zivile Seenotrettung mobilisieren. Dokumentationen von Fluchtbewegungen konzentrieren sich oftmals auf das Leid flüchtender Menschen oder die Gefahren, denen sie sich aussetzen. Für diese Form der Repräsentation von Migrant\*innen in der Kunst prägt Emma Chubb den Begriff ›Migratory Orientalism‹, der die »collocation of the migrant with a subject that is always suffering, illegal, non-white, and Europe-bound« beschreibt, was dazu führe, dass das Kunstwerk letztlich die Repräsentationsformen verstärke, die es eigentlich durchbrechen wolle.<sup>10</sup> Auch ein humanisierender Blick auf Menschen auf der Flucht verharrt oft beim Ausstellen solch gefährlicher oder leidvoller Situationen, um darüber Mitleid und Empathie<sup>11</sup> stiften zu wollen. »[T]oday's Other *qua* migrant is now defined in positive terms. No longer signifying the non-human, s/he is exemplarily human. What has not changed [...] is that this universalized migrant remains visibly marked as an ahistorical and interchangeable other from a generically southern elsewhere.«<sup>12</sup> Durch dieses Othing werden Migrant\*innen wiederum als Hilfsbedürftige und Opfer, wenn nicht sogar als Gefahr, konstruiert. Diese Art der Viktimisierung und Stereotypisierung geht mit einer Festschreibung der Figur ›Flüchtling‹ einher,<sup>13</sup> schafft erneut Unsichtbarkeiten und trägt zur Narration der ›Krise‹ bei.<sup>14</sup> Die audio/visuellen Bilder der Migration sind daher nicht nur im Zusammenhang von ge- oder misslungener Repräsentation oder individueller Rezeption zu verstehen, sondern vielmehr im Kontext gesellschaftlicher und politischer Diskurse und der jeweiligen spezifischen historischen Ausfor-

10 Vgl. Chubb (2015): Differential Treatment, S. 273.

11 Zu einer Problematisierung von Empathie in (VR-)Filmen über Flucht vgl. Wagner (2022): Relationale Räume und die Problematisierung von Empathie in VR-Filmen zu Flucht; Wagner (2025): Virtual Reality und die Frage nach Empathie, insb. S. 154–184.

12 Chubb (2015): Differential Treatment, S. 279; Herv. i. O.

13 Vgl. Heidenreich (2015): V/Erkennungsdienste, das Kino und die Perspektive der Migration, S. 64ff.

14 Vgl. Seibel (2019): Die Kamera übergeben, S. 158; Seibel (2019): Stimme geben, Gehör verleihen, S. 60f.

mungen von Produktion, Zirkulation und Rezeption.<sup>15</sup> Ihre Macht ziehen sie nicht zuletzt aus ihrer nahezu grenzenlosen, meist digitalen Verbreitung. Abseits klassischer Nachrichtenformate zirkulieren sie vor allem im Internet oder halten von Social-Media-Plattformen aus Einzug in die tagesaktuelle Berichterstattung. Durch digitale Medien sind bewegte Bilder allgegenwärtig und verbreiten sich nahezu in Echtzeit. Produktion, Zirkulation und Rezeption audio/visueller Inhalte sind für eine breite Masse zugänglich geworden. Dies betrifft Fotos und Videos aus Kriegs- und Krisengebieten, die einen entsprechenden Beitrag zu öffentlichen Debatten leisten, ebenso wie Filme, die vermehrt unabhängig von klassischen Produktionszusammenhängen entstehen.

Der Perspektivwechsel in *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER* besteht zunächst in den selbstdokumentarischen Praktiken, mit denen die Migrant\*innen ihre Fluchterfahrung selbst mithilfe digitaler Kameras festhalten. Darin sehen Beatriz Pérez Zapata und Víctor Navarro-Remesal die Möglichkeit, »to reveal the protagonists' vulnerabilities in a highly contextualized manner, reject the often-biased representation of refugees and asylum seekers, and resist the dehumanization of the nameless masses.«<sup>16</sup> Dies verstehen die Autor\*innen daher in Abgrenzung zu »mediated and/or humanitarianist perspectives.«<sup>17</sup> Insbesondere die Nutzung von Smartphones fassen sie als eine Form der Vulnerabilität, »considering technology itself as part of a vulnerable filmmaking process«, wobei »smartphones and the aesthetics of vulnerability such as raw, first-hand footage of their daily and intimate lives [...] show their vulnerability as resisting silencing and mediated depictions.«<sup>18</sup> Auch wenn der Perspektivwechsel nicht zwangsläufig mit größerer Authentizität der Aufnahmen gleichzusetzen ist,<sup>19</sup> treten beide Filme an, um den dominierenden audio/visuellen Diskursen um Flucht und Migration eine andere Perspektive entgegenzusetzen und haben das Potential, zur »Umgestaltung unseres Sehens sowie des kulturellen Bildrepertoires«<sup>20</sup>

15 Vgl. Bischoff (2018): *Migration and the Regime of the Gaze*, S. 25.

16 Zapata/Navarro-Remesal (2024): *Recording One's Vulnerability*, S. 184.

17 Ebd.

18 Ebd., S. 185.

19 Vgl. Krautkrämer (2022): *Die Kamera abgeben*, S. 62f.

20 Heidenreich (2015): *V/Erkennungsdienste, das Kino und die Perspektive der Migration*, S. 64.



beizutragen. Obwohl in den letzten Jahren vor allem auf verschiedenen Social-Media-Plattformen vermehrt Videos und Fotos von Menschen, die ihre Flucht selbst, oftmals mit ihren Smartphones, dokumentieren, vorhanden sind,<sup>21</sup> zeichnen sich beide hier untersuchten Filme dadurch aus, dass sie den Perspektivwechsel in das Medium Film überführen und dabei dessen klassischen Logiken folgen, indem sie beispielsweise beide auf internationalen Filmfestivals gezeigt wurden.<sup>22</sup> Obwohl sich beide Filme damit beschreiben lassen, gehen sie über das Versprechen einer vermeintlich größeren Authentizität, das mit dem Label ›shot by refugees‹<sup>23</sup> verbunden ist, hinaus. Damit beschreibt Sven Seibel Dokumentarfilme und Fernsehdokumentationen, bei denen ebenfalls die Kamera an Menschen auf der Flucht übergeben wird, die Produktionshoheit jedoch in der Regel die westlichen Filmemacher\*innen behalten. Wie Seibel argumentiert, wird der ›shot-by-refugees‹-Ansatz vor allem verwendet, um Zugang zu Situationen zu erhalten, von denen größere Produktionsteams üblicherweise ausgeschlossen wären, also beispielsweise Situationen, die besonders gefährliche oder kriminalisierte Handlungen zeigen. So wird gleichzeitig Migration auf ein spektakuläres, gefährliches Unterfangen reduziert und zur Viktimisierung von Migrant\*innen und zur Illegalisierung von Migration beitragen: »mit dem ›Spektakel‹ des Grenzübertritts wird in derartigen Szenen die Illegalität von Migration visuell konstruiert und letztlich naturalisiert.«<sup>24</sup> Spätestens seit der intensiven Berichterstattung über Fluchtbewegungen nach Europa seit dem Sommer 2015, die sich auch in zahlreichen filmischen Auseinandersetzungen mit dem Thema fortsetzt,<sup>25</sup> kann kaum noch von einer Unsichtbarkeit von Migrant\*innen die Rede sein.

21 Zu denken ist beispielsweise an Handyvideos der sogenannten Harraga, die ihre Überquerung des Mittelmeeres filmen. Vgl. dazu Kuster (2018): *Grenze filmen*, S. 269ff.

22 LES SAUTEURS feierte 2016 in der Sektion *Forum* der *Berlinale* Premiere; MIDNIGHT TRAVELER lief 2019 ebenfalls auf der *Berlinale* in der Sektion *Panorama* und wurde zuvor auf dem *Sundance Film Festival* uraufgeführt.

23 Seibel (2019): *Stimme geben, Gehör verleihen*, S. 62.

24 Ebd., S. 63.

25 Beispielsweise Filme wie HAVARIE (Philip Scheffner, 2016), PURPLE SEA (Amel Alzakout/Khaled Abdulwahed, 2020) oder STYX (Wolfgang Fischer, 2018) thematisieren die Flucht über das Mittelmeer, FUOCOAMMARE (Gianfranco Rosi, 2016), FUTUR DREI (Faraz Shariat, 2020), THE OTHER SIDE OF HOPE (Aki Kaurismäki, 2017) oder ZENTRALFLUGHAFEN THF (Karim Aïnouz, 2018) handeln von der Ankunft in verschiedenen europäischen Ländern und ATLANTIQUE (Mati Diop, 2019) oder FOR SAMA (Waad Al-Kateab/Edward Watts, 2019) lenken den Blick auf Länder, aus denen Menschen fliehen.

Auch wenn sich zahlreiche dieser Filme der Logik des Spektakels verweigern, die Perspektive der Migrant\*innen einnehmen oder die westlich-europäische Perspektive kritisch hinterfragen, lässt sich oftmals eine Sichtbarkeit in Stereotypen feststellen, die wiederum zur Viktimisierung, Kriminalisierung und Illegalisierung von Migrant\*innen beiträgt. *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER* weisen hingegen selbstdokumentarische sowie kollaborative Praktiken auf, die sich auf die Übergabe bzw. das Ergreifen der Kamera zurückführen lassen und damit einen Perspektivwechsel gegenüber (westlich-europäischer) medialer Diskurse und filmischer Verhandlungen von Flucht und Migration anstreben, die sich einer ›shot-by-refugees‹-Logik verwehren und somit eine Gegenposition zu dominierenden audio/visuellen Politiken der Migration anbieten. Diese Annahme liegt diesem Kapitel zugrunde und wird im weiteren Verlauf diskutiert. Im Folgenden werden zunächst die hier bereits angedeuteten Verstrickungen von digitalen Medien und Filmen mit Flucht und Migration im Hinblick auf Mobilität dargelegt und anschließend anhand des Begriffs der Unschärfe im Sinne einer Verunsicherung bestehender Ordnungen weitergedacht.

### Ästhetiken und Praktiken der Mobilität

Die Fluchtbewegung, das Durchqueren mehrerer Länder, die mehrfachen Überschreitungen von Grenzen, das Durchschreiten von Wäldern und Wiesen sowie die zahlreichen Autofahrten in *MIDNIGHT TRAVELER* sind Ausdruck der permanenten Bewegung der Familie Fazili. Festgehalten nicht aus einer Außenperspektive, sondern mit einem Smartphone, das stets Teil der Situation und ebenfalls ständig in Bewegung ist. Diese Situiertheit und Bewegtheit übertragen sich in eine Bewegungsunschärfe, die ich als eine ästhetische Einschreibung der Verbindung von der Mobilität digitaler Medien, insbesondere von Smartphones, digitalen audio/visuellen Bildern sowie Migration und Fluchtbewegung fasse. Bevor die anschließende Analyse entsprechend Szenen, in denen mit der Smartphone-Kamera gefilmt wird, während die Filmemacher\*innen im wahrsten Sinne des Wortes fliehen und auf eine Grenze zu- bzw. vor der Polizei weglaufen, im Hinblick auf Bewegungsunschärfe untersucht, folgt zunächst eine Verknüpfung von Smartphones, Digitalität, Filmen sowie Flucht und Migration im Hinblick auf Mobilität.

### Fluchtbewegung, digitale Mobilität und filmische Bewegung

Als Diagnose der Gegenwart und Verschränkung von Digitalität, Migration und Bewegung entwirft Thomas Nail das ›Migrant Image‹ ausgehend von einer zweifach bestimmten Mobilität der Migration und digitaler Bilder: »We live in an age of mobility. More people are on the move today than ever before in history. More images, too, are on the move than ever previously possible. The migrant has become the political figure of our time just as the mobile image has become the aesthetic figure of our time.«<sup>26</sup> Mobile Bilder sind in erster Linie digitale audio/visuelle Bilder, deren Zirkulation in Netzwerken auf die »migratory nature of the image itself«<sup>27</sup> verweist. Nail zufolge sind Migrant\*innen zudem als politische Figuren durch »becoming and displacement«, vor allem jedoch durch Bewegung zu charakterisieren.<sup>28</sup> Migrantische Bewegung setzt bereits vor dem eigentlichen Aufbruch, in der Vorstellung und Planung an und kommt niemals zu einem Ende, »because no arrival is adequate to the imagined return that is part of the movement's motivation.«<sup>29</sup> In einer Engführung von mobilen, digitalen, audio/visuellen Bildern und Migration geht Nail davon aus, dass »the same historical conditions at the beginning of the twenty-first century that give rise to the primacy of the migrant also give rise to a primacy of the mobile image.«<sup>30</sup> Wenn die audio/visuellen Politiken der Migration als Bild-Werdung von Migration verstanden werden können, ließe sich ein Migrantisch-Werden der digitalen audio/visuellen Bilder ergänzen: »There is thus a becoming migrant of the image and a becoming image of the migrant at the same time. Because of the current historical conjuncture, it is impossible to extract them from each other. Therefore, the two must be thought together as the migrant image.«<sup>31</sup> Ausgehend vom Migrant Image werden in diesem Kapitel die Verflechtungen von Migration, digitalen Filmen und Mobilität bzw. Bewegung verfolgt, die sich, so möchte ich argumentieren, insbesondere in Smartphones vereinen. Dazu werden nun einzelne Schlaglichter auf die Relevanz von Smartphones im Zusammenhang mit Fluchtbewegungen, die Mobilität von Smartphones, filmische Bewegung sowie digitale Mobilität geworfen.

26 Nail (2019): The Migrant Image, S. 54.

27 Ebd., S. 67.

28 Ebd., S. 57.

29 Bal/Hernández-Navarro (2011): Introduction, S. 11.

30 Nail (2019): The Migrant Image, S. 59.

31 Ebd., S. 67.

Die Bedeutung von Smartphones für Menschen auf der Flucht deutet sich in *MIDNIGHT TRAVELER* an: Smartphones werden dort als Landkarten benutzt, um die Route der Grenzüberquerung zu planen, Familienmitglieder halten Smartphones in der Hand und bedienen sie, Hassan Fazili sucht nach einem Signal oder Nargis hört auf einem Smartphone Musik und tanzt dazu. Auch in *LES SAUTEURS* werden Smartphones zum Abspielen von Musik verwendet, die geradezu den Status der Filmmusik erhält (s.u.). An anderer Stelle telefoniert Sidibé mit der Familie eines Mannes, der bei einem misslungenen Versuch über den Zaun zu gelangen, gestorben ist. »These functions illuminate the phone as a companion and lifeline rather than simply a device for capturing footage.«<sup>32</sup> Zudem unterstreichen die vielfältigen Verwendungsweisen in den beiden Filmen die Hybridität von Smartphones, die zahlreiche Funktionen bündeln und mobil machen, sowie deren Relevanz für Flüchtende.<sup>33</sup> So sind Smartphones in vielerlei Hinsicht mit Fluchtbewegungen verbunden: sie dienen zur Kommunikation mit Familie und Freund\*innen, aber auch mit Schmuggler\*innen oder Helfer\*innen sowie zum Austausch praktischer Informationen. Außerdem können digitale Technologien sowohl eingesetzt werden, um Sichtbarkeit zu erzeugen, beispielsweise durch das Teilen von Videos auf Social-Media-Plattformen, insbesondere in Zusammenhang mit wirkmächtigen Hashtags wie *#marchofhope*, *#refugeeswelcome* oder *#leave-noonebehind*. Zugleich dienen digitale Technologien den Flüchtenden dabei, unsichtbar zu bleiben: »information is spread via media that gives refugees the opportunity to bypass border controls.«<sup>34</sup> Über Karten-Dienste wie *Google Maps* werden die Fluchtrouten geplant, auf Social-Media- und Messenger-Plattformen werden Erfahrungen und Informationen zur Vermeidung von Grenzkontrollen geteilt, aber auch darüber, wo man das Smartphone laden kann, wie Unterkünfte für die Nacht zu finden sind und wo Ausstattung gekauft werden kann. Somit findet ein »intertwining of interpersonal communication and spatiality« statt, wenn beispielsweise der eigene Standort per Messenger verschickt wird, um sich an einem bestimmten Ort zu treffen

32 Dreiling (2021): *Rear-facing Camera*, S. 181.

33 Damit lässt sich auch dem – vor allem in populistischen Diskursen – oft geäußerten Vorwurf begegnen, dass Flüchtende, die in der Regel ohne Hab und Gut ihre Ankunfts-länder erreichen, ein als Luxusgut betrachtetes Smartphone besitzen. Vielmehr dient dieses der Kommunikation und Organisation (während) der Flucht und ist somit geradezu überlebenswichtig.

34 Ullrich (2017): *Media Use During Escape*, S. 6.

oder sich nach einer unfreiwilligen Trennung wiederzufinden.<sup>35</sup> Smartphones bieten die Möglichkeit, sich in unbekanntem Gebiet und ohne Sprachkenntnisse zurechtzufinden, und dabei stärker unabhängig von fremder Hilfe zu sein.<sup>36</sup> Flüchtende, die das Mittelmeer auf Booten überqueren, nutzen Smartphones, um Notrufe abzusetzen oder zur Ortung. Auch die Kamera wird als Hilfsmittel auf der Flucht eingesetzt, wenn Fotos oder Video-Anrufe genutzt werden, um den eigenen Standort visuell zu kommunizieren<sup>37</sup> oder auch um im behördlichen Kontext Fotos und Videos als Beweise erbringen zu können.<sup>38</sup> Die hiermit angedeutete, vielfältige Smartphone-Nutzung von Migrant\*innen und Flüchtenden findet »within and against a border regime that is increasingly ›logistified‹, digitalised, and securitized« statt und steht in einem größeren Zusammenhang des »entanglement of technological devices with human mobility and its management«.<sup>39</sup> Smartphones dienen somit der Organisation von Mobilität und zeichnen sich durch ihre eigene Mobilität aus, die wiederum auf migrantische Mobilität trifft. So ist es kein Zufall, dass für die Dokumentation der Fluchtbewegung in *MIDNIGHT TRAVELER* Smartphones als Kameras gewählt wurden. Hier zeigt sich die enge Verzahnung der Mobilität des Mediums Smartphone, seiner Praktiken, Techniken und Prozesse mit Digitalästhetiken der Mobilität. Zudem setzt die Fluchtbewegung, die hier dokumentiert wird, Menschen in Bewegung und ist, wie bereits angedeutet wurde, untrennbar mit gesellschaftlichen, politischen Bewegungen verbunden.

Im Anschluss an die bisher dargelegte Verknüpfung der Mobilität von Smartphones mit Fluchtbewegungen werden nun (Smartphone-)Filme auf ihre Bewegung bzw. Mobilität hin befragt und an die Produktionspraktiken von *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER* rückgebunden. Lisa Gotto fragt danach, inwiefern die »Mobilität der Smartphone-Praxis den filmischen Formen, die sie hervorbringt und vorantreibt, eine spezifische Dynamik«<sup>40</sup> verleiht. Zunächst einmal lässt sich Bewegung als filmische Eigenschaft fassen. Unter Bezugnahme auf Béla Balázs verweist Gotto auf die »mediale Spezifik des

35 Görland/Arnold (2022): *Without It, You Will Die*, S. 248.

36 Vgl. ebd., S. 247f.

37 Vgl. ebd., S. 249.

38 Vgl. ebd.

39 Mezzadra (2017): *Digital Mobility, Logistics, And The Politics Of Migration*, S. 4.

40 Gotto (2018): *Beweglich werden*, S. 227.

Films, also seines Vermögens, Bewegung nicht nur im Bild, sondern auch und vor allem als Bewegungen des Bildes zu fassen«, die sich für Smartphones auch auf die Geräte übertragen lasse.<sup>41</sup> Dementsprechend stellt Bewegung zunächst eine zentrale Eigenschaft des Mediums Film dar: »Bewegung im Bild festzuhalten, ist unbestritten die große Leistung des Films.«<sup>42</sup> Insbesondere in der analogen Projektion wird ausgehend von einzelnen unbewegten Bildern ein »Eindruck von Beweglichkeit«<sup>43</sup> hervorgerufen. So ist der »zentrale Punkt, an dem Bewegung für die Filmästhetik ins Spiel kommt, [...] der Punkt, an dem die Einzelbilder in der Projektion in Bewegung gesetzt und Bewegung sehen lassen.«<sup>44</sup> Bereits im frühen Kino, wurde das »Zittern der Blätter im Wind« in filmischen Aufnahmen hervorgehoben und damit Bewegung als »die entscheidende mediale Figur des Films registriert.«<sup>45</sup> Im Unterschied zu anderen Künsten, insbesondere der Malerei und der Fotografie, kann »[e]rst das Bewegungsbild der Kinematografie [...] Bewegung auch in selbst bewegten Bildern«<sup>46</sup> darstellen. Somit ist Film »nicht einfach ein Instrument zur Rekonstruktion von Bewegungsvorgängen, [...] Bewegung ist ja vielmehr im Film schon vorausgesetzt, sie ist vor aller Suche nach Stil und Ausdrucksqualitäten, vor allen Äußerungen, schon vorhanden.«<sup>47</sup> So unterscheidet Joachim Paech zwei Seiten kinematografischer Bewegung, die einmal die »mechanische Bewegung *des Films*, der kontinuierlich durch den Projektor geschaltet wird« betrifft und einmal die »auf der Leinwand sichtbare Bewegung [...] *im Film*«,<sup>48</sup> bei der es sich sowohl um Bewegungen von Objekten oder Akteur\*innen vor der Kamera als auch um Bewegungen der Kamera selbst handelt. Entsprechend wurde Bewegung in der Filmtheorie vielfach bearbeitet. Exemplarisch sei neben Béla Balázs auch Siegfried Kracauer als eine prägende Position der klassischen Filmtheorie genannt: In seiner *Theorie des Films* schreibt Kracauer von »Bewegungen jeder Art«, die »für die Leinwand wie geschaffen« sind und daher »filmisch, weil nur die Kamera sie wiederzugeben vermag.«<sup>49</sup> Kracauer

---

41 Ebd., S. 233.

42 Rolshovene (2017): Visuelle Mobilität, S. 59.

43 Paech (2013): Wie kommt Bewegung in die (kinematografischen) Bilder?, S. 36.

44 Koch (2016): Apparate der Bewegung, S. 19.

45 Fahle (2000): Jenseits des Bildes, S. 172.

46 Paech (2013): Wie kommt Bewegung in die (kinematografischen) Bilder?, S. 21.

47 Fahle (2000): Jenseits des Bildes, S. 172.

48 Paech (2007): Bewegung als Figur und Figuration (in *Photographie und Film*), S. 276; Herv. i. O.

49 Kracauer (2015 [1960]): *Theorie des Films*, S. 71f.

denkt dabei beispielsweise an Verfolgungsjagden und Tanz-Szenen, in denen sowohl die Akteure und Objekte als auch die Kamera in Bewegung sind. Auch das Bewegungsbild, das Gilles Deleuze in seinen Kino-Büchern und insbesondere in *Das Bewegungs-Bild*<sup>50</sup> entwirft, knüpft an Theorien der Bewegung an und Tom Gunning greift im Zuge der Diskussion digitaler Filme Konzepte zur Bewegung der klassischen Filmtheorie u.a. von Sergej Eisenstein, Jean Epstein und Germaine Dulac, auf, die er als alternative Paradigmen zur fotografischen Indexikalität in Stellung bringt.<sup>51</sup> Insbesondere die Rückführung filmischer Bewegung auf die Projektion eines Filmstreifens hat sich im Zuge der Digitalisierung gewandelt. Dennoch bleibt Bewegung eine zentrale Eigenschaft filmischer Medien. So beschreibt Joachim Paech, wie digitale Bilder »figurale Bewegung durch die immanente (Pixel-)Bewegung ihres Bildes her[stellen], sie stellen Bewegung also durch Bewegung selbst dar.«<sup>52</sup> Entsprechend sind digitale Bilder »gewissermaßen Bilder ihrer eigenen Bewegung, durch sie [sic!] sie überhaupt erst als Bilder entstehen«<sup>53</sup> und »Bewegung« ist hier tatsächlich im »Bild« selbst als dessen ständiger Konstitutionsprozess »enthalten« und damit auch die Voraussetzung zur figurativen Darstellung von Bewegung.<sup>54</sup> Die Unterscheidung von filmischer Bewegung der Projektion einerseits und im Bild andererseits, lässt sich also auch für digitale Filme weiterdenken, auch wenn es sich hierbei um die Bewegung von Pixeln anstelle der Bewegung eines Filmstreifens durch einen Projektor handelt.

Zudem deutet die Relocation – auch sprachlich – auf die Mobilität digitaler Filme, wenn diese den Kinosaal als ihren üblichen, fixen Ort »verlassen« und in mobile digitale Medien wie Smartphones »auswandern«.<sup>55</sup> Laut Gotto ist die

mobile Medienpraxis des Smartphone-Films [...] dadurch charakterisiert, dass sie nicht länger von festen oder exklusiven Orten ausgeht – Orten der Produktion, Edition und Distribution. Ihr Spezifikum besteht vielmehr in einer besonderen Form der Beweglichkeit – einer Beweglichkeit der Geräte, Akteure, Verfahren und Übertragungen.<sup>56</sup>

50 Deleuze (2013 [1983]): *Das Bewegungs-Bild*.

51 Vgl. Gunning (2007): *Moving Away from the Index*, S. 37.

52 Paech (2011): *Dargestellte Bewegung als mediale Form*, S. 256.

53 Ebd.

54 Paech (2013): *Wie kommt Bewegung in die (kinematografischen) Bilder?*, S. 49.

55 Vgl. u.a. Casetti (2015): *The Lumière Galaxy*, S. 44; 110; 144; 195f; Bethke (2013): *Von einem, der auszog, Globalisierung zu lernen*.

56 Gotto (2018): *Beweglich werden*, S. 230.

Mobilität als eins der zentralen Merkmale von Digitalität betrifft Smartphone-Filme sowohl in ihrer räumlichen als auch zeitlichen Dimension.<sup>57</sup> So werden Filme mobiler, weil auch ihre Bildschirme mobil werden.<sup>58</sup> Sie sind unter diversen medialen Bedingungen, an vielfältigen Orten und zeitlich unbegrenzt, »Überall und Jederzeit«<sup>59</sup> anzutreffen. Digitale Filme stehen den Rezipient\*innen auf diversen (mehr oder weniger) mobilen, digitalen Medien zur Verfügung. Zudem wurde bereits zu Beginn dieser Arbeit der Begriff der Zirkulation aufgegriffen, der von der Mobilität digitaler audio/visueller Bilder und/als Daten ausgeht. Neben der Rezeption und Zirkulation ist auch die Produktion durch größere Mobilität gekennzeichnet. Es genügt, ein Smartphone zu besitzen, um in der Lage zu sein, zumindest kurze Filme erstellen zu können. Dies bedeutet nicht nur einen Zuwachs an Amateur-Filmen, da vor allem die amateurhafte, private Filmproduktion eng mit dem Teilen und Hochladen von Filmen und Videos in Social Media oder privaten Chats verbunden ist, sondern auch geringere finanzielle und technische Hürden für professionelle Filmemacher\*innen. Dies stellt insbesondere eine Grundbedingung für die Produktion von *MIDNIGHT TRAVELER* dar.

Die Produktionsprozesse von *MIDNIGHT TRAVELER* und *LES SAUTEURS* sind besonders von der Mobilität der Daten und deren Zirkulation geprägt – und zeigen zugleich deren Grenzen auf. Um das gedrehte Material zu sichern, ließ Regisseur Hassan Fazili die Daten der Produzentin Emelie Mahdavian, die sich in den USA aufhielt, zukommen. Da das unkomprimierte Material aufgrund der großen Datenmengen allerdings nicht über die den Smartphones auf der Flucht zur Verfügung stehenden Netzwerkzugänge verschickt werden konnte, organisierte Mahdavian persönliche Kontakte, an die Fazili Speicherkarten übergab, die dann per Post zu ihr geschickt wurden. Mahdavian übernahm die Montage zunächst in den USA und blieb mit der Familie über verschiedene Messenger-Apps in Kontakt. Die gemeinsame Arbeit am Film fand zudem persönlich, vor allem in Serbien statt, wo sich die Familie für einige Zeit aufhielt. Die Produzentin kam ebenfalls nach Serbien und schickte anschließend stark komprimierte digitale Schnittversionen an Fazili.<sup>60</sup> Die Zusammenarbeit ist also geprägt von digitalen Zirkulationsprozessen, aber auch den Grenzen dieser, die durch andere Formen der Mobilität, in erster

57 Vgl. ebd., S. 227.

58 Vgl. Rombes (2017): *Cinema in the Digital Age*, S. 84.

59 Gotto (2018): *Beweglich werden*, S. 228.

60 Vgl. Jonsson (2019): *Midnight Traveler*.



Linie der von Menschen, kompensiert wird. Dadurch wird deutlich, dass auch der Begriff der Logistik innerhalb digitaler Zirkulationsprozesse relevant ist und sie sich um diesen ergänzen lassen.<sup>61</sup> In ähnlicher Weise kommt es auch bei den Treffen von Abou Sidibé mit Moritz Siebert und Estephan Wagner zum Tausch von Speicherkarten und somit zum zunächst händischen Transfer der Daten. Die Postproduktion von *LES SAUTEURS* ist von der internationalen Zirkulation der Daten zwischen Dänemark und Deutschland geprägt. Estephan Wagner arbeitete in Kopenhagen an der Montage, an der Moritz Siebert »durch ein[en] Klon des Schnittprojekts auf seinem Computer in Berlin«<sup>62</sup> teilnehmen konnte. Zu dem Zeitpunkt lebte Abou Sidibé als Asylbewerber in Unterkünften in Spanien und Süddeutschland. Von dort aus arbeitete er gemeinsam mit den Co-Regisseuren am Voice-Over, das in einem Studio in Berlin wie auch mit ergänzenden Smartphone-Audio-Aufnahmen ortsunabhängig aufgenommen und nach Berlin bzw. Kopenhagen digital verschickt wurde.<sup>63</sup> Daran anschließend lässt sich eine weitere Facette digitaler Mobilität ergänzen: eine Mobilität der Filme als Daten, die unendlich zirkulieren, weiter- und wiedergegeben werden und die dabei ständigen Veränderungen unterworfen sind. Zum einen können die Filme nahezu beliebig weiterbearbeitet werden, weshalb sie nie als fertiges Endprodukt vorhanden sind, sich immer im Wandel, im Werden befinden und nur als Zwischenschritt eines Prozesses aktualisiert werden.<sup>64</sup> Zum anderen lassen sich digitale Filme ständig von einem Datenformat in ein anderes überführen, also konvertieren bzw. umformatieren und liegen je nach den technischen Rahmenbedingungen des Ausgabemediums in unterschiedlicher Formaten vor.<sup>65</sup> Die Mobilität digitaler Filme lässt sich also zudem um den Begriff der Prozessualität ergänzen.

Die Zirkulationsfähigkeit der Filme, der digitalen Daten wie auch der internationalen Kooperationspartner\*innen zeugt von einer Möglichkeit zur freien Bewegung, die Flüchtenden wie auch Asylbewerber\*innen verwehrt bleibt, indem deren grenzüberschreitende Migrations-Bewegung illegalisiert wird. Dies verweist auf die rechtlichen Einschränkungen von Flucht und Migration, die zwar einerseits von Mobilität geprägt sind, deren Bewegungsfreiheit aber andererseits durch staatliche Regulationen beschränkt wird und

61 Vgl. Rothöhler (2018): Das verteilte Bild, S. 6ff.

62 Pitzen (2016): »Ich wollte zeigen, dass wir Menschen sind, die leben«, S. 94.

63 Vgl. ebd.

64 Vgl. Linseisen (2018): Der Verlust der Wirklichkeit.

65 Vgl. Rothöhler (2013): High Definition, S. 26.

zeugt von einem Ungleichgewicht der Mobilität, das sich auch nach der Fertigstellung der Filme fortsetzt. Beide Filme wurden auf großen Filmfestivals in Deutschland und Europa, wie auch weltweit gezeigt, was sich technisch gesehen wiederum auf die Zirkulationsfähigkeit von Daten zurückführen lässt. Beiden Regisseuren, Abou Sidibé und Hassan Fazili, die zu diesem Zeitpunkt Asylbewerber in Deutschland sind, ist es aufgrund des deutschen Asylrechts jedoch nicht möglich, zu den internationalen Premieren ihrer Filme außerhalb Deutschlands zu reisen.<sup>66</sup> Erneut wird ihnen Mobilität verwehrt, die ihren Filmen zugestanden wird.

In einem letzten argumentativen Schritt wird die Mobilität von Smartphone-Filmen zudem ästhetisch verstanden. Oliver Ruf, der unter der »Ästhetik des Smartphones [...] mediale und denn auch gesellschaftlich virulente Wahrnehmungsmöglichkeiten«<sup>67</sup> versteht, bezeichnet die »ästhetischen Einschreibungen medialer sowie gestalterischer Phänomene in ihrer gesamten beweglichen und voran schreitenden [sic!] Vielfalt« als »ästhetische Mobilität«<sup>68</sup> und zielt damit auf die Transformationsprozesse der Digitalisierung. Frank Thomas Meyer ergänzt weitere Dimensionen der Mobilität von Smartphones, wenn er darauf verweist, dass sich »das Smartphone, wie jedes mobile Gerät, durch kulturelle Räume« bewege und »Netzwerke von Institutionen« überwinde.<sup>69</sup> Caridad Botella beschreibt die Veränderungen von Smartphone-Ästhetiken ausgehend von der für frühe Smartphone-Filme von 2005/2006 charakteristische verpixelte Low-Resolution-Ästhetik, die schon wenige Jahre später von High-Definition-Ästhetiken abgelöst wurde. Daraus leitet sie eine Mobilität der sich verändernden Smartphone-Ästhetiken ab: »the very concept of cell phone film aesthetics is quite ›mobile‹ itself as devices keep developing and changing very rapidly.«<sup>70</sup> Die Beweglichkeit der Zuschreibungen und Ästhetiken lässt sich ergänzen um eine »neue Kamera-Mobilität, ihre Entfesselung und potenzielle Grenzenlosigkeit und andererseits auch ihre

66 Diese Informationen stammen aus persönlichen Gesprächen mit Abou Sidibé und Hassan Fazili sowie Mitarbeiter\*innen der *Berlinale*, wo beide Filme gezeigt wurden und die Regisseure anwesend sein konnten. Die Einschränkungen, die mit dem Status als Asylbewerber\*in in Deutschland einhergehen, thematisiert Abou Sidibé auch in seinem zweiten Film *MA NOUVELLE VIE EUROPÉENNE* (Abou Bakar Sidibé/Moritz Siebert, 2019).

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

68 Ebd., S. 12.

69 Meyer (2017): Dokumentarisch?, S. 177.

70 Botella (2012): *The Mobile Aesthetics of Cell Phone Made Films*, S. 77.

Störung,«<sup>71</sup> wie es Lisa Gotto beschreibt. Die geringe Größe und Portabilität von Smartphones als Aufnahmeapparaturen macht sie nicht nur beweglich, sondern auch besonders anfällig für Störungen und Zwischenfälle, sodass die »mobile Kamera [...] nicht nur die Reichweite der Aufnahmemöglichkeit zu steigern, sondern zugleich auch den reibungslosen Ablauf des Aufzeichnens durch Störungen in Frage zu stellen« vermag.<sup>72</sup> Ausgehend von der geringen Größe, der Portabilität und der Mobilität der Geräte ergänzt Caridad Botella Smartphone-Ästhetiken im Hinblick auf die Benutzung der Geräte. Hierbei betont sie neben Intimität und Nähe insbesondere Bewegung, die sich durch Unschärfen auszeichnet,<sup>73</sup> wie es auch Camille Baker, Max Schleser und Kasia Molga formulieren: »The device inherently encourages movement, and thus blurry, abstracted patterns.«<sup>74</sup> Unschärfe als ästhetische Einschreibung von Bewegung, wird im folgenden Teil dieses Kapitels untersucht.

Eine mehrfache Bestimmung von Bewegung und Mobilität steht somit am Ausgangspunkt der folgenden Überlegungen. Es wird dabei deutlich, dass insbesondere die medialen Bestimmungen von Smartphone-Filmen, wie auch in der Filmtheorie, einen unpolitischen Begriff der Mobilität bzw. Bewegung anlegen, der vielmehr auf eine Medienspezifik zielt und insbesondere im Digitalen Gefahr läuft, eine vermeintlich grenzenlose Mobilität nahezulegen. Anhand der Produktionsumstände von *MIDNIGHT TRAVELER* und *LES SAUTEURS* konnte jedoch gezeigt werden, dass Mobilität vielmehr auch im Hinblick auf ihre Beschränkungen gedacht werden muss. Indem Fluchtbewegungen mit filmischer und digitaler Mobilität zusammengedacht werden, zeigt sich, inwiefern Migration und mobile audio/visuelle Bilder der Flucht, als genuin höchst mobiles Thema, ebenfalls (politischen) Einschränkungen unterliegen. Die hier ausgelegten Fäden werden im Folgenden im Hinblick auf Bewegungsunschärfe unter dem Dach der Ästhetik zusammengeführt. Ausgehend von Bewegungsunschärfe, wie sie in herausgehobenen Flucht-Szenen in beiden Filmen vorhanden ist, wird daraus eine theoretische Unschärfe abgeleitet, die sich als Unsicherheit bzw. Verunsicherung übersetzen lässt und sowohl Flucht, als auch digitale Praktiken und Ästhetiken des filmischen Realismus bzw. des Dokumentarischen betrifft.

71 Gotto (2018): *Beweglich werden*, S. 230.

72 Ebd., S. 232.

73 Botella (2012): *The Mobile Aesthetics of Cell Phone Made Films*, S. 83.

74 Baker et al. (2009): *Aesthetics of Mobile Media Art*.

### Bewegungsunschärfe

In *LES SAUTEURS* versucht Abou Sidibé einen Hubschrauber, der über das Lager fliegt und hinter den Baumkronen zu entdecken ist, mit der Kamera und der Zoomfunktion zu erfassen. Jede kleine Bewegung der Hand führt zu starkem Wackeln und Schwanken der Kamera und des Bildes, sodass der Hubschrauber nur kurz im Bild zu sehen ist. Darauf folgt eine längere Szene, in der Sidibé vor der marokkanischen Polizei flieht, über Steine und Wiesen läuft, sich unter Felsvorsprüngen versteckt. Die Kamera filmt dabei stets mit. Es entstehen Bilder, die mit jedem schnellen Schritt wackeln. Eher zufällig geraten andere Flüchtende ins Bild, immer wieder sind es aber Sträucher, Steine, Füße, Sidibés Hand oder Teile seines Körpers. Die Kamera scheint seitlich am Körper und teils nach hinten gerichtet getragen zu werden, mal gerät der Horizont ins Vertikale verdreht ins Bild. Auch wenn Sidibé versucht, die Kamera gezielt auf sich selbst, Menschen um ihn herum oder den Hubschrauber über ihm zu richten, ergibt sich die Eindringlichkeit der Aufnahmen doch eher daraus, dass es misslingt, ein Motiv auch nur für wenige Sekunden zu fixieren. (Abb. 06a-d) Eine ähnliche Szene ist in *MIDNIGHT TRAVELER* zu finden, nachdem die Familie und weitere Flüchtende mehrere Tage und Nächte in einem Wald zwischen Bulgarien und Serbien verbracht haben. Es wird gezeigt, wie sie im Wald schlafen und Rast machen, wieder ihre Sachen packen und mit all ihren Habseligkeiten in Taschen und Tüten, die sie am Körper tragen, durch den Wald laufen und über ein Feld rennen. Hassan Fazili filmt, während er neben seiner Familie geht und rennt, die Smartphone-Kamera in einer Hand haltend, scheinbar kaum darauf achtend, was gefilmt wird. Zu sehen sind teilweise verschwommene Körper, die vor ihnen herlaufen, meist jedoch die in der Bewegungsunschärfe verschwimmende Wiese, über die sie laufen. Die Bilder sind durch die Bewegungen der Körper verwackelt. Zu hören sind Schritte und schweres Atmen, die sich als Hassan und seine Frau identifizieren lassen, als er die Kamera umdreht, um sie auf sich selbst zu richten. (Abb. 07a-b)

*Abb. 06a-d: Bewegungsunschärfe bei der Flucht vor der Polizei in LES SAUTEURS.*



Quelle: LES SAUTEURS (Abou Bakar Sidibé/Moritz Siebert/Esthephan Wagner, 2016)

*Abb. 07a-b: Bewegungsunschärfe bei der Grenzüberquerung in MIDNIGHT TRAVELER.*



Quelle: MIDNIGHT TRAVELER (Hassan Fazili, 2019)

Unschärfe ist vor allem in unbewegten Bildern wie in der Fotografie oder Malerei eine Möglichkeit zur Darstellung von Bewegung. Die Bewegungsunschärfe entsteht dabei entweder, weil sich ein Objekt vor einer fixierten Kamera bewegt, sodass das Objekt unscharf wird, oder weil die Kamera einem sich bewegenden Objekt folgt, sodass das Objekt scharf bleibt, der Hintergrund aber unscharf wird.<sup>75</sup> »Die Unschärfe fügt der fotografischen Abbildung etwas hinzu, was sie anders nicht darstellen kann, nämlich Bewegung als eine Figur.«<sup>76</sup> In Filmen sind jedoch keine Unschärfen notwendig, um Bewegung darzustellen. Auch hier kann sich das Objekt vor der Kamera oder die Kamera selbst bewegen, beides führt jedoch meist nicht zu Unschärfen – auch weil Bewegungen wie beispielsweise Schwenks in der Regel langsam ausgeführt werden, wobei es natürlich auch Fälle gibt, in denen schnelle Kamerabewegungen zu gewollten oder ungewollten Unschärfen führen. Doch die Bewegungen der Kamera, die die Unschärfen in *MIDNIGHT TRAVELER* und *LES SAUTEURS* hervorbringen, sind vor allem auf die Bewegungen der Personen hinter der Kamera zurückzuführen. Es handelt sich um ungerichtete, unkoordinierte Körper- und Kamerabewegungen, die zudem meist gar nicht auf ein Objekt ausgerichtet sind. So entstehen filmische Aufnahmen, die einzig von der gekoppelten Bewegung des Körpers und der Kamera zeugen und sich wiederum durch Bewegungsunschärfe auszeichnen. Was in diesen Szenen festgehalten wird, ist weniger, was die Bilder zeigen, sondern vielmehr die Umstände, unter denen sie aufgenommen werden, wie im Folgenden argumentiert wird.

In beiden Szenen wird die Dringlichkeit der jeweiligen Situation deutlich, obwohl – oder vielmehr gerade weil – in den Bildern nicht viel zu sehen ist. Es zeigt sich die Verschränkung von Flucht-Bewegung und Situiertheit bzw. Körperlichkeit der Kamera, die sich in einer Ästhetik der Unschärfe äußert, die sich zugleich als Ästhetik des filmischen Realismus darstellt, wie ich im Rückgriff auf Hito Steyerl und André Bazin argumentiere. Beide Filme schließen an die ›Unschärferelation des modernen Dokumentarismus‹ an, die Hito Steyerl ausgehend von Handyaufnahmen aus ähnlichen krisenhaften Kriegssituationen formuliert, in denen aufgrund ihrer Unschärfe kaum etwas zu erkennen ist. Gerade in der Unschärfe der Bilder sieht Steyerl jedoch eine »Aura der Authentizität« und ein »Gefühl der Echtheit«.<sup>77</sup> »Je direkter, je unmittel-

75 Vgl. Paech (2008): *Le Nouveau Vague* oder Unschärfe als intermediale Figur, S. 348; Paech (2011): *Dargestellte Bewegung* als mediale Form, S. 245.

76 Paech (2008): *Le Nouveau Vague* oder Unschärfe als intermediale Figur, S. 348.

77 Steyerl (2008): *Die Farbe der Wahrheit*, S. 7.

barer sie [die Bilder; A. J.] sich geben, desto weniger ist meistens auf ihnen zu sehen. [...] Je näher wir der Realität zu kommen scheinen, desto unschärfer und verwackelter wird sie. Nennen wir dieses Phänomen: die Unschärferelation des modernen Dokumentarismus.«<sup>78</sup> In Erweiterung dessen führt Steyerl Zweifel am Wahrheitsgehalt dokumentarischer Bilder sowie an den Begriffen und Theorien des Dokumentarischen an, die ebenso unsicher – oder auch unscharf, wie die englische Übersetzung des Textes mit dem Begriff ›uncertain‹ andeutet<sup>79</sup> – geworden sind. Zuschreibungen wie Wahrheit, Objektivität und Realität scheinen instabil und somit ungeeignet, um das Dokumentarische zu definieren. Die Verunsicherung über den Wahrheitsgehalt dokumentarischer Bilder sei zudem Ausdruck einer allgemeinen Unsicherheit.<sup>80</sup> In einer argumentativen Wende macht Steyerl jedoch den Zweifel am Wahrheitsgehalt dokumentarischer Bilder selbst zur grundlegenden Eigenschaft dieser:

Der dauerhafte Zweifel, die nagende Unsicherheit darüber, ob das, was wir sehen, wahr, realitätsgetreu oder faktisch ist, begleiten dokumentarische Bilder wie ihr Schatten. Dieser Zweifel ist kein Mangel, der verschämt verborgen werden muss, sondern die Haupteigenschaft zeitgenössischer dokumentarischer Bilder. In der Ära allgemeiner Ungewissheit können wir eines mit Gewissheit über sie sagen: Wir zweifeln immer schon, ob sie wahr sind.<sup>81</sup>

Darauf reagierten dokumentarische Bilder wiederum, indem sie die Zweifel ins eigene Bild integrieren. Die Frage sei nicht, ob ein Zusammenhang auf der Ebene des Bildinhalts bestehe und die Bilder mit einer außerhalb liegenden Wirklichkeit übereinstimmen, sie also repräsentieren. An die Stelle der Repräsentation auf der Ebene des Bildinhalts trete die Form, über die wahrhaftige Aussagen über den Kontext und die Bedingungen der Herstellung hingegen möglich seien:

Ihr Inhalt kann mit der Realität übereinstimmen oder auch nicht – der Zweifel daran wird niemals völlig auszuräumen sein. Seine Form aber wird unweigerlich die Wahrheit sagen, und zwar über den Kontext des Bildes selbst, seine Herstellung und deren Bedingungen. Die Art, in der sich die Realität

78 Ebd., S. 7f; Herv. i. O.

79 Steyerl (2011): *Documentary Uncertainty*.

80 Vgl. Steyerl (2008): *Die Farbe der Wahrheit*, S. 7ff.

81 Ebd., S. 9.

in die Form einprägt, ist mimetisch, unvermeidbar und somit unhintergebar.<sup>82</sup>

Eine ähnliche Feststellung machte schon André Bazin für den Film *KON-TIKI* (Thor Heyerdahl, 1950), der auf den Filmaufnahmen von Wissenschaftlern beruht, die mit einem Floß über den Pazifik segelten. Der Film entstand Bazin zufolge unter äußerst schlechten Aufnahmebedingungen, die sich darin zeigen, dass von außergewöhnlichen Ereignissen keine oder nur sehr schlechte Filmaufnahmen entstanden sind:

Wenn etwas Außergewöhnliches geschah [...], hatte die Mannschaft anderes zu tun, als zu drehen. So daß unsere Amateure viele Filmrollen darauf verschwendeten, ihr Maskottchen, den Papagei, [...] zu filmen, doch als sich ein Wal auf das Floß stürzte, ist das Bild so kurz, daß es am Tricktisch zehnmal kopiert werden mußte, damit es überhaupt wahrzunehmen ist.<sup>83</sup>

Darin sieht Bazin, ähnlich wie Steyerl, jedoch gerade den Realitätsbezug. Für Bazin sind solche »unscharfen, wackligen Bilder [...] gleichsam das objektive Gedächtnis der Akteure des Dramas.«<sup>84</sup> Die schlechte Qualität dient der Erzeugung eines Eindrucks von Authentizität, die Bazin damit begründet, dass die Kamera ebenso wie die Menschen Teil der Situation ist: »Das filmische Zeugnis ist hier das, was der Mensch einem Geschehen hat entreißen können, an dem er zugleich aktiv beteiligt war.«<sup>85</sup> Die technische-ästhetische Unvollkommenheit deutet auf die Unverfälschtheit der Umstände, unter denen die Aufnahmen entstanden sind: »Denn der Film ist nicht nur das, was man sieht. Seine Unvollkommenheiten zeugen für seine Authentizität, die fehlenden Bilder sind der Negativabdruck des Abenteurers, seine eingravierte Inschrift.«<sup>86</sup>

Auch wenn sich Bazin und Steyerl in ihrer Argumentation hinsichtlich Unschärfe als Realismuseffekt und der Verlagerung des Realitätsbezugs filmischer Bilder vom Inhalt auf die Form und die Produktionsumstände zusammenbringen lassen, sollte dennoch auf die Unterschiede zwischen analogen und digitalen Praktiken, von denen sie jeweils ausgehen, hingewiesen werden. Die sehr kurzen 16mm-Aufnahmen von besonderen Momenten in

82 Ebd., S. 15.

83 Bazin (2004 [1953/1954]): Der Film und die Erforschung der Erde, S. 57.

84 Ebd.

85 Ebd., S. 59.

86 Ebd.



KON-TIKI unterscheiden sich insbesondere von den digitalen Aufnahmen in LES SAUTEURS und MIDNIGHT TRAVELER. Letztere erwecken den Eindruck als One Take oder zumindest in mehreren langen Einstellungen aufgenommen und erst später in der Montage gekürzt worden zu sein. Digitale Kameras und ihre Speichermöglichkeiten ermöglichen es, während der gesamten Situation zu filmen, was mit analogem Filmmaterial, allein aufgrund der begrenzten Länge einer Filmrolle, nur schwerlich möglich ist. Die unterschiedlichen technischen Bedingungen analoger und digitaler Filmproduktion gehen dennoch mit ähnlichen Ästhetiken und Praktiken einher. Die unscharfen Bilder der (Smartphone-)Handkamera, die der Flucht vor der Polizei oder dem hastigen Überqueren einer freien Fläche kurz vor einer Grenzüberquerung geschuldet sind und die Unmittelbarkeit der Situation audiovisuell erfahrbar machen, bezeugen Steyerl und Bazin folgend den Wahrheitsgehalt des Geschehens. Die Szenen vermitteln die Hektik und Gefahr der Flucht. Diese Informationen werden jedoch nicht in erster Linie über den Bildinhalt transportiert, sondern die Umstände ihrer Entstehung schreiben sich in die Bildästhetik ein, durch die Situiertheit des Filmens, die körperlichen Bewegungen und die daraus resultierende ästhetische Unschärfe. So lässt sich die Unschärfe, die sich zunächst als Bewegungsunschärfe ausweist und auf die Aufnahmesituation zurückzuführen ist, als Digitalästhetiken des filmischen Realismus fassen. Die von Steyerl und auch Bazin beschriebene Verschiebung vom Inhalt des filmischen Bildes hin zu seinen Entstehungsbedingungen und dem Kontext der Produktion, die sich wiederum in Form von einer Ästhetik der Unschärfe in das audio/visuelle Bild einschreibt, schließt an die zuvor dargelegte Relevanz der Kontextualisierung und der Reflexion der Produktionsumstände und -mittel als Bedingung eines digitalen Realismus unter den Vorzeichen der Medienimmanenz an.

Werden Unschärfen als Fehler, Störung oder Abweichung von einer filmischen Norm der Schärfe gefasst,<sup>87</sup> verweisen sie auf die medialen Prozesse der Entstehung der Bilder<sup>88</sup> und enthalten ein widerständiges Potential sowie die »capacity to make us doubt and reconsider the world and its representations not as givens, but as complex, vague and unfixed«.<sup>89</sup> Laut Joachim Paech verweist Unschärfe auf etwas, »was in Erscheinung tritt und sich eben dadurch

87 Vgl. Paech (2008): *Le Nouveau Vague oder Unschärfe als intermediale Figur*, S. 350; Rolshovene (2017): *Visuelle Mobilität*, S. 54.

88 Vgl. Beugnet (2017): *Introduction*, S. 8.

89 Ebd., S. 10.

der Beobachtung entzieht«, <sup>90</sup> da Unschärfe in der Regel *als* Unschärfe sichtbar wird, wohingegen der ursprüngliche Bildinhalt dahinter geradezu unsichtbar bzw. nicht zweifelsfrei sichtbar wird. Durch Unschärfe stelle sich ein »verwirrendes Moment ein«, das »sich zu einem gewissen Grad der Deutung« entzieht. <sup>91</sup> Entsprechend haben »[d]ie verfehlt[e] Fotografie [...], der unscharfe Film«, die sich »als eine Folge von Bewegung und Beweglichkeit, Mobilität und Motilität sowie ihrer technischen Unterstützung durch die Prothesen der Visualität« darstellen, das Potential, aufgrund ihrer Uneindeutigkeiten »Deutungshoheiten obsolet« zu machen. <sup>92</sup> Entsprechend lässt sich die ästhetische Unschärfe, die von Steyerl bereits auf die Theorien des Dokumentarischen übertragen wurde, als eine Verunsicherung grundlegender Ordnungen weiterdenken, die sich insbesondere an Fragen der Migration rückbinden lässt. So verstehen Mieke Bal und Miguel Á. Hernández-Navarro Migrations- und Fluchtbewegung als widersprüchliche, nicht-lineare, unaufhörliche – also unsichere – Bewegung, »that multiplies temporal and spatial coordinates beyond the possibility of fixation.« <sup>93</sup> In den damit verbundenen Unsicherheiten bzw. Verunsicherungen kann Widerstand entstehen: »through their very uncertainty [they] make little resistances possible«. <sup>94</sup> Migration verstehen die Autor\*innen als doppelte Bewegung: »of transport, hence of instability – the first movement; and subsequent productive tensions – the second movement.« <sup>95</sup> Davon ausgehend bestimmen sie »Migratory Aesthetics«, die sich als Verknüpfung von Migrations-Bewegung und Unschärfe bzw. Verunsicherung – im doppelten Sinne der *uncertainty* – denken lassen. Die zu Beginn des Kapitels ausgeführte Verknüpfung von Migration und digitalen Bildern über die Mobilität in Form des Migrant Image, lässt sich somit um den Aspekt der Unschärfe im Sinne der Verunsicherung erweitern. <sup>96</sup> Entsprechend liegt Migration ein widerständiges Potential inne, sie führt zu Verunsicherungen bestehender Ordnungen und »ist dabei auch als Bewegung zu verstehen, die

90 Paech (2008): *Le Nouveau Vague* oder Unschärfe als intermediale Figur, S. 358.

91 Rolshovene (2017): *Visuelle Mobilität*, S. 55.

92 Ebd., S. 65.

93 Bal/Hernández-Navarro (2011): *Introduction*, S. 11.

94 Ebd.

95 Ebd.

96 Bezüglich einer Unschärfe bzw. Verunsicherung im Digitalen ist beispielsweise an Fake News und Deep Fakes zu denken, aber auch an Strategien des Unsichtbar-Bleibens von Migrant\*innen, die zuvor angedeutet wurden und sich an die Nutzung von Smartphones und Social Media auf der Flucht binden lassen.

genau an dieser Veränderung von Politik arbeitet: Migration fordert Repräsentation heraus<sup>97</sup>. Die Bewegungsunschärfe der Flucht-Szenen, die mit mobilen, portablen digitalen (Smartphone-)Kameras aufgezeichnet wurden, verweisen auf die Kontexte ihrer Produktionsumstände und zielen zugleich auf produktive Verunsicherungen grundlegender Ordnungen, wie die des Dokumentarischen, aber auch im Zusammenhang mit Migrationsbewegungen. Abschließend lässt sich somit festhalten, dass die ästhetische Unschärfe sich mit einer Unschärfe bzw. Verunsicherung des Dokumentarischen sowie den Theorien des Realismus wie auch mit den Unsicherheiten von Flucht und Migration produktiv zusammengedacht werden kann.

### Digitale dokumentarische Geste

Die Übergabe der Kamera in *LES SAUTEURS* bzw. das Ergreifen der Kamera in *MIDNIGHT TRAVELER* werden im Folgenden als *digitale dokumentarische Geste* gefasst, die ich hier vorschlagen möchte. Der Begriff verbindet die digitalen Bedingungen, die der Übergabe bzw. dem Ergreifen der Kamera zugrunde liegen und die den Perspektivwechsel zu selbstdokumentarischen Praktiken sowie die Übertragung des »dokumentarische[n] Mandat[s]«<sup>98</sup> an die migrantischen Filmemacher\*innen ermöglichen, mit konkreten körperlichen Momenten der Übergabe bzw. des Ergreifens. Die digitale dokumentarische Geste soll entsprechend mehrschichtig verstanden werden, sodass damit ebenso konkrete körperliche Gesten, beispielsweise der Handhabung von Smartphones, gemeint sind; der Begriff aber auch symbolträchtige Handlungen, wie die Übergabe bzw. das Ergreifen der Kamera, einschließt; und die Geste zudem als Denkfigur<sup>99</sup> fungiert, die auf Entwicklungen der Digitalisierung zielt: So möchte ich die digitale Geste ausgehend von den Eigenschaften digitaler Kameras, wie Mobilität, Portabilität oder auch eine leichtere Bedienbarkeit, denken. Dies lässt sich an eine als Demokratisierung beschreibbare Entwicklung der Digitalisierung knüpfen, die es ermöglicht ohne oder mit wenig finanziellen Ressourcen, technischer Ausstattung sowie Wissen und Fähigkeiten, Filme zu machen. Darin liegt das Potential, auch marginalisierte Perspektiven leichter sichtbar werden zu lassen. Diese Entwicklungen der Digitalisierung stellen einen zentralen Ausgangspunkt dar, der die Mitnahme

97 Heidenreich (2022): Spektakel und Möglichkeitsraum, S. 8.

98 Seibel (2019): Die Kamera übergeben, S. 162.

99 Vgl. Goppelsröder (2020): Geste als Figur im Denken.

einer Kamera auf der Flucht und das Filmen unter prekären Bedingungen und somit die Übergabe bzw. das Ergreifen der Kamera erleichtert, wenn nicht sogar ermöglicht hat. Mit dem Vorschlag der digitalen Geste möchte ich einen Begriff anbieten, der diese an die Digitalisierung geknüpften – oder vielmehr bereits vorhandenen, jedoch durch die Digitalisierung verstärkten<sup>100</sup> – Potentiale digitaler Produktionspraktiken beschreibbar machen kann. Dazu werden zunächst filmische und digitale Gesten besprochen und daraufhin Positionen vorgestellt, die eine dokumentarische Geste entwickelt oder erwähnt haben. Dabei stütze ich mich vor allem auf die Überlegungen zur dokumentarischen Geste von Astrid Deuber-Mankowsky. Abschließend wird dies im Rückgriff auf Giorgio Agamben und Malte Hagener um Überlegungen zur Medialität der Geste ergänzt, um somit das reflexive Potential der digitalen dokumentarischen Geste herauszustellen, wie sie hier theoretisiert wird. Mit der digitalen dokumentarischen Geste möchte ich den Vorschlag machen, Dynamisierungen der Digitalisierung, die den beiden Filmen dieses Kapitels zugrunde liegen, auf einen Begriff zu bringen und mit einem Realismus-Konzept zusammenzudenken, das die Produktionsbedingungen berücksichtigt und ein reflexives Potential entfaltet. Der Begriff der Geste bietet sich dabei an, da er zum einen eine konkrete, körperliche Dimension aufweist, die sich an die Produktionspraktiken binden lässt, und es zum anderen ermöglicht, die Medialität auf reflexive Weise mitzudenken.

Gesten sind zunächst Körperbewegungen, redegleitende Gebärden oder Formen der (nonverbalen) zwischenmenschlichen Kommunikation.<sup>101</sup> *Filmische Gesten* werden u.a. im Zusammenhang mit Bewegung und Tanz,<sup>102</sup> Stummfilm,<sup>103</sup> Körpertechniken,<sup>104</sup> Schauspiel und Emotionen<sup>105</sup> oder als Be-

100 Dabei möchte ich nicht behaupten, dass all dies exklusiven Eigenschaften digitaler Kameras sind, gehe aber dennoch davon aus, dass sie durch die Digitalisierung verstärkt werden, was ich mit der Formulierung ›digitale Geste‹ hervorheben möchte. Inwiefern sich insbesondere die Übergabe bzw. das Ergreifen der Kamera als digitale Geste von historischen (analogen) filmischen Produktionspraktiken unterscheidet bzw. daran anschließt, wird anhand der kollaborativen Produktionspraktiken im Vergleich zu ethnographischen Filmen der 1950er und -60er Jahre im weiteren Verlauf des Kapitels untersucht.

101 Vgl. Fricke/Mittelberg (2018): Gesten.

102 Görling et al. (2009): Geste; Siegler (2018): Media Turns.

103 Kessler (2009): Anmerkungen zur Geste im frühen Film.

104 Blümlinger (2019): The Filmed Body and the Cinematic Gesture.

105 Mulvey (2015): Cinematic Gesture.

wegungen der Kamera<sup>106</sup> diskutiert. Kino kann zudem als »an encyclopaedia of gestures«<sup>107</sup> beschrieben werden. Vilém Flusser setzt sich mit der Geste des Fotografierens sowie des Filmens auseinander. Die Geste des Fotografierens bestimmt er ausgehend von dem Moment, in dem ein Foto aufgenommen wird und beschreibt die Gesten eines Fotografen, die darauf abzielen »etwas zu betrachten und das Sehen zu fixieren, es ›formal‹ zu machen.«<sup>108</sup> Als Bestandteile der Geste des Fotografierens macht er die Suche nach einem Standort bzw. Motiv, Manipulation sowie Reflexion aus und verbindet sie zudem mit der Geste des Philosophierens.<sup>109</sup> Der Geste des Filmens hingegen nähert er sich ausgehend von der Rezeptionssituation: »Da meine Lage eines fotografierenden Amateurs und filmischen kritischen Rezipienten für viele Menschen gilt, gebe ich in diesem Fall ausnahmsweise die Methode auf, mich in den Gestikulierenden zu versetzen, um seine Geste zu erfassen.«<sup>110</sup> Die filmische Geste bindet er an die Zeitlichkeit des Films, die er in der Projektion, im »Abspulen des Bandes«, vor allem aber in der Montage, der »Geste des Schneidens und Klebens«<sup>111</sup> sieht. Christa Blümlinger und Mathias Lavin unterscheiden zwischen der gefilmten Geste (*geste filmé*) und filmischen Gesten (*gestes filmiques*).<sup>112</sup> Gefilmte Gesten umfassen sowohl »profilmische Gesten«, die von Körpern vor der Kamera oder der Kamera selbst ausgeführt werden, als auch »technische Gesten«, die die Produktion eines Filmes betreffen, wie Gesten der Bedienung der Kamera oder auch der Montage.<sup>113</sup> Filmische Gesten hingegen werden durch das filmische Bild – durch Komposition, Räumlichkeit, Rhythmus, Fragmentierung, Modulation – figuriert.<sup>114</sup> Sie basieren auf den Mitteln des Kinos und stellen dessen Medialität aus.<sup>115</sup> Entsprechend lässt sich von Gesten im und als Kino – »un geste au cinema et *en* cinema«<sup>116</sup> – sprechen.

106 Brinckmann (1997): Die anthropomorphe Kamera, S. 286.

107 Rosa (2019): On Gesture, or of the Blissful Promise, S. 114.

108 Flusser (1993): Gesten, S. 106.

109 Vgl. ebd., S. 108ff; vgl. dazu Krtilova (2012): Gesten des Denkens.

110 Flusser (1993): Gesten, S. 119.

111 Ebd., S. 121.

112 Blümlinger/Lavin (2018): Geste Filmé, Gestes Filmiques.

113 Vgl. Blümlinger/Lavin (2018): Introduction, S. 14.

114 Vgl. ebd.

115 Vgl. ebd., S. 15.

116 Ebd., S. 14; Herv. i. O.

Darüber hinaus haben sich *digitale Gesten* der Körper- und vor allem Handbewegungen entwickelt, mit denen Interfaces wie Touchscreens,<sup>117</sup> aber auch Konsolen o. ä. gesteuert werden. Wanda Strauven definiert digitale Gesten entsprechend als »hands-on: both in the sense of acting upon and of putting literally one's hands on something.«<sup>118</sup> Damit zielt sie auf Gesten, bei denen die Hände oder Finger einen Bildschirm berühren und dadurch bedienen. Digitale Bediengesten sind u.a. drücken, scrollen, swipen, tippen, wischen, ziehen, zoomen auf Touchscreens oder auch drehen, kippen oder rotieren der Geräte. So befasst sich Oliver Ruf mit der »(Medien-)Geste des Wischens und damit einhergehend diejenige[n] des Schreibens«<sup>119</sup> auf Touchscreens, die sich – neben zahlreichen weiteren – ebenso wie die zuvor beschriebene Geste des Rotierens eines Smartphones in der Hand, als digitale Gesten fassen lassen. In diesem Sinne beschreibt der Begriff digitale Geste bestimmte körperliche Gesten, die sich an digitale Medien knüpfen lassen. Zudem ist ein weiteres Repertoire digitaler Gesten denkbar, die neben der gestischen Steuerung auch sich ständig wandelnde Konventionen der (nonverbalen) Kommunikation in digitalen audio/visuellen Bildkulturen umfassen könnten, wie beispielsweise Zeigegesten, die auf Verlinkungen in Social-Media-Videos hinweisen. Damit ist bereits ein vielfältiges Feld möglicher filmischer wie auch digitaler Gesten angedeutet, die sich um Gesten, die auf die Digitalisierung der Filmproduktion zurückgehen, ergänzen lassen.

Anhand der Filme des portugiesischen Regisseurs Pedro Costa beschreibt Volker Pantenburg kollaborative Produktionspraktiken, bei denen es sich um eine »Form des Arbeitens [handelt, die] *nur mit digitalen Geräten möglich ist*, bei denen Material- und Personalkosten nicht ins Gewicht fallen«,<sup>120</sup> als digitale Gesten: Costa arbeitet in seinen Filmen mit kleinen, günstigen digitalen Kameras, wenig technischer Ausstattung und ohne Team, verzichtet »auf ein Drehbuch und auf ›Handlung‹ im konventionellen Sinne« und verbringt für seine kooperative Arbeitsweise teilweise mehrere Monate mit den Protagonist\*innen seiner Filme.<sup>121</sup> Daher sei »[d]as Digitale [...] bei Costa aber nicht [...] medienontologisch als Eigenschaft zu verstehen, sondern eher als

117 Vgl. dazu Strauven (2016): *The Screenic Image*; Strauven (2021): *Touchscreen Archaeology*, S. 132ff.

118 Strauven (2021): *Touchscreen Archaeology*, S. 120.

119 Ruf (2014): *Wischen & Schreiben*, S. 14.

120 Pantenburg (2010): *Digitaler Realismus*, S. 114; Herv. A. J.

121 Vgl. ebd.

Geste«. <sup>122</sup> Diese digitale Geste zielt zugleich auf Produktionspraktiken des filmischen Realismus: »Es wäre etwas dürftig, diese ›digitale Geste‹ einzig auf die Verschlingung des Produktionsapparats zu reduzieren.« <sup>123</sup> Vielmehr entstehe aus der Überlagerung von »Technik, Ökonomie und Arbeitskontext« <sup>124</sup> sowie der »Balance zwischen den technischen Mitteln, den Menschen und dem Geld, all diesen Dingen« <sup>125</sup> ein »Gleichgewicht namens ›Realismus‹«. <sup>126</sup> Entsprechend lässt sich die Relevanz der Produktionspraktiken für die digitale dokumentarische Geste herausstellen, wobei die Übergabe bzw. das Ergreifen der Kamera Möglichkeiten darstellen, die sich jedoch vor dem Hintergrund der Filme von Pedro Costa – oder Rosalind Morris, wie als nächstes gezeigt wird – um weitere Aspekte ergänzen lassen.

Die *dokumentarische Geste* lässt sich zunächst im Sinne von Konventionen des Dokumentarfilms verstehen, als »Techniken, Materialien, Apparate, Praktiken, Institutionen, Fertigkeiten und Gesten, die das Profil einer historisch und kulturell höchst variablen dokumentarischen Performanz formen.« <sup>127</sup> Zudem lassen sich die »Akte der Beglaubigung und Bezeugung und des Beweisens, des Registrierens und Zertifizierens, letztendlich der Herstellung von Wahrheit«, die aber »die dokumentierte Wahrheit zugleich auch irritieren oder unterlaufen« <sup>128</sup> als dokumentarische Gesten fassen. Dabei kann es sich beispielsweise um (historisch wandelbare) Konventionen der Kameraarbeit, Montage oder Narration handeln, die dokumentarische Geste kann aber auch auf eine Haltung dem Dokumentierten gegenüber oder auf Praktiken des Dokumentierens zielen. Astrid Deuber-Mankowsky entwirft ein Konzept der dokumentarischen Geste ausgehend von einem ähnlichen Projekt wie die in diesem Kapitel besprochenen Filme: Für den Kurzfilm *A FILM IS BEING MADE* <sup>129</sup> (Rosalind Morris, 2019) übergibt die Regisseurin Rosalind Morris mehreren Bergarbeitern digitale GoPro-Kameras, mit denen sie ihre Arbeit in einer stillgelegten Goldmine in Südafrika filmen. Bei den Bergleuten handelt es sich um »so-called informal miners: undocumented migrants without

122 Ebd., S. 114f; Herv. i. O.

123 Ebd., S. 115.

124 Ebd.

125 Costa zit.n. Ebd.

126 Ebd.

127 Balke/Fahle (2014): Dokument und Dokumentarisches, S. 11.

128 Ebd., S. 11f.

129 *A FILM IS BEING MADE* ist Teil des *Zama Zama Projektes*, zu dem auch der Dokumentarfilm *WE ARE ZAMA ZAMA* (Rosalind Morris, 2021) gehört.

civil rights from Zimbabwe, Lesotho, and Mozambique who call themselves Zama Zama.«<sup>130</sup> Damit liegt dem Projekt eine ähnliche Ausgangslage wie LES SAUTEURS zugrunde, da die weiße US-amerikanische Regisseurin und Anthropologie-Professorin Rosalind Morris den in prekären Verhältnissen lebenden Schwarzen Arbeitern die Kameras übergibt, selbst jedoch nicht an den Dreharbeiten beteiligt ist. Anders als Sidibé, der als Co-Regisseur von LES SAUTEURS auftritt, werden die Arbeiter in A FILM IS BEING MADE im Abspann als Kameralente,<sup>131</sup> jedoch nicht als Co-Regisseure, und auf der Projektwebseite<sup>132</sup> auch nicht als Teil des Teams aufgeführt. Schon der Titel deutet darauf hin, dass auch in A FILM IS BEING MADE das Filmen selbst eine große Rolle spielt. Deuber-Mankowsky unterscheidet die Nutzung der Kamera in diesem Film anhand der von Fernand Deligny vorgenommenen Unterscheidung der filmischen Gesten *filmer* bzw. *scénarier* und *camérer*. Unter *filmer* oder *scénarier* lassen sich inszenierte Szenen verstehen, beispielsweise wenn die Arbeiter eine Szene bei laufender Kamera absprechen oder etwas in Form eines Reenactments nachstellen. *Camérer* hingegen zielt auf »scenes in which the cameramen simply record what is happening, become part of the situation.«<sup>133</sup> *Camérer* lässt sich zudem auf digitale Überwachungsdispositive übertragen: »*camérer* as mere documenting could easily be associated with ubiquitous surveillance cameras.«<sup>134</sup> Deuber-Mankowsky schlägt jedoch das Konzept der dokumentarischen Geste vor, die eine Geste des Widerstands gegen digitale Überwachungstechnologien darstellt: »The documentary gesture [...] is a gesture of resistance against the use of digital technology for total surveillance and state control in the age of ubiquitous automated recordings.«<sup>135</sup> Dabei knüpft sie vor allem daran an, dass die Bergarbeiter die Kameras nah an ihren Körpern, in der Hand oder an einem Gurt vor der Brust tragen.<sup>136</sup> Dennoch unterscheide sich die dokumentarische Geste von Formen der automatisierten Alltagsdokumentation, wie der Aufzeichnung sensomotorischer Daten durch Tracking-Apps und -Geräte:

130 Deuber-Mankowsky (2022): The Space of Appearance in Deep Underground, S. 467.

131 Vgl. Deuber-Mankowsky (2022): The Space of Appearance in Deep Underground, S. 468.

132 Vgl. o. A. (o.J.): We Are Zama Zama.

133 Deuber-Mankowsky (2022): The Space of Appearance in Deep Underground, S. 469f.

134 Ebd., S. 474.

135 Ebd., S. 468.

136 Vgl. ebd., S. 474.



Almost as a counterpoint to this automatism of documenting, the documentary gesture stands out as an intervention that situates what is documented and ties it to the appearance of bodies in public space. The documentary gesture transforms the body from a passive supplier of data into a medium of political resistance. At the same time, the media of documentation are used as a protection of the bodies gathering. They come into play as media of a counter-documentary.<sup>137</sup>

Die dokumentarische Geste bei Deuber-Mankowsky ist somit eine inhärent digitale und wird in diesem Kapitel dementsprechend als *digitale dokumentarische Geste* gefasst, um diese Bedeutungsebene auch sprachlich zu verdeutlichen.

Sowohl in *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER*, als auch in *A FILM IS BEING MADE* werden die Produktionsumstände der Filme innerfilmisch reflektiert, sodass das Filmen selbst Teil der Filme ist. Auch auf diese Weise ist die digitale dokumentarische Geste im Hinblick auf Produktionspraktiken – wie es Pantenburg bereits andeutet – zu denken und wird daher um den Aspekt der Reflexivität ergänzt. Malte Hagener diskutiert das (reflexive) Zur-Schau-Stellen der eigenen Gemachtheit anhand von *Pixar*-Animationsfilmen als digitale Geste. Er versteht den Begriff der Reflexivität als »eine Form der modernistischen Distanzierung«, <sup>138</sup> über die ästhetische Formen auf ihre eigene Gemachtheit verweisen, »also den Akt der eigenen Herstellung, narrativ oder ästhetisch präsentieren«. <sup>139</sup> Er geht davon aus, dass unter den Bedingungen der Medienimmanenz diese Form der Reflexivität aufgrund der »unvermeidliche[n] Einbeziehung der Medialität in den Übermittlungs- und Übertragungsakt der medialen Inhalte« <sup>140</sup> und der damit fehlenden Möglichkeit zur Distanzierung nicht mehr geeignet sei. Anstelle des Begriffs der Reflexivität schlägt er den Begriff der Geste vor: »Statt also einmal mehr eine Medientheorie der Selbstreferenz zu bemühen, formuliert der vorliegende Beitrag mit dem Begriff der Geste ein alternatives Angebot, bei dem die Gleichzeitigkeit und Verklammerung von Inhalt und Medium als Zweck und Ziel impliziert ist.« <sup>141</sup> Damit bezieht sich Hagener auf Giorgio Agamben, der Fragen nach der Gemachtheit und der Medialität der Geste öffnet: »Die Geste ist die Darbietung einer Mit-

137 Ebd., S. 481.

138 Hagener (2018): Digital/digitus, S. 12.

139 Ebd., S. 11.

140 Ebd., S. 12.

141 Ebd.

telbarkeit, das Sichtbar-Werden des Mittels als eines solchen.«<sup>142</sup> Entsprechend lässt sich die »Geste als Spur des Gemachten, als Residuum des Prozesses der Hervorbringung«<sup>143</sup> fassen. Nach Agamben ist »die Geste gerade kein Mittel zum Zweck (etwa Ausdrucksmittel einer Idee). [...] Die Geste als Mitteilung der Mittelbarkeit unterbricht sich gleichsam selbst: Sie teilt mit, aber keine Aussage, keinen Sinn, keine Idee, sondern allein sich selbst, d.h. ihre eigene Medialität.«<sup>144</sup> Die Geste enthält also keine Aussage, sie verweist vielmehr – selbstreflexiv – auf ihre eigene Medialität. Auch wenn Hagener den Begriff der Reflexivität verwirft, möchte ich daran festhalten und vielmehr das reflexive Potential der Medialität der digitalen Geste hervorheben. Hagener lehnt vor allem die postmoderne Logik der Selbstreflexion ab, die sich in exzessiver Oberflächlichkeit und metadiegetischen Referenzen äußert. Die Geste hingegen könne darüber hinausgehen: »Die Medialität erstarrt hier nicht zur modernistischen Selbstreflexion, sondern wird zur Präsenz und Sichtbarkeit.«<sup>145</sup> Ähnlich wie bei der Geste der Kunst, geht es dabei »um Gestaltungsweisen, die ihren Prozess exponieren.«<sup>146</sup> Entsprechend lässt sich auch die digitale Geste verstehen:

Es ist also eine Anerkennung der Mittelbarkeit, ohne diese aber zu verabsolutieren, also eine *Geste der Selbsteinschreibung des Digitalen* in die erzählte Geschichte, in der das Mittel des Erzählens und die Mittelbarkeit des Erzählens – jeweils in Wechselwirkung mit den Technologien, die sie bedingen – immer wieder aufscheinen, ohne allerdings als absolut gesetzt zu werden (wie dies in den metaleptischen Konstruktionen der Postmoderne der Fall war). Das Digitale ist also weder purer Zweck, der sich in sich selbst erschöpft, noch reines Mittel, mit dem etwas gänzlich anderes hergestellt werden soll.<sup>147</sup>

Die digitale dokumentarische Geste in diesem Sinne verweist also auf die Medialität eines Films, die Prozesse der Hervorbringung filmischer Realität sowie die Produktionspraktiken und filmischen Mittel und schreibt sie als Digitalästhetiken des filmischen Realismus ein. Damit wird die digitale dokumentarische Geste hier im Sinne der zuvor dargelegten Relevanz von Kontextualisie-

142 Agamben (1992): *Noten zur Geste*, S. 103; Herv. i. O.

143 Hagener (2018): *Digital/digitus*, S. 14.

144 Fischer (2012): *Tanz als rein(st)e Geste*, S. 156.

145 Hagener (2018): *Digital/digitus*, S. 19.

146 Viglialoro (2021): *Die Geste der Kunst*, S. 16.

147 Hagener (2018): *Digital/digitus*, S. 21; Herv. A. J.

rungen und der Reflexion der Produktionsbedingungen für die filmische Hervorbringung von Realität unter den Bedingungen der Medienimmanenz entworfen. Im Folgenden wird die digitale dokumentarische Geste ausgehend von den Dynamiken der Digitalisierung als Übergabe bzw. Ergreifen der Kamera gefasst, die marginalisierte Positionen sicht- und hörbar machen kann und das Potential hat, kollaborative Produktionspraktiken zu stiften. Damit einher geht die Möglichkeit zum Widerstand gegen digitale Überwachungstechnologien und Kontrollregime, wie es daraufhin dargelegt wird. Zudem lässt sich die digitale dokumentarische Geste um die Reflexion der Medialität im Sinne von ›Selbsteinschreibungen des Digitalen‹ ergänzen. Dies wird im Folgenden anhand der Filme *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER* ausgeführt.

### Regie einfordern und übernehmen

»Ich fange einfach an. Ich filme einfach die Leute.«<sup>148</sup> Mit diesen Worten beginnt Abou Bakar Sidibé in *LES SAUTEURS*, das provisorische Lager im Wald um ihn herum zu filmen. Somit rückt von Beginn an Sidibé als filmendes Subjekt in den Fokus und es wird deutlich, dass er die Kamera führt und damit die inhaltlichen und ästhetischen Entscheidungen trifft. Die ersten Reaktionen auf die Kamera sind neugierige Fragen der Männer, die mit Sidibé auf dem Berg Gourougou leben, woher und wozu er eine Kamera bekommen habe, die er mal mit »nur ein Test« und mal mit »einen Film machen« beantwortet. Kurz darauf übergibt er jemand anderem die Kamera, um sich selbst filmen zu lassen, wobei er als »der zukünftige Afrikaner in Europa« vorgestellt wird. Sidibés Reaktion darauf – »Bald gehe ich nach Europa. Finger weg vom Zoom. Bald werde ich in Europa sein.« – ist eine Verschachtelung der Vorstellung der Person, die sich daran misst, nach Europa zu gelangen, und dem Prozess des Filmens, in der er als Regisseur auftritt und Anweisungen gibt. Wenn Sidibé sich in einer anderen Szene selbst beim Waschen inszeniert, gibt er demjenigen, der für ihn die Kamera bedient, genaue Anweisungen: »Filme mich von der Seite, nicht von hinten.« Die spontanen Absprachen misslingen ein Stück weit, jedoch auf humorvolle Weise: Die filmende Person reagiert nicht rechtzeitig auf

148 In *LES SAUTEURS* wird teilweise auf Französisch, teilweise auf Bambara, der Verkehrssprache in Mali und Teilen Westafrikas, gesprochen. Die hier übernommenen Zitate aus dem Film erfolgen nach den deutschen Untertiteln. In ähnlicher Weise werden für *MIDNIGHT TRAVELER*, in dem neben Persisch bzw. Farsi auch u.a. Englisch gesprochen wird, ebenfalls die englischen Untertitel zitiert.

die Warnung »ich stehe jetzt auf« und korrigiert das Zögern mit einem vertikalen Reißschwenk in die Baumkronen über ihnen, um den nackten Anblick Sidibés zu vermeiden. Erst danach schwenkt er wieder langsam nach unten und folgt erneut der Anweisung »filme mich ganz« mit einem Zoom-out. Auch in weiteren Szenen, in denen Sidibé die Kamera nicht abgibt, aber hinter der Kamera ins Geschehen eingreift, sind seine Regieanweisungen Teil der Szenen.<sup>149</sup> Wenn die Männer zusammensitzen und Sidibé Anweisungen gibt wie »gib ihm eine Zigarette« oder »gib ihm das Handy«, auf die die Männer ohne Zögern reagieren, wirkt dies wie ein spielerisches Ausprobieren seiner Rolle als Filmemacher und Regisseur und deutet zugleich an, welche Handlungsmacht im Akt des Filmens liegt. Die Regieanweisungen, die Teil des Films sind und nicht im Außen des Films verbleiben oder in der Montage zum Verschwinden gebracht werden, verunmöglichen den Versuch der Trennung von filmischer Welt und physischer Realität, wie auch der verschiedenen Rollen, die Sidibé im Film einnimmt: Protagonist, Kameramann und Regisseur. Der Akt des Filmens wird zu einem zentralen Bestandteil des Films selbst und ist untrennbar mit Sidibé als filmendem Subjekt verwoben.

Der »radikale[] Perspektivwechsel«,<sup>150</sup> der in *LES SAUTEURS* vorgenommen wird, gründet auf der digitalen dokumentarischen Geste der Übergabe der Kamera und führt zu kollaborativen Produktionspraktiken zwischen den Co-Regisseuren Abou Bakar Sidibé, Moritz Siebert und Estephan Wagner. Damit einher geht auch der sich verändernde Status von Sidibé, der letztlich als Regisseur in Erscheinung tritt. Im Voice-Over wie auch in zahlreichen Interviews<sup>151</sup> zum Film erläutert Sidibé die Produktionsumstände und macht diese für die Zuschauer\*innen transparent. Die Übergabe der Kamera als Ausgangspunkt und zentraler Moment der Produktionsgeschichte des Films

149 Die Regieanweisungen, die Sidibés Rollenwechsel kennzeichnen, markieren, wie das von Deuber-Mankowsky als *camérer* bezeichnete, reine Aufzeichnen in als *filmer* bzw. *scénarier* bezeichnete Absprachen übergeht. Auch wenn Deuber-Mankowsky die dokumentarische Geste ausgehend von ersterem entwickelt, lässt sich anhand von *LES SAUTEURS* argumentieren, dass die digitale dokumentarische Geste ebenso an Momente der dokumentarischen Inszenierung anknüpft und deutet auf das reflexive Potential dieser, wie im weiteren Verlauf des Kapitels gezeigt wird.

150 Siebert/Wagner (2016): Radikaler Perspektivwechsel, S. 93.

151 Vgl. u.a. Jouini [Rabing] (2022): Can Images Shape the Future?; Pitzen (2016): »Ich wollte zeigen, dass wir Menschen sind, die leben«; Sidibé (2016): The wrong side of the fence; unicato (2021): Abou Bakar Sidibé und Moritz Siebert über Selbstermächtigung durchs Filmemachen.

nimmt somit sowohl innerfilmisch als auch in dessen paratextueller Rahmung eine zentrale Stellung ein. Sidibé erzählt, dass es anfangs das Geld, das er mit der Kamera erhalten und für Nahrung für sich und seine Freunde ausgegeben hat, der ausschlaggebende Punkt war, um dem Projekt zuzustimmen. Darüber hinaus betont Sidibé, dass sich seine Motivation schnell veränderte, als er begann am Filmen Freunde zu finden, und dass er die Kamera dazu einsetzen wollte, seine Geschichte und die Umstände auf dem Berg Gourougou festzuhalten.<sup>152</sup> Im Zuge dessen fordert Sidibé auch das Recht ein, selbst Entscheidungen darüber zu treffen, was und wie er filmt. In einem Voice-Over spricht Sidibé darüber, wie die Kamera die Wahrnehmung seiner Umgebung verändert habe: »Ich begann mich mit Bildern auszudrücken. Ich spüre, dass ich existiere, weil ich filme.« Debarati Sanyal versteht diese Art, sich mit der Kamera auszudrücken, als »self-reflexive subjectivity that is mediated by the camera's gaze«<sup>153</sup> und bestimmt mit Hannah Arendt Selbstrepräsentation als Bedingung für ein existenzielles und politisches Subjekt. Mit dem Akt des Filmens – wie auch der Überquerung der Grenze – fordern »those who jump [...] their right to existence and movement«, <sup>154</sup> das ihnen als illegalisierten Migrant\*innen verwehrt wird. Indem Sidibé das Recht auf Regie einfordert, fordert er auch das Recht auf Selbstrepräsentation ebenso wie sein ganz grundlegendes Existenzrecht.

Dennoch besteht ein ungleiches Machtverhältnis zwischen den Co-Regisseuren am Anfang des gemeinsamen Projektes. Zunächst sind die *weißen*, westlichen Regisseure Siebert und Wagner die Initiatoren, die aus einer privilegierten Position heraus die Möglichkeit haben, die Kamera überhaupt erst zu übergeben. Diese ist verbunden mit Zugang zu finanziellen und technischen Ressourcen, Produktions- und Distributions-Netzwerken sowie Wissen und Fertigkeiten, die ein Filmprojekt dieser Größenordnung ermöglichen. Die Übergabe der Kamera ist dementsprechend keine neutrale Geste, sie ist verbunden mit gewissen Erwartungen daran, was und wie mit der übergebenen Kamera gefilmt wird. Wenn Siebert und Wagner mit Sidibé »über Einstellungen [...] oder über unterschiedliche Möglichkeiten, Szenen aufzulösen«<sup>155</sup> sprechen, übermitteln sie auch eine bestimmte Weltsicht und Vorstellungen davon, was dokumentarisches Filmen auszeichnet. Zugleich hat auch Sidibé

152 Vgl. Pitzen (2016): »Ich wollte zeigen, dass wir Menschen sind, die leben«, S. 93.

153 Sanyal (2021): Race, Migration, and Security at the Euro-African Border, S. 340.

154 Ebd., S. 348.

155 Pitzen (2016): »Ich wollte zeigen, dass wir Menschen sind, die leben«, S. 93.

bereits Wissen über filmische Praktiken und Ästhetiken: sein Filmen wie auch das Ziel in Europa zu leben, ist von Film- und TV-Bildern geprägt, wie er in einem Interview erzählt.<sup>156</sup> So stellen sich einige Ideen von Siebert und Wagner als »nicht praktikabel und realitätsfern heraus«,<sup>157</sup> während Sidibés eigene Ideen und Interessen in Kombination mit der besseren Kenntnis der Verhältnisse vor Ort Aufnahmen liefern, die zuvor nicht antizipiert werden konnten. Sidibé und Siebert berichten in einem gemeinsamen Interview davon, dass zusammen mit der Kamera ein Notizzettel mit Regieanweisungen an Sidibé übergeben wurde, die dieser allerdings ignorierte mit der Begründung, dass er sein Leben nur festhalten könne, wenn er dazu nicht den Anweisungen Anderer folge: »Es gibt viele Dinge zu filmen. Und ich habe schließlich in dieser Realität dort gelebt. Hätte ich mich also an den Zettel gehalten, hätte ich wahrscheinlich nicht die Dinge gefilmt, die ich wirklich erlebt habe.«<sup>158</sup> Indem Sidibé die Vorgaben von Siebert und Wagner ignoriert, sich die Kamera aneignet und selbstständig die Regiearbeit übernimmt, fordert er eine Zusammenarbeit auf Augenhöhe ein. Die Rolle des Regisseurs, die Sidibé in seiner Filmpraxis einfordert und einnimmt, geht mit dem Anspruch einher, die eigene, gelebte Realität filmisch festzuhalten. Für Florian Krautkrämer sind diese kollaborativen Produktionspraktiken eng mit der Kameratechnologie verbunden. Ausgehend von dem Gedankenspiel, dass *LES SAUTEURS* auch mit einer Actioncam, einer GoPro oder einer Helmkamera hätte gefilmt werden können, betont er die Bedeutung der digitalen Handkamera für Sidibé als Regisseur: »Mit der herkömmlichen Videokamera bestimmt jedoch Sidibé über die Aufnahmen, er wird nicht zum Stativ oder zur technischen Erweiterung der Regisseure, sondern zum Kollaborateur, zum Zeugen mit Kamera.«<sup>159</sup> Vor allem wird dadurch deutlich, dass die digitale dokumentarische Geste der Übergabe der Kamera das Potential besitzt, einen solchen Rollenwechsel zu ermöglichen und unterstreicht den politischen Anspruch dieser Geste nochmals: die digitale dokumentarische Geste der Übergabe der Kamera hat

156 Vgl. Jouini [Rabing] (2022): Can Images Shape the Future?

157 Pitzen (2016): »Ich wollte zeigen, dass wir Menschen sind, die leben«, S. 93.

158 Sidibé in *unicato* (2021): Abou Bakar Sidibé und Moritz Siebert über Selbstermächtigung durchs Filmemachen.

159 Krautkrämer (2022): Die Kamera abgeben, S. 63. Dass die Zama Zama in *A FILM IS BEING MADE* diesen Rollenwechsel nicht vornehmen, könnte also in Krautkrämers Argumentation mit der Art der Kamera zusammenhängen, da diese mit an ihren Körpern befestigten GoPros filmen – das muss jedoch Spekulation bleiben.

das Potential sich (rassistischen) Machtstrukturen in der Filmproduktion zu widersetzen bzw. diese zu thematisieren und somit verhandelbar zu machen.

Auch in *MIDNIGHT TRAVELER* werden die Rollen von Hassan Fazili als Protagonist, Kameramann und Regisseur im Film sowie in den Paratexten deutlich. Im Unterschied zu *LES SAUTEURS* waren Fazili, wie auch seine Frau Fatima Hussaini, schon vor diesem Film Filmemacher\*innen und haben die Entscheidung, ihre Flucht filmisch zu dokumentieren, selbst getroffen. Dementsprechend liegt diesem Film keine Übergabe der Kamera zugrunde, sondern vielmehr das *Ergreifen* der Kamera. Diese wird ebenfalls als digitale Geste gefasst, da es sich um Smartphone-Kameras handelt, die die filmische Selbstdokumentation der Flucht vereinfachen, wenn nicht ermöglichen. Die digitale dokumentarische Geste des Ergreifens der Kamera meint damit zum einen, dass Fazili im übertragenen Sinne selbst ›zur Kamera greift‹, um einen Dokumentarfilm über die Flucht seiner Familie zu drehen und deutet zum anderen an, dass auch ganz konkrete Momente des Ergreifens – im Sinne von ›in die Hand nehmen‹ – im Film vorhanden sind.

Dass die Fazili-Familie ihre Flucht aus Afghanistan mit drei Smartphones dokumentiert, wird gleich zu Beginn des Films mittels einer eingeblendeten Texttafel deutlich gemacht und darüber hinaus häufig im Laufe des Films sichtbar, wenn ein weiteres Familienmitglied, das die Smartphone-Kamera hält, gefilmt wird und damit der Akt des Filmens selbst ausgestellt wird. In einer der ersten Szenen, in denen ein Smartphone als Kamera im Film auftaucht, kämmt sich die Tochter Nargis vor einem Spiegel die Haare. Hassan Fazili filmt sie dabei so, dass er selbst mit dem Smartphone im Spiegel zu sehen ist, mit den Worten: »This is our film camera. A mobile phone.« Zudem wird die Smartphone-Kamera auf weitere Arten adressiert: durch Selfies, die sich als reflexive Geste identifizieren lassen; wenn Personen in meist emotionalen Momenten darum bitten, nicht gefilmt zu werden; oder wenn eine Reporterin Fazili bittet, das Smartphone für ein Interview mit ihm herunterzunehmen. Darüber hinaus werden die Smartphones, wie bereits dargelegt, auch für andere Zwecke, wie zum Abspielen von Musik, als Landkarten oder zur Kommunikation, verwendet. Die vielen Verwendungsmöglichkeiten der Smartphones, ihre geringe Größe, Mobilität und leichte Bedienbarkeit gehören zu den Bedingungen, weshalb sie sich für die filmische Dokumentation der Flucht der Familie Fazili eignen.

Neben den Smartphones und ihrer Verwendung als Kameras ist auch das Filmemachen ein zentrales Motiv des Films. Hassan Fazili war schon in Afgha-

nistan Regisseur verschiedener Filme, seine Frau Fatima Hussaini arbeitete als Schauspielerin. Gemeinsam haben sie ein *Art Café* für afghanische Künstler\*innen betrieben. Die Familie ist gezwungen Afghanistan zu verlassen, weil die Taliban Hassan Fazili verfolgen, nachdem dieser einen Film über sie gemacht hat. Bereits die erste Szene des Films unterstreicht das Selbstverständnis von Fazili und seiner Frau als Filmemacher\*innen. Zu sehen ist der Metall-Koffer einer digitalen *Sony*-Videokamera, gefolgt von einer Art Kamerateest: Fatima Hussaini filmt erst ihren Ehemann, dann ihre Tochter im Kleinkindalter, während sie die Kameraeinstellungen diskutieren. Über die sich hier andeutenden Anleihen an Home Movies, die sich auch weiter durch den Film ziehen, hinaus, verweist diese erste Szene, wie viele weitere, auf den Beruf der Eltern. In einer weiteren Szene, die als Montagesequenz mit persönlichem Archivmaterial von Hassan Fazili und einem Voice-Over angelegt ist, berichtet der Regisseur von den Gründen, warum sie das Land verlassen mussten. Die Erzählung vergangener Ereignisse ist in sich filmisch strukturiert, indem Fazili das Wort ›cut‹ verwendet, um Zeitsprünge in der Erzählung zu markieren und einzelne Ereignisse kausal miteinander zu verbinden. Diese gesprochene Montage wird durch die filmische Montage ergänzt, die den Worten folgt. Die Vorgeschichte zu der in *MIDNIGHT TRAVELER* dokumentierten Flucht wird auf diese Weise im Zusammenspiel von filmischer und sprachlicher Montage vermittelt und endet zudem in dem Störbild eines Videosignals, wenn Fazili davon erzählt, wie er erfährt, dass die Taliban nach ihm suchen. Der Rückblick stellt somit nicht nur filmische Mittel aus, er verdeutlicht auch, dass Fazilis Filmschaffen in Afghanistan zu den Gründen für die Flucht der Familie zählt. Nicht nur ist das Filmemachen ein zentrales Thema während der Flucht der Familie, es ist auch deren Ausgangspunkt. Flucht und Filmemachen sind von Beginn an miteinander verwoben.

Die digitale dokumentarische Geste lässt sich damit um einen weiteren Aspekt ergänzen: die Aneignung der Kamera und das Zusammenfallen der Rollen als Regisseur\*in, Kameraperson und Protagonist\*in, die sich nicht zwangsläufig aus der Übergabe der Kamera ergeben, sich im Falle von *LES SAUTEURS* jedoch als Bedingung für das Gelingen des Projektes erweisen hat, und ebenfalls mit dem Ergreifen der Kamera wie in *MIDNIGHT TRAVELER* einhergehen. Somit äußert sich die digitale dokumentarische Geste in den beiden Filmen dieses Kapitels auch in einem Selbstverständnis der Filmemacher\*innen.



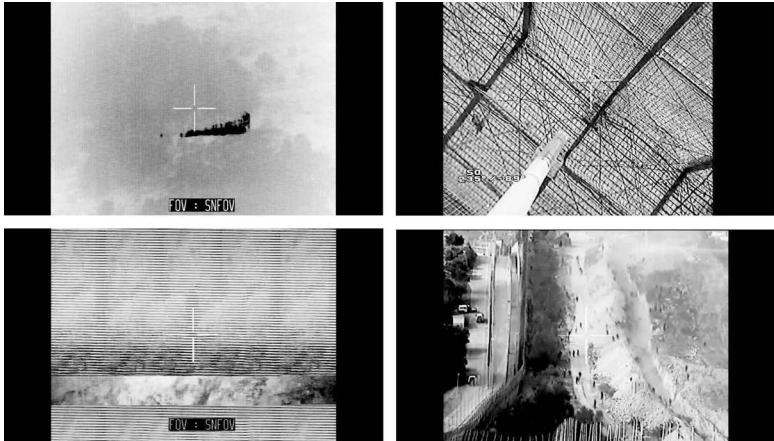
## Widerstand gegen Grenzregime

Ein weiterer Aspekt der digitalen dokumentarischen Geste lässt sich vor allem in *LES SAUTEURS* anhand des Zusammenspiels der persönlichen Aufnahmen der an Abou Sidibé übergebenen Kamera und der Bilder der Überwachungskameras am Grenzzaun von Melilla nachvollziehen und kann mit dem von Deuber-Mankowsky formulierten widerständigen Potential gegen digitale Überwachungstechnologien kontextualisiert werden. Im Abspann findet sich der Verweis auf den Ursprung der Aufnahmen: »CCTV Footage: Guardia Civil Melilla«, wobei es sich um die spanischen Grenzbehörden in Melilla handelt. Der eigentliche »Sprung« über den Zaun, der den illegalisierten Grenzübertritt markiert, wird von diesen Kameras aufgezeichnet und steht zunächst in einem institutionellen, administrativen Kontext. Ästhetisch unterscheiden sich die Aufnahmen der Überwachungskameras (Abb. 08a-d) deutlich von Sidibés Aufnahmen: Eine fast gespenstische Stimmung breitet sich aus, wenn die Überwachungskameras in tonlosen schwarz-weiß Aufnahmen zeigen, wie die Gruppe der Migrant\*innen auf den Zaun zustürmt und diesen erklimmt. Mit einer Nachtsichtkamera sind die Migrant\*innen schemenhaft als kleine Punkte, die sich reihenweise dem Grenzzaun nähern, im Wald auszumachen. In der Bildmitte befindet sich ein Fadenkreuz, wie es im militärischen Kontext aus Videos von Kampfdrohnen oder auch Ego-Shootern bekannt ist. Die von den Kameras erfassten Menschen werden so als militärische Ziele und damit als Bedrohung markiert. In diesen digitalen Bildern verändert sich die Rolle der Menschen entscheidend. Nicht nur scheinen die Kameras ohne jegliche menschliche Einflussnahme ihre Bilder zu produzieren, auch werden die aufgezeichneten Migrant\*innen jeglicher Menschlichkeit beraubt und auf Distanz gehalten. Die »Entmenschlichung der Grenze ist hier eine doppelte«,<sup>160</sup> denn sie betrifft sowohl die Migrant\*innen, als auch die Grenzkontrolle, die auf einen rein technisch-operativen Blick reduziert wird. Darüber hinaus sind die Aufnahmen mit technischen Daten am Bildrand versehen. Auch wenn sich die genaue Bedeutung dieser Daten für die laienhaften Zuschauer\*innen nicht erschließt, wird klar, dass diese technische Exaktheit – vermutlich Koordinaten und Zeitstempel – als Index für den Wirklichkeitsbezug der Aufnahmen bürgen soll. Der vermeintlich objektive Blick dieser Kameras auf die Realität, deren Authentizitätsanspruch sich in ihrer behördlichen Autorisierung begründet, äußert sich auch in der Verarmung des Materials: auf Ton und Farbe wird verzichtet. Mit ihrer rein technischen Aufzeichnung scheinen

160 Schwertl (2018): Die Entmenschlichung der Grenze, S. 94.

die Überwachungskameras ein altes Versprechen des filmischen Realismus einzulösen und für eine unverfälschte, wirklichkeitsgetreue Wiedergabe der Realität zu stehen, die um die Möglichkeit der potentiell unendlichen Aufnahme und Speicherung digitaler Daten ergänzt wird. Über den den Überwachungsaufnahmen zugeschriebenen Status, Bilder der Realität unverfälscht wiederzugeben, hinaus, geht von der Grenzüberwachung eine reale Macht aus. In diesen Bildern wird der – im Kontrast zu Sidibés Aufnahmen als kalt und abstrakt markierte – europäische Blick auf die Außengrenzen der EU aufgerufen.

*Abb. 08a-d: Entmenschlichung in den Überwachungskameraaufnahmen in LES SAUTEURS.*



Quelle: LES SAUTEURS (Abou Bakar Sidibé/Moritz Siebert/Esthepan Wagner, 2016)

Die Grenzzäune um Melilla sind Grenzen der EU auf dem Afrikanischen Kontinent und stellen damit einen Sonderfall im Grenzregime der EU dar. Landgrenzen mit klassischen Befestigungsanlagen befinden sich vor allem in Osteuropa entlang der sogenannten Balkan-Route, darüber hinaus wurde »ein Überwachungsgefüge etabliert, das die Grenzen der EU immer weiter nach außen und innen ausdehnt und sich durch transnationale Vernetzung auszeichnet, um unterschiedliche Bewegungen der Migration regulieren zu

können.«<sup>161</sup> In Melilla, wie auch im Mittelmeer, das die seit 2015 wohl am häufigsten diskutierte Außengrenze der EU darstellt, werden die EU-Grenzen nach außen, bis auf den Afrikanischen Kontinent verlagert und die Grenzkontrollen teilweise an Dritte, wie die marokkanische Polizei oder auch die libysche Küstenwache, ausgelagert.<sup>162</sup> Die Verlagerung nach innen zeigt sich wiederum beispielsweise in Passkontrollen am Flughafen, sodass sich »territoriale Grenzen räumlich unabhängig von den offiziellen Grenzlinsen [reproduzieren], wodurch sowohl Grenzzonen als auch punktuelle Grenzerscheinungen entstehen.«<sup>163</sup> Dies geht mit der Digitalität der Grenzen einher, die sich als »komplexe Dispositive« erweisen<sup>164</sup> und u.a. automatisierte Passkontrollen auf Basis von Datenspeicherung und Biometrie sowie Körperscanner umfassen, ebenso wie die digitale Aufrüstung der Grenzen mittels Drohnen, Überwachungstechnologien, Infrarot- und Wärmebildkameras, Sattelitentechnologie oder auch Lager für Flüchtende und Praktiken wie Push Backs. Die Grenzzäune um Melilla bestehen aus einem Graben auf marokkanischer Seite, mehreren mit Stacheldraht versehenen, meterhohen Zäunen, Wachtürmen, Geräusch- und Bewegungssensoren sowie Wärmebild- und Videokameras<sup>165</sup> und werden von militarisierten Grenzpatrouillen bewacht.<sup>166</sup> So lassen sich die Grenzen als »weaponized technologies«<sup>167</sup> verstehen, die territoriale Befestigungsanlagen mit digitalen Operationen verbinden. Zudem sind Grenzen in doppelter Weise als produktiv zu beschreiben. Zum

161 Rogers (2015): Wenn Data stirbt, S. 58; Zur Verschiebung der EU-Grenzen nach innen und außen vgl. Cuttitta (2012): Das europäische Grenzregime, S. 25ff.

162 Im Sommer 2023 hat die EU ein Abkommen mit Tunesien verhandelt, aufgrund dessen die tunesischen Behörden Migrant\*innen aus Subsahara-Afrika daran hindern sollen, das Mittelmeer Richtung Europa zu überqueren. Dies hat zur Folge, dass die Migrant\*innen stattdessen zurück in die Sahara transportiert und dort sich selbst überlassen werden, um so das vielfach kritisierte, aktive Sterben-Lassen der Flüchtenden im Mittelmeer, »direkt vor der Haustür der EU«, in die weiter entfernte Wüste zu verlagern. Obwohl damit die Flüchtenden auf Distanz zu den EU-Außengrenzen gehalten werden sollen, lässt sich argumentieren, dass sich die Abschottungspolitik der EU und damit auch deren Außengrenzen, damit indirekt bis in die Sahara erstrecken. (Vgl. u.a. Keilberth (2023): In die Wüste verschleppt; Tagesschau (2023): EU schließt Migrationsabkommen mit Tunesien; ZDFheute (2023): Eindämmung von Migration).

163 Cuttitta (2012): Das europäische Grenzregime, S. 35.

164 Schindel (2023): Europe and the Migrant's Gaze, S. 7.

165 Vgl. ebd.

166 Vgl. Sanyal (2021): Race, Migration, and Security at the Euro-African Border, S. 339.

167 Woolley (2023): Re-Orienting the Gaze, S. 77.

einem werden die Grenzen selbst hervorgebracht: »Die Außengrenze der EU ist keine gezogene Linie, sie ist vielmehr das Produkt harter Arbeit. Ganz unterschiedliche Akteur\_innen, Orte und Praktiken sind an diesem Prozess der *border work* beteiligt, sie multiplizieren und dynamisieren das, was als schlichte geografische Grenze begriffen wird.«<sup>168</sup> Zum anderen bringen Grenzen, die Migration kontrollieren und organisieren sollen, illegalisierte Migration erst hervor, was Ruben Andersson als »Illegal Migration Industry« oder »Illegality Industry« beschreibt:

[T]he multifarious agencies purportedly working on »managing« illegality in fact produce more of it [...]. The term *illegality industry* here pinpoints several interrelated features of Europe's migration response: it foregrounds interactions among humans, technology, and the environment; it highlights how illegality is both fought and forged in concrete, material encounters.<sup>169</sup>

Grenzen und Migration stehen also in einem Wechselverhältnis und reagieren jeweils gegenseitig auf Transformationen.<sup>170</sup>

Die Aufnahmen der Überwachungskameras der Grenzanlage in Melilla in *LES SAUTEURS* stehen im Kontext dieser digitalen Grenzregime und werden darüber hinaus auch von US-amerikanischen und europäischen Nachrichtenmedien verwendet, um den vermeintlichen »Ansturm« von Flüchtenden mit »Flut«- oder »Schwarm«-Metaphern zu illustrieren.<sup>171</sup> Diese Aufnahmen zeigen jedoch auch die Durchlässigkeit der Grenzen und die Möglichkeit, sie zu überwinden: »Yet paradoxically these security spectacles reveal the border to be a site of crossing, a zone that is perpetually drawn and undone, secured and breached, diffused and concretized.«<sup>172</sup> So lassen sich die Versuche sowie die tatsächliche Grenzüberquerung und somit die Migration selbst bereits als widerständiger Akt verstehen. Der Aufrüstung der Grenzen stehen beständig

168 Rogers (2015): Wenn Data stirbt, S. 59; Herv. i. O.; vgl. auch Rumford (2006): *Theorizing Borders*.

169 Andersson (2014): *Illegality, Inc.*, S. 15; Herv. i. O.

170 Vgl. Cuttitta (2012): Das europäische Grenzregime; insb. S. 35ff.

171 Vgl. Sanyal (2021): *Race, Migration, and Security at the Euro-African Border*, S. 330, 340; Die Aufnahmen aus Melilla wurden sogar für eine Kampagne zum Bau einer Mauer zwischen den USA und Mexiko, wie es Donald Trump in seiner ersten Amtszeit als US-Präsident geplant hatte, verwendet.

172 Ebd.

die von ihnen hervorgebrachten Migrant\*innen gegenüber, die eigene Strategien entwickeln, sich den Grenzkontrollen zu entziehen und die Grenzen zu überwinden, und es so »immer wieder schaffen, Europas Grenzen durch ihren Übertritt als porös zu entlarven.«<sup>173</sup> Die illegalisierte Grenzüberschreitung stellt einen politischen Akt des Ungehorsams und Widerstands dar: »[T]hose produced as *irregular migrants*, people on the move despite not being granted the right to do so, are also engaging in practices of disobedience. [...] By crossing borders, this person [...] is also acting politically against a restrictive system.«<sup>174</sup> In *LES SAUTEURS* wird deutlich, dass es sich dabei um eine kollektive Anstrengung handelt, da hier die Migrant\*innen stets in großen, organisierten und koordinierten Gruppen gemeinsam versuchen, die Grenze zu überwinden.<sup>175</sup> Durch ihre Handlungen fordern die Migrant\*innen die Grenzregime heraus und eröffnen damit die Möglichkeit, sie im Zuge dessen neu zu denken.<sup>176</sup> So fordert beispielsweise Abou Sidibé im Voice-Over sein Recht ein, in Europa zu leben und begründet dies mit den noch immer nachwirkenden ausbeuterischen Verhältnissen der Kolonialisierung: »Jahrzehnte lang wurde mein Land ausgebeutet. Jetzt, wo ich nach Europa will, will man mich daran hindern? Nein, nein, nein, so geht das nicht. Ich habe das Recht nach Europa zu gehen. Ihr könnt uns nicht alles wegnehmen und uns dann ausschließen.« Er erkennt die Aufteilung der Welt, wie sie durch Grenzregime verkörpert wird, nicht an und fordert mit seinem Grenzübertritt diese Ordnung heraus. In diesem Sinne lässt sich auch die Verwendung der Überwachungskameraaufnahmen in *LES SAUTEURS* im Zusammenspiel mit den Aufnahmen von Abou Sidibé als widerständiger Akt verstehen. Die Versuche, den Zaun zu überwinden, werden nicht von Sidibés Kamera festgehalten, sondern ausschließlich in den Aufnahmen der Grenzüberwachung gezeigt. Somit wird das Material zunächst rekontextualisiert und sowohl aus dem behördlichen, als auch aus dem journalistischen Kontext gelöst, die die Migrant\*innen jeweils als Bedrohung inszenieren. Ergänzt werden die Bilder der Überwachungskameras um Aufnahmen von Sidibé, die die Vorbereitungen auf einen Versuch, die Grenzzäune zu überwinden, oder die Folgen dessen zeigen: Nach

173 Rogers (2015): Wenn Data stirbt, S. 59.

174 Casas-Cortes (2017): Politics of Disobedience, S. 4; Herv. i. O.

175 Vgl. Alioua (2005): La Migration Transnationale des Africains Subsahariens au Maghreb., S. 40.

176 Vgl. Schindel (2023): Europe and the Migrant's Gaze, S. 9; Sanyal (2021): Race, Migration, and Security at the Euro-African Border, S. 331.

einer versuchten Grenzüberquerung rufen die Männer um Sidibé die Familie eines Mannes an, der dabei gestorben ist. An anderer Stelle filmt Sidibé, wie einer der Männer die Wunden der anderen am Kopf oder an den Füßen notdürftig versorgt. Sidibé dokumentiert damit die »violent traces of borders on bodies«. <sup>177</sup> Die damit vorgenommene Verschiebung geht darüber hinaus, die Überwachungskameraaufnahmen im Kontrast zu den persönlichen Aufnahmen Sidibés zu stellen und lässt sich selbst als Praktiken der Grenze oder vielmehr ihrer Infragestellung verstehen: »In Abou's hands, the camera is an instrument of borderwork that asks us to sense the border and its inhabitants; it summons alternate imaginaries of attention, defiance, and care.« <sup>178</sup> Zudem zeigt Sidibé auch alltägliche Tätigkeiten, wie Wasser holen oder Essen kochen, »die sich zu einer das Überleben in der Grenzregion sicherstellenden Infrastruktur formieren« und dokumentiert damit »die prekären Umstände ebenso wie die gemeinsamen Anstrengungen, diesen Übergangsort immer wieder aufs Neue zu einem bewohnbaren Ort zu machen.« <sup>179</sup> Sven Seibel hebt hervor, dass »die Rekontextualisierung [der Überwachungskameraaufnahmen; A. J.] in den Zusammenhang der von Sidibé dokumentierten Alltagspraktiken eine Relationalität [eröffnet], die diese stummen Überwachungsaufnahmen zu Dokumenten einer unüberhörbaren politischen Subjektivität und Agency werden lässt.« <sup>180</sup> Abou Sidibés Kamera stellt eine filmische Antwort auf die gewaltvolle visuelle Repräsentation und Organisation der Migrant\*innen in den Bildern der Überwachungskameras dar und verdeutlicht damit das widerständige Potential der digitalen dokumentarischen Geste ausgehend von der Übergabe der Kamera.

---

177 Casas-Cortes (2017): Politics of Disobedience, S. 3.

178 Sanyal (2021): Race, Migration, and Security at the Euro-African Border, S. 341.

179 Seibel (2019): Die Kamera übergeben, S. 167f.

180 Seibel (2019): Stimme geben, Gehör verleihen, S. 69.

Abb. 09a-b: Verpixelte Grenzüberschreitung im Zoom auf Melilla in *LES SAUTEURS*.



Quelle: *LES SAUTEURS* (Abou Bakar Sidibé/Moritz Siebert/Estephan Wagner, 2016)

In *LES SAUTEURS* zeigt sich die Überschreitung der Grenze zudem nochmals anders: Aufnahmen von Melilla, die Sidibé aus großer Entfernung und mit maximalem Zoom aufgenommen hat, nehmen die Grenzüberschreitung filmisch vorweg. Sidibé drückt sein Verlangen, die Grenze zu überqueren und Melilla als Stellvertreter für Europa zu erreichen, in mehreren Gesprächen und im Voice-Over, aber auch visuell aus. Mehrmals nutzt er den Zoom der Kamera, um Flugzeuge und Schiffe in Melilla auf der anderen Seite der Grenze mit dem Mittelmeer im Hintergrund einzufangen (Abb. 09a-b). In diesen geradezu symbolischen Bildern von Melilla als Sehnsuchtsort drückt er sein Ziel aus, nach Europa zu gelangen. Das Zoomen mit der Kamera nimmt den ersehnten Grenzübertritt in verpixelten und unscharfen Bildern vorweg. Diese Bilder sind auf die Zukunft gerichtet, verweisen ästhetisch auf die Durchlässigkeit der Grenze und weisen insofern ein widerständiges Potential auf, dass sich wiederum an die digitale dokumentarische Geste knüpfen lässt. Zudem spielen die Unschärfen der verpixelten Bilder mit der epistemischen Unsicherheit des Blicks in eine ungewisse Zukunft.

So lassen sich der Akt der Migration – die versuchten, gescheiterten ebenso wie gelungenen Überschreitungen der Grenze – als widerständige Akte gegen Grenzregime beschreiben. Dies lässt sich ebenso auf die Rekontextualisierung der Überwachungskameraaufnahmen in *LES SAUTEURS* und ihre Rahmung mit den Aufnahmen der an Sidibé übergebenen Kamera, wie auch die ästhetischen Vorwegnahmen des Grenzüberschritts in den verpixelten Aufnahmen von Melilla finden.

## Kollaborative Produktionspraktiken

Die Übergabe der Kamera, insbesondere in *LES SAUTEURS*, stiftet kollaborative Produktionspraktiken zwischen Sidibé, Siebert und Wagner, die in diesem Kapitel im Verhältnis zu den Traditionen ethnographischer Filme besprochen werden. Indem Abou Bakar Sidibé selbst zum Regisseur wird, kehren sich laut Debarati Sanyal die Machtverhältnisse ethnographischen Filmemachens um: »The transfer of the camera reverses the power relations of classic ethnographic film and puts visual authority into the hands of the documentary's subject.«<sup>181</sup> Die kollaborative Herangehensweise wird im Folgenden vor dem Hintergrund der Praktiken und Ästhetiken Jean Rouchs diskutiert, der sein Arbeiten mit Schlagworten wie ›first person ethnography‹, ›participating camera‹, ›shared anthropology‹ oder ›ethnodialogue‹ beschreibt.<sup>182</sup> Wie im weiteren Verlauf argumentiert wird, liegt in der digitalen dokumentarischen Geste der Übergabe der Kamera und der damit verbundenen kritischen Bearbeitung der Machtverhältnisse das Potential, Rouchs Ideale des ethnographischen Films und Filmens zu aktualisieren. Damit schließt die Argumentation an die einleitend formulierte These an, dass digitale Filme sich in einem Spannungsfeld als Brüchen und Neuerungen sowie dem Fortführen von Traditionslinien bewegen. Im Anschluss daran werden die Aushandlungen der Filmproduktion, die über die Kollaboration entstehen und Teil der Filme sind, anhand ausgewählter Filmszenen analysiert und mit Aushandlungsprozessen der Wissensproduktion über Migration zusammengedacht.

## Aktualisierung ethnographischer Traditionen

In Bezug auf Visuelle Anthropologie und ethnographische Filme verweist Julia Bee auf den »Berg an problematischen Repräsentationen der Anderen [...], die als ein visuelles Dispositiv der Hervorbringung des Anderen – und der westlichen Beobachter/in zugleich – bezeichnet werden müssen.«<sup>183</sup> Mit Blick auf die Zeit der Weimarer Republik zeichnet sie die historischen Verflechtungen der Visuellen Anthropologie und ethnographischer Filme mit dem Kolonialismus nach und hält fest, wie Filme aktiv an der Produktion der kolonialen Anderen beteiligt waren und entsprechend nicht als objektive Repräsentation verstanden werden können. Vielmehr dienten sie der Produktion und Festschrei-

181 Sanyal (2021): Race, Migration, and Security at the Euro-African Border, S. 339.

182 Vgl. Rouch (2003): Ciné-Ethnography; Feld (2003): Editor's Introduction.

183 Bee (2018): Erfahrungsbilder und Fabulationen, S. 98.



bung visueller Herrschaftsverhältnisse.<sup>184</sup> Die Filme konstruieren ein Anderes dabei auf zweifache Weise: im Dienste der Wissenschaft in Form von Klassifizierung und Vermessung sowie durch Exotisierung in Unterhaltungsformaten, zwei eng mit dem Kolonialismus verknüpfte Bereiche.<sup>185</sup> Mit Fatimah Toubing Rony lässt sich ergänzen, dass auch nach dem zweiten Weltkrieg ethnographische Filme im wissenschaftlichen Kontext dazu dienten, die Leben vermeintlich ›primitiver‹, ›unberührter‹ oder ›im Verschwinden begriffener‹ Völker zu studieren.<sup>186</sup> Sie beschreibt eine ›Krise‹ der Anthropologie in den 1970er Jahren, die zu stärker selbstreflexiven, die kolonialen Grundlagen der Disziplin hinterfragenden Ansätzen führten und dabei mit Dekolonialisierungsbewegungen der Nachkriegszeit nicht nur zeitlich, sondern auch programmatisch zusammenfielen: »This growing selfreflexivity did not simply reflect changes in anthropological thought, but also resulted from post-World War II decolonization, a movement marked by independence struggles and demands for self-determination.«<sup>187</sup> Emanzipationsbestrebungen im Zuge der Dekolonialisierung in Form von reflexiver, partizipativer und kollaborativer Arbeitsweisen entstanden in ethnographischen Filmen, wie auch im Rahmen postkolonialer Wissensproduktion und Theoriebildung.<sup>188</sup> Dennoch betont Bee, dass die »koloniale Arbeit des Films [...] auch in heutigen reflexiven Auseinandersetzungen des ethnographischen Films und der Visuellen Anthropologie eine Rolle spielen«<sup>189</sup> müsse. Das zuvor diskutierte Machtverhältnis zwischen den Co-Regisseuren in *LES SAUTEURS* lässt sich in diesem Sinne verstehen. Trotz des angestrebten Perspektivwechsels war das Filmprojekt zunächst von den Vorstellungen und der Weltsicht der europäischen Regisseure geprägt, die jedoch im Zusammentreffen mit den Erfahrungen des Maliers Sidibé und auf dessen Initiative hin neu verhandelt und verschoben wurden.

Filmemacher\*innen wie Jean Rouch setzten in ihrer ethnographischen Filmarbeit auf Produktionspraktiken und Methoden, die auf Partizipation, Kollaboration und Reflexion ausgelegt sind. »Their use of handheld cameras, direct address, and elicitation of the participation of the peoples filmed expresses a modernist sensibility toward the precarious statuses of truth and

184 Vgl. Bee (2017): Ethnographien des Films und filmische Ethnographien, S. 93ff.

185 Vgl. ebd., S. 97.

186 Vgl. Rony (1996): *The Third Eye*, S. 196.

187 Ebd., S. 197.

188 Vgl. Bee (2017): Ethnographien des Films und filmische Ethnographien, S. 97; 108.

189 Ebd., S. 98.

realism.«<sup>190</sup> Entsprechend lassen sich die kollaborativen Produktionspraktiken in *LES SAUTEURS* daran anschließen. Insbesondere Jean Rouch leistete einen entscheidenden Beitrag zur Neuausrichtung des ethnographischen Films seit den 1950er und -60er Jahren.<sup>191</sup> Seine Methoden und Praktiken werden im Folgenden auf ihre Anschlussfähigkeit für digitale Dokumentationen am Beispiel von *LES SAUTEURS* geprüft.

Ethnographische Filmemacher\*innen – wie auch Regisseur\*innen der zeitgleich entstehenden Dokumentarfilmbewegungen *Direct Cinema* und *Cinéma Vérité* – profitierten von Neuerungen und Entwicklungen der Filmtechnik ebenso, wie sie dazu beitrugen.<sup>192</sup> Dazu gehört die Weiterentwicklung leichter, portabler 16mm-Kameras und die Möglichkeit zu Synchronton-Aufnahmen sowie »elektrische Kameras [...], die nicht mehr per Hand aufgezogen werden mußten und längere Einstellungen gestatteten.«<sup>193</sup> Durch die tragbaren Kameras wurde ein improvisiertes, spontaneres und beweglicheres Filmen ermöglicht. Lichtempfindlicheres Material ermöglichte es mit natürlichem Licht zu drehen und auf Beleuchtungs-ausrüstung zu verzichten. Mit den Neuerungen der Filmtechnik in den Nachkriegsjahren verbindet Rouch Entwicklungen der ethnographischen Produktionspraktiken und Ästhetiken: »And so a few ethnographers simultaneously made themselves director, cameraman, sound recordist, editor, and also producer. [...] [W]e were inventing a new language.«<sup>194</sup> Diese technischen Neuerungen dienten als Katalysator für einen filmästhetischen und produktionspraktischen Wandel, der sich im ethnographischen Film wie auch im *Direct Cinema* und *Cinéma Vérité* ausdrückten. Während »direct« für Rouch vor allem eine Art zu Filmen ist und er den Begriff nicht im Sinne des vor allem in den USA vorherrschenden *Direct Cinema* verwendet, gilt sein Film *CHRONIQUE D'UN ÉTÉ* (Edgar Morin/Jean Rouch, 1961) als einer der ersten, der mit dem *Cinéma Vérité* assoziiert wird. Neben der Verwendung vom leichtem, portablen Synchronton-Equipment und »handheld on-the-go interactive filming«, sieht Steven Feld die Eigenschaften des *Cinéma Vérité* nach Rouch darin, dass es Filme ohne Skript und

190 Rony (1996): *The Third Eye*, S. 8.

191 Für eine ausführliche Diskussion des ethnographischen Films und insbesondere der Arbeitsweise Jean Rouchs vgl. Hohenberger (1988): *Die Wirklichkeit des Films*.

192 Vgl. Rouch (2003 [1973]): *The Camera and Man*, S. 34ff; Feld (2003): *Editor's Introduction*; Hohenberger (1988): *Die Wirklichkeit des Films*, S. 239.

193 Hohenberger (1988): *Die Wirklichkeit des Films*, S. 241.

194 Rouch (2003 [1973]): *The Camera and Man*, S. 34.

ohne professionelle Schauspieler\*innen sind. Zusammenfassend beschreibt er es als »a process, visual aesthetic, and technology of cinema«<sup>195</sup> und stellt somit eine Verknüpfung von Produktionspraktiken, Ästhetiken und Technologien bzw. Medien her, wie sie auch dieser Arbeit bei der Untersuchung filmischer Digitalästhetiken zugrunde liegt. Mit der leichteren technischen Ausrüstung wird das Filmen mobiler. Die Möglichkeit, sich mit der Kamera zu bewegen ist dabei zentral für Rouch – entgegen der Unbeweglichkeit und dem festgelegten Single-Point-of-View eines Stativs, denen lediglich mit Zooms entgegengewirkt werden könne, die für Rouch jedoch »like an observation post«<sup>196</sup> funktionieren und sich mit Überwachungsdispositiven vergleichen lassen. Die Beweglichkeit der Handkamera erlaubt es hingegen, flexibel und improvisiert auf spontane, ungeplante Handlungen und örtliche Gegebenheiten zu reagieren. »[A]ll cameramen who shoot direct cinema know how to walk with their cameras, thus transforming them into ›living cameras‹. [...] He is thus able to penetrate into the reality, rather than leaving it to unroll itself in front of the observer.«<sup>197</sup> Die Mobilität der Kamera und ein direkterer Zugang zur Realität sind bei Rouch eng miteinander verwoben.

Über die Eigenschaften der Filmtechnik und die Produktionspraktiken lässt sich eine historische Linie von der Filmausrüstung Rouchs bis zu digitalen Medien, insbesondere von den portablen 16mm-Kameras zu den heutigen digitalen Kameras ziehen. Vor allem die Mobilität und Portabilität der Kameras sind geteilte Eigenschaften, die sich im Digitalen noch verstärkt haben. Die von Rouch beschriebene Situiertheit der Kamera, die Teil des Geschehens ist und als Teil dessen auf die sich verändernden Gegebenheiten flexibel und spontan reagiert, ist ebenso in Smartphone-Videos und -Filmen wie *MIDNIGHT TRAVELER* zu finden, wie auch in den Aufnahmen mit der digitalen Kamera in *LES SAUTEURS*. Darüber hinaus befreit die Möglichkeit der potenziell unendlichen Speicherkapazität der digitalen Filmdateien von den Limitationen des 16mm-Filmmaterials und digitale Filmausrüstung ist oftmals günstiger und einfacher zu bedienen. Diese Eigenschaften digitaler Kameras ermöglichen bzw. vereinfachen die Übergabe der Kamera wie in *LES SAUTEURS*, die nunmehr nicht von professionellen Filmemacher\*innen bedient wird. Die Übergabe der Kamera als digitale dokumentarische Geste findet so in den Produktionspraktiken der ethnographischen Filme ihre

195 Feld (2003): Editor's Introduction, S. 7.

196 Rouch (2003 [1973]): *The Camera and Man*, S. 38.

197 Ebd.

Vorläufer und ermöglicht es, indem die Kamera tatsächlich übergeben wird, einen Schritt weiter zu gehen als beispielsweise Jean Rouch in den meisten seiner Filme, wie ich nachfolgend zeigen werde. Somit lässt sich die Übergabe bzw. das Ergreifen der Kamera ausgehend von digitalen Medien denken und an filmische Traditionen anschließen.

Rouchs Essay *The Camera and Man* aus dem Jahr 1973, in dem er eine Geschichte dokumentarischer bzw. ethnographischer Filme nachzeichnet und die Grundzüge seines Ansatzes darlegt, endet mit einer Zukunftsprognose, die sich als Vorwegnahme digitaler Produktionspraktiken lesen lässt:

And tomorrow? ... Tomorrow will be the time of completely portable color video, video editing, and instant replay (>instant feedback<). Which is to say, the time of [...] a camera that can so totally participate that it will automatically *pass into the hands* of those who, until now, have always been in front of the lens. At that point, anthropologists will no longer control the monopoly on observation; their culture and they themselves will be observed and recorded. And it is in that way that ethnographic film will help us to >share< anthropology.<sup>198</sup>

Vor allem die Möglichkeit zur Übergabe der Kamera, die er hier beschreibt, bedeutet für Rouch, dass nicht mehr Ethnograph\*innen oder Anthropolog\*innen das »Monopol der Beobachtung« innehaben und ethnographischer Film zu einer wahrhaft geteilten Anthropologie beitragen könne. Rouch versteht sich selbst als »filmmaker-ethnographer«,<sup>199</sup> der allein, ohne größere Filmcrew arbeitet. Gegen die Arbeit in ethnographischen Teams spricht für ihn vor allem, dass die Anwesenheit einer Filmcrew einer »participating camera« im Wege stehen würde und den »real contact between those who film and those who are filmed«<sup>200</sup> verhindere. Rouch hebt hervor, dass sich Kameraperson, Regisseur\*in und Ethnograph\*in in einer Person vereinen müssten, die zudem eine lange Zeit mit den zu Filmenden verbracht haben sollte, um so bestmöglich zu wissen, wann, wo und wie zu filmen sei.<sup>201</sup> Ausgangspunkt von Rouchs filmischer Praxis der »Shared Anthropology« ist die Erkenntnis, dass die Anwesenheit der ethnographischen Beobachter\*in bzw. Filmemacher\*in die Gegebenheiten verändert. Sowohl der\*die Filmemacher\*in, als auch die Beobach-

198 Ebd., S. 46; Herv. A. J.

199 Ebd., S. 36.

200 Ebd., S. 37.

201 Vgl. ebd., S. 36.

teten verändern sich in der Begegnung.<sup>202</sup> Als Konsequenz dessen konfrontiert Rouch die Gefilmten und thematisiert die Transformation aktiv, indem sie am Produktionsprozess beteiligt werden – meist, indem den Gefilmten im Anschluss das Filmmaterial gezeigt wird und diese Feedback dazu geben.<sup>203</sup> Seinen Ansatz der geteilten Anthropologie verfolgt Rouch auch, indem er afrikanische Filmemacher\*innen ausbildet und so mit ihnen kollaboriert. In einem seiner bekanntesten Filme, *MOI, UN NOIR* (Jean Rouch, 1958), spielt eine Gruppe Männer aus der Stadt Treichville in Côte d'Ivoire sich selbst und sie sprechen selbst ein improvisiertes, teils fiktionales Voice-Over ein. Der Film lässt sich verstehen als »deliberate attempt to be subjective and let Africans portray their own world and their own fantasies while being filmed in the context of their actual situation.«<sup>204</sup> Zwar wurden in den Filmen Jean Rouchs die Protagonist\*innen auf verschiedene Weise am Produktionsprozess beteiligt, die Entscheidungshoheit blieb jedoch stets bei Rouch selbst.<sup>205</sup>

Auch wenn die kollaborative Arbeit am Film Rouchs Produktionspraktiken kennzeichnet und die Übergabe der Kamera für ihn durchaus erstrebenswert ist, wurde dies letztlich nicht von ihm umgesetzt<sup>206</sup> und kann mit digitalen Kameras vereinfacht realisiert werden. Wenn Rouch von »first person ethnography« spricht, geht er dabei anders vor, als es in *LES SAUTEURS* oder *MIDNIGHT TRAVELER* der Fall ist. Auch wenn Rouch mit denjenigen, die er filmt, eng zusammenarbeitet, ihre Kultur und ihre Rituale intensiv kennenlernt, sich offen gegenüber ihren Wünschen und Ideen zeigt, Feedback einfordert und annimmt und sie in den Produktionsprozess einbindet, so läuft er doch Gefahr einem *Going Native*<sup>207</sup> zu verfallen – man denke an sein Konzept der »Ciné-Trance«,<sup>208</sup> einer Analogie nach der die filmende Person einen ähnlich tranceartigen Zustand erlebt wie die Teilnehmer\*innen eines Rituals, das gefilmt wird. Letztlich bleibt Rouch jedoch stets ein Außenstehender, und die

202 Vgl. Rouch/Fulchignoni (2003 [1980]): *Ciné-Anthropology*, S. 185.

203 Vgl. Feld (2003): *Editor's Introduction*, S. 18f.

204 Ebd., S. 6.

205 Vgl. Geiger (1998): *The Camera and Man*, S. 5f; Hohenberger (1988): *Die Wirklichkeit des Films*, S. 244.

206 Vgl. Bee (2023): *The Experience-Image and Collaborative Filmmaking*, S. 64.

207 *Going Native* bezeichnet »den Prozess der Anpassung des Forschers an das Erforschte« (Hamann/Kießling (2017): *Going Native*, S. 149), vor allem in der ethnologischen Feldforschung bei teilnehmenden Beobachtungen, und geht mit einem problematischen Verlust der kritischen Distanz und wissenschaftlicher Objektivität einher.

208 Vgl. Hohenberger (1988): *Die Wirklichkeit des Films*, S. 255ff.

›first person‹ seiner Ethnographie ist letztlich er selbst. Entsprechend meint Partizipation in erster Linie die Teilnahme des Filmemachers Rouch am Leben der von ihm Gefilmten. Wie Eva Hohenberger treffend bemerkt, wird zwar der Produktionsprozess geteilt, nicht aber ›das Medium‹, worunter sich die Kamera oder der Film verstehen lässt:

Geteilte Ethnologie heißt also im besten Fall, den Produktionsprozeß eines Films (in gewissem Grad, nämlich das Drehen) zu teilen (Gleichheit vor und hinter der Kamera) und das Ergebnis gemeinsam zu betrachten. Das Medium wird nicht geteilt, ebensowenig wie letztlich die Ethnologie, d.h. der Wunsch und die Methoden, etwas Fremdes zu verstehen.<sup>209</sup>

So ist auch die ›participating camera‹ keine übergebene Kamera, sondern beschreibt, wie die Gefilmten auf die Kamera reagieren bzw. Feedback zu dem gedrehten Material geben und es so den Filmemacher\*innen ermögliche, offen und selbstkritisch über seine eigene Rolle nachzudenken.<sup>210</sup> Mit seinem Konzept der auf Kollaboration und Feedback beruhenden geteilten Anthropologie erarbeitet Jean Rouch bereits zahlreiche Strategien, um die von ihm Gefilmten am Prozess des Filmens teilhaben zu lassen und seine eigene Rolle als Filmemacher zu reflektieren und filmisch kenntlich zu machen. Auch die Idee des Perspektivwechsels ist bereits präsent, wird aber nicht vollständig umgesetzt. Die digitale dokumentarische Geste der Übergabe der Kamera wie in *LES SAUTEURS* stiftet hingegen kollaborative Produktionspraktiken, die an Rouchs Praktiken anknüpfen und sie erweitern. In den Filmen von Jean Rouch bleibt die Differenz zwischen dem Filmemacher und den Subjekten seiner Filme stets intakt.<sup>211</sup> Es sind Filme *von* Rouch *über* die Menschen, die er dokumentiert, mit unterschiedlichen Graden der Beteiligung dieser Menschen. Auch wenn bei *LES SAUTEURS* das gleiche Ungleichgewicht zu Beginn des Projekts besteht – und es im Laufe der Produktion nicht vollständig aufgelöst werden kann –, ist dennoch ein Unterschied beschreibbar: Während Rouch Regisseur, Kameramann, Tontechniker und Produzent ist, sind die Protagonist\*innen immer die Anderen, die nie ganz Filmemacher\*innen sind. Abou Bakar Sidibé hingegen ist Protagonist und Filmemacher – Regisseur, Kameramann, Tontechniker – zugleich. Er wurde auch in die postproduktiven

---

209 Ebd., S. 248.

210 Vgl. Feld (2003): Editor's Introduction, S. 19.

211 Vgl. Geiger (1998): *The Camera and Man*, S. 5.

Prozesse einbezogen, indem er das Voice-Over aufnahm und beim Schnitt konsultiert wurde. Zudem hält er die Rechte an seinem eigenen Film. Hier sind der Filmemacher und das Subjekt des Films identisch. *LES SAUTEURS* geht über Rouchs Konzeption des ›filmmaker-ethnograph‹ hinaus, da das In-Eins-Fallen von Forscher\*in und Filmemacher\*in um die Rolle der Protagonist\*in erweitert wird. Diese dritte Rolle ist die entscheidende, da hier die Grenzziehung zwischen Ethnographierenden und Ethnographierten, Fremd- und Selbstdarstellung überwunden wird. Die digitale dokumentarische Geste der Übergabe der Kamera ermöglicht es den Gefilmten, selbst die Kamera zu ergreifen und sich anzueignen, die Seite zu wechseln und damit den eurozentristischen Blick der\*des Ethnograph\*in herauszufordern. Die Rolle der westlichen Filmemacher\*innen als Mittelspersonen wird reduziert und Sidibé portraitiert sich selbst im Kontext seiner tatsächlichen, gelebten Realität.

### Aushandlung von Film- und Wissensproduktion

Indem kollaborativ entstandene Filme wie *LES SAUTEURS* versuchen »den politischen, sozialen und ethischen Dynamiken von Flucht und Migration andere Bilder, und [...] ein anderes Verständnis ihrer je spezifischen politischen und sozialen Zusammenhänge abzurufen«, können Stereotypisierungs- und Viktimisierungsdiskurse unterlaufen werden.<sup>212</sup> Entscheidend für die kollaborativen Produktionspraktiken sind die zugrundeliegenden oder vielmehr durch die Kollaboration erst hervorgebrachten Aushandlungsprozesse, wie ich im weiteren Verlauf argumentiere. Wie bereits gezeigt, werden vor allem die Machtverhältnisse zwischen Sidibé und den europäischen Co-Regisseuren Siebert und Wagner in der kollaborativen Arbeit neu verhandelt und verschoben. Darüber hinaus gibt es auch Momente, in denen Abou Sidibé zwar Regie führt, dabei jedoch stets mit den anderen Migrant\*innen im Austausch über den Prozess des Filmens steht. Hier deutet sich an, dass Filmproduktion ohnehin ein kollaborativer Prozess zwischen vielen Beteiligten ist, der in den beiden Filmen dieses Kapitels jedoch einen besonderen Stellenwert einnimmt. In ähnlicher Weise bestimmen auch in *MIDNIGHT TRAVELER* das Filmen und die Aushandlungen darüber, was bzw. ob überhaupt gefilmt werden soll, die Interaktionen der Familienmitglieder sowie deren filmproduktive Entscheidungen. Anschließend an die Bestimmung der kollaborativen Ansätze als Aktualisierung ethnographischer Produktionspraktiken in *LES SAUTEURS*

---

212 Seibel (2019): Die Kamera übergeben, S. 159.

wird Kollaboration im Folgenden als Aushandlungsprozess gefasst, der sowohl die Filmproduktion, als auch die Hervorbringung von Realität betrifft. Dazu analysiere ich zunächst ausgewählte Szenen aus *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER* im Hinblick auf Aushandlungsprozesse, die sich aus den kollaborativen Produktionspraktiken ergeben und in den Filmen erhalten bleiben. Daran schließen Überlegungen zur Verschränkung von Film- und Wissensproduktion bzw. der geteilten Hervorbringung von Realität an.

Dass die Kamera unter Sidibé und weiteren Männern auf dem Berg Gourougou während des Filmens mehrfach übergeben wird, stellt eine erweiterte Kollaboration gegenüber der zuvor beschriebenen Kollaboration der Co-Regisseure dar. Diese Momente der Übergabe sind häufig Bestandteil des Films und erweitern den Kreis der an der Produktion Beteiligten um eine weitere Gruppe von Gefilmten, die für kurze Zeit zu Filmenden werden. Allerdings bleibt eine Unterscheidung zwischen dem Co-Regisseur Sidibé und den im Abspann als ›additional camera‹ geführten Personen bestehen. Das kollaborative Verhältnis zwischen den Co-Regisseuren Sidibé, Siebert und Wagner geht vor allem auf Sidibés Selbstverständnis als Filmemacher und seinen Umgang mit der Kamera zurück. In genau diesem Punkt liegt jedoch der Unterschied zu den ›additional-camera-Männern, die in erster Linie ausführen, was Sidibé ihnen aufträgt und somit eher als spontane Filmcrew fungieren. Dadurch, dass Sidibés Regieanweisungen, insbesondere wenn er die Kamera abgegeben hat, im Film hörbar bleiben, werden die produktionspraktischen Aushandlungsprozesse vernehmbar. Die zuvor beschriebene Szene, in der Sidibé sich beim Waschen filmen lässt und dem Kameramann der Szene Anweisungen darüber gibt, wie er gefilmt werden möchte – »von der Seite, nicht von hinten« –, wird auch zu einem Aushandlungsprozess darüber, was – in diesem Falle wie viel vom nackten Körper – gezeigt werden soll, und damit ebenso zu einem Aushandlungsprozess über das Filmen selbst. Gleiches gilt für die Regieanweisungen Sidibés, die Teile der Szenen sind, oder für die Bitten und Aufforderungen anderer Personen etwas Bestimmtes zu filmen. Als beispielsweise die marokkanische Polizei die Männer aus dem Camp vertreibt und das Lager verwüstet und in Brand setzt, beginnt die Szene damit, dass ein Mann Sidibé auffordert, das Geschehen zu filmen. Während Sidibé versucht mit der Kamera einen Hubschrauber hinter den Baumkronen am Himmel festzuhalten, ist eine Stimme zu hören, die sagt: »Nimm das auf Abou. Auch den ganzen Lärm. Die Leute müssen die Dinge sehen und hören.« Auch wenn lediglich gefordert wird, was Sidibé ohnehin tut, wird deutlich, dass die Bedeutung der Kamera als Zeugin, die die Geschehnisse für eine für die Zukunft angenommenen Öff-



fentlichkeit festhält, den Menschen im Camp durchaus bewusst ist und sie Sidibé entsprechend bitten, bestimmte Dinge festzuhalten. Jedoch behält Sidibé seine Stellung als Filmemacher und Entscheidungsträger stets bei, wie diese Szenen besonders eindrücklich zeigen. Zwar lassen sich die Szenen als Verhandlungen über das Filmen verstehen, jedoch haben auch hier nicht alle Beteiligten das gleiche Mitspracherecht und die Männer im Camp sind eher beratende Ideengeber oder Ausführende von Sidibés Vorstellungen als Co-Regisseure. Dennoch finden kollaborative Produktionspraktiken als Aushandlungsprozesse sowohl zwischen den Co-Regisseuren als auch zwischen den unterschiedlich stark an der Filmproduktion beteiligten Personen im Lager statt.

Darüber hinaus hebt Sven Seibel in seiner Diskussion der kollaborativen Produktionspraktiken in *LES SAUTEURS* hervor, dass neben der Übergabe der Kamera auch der Montage eine entscheidende Rolle zukommt, da die »Montage in kollaborativen und partizipativen Projekten mit jenem Aushandlungsort zusammen[fällt], an dem auf ein anderes Sehen ethisch und medienästhetisch reagiert, ihm *stattgegeben* wird.«<sup>213</sup> Im Zusammenspiel von übergebener Kamera und Montage entstehe ein »medienästhetische[r] Handlungsraum«, in dem die Vielstimmigkeit der Kollaboration reflektiert werde.<sup>214</sup> Montage werde somit zum »Schauplatz der Relationierung des kollaborativ gewonnenen Materials, der Aushandlung von Autor\*innenschaft und der Begegnung heterogener Perspektiven und Praktiken.«<sup>215</sup> Dabei diskutiert Seibel u.a. wie es der Montage gelingt »eine erhöhte Aufmerksamkeit und Sensibilität für die ästhetische und soziale Praxis zu stiften, die sich für und über die Kamera herstellt.«<sup>216</sup> Indem Sidibé in mehreren Szenen Musik von einem Smartphone abspielen ließ, das neben die Kamera gehalten wurde, nahm er bereits während des Filmens vor Ort Entscheidungen der Postproduktion vorweg. In der Montage wird der Originalton der Musik aus dem Smartphone-Lautsprecher beibehalten und verstärkt, auf der Bildebene werden jedoch »Anstelle des Realismus einer *ungeschnittenen* profilmischen Realität«<sup>217</sup> die Bilder in eine Schnittfolge gebracht, während der Ton kontinuierlich bleibt. Dadurch »verwischen kurz die Grenzen zwischen Diegese und Extradiegese und damit auch zwischen innen und außen, Produktion und Postproduktion. Es entsteht eine

213 Seibel (2019): Die Kamera übergeben, S. 159; Herv. i. O.

214 Ebd., S. 160.

215 Ebd.

216 Ebd., S. 163.

217 Ebd., S. 176; Herv. i. O.

dokumentarische Szene, in der die plurale Performativität der Kollaboration in einer sensorisch-responsiven Form wahrnehmbar wird.«<sup>218</sup> Darin zeigt sich Sidibés Positionierung nicht nur als Filmender, der Regieanweisungen vor Ort gibt, sondern als Filmemacher, der auch postproduktive Entscheidungen – schon während des Filmens – trifft. So lässt sich »über die Montage die Entscheidung für die *gemeinsame Inszenierung einer Perspektive* nachvollziehen«<sup>219</sup> und Kollaboration als ästhetischer Aushandlungsprozess verstehen. Die »Reflexion arbeitsteiliger Prozesse durch die Montage« macht die Aushandlungsprozesse der kollaborativen Filmpraktiken erfahrbar, was erneut das »Unterlaufen der hergebrachten Hierarchien, bspw. von Dokumentaristen und Dokumentierten« verdeutlicht.<sup>220</sup>

Die »gemeinsame Inszenierung einer Perspektive« lässt sich ebenfalls in *MIDNIGHT TRAVELER* beschreiben, in dem die verschiedenen Perspektiven der einzelnen Familienmitglieder zusammengebracht werden. Seibels Vorschlag, die Montage als Ort der Aushandlung kollaborativer Produktionspraktiken zu verstehen, ließe sich demnach um das Zusammentreffen der verschiedenen Kameraperspektiven und Voice-Over-Kommentare in *MIDNIGHT TRAVELER* ergänzen. Insbesondere Hassan Fazili und seine Tochter Nargis treten als Erzähler\*innen, wie auch durch Auftritte im Film und durch das Bedienen der Kamera, hervor. Wenn Nargis die Smartphone-Kamera führt und sich für die Ziegen in einem Stall interessiert, wird die kindliche Perspektive durch die unsichere, wacklige Kameraführung, die niedrigere Höhe, auf der die Kamera gehalten wird und durch ihren leisen Gesang während des Filmens deutlich. Zudem dreht sie das Smartphone in ihren Händen und hält eine Hand vor die Linse, sodass diese spielerische Erkundung des Geräts ihre Position als Filmende markiert. Daraufhin folgt ein von Nargis gesprochenes Voice-Over, in dem sie davon erzählt, wie sie heimlich die Fernsehnachrichten sieht und so etwas über die Lage in Afghanistan erfährt: »We had a television, you know. My parents would watch reports on the war in Afghanistan on it. Little by little I thought, ›Our country is so destroyed.‹ [...] This year, the Taliban have increased the intensity of the war.« Die kindliche Perspektive, die die Informationen selbst heimlich aus den Fernsehnachrichten erfährt und der ein »vorurteilsloser oder unvoreingenommener Blick zugeschrieben«<sup>221</sup> wird,

218 Ebd.

219 Ebd.; Herv. A. J.

220 Ebd., S. 164.

221 Henzler (2022): Geschichte im Blick des Kindes, S. 277.

entspricht einer angenommenen, vergleichsweise uninformatierten Zuschauer\*innen-Perspektive. Die Perspektive eines Kindes ermögliche es, komplexe (historische) Geschehnisse »zu verdichten und zu vereinfachen, ohne eine umfassende Darstellung der geschichtlichen Entwicklung zu behaupten.«<sup>222</sup> So werden »[g]eschichtliche Umbrüche [...] in Filmen nicht selten über Kinderfiguren erzählt«,<sup>223</sup> da »der kindliche Blick im Film ein *anderes* Schauen vermittelt.«<sup>224</sup> Dass der Konflikt in Afghanistan durch Nargis' Perspektive vermittelt wird, dient in diesem Falle dazu, den Zuschauer\*innen einen thematischen Einstieg in die Konfliktlage zu ermöglichen, ohne dabei belehrend zu wirken oder viel Vorwissen vorauszusetzen. Auf Nargis' Voice-Over folgend wird ein Fernseher gezeigt, in dem Nachrichten über das Erstarken der Taliban laufen, während Nargis im Hintergrund spielt. In der Szene darauf steht Hassan Fazili auf dem Dach eines Hauses in Mazar-e-Sharif und spricht in die Kamera. Zunächst verortet er die Szene und ergänzt dann Nargis' Bericht mit aktuellen Nachrichten vor Ort: »We've come to our friend Ali Mardani's house. [...] We heard the news that, on the same road we drove through Kunduz, the Taliban captured 50 more people. They took them, the travelers, out of their cars. And took them hostage.« Im Zusammenspiel der beiden aufeinanderfolgenden Szenen durch die Montage ergibt sich ein Dialog zwischen Tochter und Vater über ihr Heimatland Afghanistan, der mit einer Szene endet, in der Hassan Fazili sich entsprechend der Kleiderordnung der Taliban kleidet, was Nargis vor der Kamera damit kommentiert, dass sie es nicht möge, weil er damit selbst wie ein Taliban aussehe. Die verschiedenen Perspektiven werden über die Kameraführung, das Voice-Over und das gemeinsame Auftreten vor der Kamera in der letzten Szene in der Montage zusammengebracht. Auf all diesen Ebenen stehen Nargis und Hassan Fazili durchaus gleichberechtigt nebeneinander und nehmen eine geteilte Erzählperspektive ein.

In anderen Szenen in *MIDNIGHT TRAVELER* wird das Filmen selbst verhandelt. Beispielsweise wenn Fatima Hussaini oder die Tochter Zahra darum bitten, nicht gefilmt zu werden oder Hassan Fazili sich dazu entscheidet, dass er die Proteste vor einer Unterkunft in Bulgarien von Nahem filmen möchte und seine Frau bittet, ihm die Kamera zu übergeben. Bereits die erste Szene, bei der es sich um Material aus dem privaten Archiv der Familie zu handeln

222 Ebd., S. 275.

223 Ebd., S. 265.

224 Ebd., S. 266; Herv. i. O.

scheint, beginnt mit einer Art Kamerateest, bei dem Fatima Hussaini zuerst ihren Mann und dann ihre Tochter im Babyalter filmt, während sie darüber diskutieren, wie die Kamera einzustellen ist. Mit wackligen Kamerabewegungen und durchbrochen von Jump Cuts, in denen vermutlich die Kamera kurzzeitig aus- und eingeschaltet wurde, wird der Koffer einer digitalen *Sony*-Videokamera gezeigt. Eine Männerstimme, die sich im Kontext der Szene Hassan Fazili zuordnen lässt, sagt: »Push it again. It's on.« Darauf folgt die Großaufnahme einer Schulter, von der herausgezoomt wird, sodass Fazili auf dem Boden sitzend und mit fragendem Gesicht in die Kamera schauend, ins Bild gerät, bevor die Kamera kurz darauf deutlich wackelnd zur Seite geschwenkt wird. Dies kommentiert die Stimme von Fatima Hussaini hinter der Kamera mit: »It's still a little choppy. Why?« Wie zuvor ausgeführt, steht somit das gemeinsame Filmen des Ehepaars zu Beginn des Films. Ebenso wird Filmen somit von Anfang an zu einem Aushandlungsprozess der kollaborativen Produktionspraktiken, der hier sicht- und hörbar wird. Zusammen mit den gesprochenen Verhandlungen über die Bedienung der Kamera, sind vor allem die durch die Probehandlungen entstehenden Unschärfen und wackeligen Kamerabewegungen – insbesondere die Kombination von Zoom und Schwenk von der scheinbar unfreiwilligen Großaufnahme der Schulter hin zu einer Einstellung, die den ganzen Körper fasst – ästhetischer Ausdruck einer Aushandlung des Filmens.

Eine weitere Szene – diesmal in einer der Unterkünfte, in denen die Familie während ihrer Flucht lebt – beginnt mit einer lebhaften Diskussion, die sich daran entzündet, dass Hassan Fazili einer anderen Frau ein Kompliment gemacht habe, was seiner Frau nicht gefällt. Ihrer Aufforderung, das scherzhafte und doch mit ernstem Unterton geführte Gespräch nicht zu filmen, kommt Fazili jedoch nicht nach, woraufhin beide den Unterschied zwischen Schauspiel für einen Film – einen Beruf, den beide ausgeübt haben – und dem »echten Leben« diskutieren. Fatima argumentiert, dass es einen Unterschied gebe, ob man etwas für einen Film mache oder im echten Leben: »I myself have acted in movies where I was someone else's wife. I dress another man, and I don't do that in real life. I did it in a film. That's different. That's the point.« Ausgehend von Verhandlungen darüber, was in diesem konkreten Moment gefilmt werden soll, wird die Frage eröffnet, wie sich eine Filmhandlung – in einem fiktionalen Film, wie sich aus dem Gespräch schließen lässt – von einer Handlung in der Realität unterscheidet. Im Kontext des Dokumentarfilms, innerhalb dessen dieses Gespräch stattfindet, gibt sich die Diskussion als Teil der Realität, die in diesem Falle vor und hinter der Kamera, wo die Gesprächspartner\*innen sich befinden, die gleiche ist. Das Gespräch über den Unterschied von Film und

Realität ist ebenso Teil des Films, wie das Filmen Teil der Realität ist, in der das Gespräch stattfindet. Somit lässt sich hier auch eine Aushandlung über die filmische Realität ausmachen, die eine Abgrenzung zum Schauspiel eines fiktionalen Films markiert und zudem die Handlungen vor und hinter der Kamera auf der gleichen Realitätsebene verortet.

In einer weiteren Szene diskutiert Hassan Fazili das Filmemachen als solches und verknüpft dies mit einer Kritik an filmischen Repräsentationen von Flucht und Migration. Als seine Tochter Zahra verschwunden ist, beschreibt Hassan Fazili die Suche nach ihr im Nachhinein im Voice-Over, während auf der Bildebene eine Nachtaufnahme zu sehen ist, die in ein Schwarzbild übergeht. Er erzählt davon, wie ihm während der Suche der Gedanke kam, seine Smartphone-Kamera einzuschalten und somit möglicherweise einen dramatischen Moment für den Film zu schaffen:

I'm happy I'm a filmmaker. I love cinema. But sometimes cinema is so dirty. They had changed our room. We were packing. The sun was setting. All of a sudden Fatima said, ›Where is Zahra?‹ We asked a few people, ›Have you seen Zahra?‹ [...] No one had seen Zahra. [...] I really got worried. A week before this, some men in Germany had raped and murdered a girl. All those thoughts rushed into my head at once. We mobilized everyone in the camp. We looked over here, over there. [...] For one moment, I thought to myself, ›What a scene you're in! You're searching in the bushes.‹ I thought, ›This will be the best scene in the film.‹ I said, ›Maybe, maybe you should turn on your camera and look for Zahra with your camera on.‹ It just popped to my head. I didn't focus on it. For one moment, for a second, I imagined seeing Zahra's body. And from the distance, Fatima is running. I have my camera in hand and I'm filming that moment. I only imagined it for a moment. I hated myself so much. I hated cinema. And I couldn't do it. Zahra was found.

Die Erzählung endet mit der schlichten Aussage, dass Zahra gefunden wurde, ohne weitere Angaben dazu, was passiert war. Diese Auflösung in Form einer Anti-Klimax lässt sich als Verweigerung verstehen, das Ereignis als dramatische, spektakuläre Szene über das Verschwinden eines Mädchens im Stil der Medienberichterstattung über Flucht und Migration zu gestalten. Auch die Verstrickungen des Kinos mit solcherart Erzählungen werden aufgerufen in der Ablehnung, die Fazili dem Gedanken zu Filmen und dem Kino im Allgemeinen in diesem Moment entgegenbringt. Die Verwendung des Schwarzbildes verdeutlicht die Weigerung, sich dem medialen Spektakel in der Berichterstattung über Migration hinzugeben und verkehrt diese Logik mit dem Ver-

weis auf die Medialität des filmischen Bildes: »By slowing down and withdrawing from representation, Fazili delivers the black frame as he refuses to exploit suffering for storytelling. By stressing its own mediation, the sequence with the black frame refuses the exhausted images of global refugee crises.«<sup>225</sup> So ist Fazilis Aushandlung zwischen seiner Position als Filmemacher und als Familienvater, die sich darin äußert, ob er diese Szene filmen will oder nicht, zugleich als Aushandlung über die Darstellung von Migration zu verstehen.

Ausgehend von der »gemeinsamen Inszenierung einer Perspektive« in der Montage, von gemeinsamem Filmen und Kameratests, Aufforderungen und Regieanweisungen, die im Film vernehmbar bleiben und Diskussionen darüber was gefilmt wird, wie auch der Verweigerung etwas zu zeigen, lassen sich kollaborative Produktionspraktiken als Aushandlungsprozesse beschreiben. Darin liegt das Potential, bestehende Machtverhältnisse zwischen den Kollaborierenden zu adressieren und verhandelbar zu machen und damit dem »krisenhafte[n] Geschäft«<sup>226</sup> anthropologischer Repräsentation, die stets mit inneren Widersprüchen und scheinbar ausweglosen Prämissen arbeitet, zu begegnen. Darin ist der »repräsentationskritische Impuls offenkundig« und ihnen geht »die Vorstellung vorraus[...] [sic!], dass eine Möglichkeit des Wandels der dokumentarischen Repräsentationen von Migration darin besteht, Produktionsbedingungen und Arbeitsmodelle zu verändern.«<sup>227</sup> Emma Chubb weist zurecht darauf hin, dass eine gesteigerte Sichtbarkeit nicht mit gesteigerten politischen Rechten gleichzusetzen ist: »[T]he assumption that [...] increased aesthetic visibility translates into increased political rights for the individuals they depict [...] overlooks an important problem: namely, greater aesthetic visibility is often a marker of attenuated political rights and power«.<sup>228</sup> Kollaborative Produktionspraktiken gehen jedoch darüber hinaus und haben das Potential Migrant\*innen selbst nicht nur an der Repräsentation von Migration, sondern auch an der Wissensproduktion über Migration und der Hervorbringung (migrantischer) filmischer Realitäten zu beteiligen, wie ich weiter argumentieren möchte. Die Aushandlungsprozesse, die mit den kollaborativen Produktionspraktiken einhergehen und die in beiden Filmen nachvollziehbar sind, zielen somit ebenso auf eine veränderte Produktion und Distribution von Wissen über Migration.

225 Rossipal (2021): Poetics of Refraction, S. 39.

226 Schärer (2016): Die Kamera als Trenn- und Schnittstelle, S. 129.

227 Seibel (2019): Die Kamera übergeben, S. 159.

228 Chubb (2015): Differential Treatment, S. 280.

Transkulturelle und repräsentationskritische Perspektiven haben [...] [deutlich] gemacht [...], dass es sich bei diesen nicht um Reproduktionen oder Abbildungsversuche einer vorgefundenen Wirklichkeit handelt. Audiovisuelle Bilder und Dokumente lassen sich vielmehr als Artikulationen sozialer, politischer, medialer und juristischer Aushandlungsprozesse von Migration selbst verstehen.<sup>229</sup>

Auch Jean Rouch formuliert für seine geteilte Anthropologie, die Konsequenzen der kollaborativen ethnographischen Praktiken für die Wissensproduktion: »knowledge is no longer a stolen secret, later to be consumed in the Western temples of knowledge.«<sup>230</sup> Zudem beschreibt Céline Cantat eine »epistemologische Diversität«, wenn Ethnographie als dialogischer, polyphoner Prozess verstanden wird, die an die Stelle einer autoritären Stimme oder Präsenz einer\*s Ethnograph\*in tritt. Auch Julia Bee fragt danach, wie durch kollaborative Produktionspraktiken ein anderes Wissen hervorgebracht werden kann.<sup>231</sup> Die kollaborativen Produktionspraktiken, die in erster Linie auf der digitalen dokumentarischen Geste der Übergabe bzw. des Ergreifens der Kamera beruhen, gehen somit mit dem Potential zu epistemologischen Verschiebungen einher.

In *LES SAUTEURS* ist die Übergabe der Kamera untrennbar mit der Rolle als Regisseur, die Abou Sidibé einnimmt, und der Dokumentation seiner gelebten Realität verbunden. Und auch in *MIDNIGHT TRAVELER* lassen sich Hassan Fazilis Rollen als Vater, Flüchtender und Filmemacher, der die Realität seiner Flucht filmisch dokumentiert, nicht voneinander trennen. Dabei wird das Filmen selbst Teil der dokumentierten Realität, wobei die kollaborativen Produktionspraktiken mit einer ständigen Reflexion der Produktionsbedingungen einhergehen, wie im Folgenden gezeigt wird.

Die Bedeutung der Reflexion kollaborativer Produktionspraktiken lässt sich in Abgrenzung zur angenommenen Neutralität der Kamera darlegen. In seinem gleichnamigen Aufsatz konzipiert Thomas Schärer die ethnographische *Kamera als Trenn- und Schnittstelle* in der Beziehung zwischen Filmenden und Gefilmten und geht wie Jean Rouch davon aus, dass die Anwesenheit der Kamera und »das Filmen von Menschen [...] das Verhalten der Gefilmten [...] beeinflusst« und verändert.<sup>232</sup> Auch wenn die »Erkenntnis, dass eine gefilmte

229 Seibel (2019): Die Kamera übergeben, S. 158.

230 Rouch/Fulchignoni (2003 [1980]): Ciné-Anthropologie, S. 185.

231 Vgl. Bee (2017–2022): Das visuelle Wissen der Anthropologie.

232 Schärer (2016): Die Kamera als Trenn- und Schnittstelle, S. 111.

Begegnung immer anders verläuft als eine nicht gefilmte«<sup>233</sup> zunächst als Allgemeinplatz anmutet, legt Schärer historisch dar, wie positivistische Zugänge davon ausgehen, dass eine Kamera ein Objekt oder einen Vorgang objektiv festhalten könne, ohne darauf einzuwirken.<sup>234</sup> Auch das Direct Cinema, das das Ideal einer neutralen Kamera als vermeintlich unbemerkte »fly on the wall« prägte, teilt diese »Annahme, dass Wahrheiten und Realitäten an sich existieren« und unabhängig und unberührt von der Anwesenheit der Kamera oder der Filmenden bleiben, die dementsprechend die Auswirkungen ihrer eigenen Anwesenheit unterschätzen.<sup>235</sup> »Implizit bedeutet sie auch die Negation einer Beziehung zwischen Filmenden und Gefilmten.«<sup>236</sup> Diese Negation verdeckt jedoch die machtvoll aufgeladenen Beziehungen zwischen ihnen, da sie aus einer privilegierten Position heraus vorgenommen wird. Das bedeutet auch, dass ein Austausch oder gar eine kollaborative Zusammenarbeit auf Augenhöhe von vornherein ausgeschlossen sind und die »Kameralinse [...] durch die Illusion des unsichtbaren Beobachtens zur ausgrenzenden Trennwand«<sup>237</sup> wird. Die vermeintliche Neutralität der Beobachter\*innen-Position stützt und verdeckt vorhandene Machtstrukturen und verunmöglicht Formen der Aushandlung und der Kollaboration. Wenn eine neutrale Kamera die Beziehung zwischen Filmenden und Gefilmten negiert, lässt sich daraus schließen, dass sich gelungene kollaborative Produktionspraktiken durch die Reflexion der Anwesenheit der Kamera sowie der Beziehungsgefüge, die sie stiften, auszeichnen. Dadurch wird es möglich, sich im Prozess auszutauschen, Machtverhältnisse zu adressieren und zu bearbeiten. So zielte auch Rouch mit seinen Methoden auf »eine Beziehung zwischen Filmenden und Gefilmten auf Augenhöhe«.<sup>238</sup> Auf eine ähnliche Weise gehen auch *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER* über eine vermeintlich neutrale oder objektive Dokumentation hinaus. Nicht nur die Filmemacher\*innen sind Teil der Realität, auch ihre Kameras sind es und sie beeinflussen die Realität, die vielmehr filmisch gestaltet als wiedergegeben wird. Entsprechend lassen sich die Übergabe bzw. das Ergreifen der Kamera als kollaborativ-

---

233 Ebd., S. 119.

234 Vgl. ebd., S. 113; 121.

235 Ebd., S. 121.

236 Ebd.

237 Ebd.

238 Ebd., S. 118.



reflexive Produktionspraktiken fassen und einer vermeintlich neutralen Kamera gegenüberstellen. Die Reflexivität der kollaborativ entstandenen Filme ermöglicht es, das, was durch den Anspruch der Neutralität verdeckt wird, benennbar und verhandelbar zu machen.

Julia Bee beschreibt für die visuelle Anthropologie die »Anerkennung der eigenen medialen Verfasstheit und Situiertheit durch die Medialität des Films selbst.«<sup>239</sup> Auch für die ethnographischen Filme Jean Rouchs, in deren Tradition die Übergabe bzw. das Ergreifen der Kamera zuvor gestellt wurden, beschreibt sie »eine Bejahung der Bedingungen [...], unter denen die Realität erschaffen wird: nämlich unter filmischen.«<sup>240</sup> Dabei ist die Realität selbst veränderbar, »nicht im Sinne der Manipulation, sondern im Sinne einer prozessualen und performativen Realität, die sich unmittelbar durch den Film verändert.«<sup>241</sup> Entsprechend wird der mediale Charakter des filmischen Realismus anerkannt, der nicht rein abbildend verstanden wird.<sup>242</sup> Dem liegt die zuvor bereits formulierte Annahme zugrunde, dass die Anwesenheit der Kamera auf die von ihr dokumentierte Realität zurückwirkt und diese beeinflusst. Einen ähnlichen Ausgangspunkt nimmt Karen Barad aus der Perspektive der Quantenphysik ein und beschreibt, wie die Apparate sich in die Messungen einschreiben. Barads Verständnis nach sind Apparaturen »open-ended and dynamic material-discursive practices, through which specific ›concepts‹ and ›things‹ are articulated.«<sup>243</sup> Die Realität entziehe sich nicht nur der Messung und Aufzeichnung, sondern verschiedene Messapparaturen bringen unterschiedliche Realitäten hervor, wie Bee Barads Ansatz zusammenfasst.<sup>244</sup> Übertragen auf Praktiken der (dokumentarischen) Filmproduktion bedeutet dies, dass »different ways of approaching reality, and different techniques and styles produce different realities.«<sup>245</sup> Anders gesagt: Eine vermeintlich neutrale Kamera bringt eine andere Realität hervor, als eine kollaborative, reflexive Kameraarbeit. Verschiedene Produktionspraktiken gehen nicht nur mit verschiedenen Formen der Repräsentation einher, sondern auch mit verschiedenen Realitäten sowie verschiedenen Formen der Wissensproduktion:

239 Bee (2017): Ethnographien des Films und filmische Ethnographien, S. 108.

240 Ebd., S. 111.

241 Ebd., S. 112.

242 Vgl. ebd., S. 113.

243 Barad (2007): Meeting the Universe Halfway, S. 334.

244 Vgl. Bee (2023): The Experience-Image and Collaborative Filmmaking, S. 62.

245 Ebd.

»[T]he knowledge a documentary film creates is, under certain circumstances, not just a different form of representation but a different form of knowledge production«. <sup>246</sup> Realität wird somit für und durch die Kamera hervorgebracht – und in *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER* sind die Migrant\*innen aktiv an der Hervorbringung ihrer Realitäten beteiligt. Indem Abou Sidibé sowie Hassan Fazili selbst ihre Wirklichkeiten dokumentieren und somit die »Gefilmten in die gemeinsame Konstruktion der Realität« einbezogen werden, lässt sich von einer »Hervorbringung der Realität, an der, in unterschiedlichen Formen, auch die Protagonist\_innen mitwirken« <sup>247</sup> sprechen. »Ein solches Vorgehen nimmt potenziell und philosophisch gedacht nicht nur andere Realitäten wahr oder in Kauf, es versteht sie auch als produktive Perspektivierungen, nicht bloß als der Realität äußere Perspektiven, sondern als immanent wirklichkeitsbildend.« <sup>248</sup> Dies schließt an ein Verständnis von filmischem Realismus an, der nach den medialen Praktiken der Hervorbringung von Realität fragt, wie er zu Beginn dieser Arbeit formuliert wurde, wobei deutlich wird, wie verschiedene Herangehensweisen, verschiedene Realitäten hervorbringen können. Filmproduktion und Wissensproduktion sind miteinander verschränkt in der reflexiv-kollaborativen filmischen Hervorbringung (migrantischer) Realitäten. Diese gestalten sich über die Übergabe bzw. das Ergreifen der Kamera, kollaborative Produktionspraktiken sowie die Montage und ermöglichen Aushandlungsprozesse, die ebenso Aushandlungen über die Realitäten der Migration sind. Entsprechend lässt sich die Filmproduktion mit der Wissensproduktion und zudem mit dem darüber gestifteten Beziehungsgefüge kollaborativer Produktionspraktiken verbinden: »The becoming of knowledge, the becoming of a film, and the becoming of a group are mutually entangled processes in collaborative filmmaking.« <sup>249</sup> Bee betont zudem die Situiertheit der Film- und Wissensproduktion kollaborativer Produktionspraktiken in sozialen, wie auch medialen Kontexten: »This knowledge is situated reflecting the specific social contexts in which knowledge is produced and by whom. [...] Film becomes a medium that no longer creates knowledge through its detachment from, but precisely through its embeddedness in media-cultural practices in collaborative filmmaking.« <sup>250</sup> Die Herausforderung

---

246 Ebd.; Herv. i. O.

247 Bee (2017): *Ethnographien des Films und filmische Ethnographien*, S. 111.

248 Ebd.

249 Bee (2023): *The Experience-Image and Collaborative Filmmaking*, S. 73.

250 Ebd.

hegemonialer Repräsentationsformen durch die Übergabe bzw. das Ergreifen der Kamera, wie es LES SAUTEURS und MIDNIGHT TRAVELER vollziehen, ist »a necessary step towards more radical epistemological reflexivity«, die das Potential aufweist »to challenge dominant regimes of discursive and visual truths«. <sup>251</sup> Die Übergabe bzw. das Ergreifen der Kamera bietet somit mehr als nur die »Möglichkeit, die Medienimmanenz und damit die Veränderung des Diskursraums, in dem die Werke entstehen, mit abzubilden« <sup>252</sup> und geht auch darüber hinaus, ein »Sinnbild für die [...] Medienimmanenz« <sup>253</sup> zu sein, was Florian Krautkrämer damit begründet, dass digitale Kameras ohne Vorkenntnisse von jeder\*m bedient werden können. Vielmehr wird der digital-medialen, kinematografischen Durchdringung der Realität in diesen Filmen mit kollaborativ-reflexiven Praktiken begegnet, deren epistemologische und wirklichkeitsstiftende Potentiale deutlich werden.

Veränderte Produktionspraktiken ermöglichen andere Formen der Wissensproduktion, die mit anderen Formen der Hervorbringung von Realität einhergehen. Die digitale dokumentarische Geste der Übergabe bzw. des Ergreifens der Kamera und die sich daraus ergebenden kollaborativ-reflexiven Produktionspraktiken schaffen die »Möglichkeit auf einen anderen Wirklichkeitsbezug«, der »andere Prozesse und Praktiken des Filmens (ein-)fordert«, <sup>254</sup> die andere Perspektiven ermöglichen und damit andere Realitäten im Sinne einer »Pluralität diverser Wirklichkeitskonzepte« <sup>255</sup> denk- und erfahrbar machen. So kann Filmen als soziale Praxis beschrieben werden, die »in bestehende Verhältnisse interveniert« und entsprechend eine »vorgefundene Realität nicht nur reproduziert«, <sup>256</sup> sondern vielmehr vielfältige, alternative, plurale Realitäten hervorbringt bzw. der Pluralität der Realität gerecht wird. Dies schließt an den zu Beginn dieser Studie formulierten filmischen Realismus an, der somit nicht nur als Abbildung der Realität, sondern als Ästhetiken und Praktiken der Hervorbringung und Aushandlung von Realität, die ebenfalls plural gedacht wird, verstanden werden kann, die – wie hier gezeigt werden konnte – auf kollaborativen Produktionspraktiken beruhen, die ihre eigenen Verstrickungen

251 Cantat (2021): Conclusions: Participating as Power?, S. 242.

252 Krautkrämer (2022): Die Kamera abgeben, S. 64.

253 Ebd., S. 55.

254 Seibel (2019): Die Kamera übergeben, S. 167.

255 Linseisen (2018): Der Verlust der Wirklichkeit, S. 48.

256 Seibel (2019): Die Kamera übergeben, S. 165f.

mit der Realität annehmen und reflexiv mitdenken. In den Aushandlungsprozessen kollaborativ-reflexiver Produktionspraktiken wird der Wirklichkeitsbezug her- und ausgestellt. Reflexivität bleibt somit kein reiner Selbstzweck, sondern ermöglicht es, die Bedingungen der kollaborativen Produktionspraktiken, der Hervorbringung der Realität und der Wissensproduktion erfahrbar und verhandelbar zu machen.

## 3.2 Hand-Kamera

Die persönlichen Kameraperspektiven der beiden Filme werden mit verschiedenen, in ihrer Bedeutung jedoch ähnlichen Formulierungen beschrieben: Für *LES SAUTEURS* werden die »subjektiven Aufnahmen von Sidibés Kamera«, <sup>257</sup> »Abou's intimate footage«, <sup>258</sup> »a moving personal point of view« <sup>259</sup> oder »der subjektive Blick eines Individuums« <sup>260</sup> beschrieben. Auch *MIDNIGHT TRAVELER* biete eine »intimate collaboration« <sup>261</sup> und »first-person accounts«, <sup>262</sup> »telling their story, quite literally, from their point of view.« <sup>263</sup> Im folgenden zweiten Teil dieses Kapitels werden die digitalen Kameras in *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER* genauer in den Blick genommen. Ging es zuvor vor allem um die Geste der Übergabe bzw. des Ergreifens der Kamera und die damit zusammenhängenden Produktionspraktiken, stehen in diesem Teil nun die Kameras selbst im Fokus. Die Handkameras werden zunächst in ihrer Situiertheit, Subjektivität und Körperlichkeit im Verhältnis zu den Filmemacher\*innen, die hinter, vor sowie mit der Kamera agieren, besprochen. Dies wird mit Blick auf Selfies und anschließend ausführlich als handgreifliche Kamera, die an die Geste der Übergabe bzw. des Ergreifens der Kamera anschließt, vertieft und in eine theoretische Reflexion über die Beziehung der Kamera zum Körper und insbesondere zur Hand sowie das Verhältnis von Visualität und Taktilität im Digitalen überführt.

Dass sowohl in *LES SAUTEURS* als auch in *MIDNIGHT TRAVELER* Handkameras verwendet werden, scheint geradezu offensichtlich. Markus Kuhn

257 Seibel (2019): Stimme geben, Gehör verleihen, S. 69.

258 Russell (2017): Migrant Cinema, S. 20.

259 Rossipal (2021): Poetics of Refraction, S. 37.

260 Pitzen (2016): »Ich wollte zeigen, dass wir Menschen sind, die leben«, S. 92.

261 Dreiling (2021): Rear-facing Camera, S. 184.

262 Rossipal (2021): Poetics of Refraction, S. 38.

263 Dreiling (2021): Rear-facing Camera, S. 184.

unterscheidet den produktionstechnischen Begriff Handkamera, der sich auf eine »Kamera, die beim Filmen in der *Hand* gehalten wird« bezieht und in der Breite der damit beschriebenen Kameras lediglich ein »unscharfer *Sammelbegriff*« sein kann, von einer Handkameraästhetik, womit er »Spuren«, die eine Handkamera im filmischen Werk hinterlässt, die wahrgenommen und analysiert werden können«, meint.<sup>264</sup> Die Ästhetik dieser »höchst bewegliche[n] Kamera« zeichnet sich durch »hektische manuelle Fahrten, viele Perspektivwechsel sowie durch Verwacklungen und Unschärfen« aus.<sup>265</sup> Dem Einsatz der Handkamera in fiktionalen Filmen schreibt Kuhn einen »pseudo-dokumentarischen oder authentifizierenden Effekt« zu, der durch weitere Effekte, wie dem Verzicht auf künstliches Licht oder auch das »selbstreflexive Ausstellen des Herstellungsprozesses« unterstützt werden können.<sup>266</sup> Laut Margrit Tröhler trägt die Handkamera auch in Dokumentarfilmen zur Konstruktion von Authentizität bei:

Grundsätzlich verweist die spürbare Handkamera im nichtfiktionalen Bereich auf den Drehort und die Aufnahmesituation, auf die reale Präsenz der Kameraperson im Moment des Geschehens und auf das Aufnahmedispositiv. Mit anderen Worten: Sie erzeugt einen Authentizitätseffekt in Bezug auf das Gesehene und zudem, wenn auch mehr oder weniger stark betont, in Bezug auf das Sehen und das Filmen an sich [...].<sup>267</sup>

Durch den Verweis auf den Ort, die Person und das Filmen selbst, lässt sich die Handkamera demnach als situiert, subjektiv und reflexiv beschreiben. Die Situietheit und Subjektivität der Kamera zeichnet sich in *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER* dadurch aus, dass sie von Abou Sidibé und Hassan Fazili bzw. ihren Kollaborateur\*innen vor Ort bedient werden und die jeweilige Situation, in der sie sich befinden und in die sie eingebunden sind, dokumentieren. Situietheit und Subjektivität werden dabei reflexiv ausgestellt, indem die Kamera immer wieder adressiert, inszeniert und thematisiert wird, beispielsweise wenn Abou Sidibé in einer der ersten Szenen nach der Herkunft und dem Zweck der Kamera gefragt wird oder wenn Hassan Fazili die Kamera seiner Tochter im Spiegel präsentiert – und in vielen weiteren Szenen, wie

264 Kuhn (2013): Das narrative Potenzial der Handkamera, S. 92; Herv. i. O.

265 Ebd.

266 Ebd., S. 94; Herv. i. O.; Zum Verhältnis von Selbstreflexion und Authentizität im fiktionalen Handkamerafilm vgl. auch Heinze (2016): Ist die Kamera schon an?

267 Tröhler (2006): Eine Kamera mit Händen und Füßen, S. 160f.

es bereits ausgeführt wurde. In beiden Szenen verkünden die Regisseure, dass dies die jeweilige Kamera ist, mit der sie den Film drehen. In dieser Selbstreflexivität lässt sich laut Tröhler wiederum »eine Faszination des Authentischen erkennen.«<sup>268</sup>

Die Kameraarbeit in *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER* kann mit Christine Noll Brinckmann zudem als anthropomorph beschrieben werden. Der Einsatz einer Handkamera im Dokumentarfilm mache die Person hinter der Kamera »föhlbar«, weise »die entstandene Bildkette als eine Kette menschlicher Reaktionen und Entscheidungen am Drehort«<sup>269</sup> aus und betone damit die Aufnahmesituation, wie auch den »Umgang der Filmemacher mit der Apparatur und ihre Haltung zur Wirklichkeit.«<sup>270</sup> Zudem kann die anthropomorphe Kamera als Analogie zur menschlichen Wahrnehmung funktionieren.<sup>271</sup> Markus Kuhn beschreibt die subjektive (Hand-)Kamera in fiktionalen Filmen, die »nachweisbar einer diegetischen Figur zugeordnet ist und deren Wahrnehmung vermitteln soll.«<sup>272</sup> Dies lieöe sich auf *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER* übertragen, unterscheidet sich jedoch darin, dass durch die Kamerabewegungen keine fiktionale Figur evoziert wird und sich vielmehr die Personen, die tatsächlich die Kamera bedienen, durch die Kamerabewegungen oder sprachliche Äußerungen hinter der Kamera bemerkbar machen und darüber hinaus auch vor die Kamera treten und mit ihr interagieren. Die Kameras werden zwar von einer oder mehreren bestimmten, (meist) identifizierbaren Personen bedient, dadurch wird jedoch nicht zwangsläufig die Wahrnehmung dieser Personen filmisch simuliert, wie es für eine subjektive Kamera im Spielfilm angenommen wird. Bei der Handkamera, die sich wie in *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER* dadurch auszeichnet, dass sie übergeben bzw. ergriffen wurde, bewirkt das In-Eins-Fallen von Protagonist\*in und Filmemacher\*in ebenso eine Nähe zu den Personen *vor* der Kamera wie zu der Person *hinter* der Kamera. Mit Miche Dreiling lässt sich ergänzen, dass die Protagonist\*innen nicht nur *vor* der Kamera in Erscheinung treten, sondern auch *durch* die Kamera: »rather than getting to know a person by watching them move on screen, we are *being moved by* the person – our very gaze directed by them, as

268 Ebd., S. 158.

269 Brinckmann (1997): Die anthropomorphe Kamera, S. 277.

270 Ebd.

271 Ebd.

272 Kuhn (2013): Das narrative Potenzial der Handkamera, S. 94.

if we are seeing the world through their eyes.«<sup>273</sup> Dreiling legt zudem dar, wie die familiäre Kollaboration und die Nähe der Familienmitglieder zueinander in *MIDNIGHT TRAVELER* ein Gefühl der Verbundenheit der Zuschauer\*innen mit der Familie erzeugt, das sich auch auf die subjektive Kamera übertragen und insbesondere an Smartphones binden lässt: »resulting in a deep connection between the viewer and [the film's; A. J.] subjects. I would expand ›subjects‹ to include the camera itself; the reflexivity created through calling attention to the camera as an entity serves to establish it as a non-human actor and companion.«<sup>274</sup> Zudem intensiviere die alltägliche Verwendung der Smartphones als Karten, GPS, Spiegel, zum Spielen oder Musikhören in *MIDNIGHT TRAVELER* den persönlichen Charakter der Filmaufnahmen mit Smartphones.<sup>275</sup> Insofern ist die Smartphone-Kamera Teil eines digitalen Mediendispositivs, das über die filmischen Funktionen hinausgeht. Indem die Smartphones für weitere, persönliche Zwecke verwendet werden, rücken sie näher an den Körper und werden im Zuge dessen auch für die Zuschauer\*innen in einer weiteren persönlichen Dimension erfahrbar. Als »Kernprinzip des Smartphones« beschreibt Frank Thomas Meyer zudem die Möglichkeit »erlebte Momente festzuhalten und unmittelbare Erfahrungen zu teilen.«<sup>276</sup> Die Videos sind dabei »ganz der inhärenten Dramaturgie des Ereignisses, das sie dokumentieren, verpflichtet.«<sup>277</sup> Diese werde oft von einer »mangelhaften und verzerrten Bildqualität« unterstrichen und die »zeit- und raumidentische Aufzeichnung eines realen Geschehens ohne wesentliche Bearbeitung oder gestalterische Veränderung« versteht er als Authentifizierungsstrategie,<sup>278</sup> die sich wiederum an den mit Kuhn und Tröhler beschriebenen authentifizierenden Effekt der Handkameraästhetik und die Situiertheit der Kameras anschließen lässt. So werden auch die Medioumgebung und die Bedingungen der Entstehung der Filme aufgerufen und selbstreflexiv in Szene gesetzt.

Als eine »Kamera mit Händen und Füßen«,<sup>279</sup> die »mit dem Körper der filmenden Person verschmolzen scheint«,<sup>280</sup> weist die Handkamera zudem eine körperliche Dimension auf, die über die namensgebende Relation zur

273 Dreiling (2021): Rear-facing Camera, S. 180; Herv. i. O.

274 Ebd., S. 184.

275 Ebd., S. 181.

276 Meyer (2017): Dokumentarisch?, S. 169; Herv. i. O.

277 Ebd., S. 170.

278 Ebd.

279 Tröhler (2006): Eine Kamera mit Händen und Füßen.

280 Ebd., S. 166; Herv. i. O.

Hand hinausgeht – auch wenn diese natürlich zentral ist. Robert Dörre zeichnet nach, wie in der Geschichte der Handkamera diese zwar auf verschiedene Weise mit dem Körper verbunden ist, »[t]echnischer Apparat und Bewegungsapparat [...] in Symbiose« treten, die Kameras jedoch oftmals nicht im engeren Sinne mit der Hand geführt werden und somit »vielmehr somatisches als manuelles Medium« sind.<sup>281</sup> Da in beiden hier untersuchten Filmen keine Steadycam und kein Stativ<sup>282</sup> verwendet werden (können), schlagen sich die Körperbewegungen der Kamerapersonen oftmals in verwackelten Bildern nieder, sodass die Subjektivität und Situiertheit der Kamera auch ästhetisch auf die Körperlichkeit verweist. Dies ist charakteristisch für Szenen in beiden Filmen, in denen die Filmemacher\*innen die Kamera in der Hand halten, während sie zu Fuß gehen, vor der Polizei fliehen, in Richtung einer Grenze rennen oder wenn sie in einem Wald durch Büsche klettern, wie es zuvor bereits im Hinblick auf Unschärfe und Mobilität ausführlich besprochen wurde. Bereits in einer der ersten Szenen in *LES SAUTEURS* wird die Körperlichkeit der Kamera deutlich. Zusammen mit einem weiteren Mann versteckt sich Abou Sidibé in einem Gebüsch. Die Kamera ist zunächst auf den Boden, die Füße und Beine der beiden gerichtet, an denen aus subjektiver Perspektive entlang gefilmt wird. Dann wird die Kamera gedreht, es geraten Äste und der Himmel in der Morgendämmerung ins Bild, bis schließlich das Gesicht von Sidibé, teils unscharf und angeschnitten, im Dunkeln zu sehen ist. Während das Zirpen der Grillen die Szene dominiert, sind die vorsichtigen Körperbewegungen beim Drehen der Kamera, insbesondere wenn etwas über das integrierte Mikrofon streicht, als Störgeräusche zu hören. Daraufhin kriechen die Männer durch das Gebüsch, unter Baumstämmen entlang oder klettern eine Felswand hoch. Die Bilder zeigen dabei Steine, Sträucher, Hände und andere Körperteile in unruhigen Kamerabewegungen, die kaum etwas fokussieren. Die Kamera scheint währenddessen durchgängig zu filmen, auch wenn die Szene in der Montage gekürzt wurde. Auch in weiteren ähnlichen Szenen sind in turbulenten Momenten nur einzelne Körperteile oder Kleidungsstücke in Nahaufnahme zu sehen oder Abou Sidibé filmt an sich herunter während er geht oder dreht die Kamera, sodass er sein Gesicht filmt. Andere Szenen zeigen eine extreme Nähe zu den Körpern anderer Menschen, wenn

281 Dörre (2021): *Mediale Entwürfe des Selbst*, S. 99.

282 Und auch keine GoPro-Kameras, die ebenfalls eine besonders enge Verbindung zu den Körpern eingehen, an denen sie meist befestigt sind. Vgl. dazu u.a. Gerling/Krautkrämer (2021): *Versatile Camcorders*.



beispielsweise die Fazili-Familie in *MIDNIGHT TRAVELER* auf dem Rücksitz eines Lastwagens fährt und aufgrund des geringen Abstands die Gesichter in Groß- oder Detailaufnahme zu sehen sind. Auch die Selfie-Perspektive, die in beiden Filmen vorhanden ist, stellt eine weitere Verbindung der Kamera zum Körper wie auch der Situation, in der dieser sich befindet, her und wird im folgenden Teil des Kapitels ausführlicher besprochen. Wenn sich die Körperbewegungen in unscharfe, verwackelte filmische Bilder übertragen, wird damit die Position der Filmenden auch körperlich deutlich gemacht und darin erneut als Verweis auf die Produktionsumstände mit dem Akt des Filmens selbst verschränkt. In einer doppelten Bewegung wird somit die Medialität des Films und zugleich der Eindruck von Authentizität, wie er sich durch die Kameraführung vermittelt, aufgerufen. Insbesondere Smartphones weisen als »intimes Medium« eine gesteigerte Nähe zum Körper auf und fungieren als »Extension des Körpers«.<sup>283</sup> Im Folgenden liegt daher der Fokus vor allem auf den Smartphone-Kameras, wie sie in *MIDNIGHT TRAVELER* verwendet werden. Deren Körperlichkeit, sowie die Situiertheit, Subjektivität und Reflexivität wird im Folgenden zunächst anhand von Selfies diskutiert. Daraufhin wird die Relation der Kameras zur Hand näher untersucht und insbesondere in Bezug auf die Smartphone-Hand-Kameras als handgreifliche Kamera konzipiert. In beiden Fällen werden die Personen, die die Kamera bedienen, ins Bild gebracht.

## Selfies

Trotz der unterschiedlichen verwendeten Kameras nehmen sowohl Abou Sidibé in *LES SAUTEURS* als auch Hassan Fazili in *MIDNIGHT TRAVELER* Selfie-Posen ein. Sidibé läuft mit geradezu stoischem, nach vorn gerichtetem Blick einen Weg entlang und hält die Kamera dabei auf sich selbst gerichtet. In *MIDNIGHT TRAVELER* kommt die Familie zu einem Gruppen-Selfie zusammen, als es in der Unterkunft in Serbienschnait und sie diesen glücklichen Moment festhalten wollen. Ein anderes Selfie entsteht von Hassan Fazili in der Unterkunft in Ungarn, in der es der Familie nicht erlaubt ist, die von hohen Zäunen umringte Einrichtung zu verlassen. Das Selfie zeigt entsprechend Fazili mit ernster Miene vor den an ein Gefängnis erinnernden Zäunen im Hintergrund. Als Ergänzung wird in diesem Kapitel der Smartphone-Dokumentarfilm *SELFIE* (Agos-

283 Meyer (2017): Dokumentarisch?, S. 175; vgl. auch Kaerlein (2018): Smartphones als digitale Nahkörpertechnologien.

tino Ferrente, 2019) herangezogen, in dem die 16-jährigen Protagonisten Alessandro Antonelli und Pietro Orlando die titelgebende Pose einnehmen, um ihr Leben in einem Stadtteil Neapels zu filmen, der vor allem im Zusammenhang mit organisierter Kriminalität bekannt ist. Ausgangspunkt des Films ist der Tod eines Jungen im gleichen Alter, der in diesem Viertel von der Polizei erschossen wurde. Der Film besteht zu großen Teilen aus den filmischen Selfies der beiden jugendlichen Protagonisten, die sich selbst in ihrem Alltag filmen und somit zugleich die Kameramänner des Films sind, die sich selbst ins Bild setzen.

Selfies sind zunächst fotografische Bilder von sich selbst, meist vom Gesicht, die in der Regel mit Smartphones gemacht werden und sich vor allem dadurch auszeichnen, dass die Person, die die Kamera in der Hand hält, selbst im Bild ist.<sup>284</sup> Jenseits der popkulturellen Diskussion von Selfies als Ausdruck einer narzisstischen Neigung jüngerer Generationen, werden Selfies in der noch jungen Forschungsliteratur u.a. im Hinblick auf historische Vorläufer diskutiert, die sich in den Selbstportraits der Kunstgeschichte,<sup>285</sup> ebenso wie der Fotografiegeschichte<sup>286</sup> und (analogen) fotografischen Selbstportraits finden lassen, die mithilfe von Spiegeln, Selbstauslösern oder anderen Konstruktionen angefertigt wurden.<sup>287</sup> Zudem werden filmische Selfies u.a. im Kontext von autobiografischem Filmemachen verortet.<sup>288</sup> Beispielsweise Experimentalfilmer\*innen, Avantgarde-Filmemacher\*innen und Videokünstler\*innen treten für verschiedene Formen des filmischen Selbstportraits vor die Kamera, nehmen jedoch in der Regel noch keine typischen Selfie-Posen ein, in denen sie die Kamera im Moment der Aufnahme selbst in der Hand halten, auf sich richten und bedienen: »Zwar rücken die Subjekte ins Bild, sie sind aber nicht zugleich aktive Kamerafrauen und -männer ihres Werks, sondern agieren ganz traditionell vor den Aufnahmeapparaten, nicht mit diesen.«<sup>289</sup> Auch die leichten, portablen 16mm-*Bolex*-Kameras, die beispielsweise für Jonas Mekas' Ta-

284 Für eine umfassende und differenzierte Definition s. Eckel et al. (2018): The Selfie as Image (and) Practice.

285 Vgl. Ullrich (2019): Selfies.

286 Vgl. Belden-Adams (2018): Locating the Selfie within Photography's History and Beyond.

287 Vgl. Gunthert (2019): Das geteilte Bild, S. 153.

288 Vgl. ebd., S. 157; Schleser (2014): Connecting through Mobile Autobiographies, S. 150.

289 Dörre (2021): Mediale Entwürfe des Selbst, S. 101.

gebuchfilme,<sup>290</sup> aber auch von Avantgarde-Künstler\*innen wie Andy Warhol, Ken Jacobs oder Maya Deren verwendet wurden,<sup>291</sup> sind Handkameras, mit denen sich die Filmemacher\*innen selbst filmen, beispielsweise in abgewandelter Form als Spiegel-Selfies, wie bei Robert Beaver.<sup>292</sup> Florian Krautkrämer und Matthias Thiele finden Beispiele, die »in setup and subject«<sup>293</sup> an filmische Selfies erinnern, doch handle es sich dabei um Einzelfälle und zudem lediglich um einen »visual and aesthetic effect, with no displaying or acknowledgment of the camera«,<sup>294</sup> was die Autoren als wesentlich für Film- und Video-Selfies ausmachen. Erst mit den digitalen Videokameras der 1990er Jahre »löst sich die Kamera schließlich vom Körper und wird dann tatsächlich aus der Hand geführt.«<sup>295</sup> Dazu lassen sich beispielsweise Einstellungen aus *THE BLAIR WITCH PROJECT* (Daniel Myrick/Eduardo Sánchez, 1999) oder *TARNATION* (Jonathan Caouette, 2003) anführen, in denen die Kamera in der Hand gehalten, auf die sie bedienende Person gerichtet und direkt adressiert wird.<sup>296</sup> Doch auch wenn es ebenfalls Vorläufer in der Digitalfotografie gibt – sodass sich der Hashtag *#Selfie* bereits in den frühen 2000er Jahren vereinzelt auf der Foto-Plattform *Flickr* finden lässt<sup>297</sup> – bieten erst Smartphones die nötige Technologie und Infrastruktur, die zur globalen Verbreitung und Beliebtheit von Selfies beitragen und sie zu einem prägenden Phänomen aktueller digitaler audio/visueller Bildkulturen befördern. Die Handhabbarkeit der Geräte ist ebenso entscheidend wie die Frontkamera in Kombination mit dem Display, die es dem\*der Fotograf\*in ermöglichen sich selbst während des Fotografierens zu sehen,<sup>298</sup> sowie die Vernetzung von Smartphones, als Bedingung dafür, Fotos und Videos auf Social-Media-Plattformen hochzuladen und zu teilen: »Auf ein und demselben Gerät wird das Porträt geknipst, bearbeitet, kommentiert und über Social-Media-Plattformen ge- bzw. verteilt.«<sup>299</sup>

290 Vgl. Kuhn (2015): Jonas Mekas' *Mnemotaktik* oder: *Lost Lost Lost*, ein filmisches Gedächtnis.

291 Vgl. John (2015): *Bolex and the Act of Filming*.

292 Vgl. ebd., S. 173.

293 Krautkrämer/Thiele (2018): *The Video Selfie as Act and Artifact of Recording*, S. 249

294 Ebd.

295 Dörre (2021): *Mediale Entwürfe des Selbst*, S. 101.

296 Vgl. Krautkrämer/Thiele (2018): *The Video Selfie as Act and Artifact of Recording*, S. 249f.

297 Vgl. Schleser (2014): *Connecting through Mobile Autobiographies*, S. 150.

298 Vgl. Frosh (2015): *The Gestural Image*, S. 161f.

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

Regisseur Agostino Ferrente nutzt die Selfie-Pose in *SELFIE*, da sie eine den Jugendlichen bekannte Medienpraktik ist und es ihnen entsprechend leicht fällt, auf diese Weise die Rolle als Kameramänner des Films zu übernehmen, ohne komplexere Kameratechnologien beherrschen zu müssen. So fragt er zu Beginn des Films in einer Art Casting Alessandro, ob er die Smartphone-Kamera auf sich selbst richten könne, was dieser bejaht. Als er daraufhin gefragt wird, ob er auch eine Kamera bedienen könne, sagt er jedoch nein. Damit wird zugleich die Vorgehensweise des Films ausgestellt und mit den Fähigkeiten und alltäglichen Medienpraktiken der Jugendlichen begründet. Indem die Protagonisten sich mit gewohnter Pose vor bzw. in Situationen und Orten ihres Alltags inszenieren, zielt der Regisseur darauf »to include the context and where they live as much as possible.«<sup>300</sup> Damit stellt *SELFIE* auch eine Relationierung von Körpern und Medien her: »The structure of the selfie [...] runs through the film [...], bringing the mobile phone [...] and its relationship with the body of the cinematographers to the heart of the film-ing.«<sup>301</sup> Somit verdeutlicht der Film auch »the teenagers' particular position in relation to the mediascape.«<sup>302</sup> Der Film ermöglicht über die Selfie-Pose eine Relationierung von Körpern, Orten und Medien, wie es bereits für die Handkamera herausgearbeitet wurde. Selfies lassen sich dementsprechend in eine Reihe digitaler Medienpraktiken stellen, die sich als »Konstellationen von Körper, Medien und Selbst« untersuchen lassen.<sup>303</sup> Die Selfie-Pose stellt eine Verbindung zwischen Körper und Medium her, die zudem als reflexiv zu verstehen ist, wie es im Folgenden ausgeführt wird.

Selfies lassen sich als »Hinwendung zum Dokumentarischen im Sinne der Zeugenschaft [verstehen]: ›Seht her, ich war dort.«<sup>304</sup> Als »shots vouching for authenticity and demonstrating eyewitness status«<sup>305</sup> kann die Selfie-Pose als Authentifizierungsstrategie verstanden werden, die Zeugnis darüber ablegt, dass eine Person an einem bestimmten Ort oder Teil einer bestimmten Situation war. Die Filmemacher\*innen präsentieren sich in Relation zu einer Situation oder einem Ort und adressieren oftmals direkt die Kamera, deren Anwe-

300 Ferrente in Chen (2019): Beyond the Stereotypes of a Selfie.

301 Busetta (2023): Do you want to film yourself?, S. 103.

302 Ebd., S. 100f.

303 Rode/Stern (2019): Konstellationen von Körper, Medien und Selbst, S. 11; Herv. i. O.

304 Meyer (2017): Dokumentarisch?, S. 173.

305 Vgl. Krautkrämer/Thiele (2018): The Video Selfie as Act and Artifact of Recording, S. 244.

senheit damit anerkannt und kenntlich gemacht wird.<sup>306</sup> Indem die Kamera für ein Selfie auf den\* die Filmemacher\*in gerichtet wird, entsteht »a concrete image of the real origin«.<sup>307</sup> Der\* die Filmemacher\*in tritt nicht einfach vor die Kamera, die von einer anderen Person bedient wird, vielmehr beglaubigt das Selfie, dass die Aufnahmen von eben jener Person stammen, die sich in diesem Moment ins Bild begibt: »the image itself contains evidence that it is the visible person in the shot doing the filming and thus responsible for holding the camera and creating the image.«<sup>308</sup> Auch wenn es Ausnahmen gibt,<sup>309</sup> zeigen Selfies in der Regel ein Gesicht oder zumindest Teile davon, das als »grounding point of self-reference« dient, »a ›this is me‹ that functions as the selfie's necessary index.«<sup>310</sup> Zudem lässt sich die Körperlichkeit von Selfies über die Pose derjenigen, die sich selbst vor der Kamera inszenieren, bestimmen.<sup>311</sup> Der ausgestreckte Arm,<sup>312</sup> der oftmals mit im Bild zu sehen ist, und in Erweiterung dessen die Hand, die die Kamera hält, sind wesentliche Bestandteile der Anordnung von Selfies, die markieren, dass die fotografierte bzw. gefilmte Person selbst die Kamera hält. So lässt sich vom »entanglement of body and recording device«<sup>313</sup> oder einer »hand-camera assemblage«<sup>314</sup> sprechen, bei der die Kamera geradezu ein Teil des Körpers wird. Paul Frosh versteht Selfies daher als ›Gestural Images‹, denen die Körperlichkeit ebenso eingeschrieben ist wie die Medialität dieser Geste:

The selfie, then, is the culmination and also the incarnation of a *gesture* of mediation. [...] The body is inscribed [...] as a figure for mediation itself: It is simultaneously *mediating* (the outstretched arm executes the taking of the

306 Vgl. ebd., S. 249.

307 Ebd., S. 250.

308 Ebd.

309 Es lassen sich verschiedene ›Sub-Genres‹ ausmachen, wie Spiegel-Selfies, Selfies mit umgedrehter Kamera oder auch Aufnahmen von den eigenen Füßen oder Schatten, die sich je als Selfies verstehen lassen. (Vgl. Gunthert (2019): Das geteilte Bild, S. 154f.)

310 Kenaan (2018): The Selfie and the Face, S. 115.

311 Vgl. Krautkrämer/Thiele (2018): The Video Selfie as Act and Artifact of Recording, S. 243.

312 Vgl. u. a. Dörre (2021): Mediale Entwürfe des Selbst, S. 76ff; insb. 90ff; Eckel (2018): Selfies and Authorship, S. 131; Frosh (2015): The Gestural Image, S. 1611; Ruchatz (2018): Selfie Reflexivity, S. 67.

313 Krautkrämer/Thiele (2018): The Video Selfie as Act and Artifact of Recording, S. 248.

314 Frosh (2015): The Gestural Image, S. 1612.

selfie) and *mediated* (the outstretched arm becomes a legible and iterable sign within selfies of, among other things, the selfiness of the image).<sup>315</sup>

Damit wird auch die grundlegende Reflexivität von Selfies deutlich. Diese lässt sich laut Jens Ruchatz mehrfach bestimmen: Zum einen als Selbstreflexion der sich selbst fotografierenden Person, zum anderen als mediale Reflexion der fotografischen Praktik, »and, finally, these two reflections can be combined and the agent of the selfie scene be understood as composed of human and technological components.«<sup>316</sup> Vor allem verweisen Selfies auf den Moment ihrer Entstehung: »the selfie is self-referential as an image. It makes visible its own construction as an act and a product of mediation.«<sup>317</sup> Durch die Geste des ausgestreckten Arms, der die Kamera hält, enthält das Selfie zugleich die Aufnahmesituation und macht diese zum Teil des *Mise en Scène*.<sup>318</sup> Indem das Selfie zeigt, dass die Kamera gehandhabt wird, wird es zu einem »subjective shot of both the camera operator and the device itself«. <sup>319</sup> Dadurch verändert sich die Relation von Kamera und Subjekt:

[I]n der Ausrichtung der Kamera auf das Selbst wechselt die Richtung der Verweisgeste hin zur Kamera, während die Person hinter bzw. jetzt vor der Kamera zur Sichtbarkeit gelangt. Mit der Pose des ausgestreckten Arms wird jedoch nicht nur das Subjekt betont, auch die Kamera und ihre Beziehung zum dokumentierten Selbst drängt durch den autonomen Aufzeichnungsmodus in das Zentrum der Aufmerksamkeit.<sup>320</sup>

Doch abgesehen von Spiegel-Selfies ist die Kamera nur implizit im Bild vorhanden, wenn ein Blick in die Kamera oder der ausgestreckte Arm auf sie verweisen. Robert Dörre weist zurecht darauf hin, dass die Kamera »nicht abgebildet ist, sondern vielmehr erst aus dem Bild heraus extrapoliert werden muss. Sie wird dabei zum inversen Fluchtpunkt, erscheint [...] als dessen Kontrapunkt und ruft den Apparat sowie dessen Materialität ins Bewusstsein der Rezipient\_innen.«<sup>321</sup> Zwar wird die Kamera dadurch nicht sichtbar, doch

315 Ebd., S. 1611; Herv. i. O.

316 Ruchatz (2018): *Selfie Reflexivity*, S. 68f.

317 Frosh (2015): *The Gestural Image*, S. 1621; Herv. i. O.

318 Vgl. Krautkrämer/Thiele (2018): *The Video Selfie as Act and Artifact of Recording*, S. 241.

319 Ebd., S. 254.

320 Dörre (2021): *Mediale Entwürfe des Selbst*, S. 90f.

321 Ebd., S. 92.

am »Ende des ausgestreckten Arms [...] lässt sich die Kamera [...] imaginieren und wird dadurch quasi erfüllbar.«<sup>322</sup> Diesen Effekt beschreibt Dörre mit dem Begriff der »haptischen Kamera«, die er als »ein Sinnbild gegenwärtiger Digitalkultur«<sup>323</sup> versteht. Somit deutet sich eine Verschiebung in der Relation von Kamera und Subjekt in Selfies an, die sich auch als Verschiebung in der Trennung des (filmischen) audio/visuellen Bildes und seines üblicherweise im Außen liegenden Produktionsraumes weiterdenken lässt. Laura Busetta beschreibt die Positionierung der Jugendlichen in SELFIE als »being at the same time outside and inside the screen for the entire film, looking at what happens around them and acting at the same time as a filter for the spectator, who is called to observe such a particular reality through their eyes.«<sup>324</sup> Auch Krautkrämer und Thiele sehen einen Unterschied zwischen fotografischen und filmischen Selfies,<sup>325</sup> der auf eine neue Konzeption des filmischen Raums<sup>326</sup> und die Unterscheidung von *champ*, *hors-champ* und *hors-cadre* – also dem, was innerhalb des filmischen Bildraumes; was außerhalb des Bildes, aber noch innerhalb der Welt des Films; und dem, was hinter der Kamera geschieht – zielt, die im Selfie zusammenfallen:

The diegetic off (*hors-champ*), which can be brought into the frame anytime by way of camera movement (panning and tracking shots), and the area behind (and including) the camera (*hors-cadre*) merge. The newly prevailing practice associated with new mobile cameras no longer prevents or even considers it a problem to bring the operator into the image – nor is it a problem that the recording device explicitly inscribes itself into the moving image.<sup>327</sup>

322 Ebd., S. 91.

323 Ebd., S. 92.

324 Busetta (2023): Do you want to film yourself?, S. 100.

325 Es ist fraglich, ob die Unterscheidung zwischen fotografischen und filmischen Selfies weiterhin Bestand hat, da auf Social-Media-Plattformen wie *Instagram* fotografische Bilder immer stärker um audio/visuelle Bewegtbilder ergänzt werden und kurze Videos in Form von Stories und Reels oftmals auch vom Algorithmus bevorzugt werden. Dies hat zur Folge, dass auch ursprünglich unbewegte Posen für Fotos wie Selfies immer häufiger auch in Form von kurzen Videosequenzen auftreten.

326 Vgl. Krautkrämer/Thiele (2018): The Video Selfie as Act and Artifact of Recording, S. 254.

327 Ebd.; Herv. i. O.

Dass sowohl die Kamera, als auch die Person, die sie bedient, in Selfies Teil des filmischen Raums sind, macht eine Trennung zwischen Innen und Außen des Films hinfällig. Da in Selfies die fotografierte Person auch der\*die Fotograf\*in ist, wird auch die Trennung von Subjekt und Objekt aufgehoben: »Whereas the traditional camera is designed to separate the subject and the object of the photograph – the former viewing, the latter viewed – the selfie scene constructs an intricate arrangement that integrates the photographing subject into the picture by making it its actual object.«<sup>328</sup> Das In-eins-Fallen von Filmemacher\*in und Protagonist\*in, das für die kollaborativen Produktionspraktiken von *MIDNIGHT TRAVELER* und *LES SAUTEURS* zuvor beschrieben wurde, wird in Selfies ins Bild gesetzt. Julia Eckel spricht in dem Zusammenhang von Displayed Authorship, die sich durch visuelle Marker wie dem ausgestreckten Arm, der die Kamera hält, auszeichnet und um sprachliche Indikatoren wie dem Hashtag #Selfie ergänzt werden kann.<sup>329</sup> Selfies sind somit Aufnahmen, die einen »act of authorship« zugleich dokumentieren und ausstellen.<sup>330</sup> Anhand der konkreten kollaborativen Praktiken filmischer Selfies im Film *SELFIE* lässt sich jedoch verdeutlichen, dass sich die Frage der Autor\*innenschaft komplexer gestaltet. So zeugen die Selfies der Jugendlichen davon, dass die Protagonisten auch die Kamera führen, jedoch keine Regie übernehmen. Zu Beginn des Films ist Agostino Ferrente in einem Voice-Over zu hören, in dem er das Konzept des Films erklärt und aus der Ich-Perspektive die Hintergründe zur Entstehung des Films erzählt. Zudem sind immer wieder Szenen im Film vorhanden, in denen der Regisseur hinter der Kamera zu hören ist, während vor einer weißen Wand Jugendliche die Smartphone-Kamera auf sich selbst richten und wie in einem Casting Fragen des Regisseurs beantworten. Zwar diskutieren Alessandro und Pietro im Film darüber, was sie in »ihrem« Film zeigen wollen, als wären sie Regisseure, doch macht Ferrente in Interviews deutlich, dass er der alleinige Regisseur ist: »They are my protagonists with a portable phone and in some ways also my cameraman, but not codirectors. [...] As in all of my documentaries, I directed the characters.«<sup>331</sup> Trotz der Übergabe der Kamera, die durch die Selfie-Pose ästhetisch markiert wird, bleibt die Trennung von Filmenden und Gefilmten in diesem Falle bestehen.

328 Ruchatz (2018): Selfie Reflexivity, S. 62f.

329 Vgl. Eckel (2018): Selfies and Authorship, S. 147.

330 Ebd., S. 131.

331 Ferrente in Chen (2019): Beyond the Stereotypes of a Selfie.



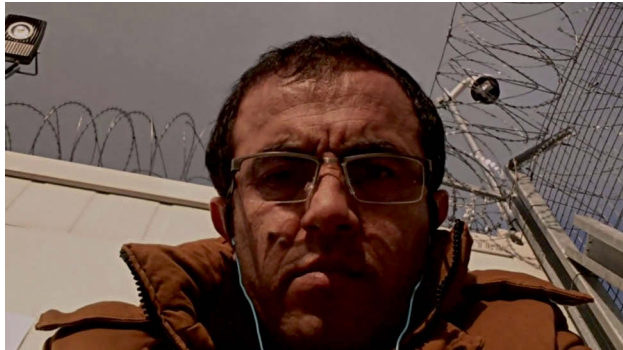
In *LES SAUTEURS* nimmt ein Selfie einen besonderen Stellenwert ein: Zum Ende des Films zeigt Sidibé zunächst den Weg vor sich, sodass die Stadt Melilla von oben zu erkennen ist, er also scheinbar Richtung Stadt bzw. Grenzzaun geht. Dann dreht er die Kamera und filmt sich selbst. Dazu ist das Voice-Over zu hören, in dem er über Hoffnung, Geduld und den Glauben daran, die Grenzzäune zu überwinden, spricht. Die Kombination aus visueller Verortung – das Zeigen des Wegs Richtung Grenzzaun und der Schwenk auf sich selbst im Sinne eines: »Hier bin ich, ich filme mich, während ich dorthin gehe.« – und dem von Sidibé gesprochenen Voice-Over markiert erneut seine Position als Filmemacher und Regisseur. Zudem ist das Selfie von den Vorbereitungen für einen weiteren Versuch, den Grenzzaun zu überwinden, gerahmt, der der letzte von Sidibé sein wird, in dem es ihm gelingt die andere Seite der Grenze zu erreichen. Es ist auch das letzte Mal im Film, dass Sidibé im Voice-Over zu hören ist. Kurz danach folgen noch einmal Aufnahmen der Überwachungskameras am Grenzzaun, die zeigen, wie Migrant\*innen den Zaun überqueren, und daraufhin, in der finalen Szene des Films, Aufnahmen aus Melilla, die nicht mehr mit Sidibés Kamera entstanden sind und die Freude der Männer zeigen, die es geschafft haben – unter ihnen Abou Sidibé. In ähnlicher Weise ist es vor allem das Spiegel-Selfie von Hassan Fazili und seiner Tochter Nargis in *MIDNIGHT TRAVELER* (Abb. 10), das im Sinne der *Displayed Authorship* zu verstehen ist. Dies könnte als misslungenes Selfie bezeichnet werden, da Fazilis Gesicht am rechten Rand des kleinen Spiegels kaum zu erkennen ist, weil er das Smartphone davorhält. Die linke Bildhälfte ist vom Hinterkopf seiner Tochter eingenommen, deren Gesicht die linke Hälfte des Spiegels füllt. Dazu sagt Fazili: »This is our film camera. A mobile phone.« Das Spiegel-Selfie erfüllt also die Funktion, das Smartphone selbst ins Bild zu rücken und mit den Filmemacher\*innen, die ebenfalls die Protagonist\*innen sind, zu verbinden und somit eine Relation zwischen dem Medium und den Personen, dem als Filmkamera genutzten Smartphone und den Filmemacher\*innen im Modus des Selfies herzustellen.

*Abb. 10: Displayed Authorship im Spiegel-Selfie von Hassan und Nargis Fazili in MIDNIGHT TRAVELER.*



Quelle: MIDNIGHT TRAVELER (Hassan Fazili, 2019)

*Abb. 11: Selfie von Hassan Fazili vor Stacheldraht und Überwachungskamera in MIDNIGHT TRAVELER.*



Quelle: MIDNIGHT TRAVELER (Hassan Fazili, 2019)

Die Selfie-Pose von Hassan Fazili in der an ein Gefängnis erinnernden Unterkunft (Abb. 11) verdeutlicht zudem das widerständige Potential dieser Geste. Im Vordergrund blickt Hassan Fazili mit ernster Miene und leicht im Schatten liegendem Gesicht auf das Smartphone hinab, das er auf Brusthöhe hält, so dass die Mauern, der Zaun und Stacheldraht im Hintergrund und insbesondere eine Überwachungskamera hinter Fazilis Schulter zu sehen sind. Diese Szene erhält ihr Gewicht auch dadurch, dass eine andere Aufnahme dieser Mauern und Zäune bereits in der Eröffnungsszene des Films zu sehen ist und mit einem Gedicht, das Nargis im Voice-Over vorträgt, begleitet wird, dessen Übersetzung auf Englisch als Text darüber eingeblendet wird.<sup>332</sup> Mit dem Selfie – das trotz der persönlichen Perspektive, die den Film bestimmt, nur selten verwendet wird – schreibt Fazili sich und zumindest indirekt auch seine Smartphone-Kamera in diese Szene ein. In dem Selfie geht es nicht in erster Linie um das Gesicht als solches, das ohnehin halb von Schatten bedeckt ist, sondern vielmehr um die Relation von Fazili zu dem Ort an dem er sich befindet. Dabei ist es entscheidend, dass er hierfür die Kamera auf sich selbst richtet. Indem er sich mit der ihm zur Verfügung stehenden und von ihm kontrollierbaren Smartphone-Kamera selbst filmt, nimmt er eine widerständige Position gegenüber der Unausweichlichkeit der Überwachungskamera ein, die er hier explizit ins Bild rückt. Somit lässt sich das Selfie in dem Moment an das widerständige Potential der digitalen dokumentarischen Geste anschließen. Eine ähnliche Funktion nehmen die Selfies in *SELFIE* ein. Die Pose lässt sich auch in diesem Film als widerständig verstehen, zum einen gegenüber der Medienberichterstattung und klischeehaften fiktionalen Bearbeitung der organisierten Kriminalität in Neapel<sup>333</sup> und zum anderen gegenüber den Aufnahmen von Überwachungskameras, die sich an vielen der von den beiden Jugendlichen besuchten Orten befinden und – ähnlich wie in *LES SAUTEURS* – im Film eingebunden werden. Zudem wird die Selfie-Pose in *SELFIE* aus dem Kontext der Nutzung von Social-Media-Plattformen der Jugendlichen gelöst, in denen Selfies oftmals mit Selbstoptimierungs- und Self-Tracking-Praktiken<sup>334</sup> verbunden ist. Die Selfies dieser Filme lassen sich somit verschiedenen Ausprägungen digitaler Überwachungstechnologien entgegenstellen.

332 Auch das Plakat des Films zeigt, wie Nargis sich an diesem Ort befindet und ein Smartphone wie zum Filmen oder Fotografieren in den Händen hält.

333 Vgl. Busetta (2023): *Do you want to film yourself?*, S. 100.

334 Vgl. Rode/Stern (2019): *Self-Tracking, Selfies, Tinder und Co.*

## Handgreifliche Kamera

In der Eröffnungsszene von *LES SAUTEURS* kriecht Abou Sidibé gemeinsam mit einem anderen Mann durch Büsche und Sträucher. Um den beschwerlichen Weg mit laufender Kamera bewältigen zu können, halten die Männer die Kamera abwechselnd und geben sie untereinander weiter. In diesen konkreten Momenten der Übergabe der Kamera gerät eine Hand ins Bild, als diese nach der Kamera greift (Abb. 12). Eine ähnliche Situation ist in *MIDNIGHT TRAVELER* zu beobachten. Vor der Unterkunft in Bulgarien finden Proteste statt, die Hassan Fazili und Fatima Hussaini zunächst vom Fenster ihres Zimmers aus verfolgen. Fatima filmt ihren Mann, der am Fenster sitzt, als dieser beschließt, dass er hinausgehen möchte, um das Geschehen von dort aus zu filmen. Er steht auf, bittet seine Frau, die Kamera auszuschalten und greift gleichzeitig mit ausgestreckter Hand nach dem noch filmenden Smartphone, sodass diese Geste aufgenommen wird und seine Hände ins Bild geraten, bevor die Kamera zur Seite schwenkt und vermutlich ausgeschaltet wird bzw. die Szene mit einem Schnitt endet (Abb. 13a-b). Wenn in einer anderen Szene Nargis mit der Smartphone-Kamera filmt, steht dabei das spielerische Erkunden der Umgebung und des Gerätes im Vordergrund, für sie scheint das »Filmen eine Form des Spiels«<sup>335</sup> zu sein. Sie hält das Smartphone auf dem Schoß und dreht es in ihren Händen, wobei ihre Finger vor die Kameralinse und Teile ihres Körpers oder ihres Gesichts ins Bild geraten (Abb. 14a-b). In diesen Sequenzen ist tatsächlich die Hand, die die Kamera bedient, vor der Kamera zu sehen. Die Hand, die nach der Kamera greift, wird ins Bild gebracht und ist ebenfalls die Hand, die die Kamera daraufhin hält, wenn sie wieder aus dem Bild verschwunden ist. So weisen sich die kollaborativen Produktionspraktiken – wie sie in der konkreten Geste des Übergabens und Ergreifens der Kamera in diesen Szenen sichtbar werden – ästhetisch als eine *handgreifliche Kamera* aus, die im Folgenden konzipiert wird.<sup>336</sup>

335 Schneider/Strauven (2017): Däumlingsfilme, S. 141.

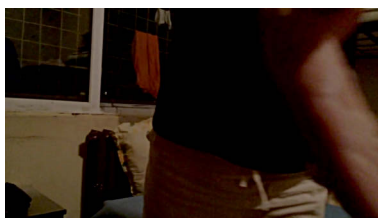
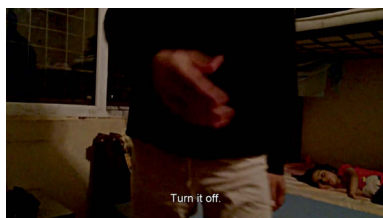
336 Zum Begriff ›handgreiflich‹ vgl. auch Güsken/Risthaus (2019): Themenheft Handgreifliche Beispiele. Erste Lieferung; Güsken/Risthaus (2019): Themenheft Handgreifliche Beispiele. Zweite Lieferung.

*Abb. 12: LES SAUTEURS: Bei der Übergabe der Kamera gerät eine Hand ins Bild.*



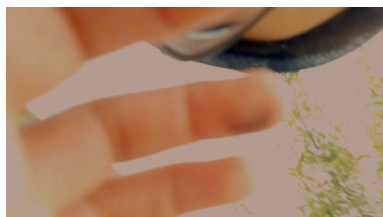
Quelle: LES SAUTEURS (Abou Bakar Sidibé/  
Moritz Siebert/Esthephan Wagner, 2016).

*Abb. 13a-b: MIDNIGHT TRAVELER: Hassan Fazili bittet seine Frau, ihm die Kamera zu übergeben und greift dabei ins Bild.*



Quelle: MIDNIGHT TRAVELER (Hassan Fazili, 2019)

*Abb. 14a-b: MIDNIGHT TRAVELER: Nargis Fazili spielt mit der Smartphone-Kamera in ihren Händen.*



Quelle: MIDNIGHT TRAVELER (Hassan Fazili, 2019)

Den Begriff ›handgreiflich‹ verstehe ich dabei in seiner buchstäblichen Bedeutung im Sinne einer *Hand*, die nach der Kamera *greift* und vernachlässige weitere Bedeutungsebenen, insbesondere im Sinne gewalttätiger Handgreiflichkeiten. Die handgreifliche Kamera ist zwar auch eine Handkamera, wie sie zuvor definiert wurde, sie zeichnet sich aber darüber hinaus durch die ins Bild geratenen Hände und die damit sichtbar werdende Geste der Übergabe bzw. des Ergreifens der Kamera aus.

Lässt sich für die Handkamera bereits ein »selbstreflexives Spiel mit Authentizität«<sup>337</sup> beschreiben, so spielt die handgreifliche Kamera nicht nur mit reflexiven Momenten, sondern zeugt von einer grundlegenden Reflexivität ihrer Produktionsbedingungen und weist die Kamera als selbstverständlichen Teil der filmischen sowie gefilmten Welt aus. Darin schließt die handgreifliche Kamera auch an die grundlegende Selbstreflexivität von Selfies an. Wie in Selfies wird auch hier die filmende Person ausschnitthaft ins Bild gebracht. Während bei Selfies sowohl die Kamera, als auch die Hand, die sie hält, nicht im Bild zu sehen sind, gerät in diesen Aufnahmen nun jedoch die Hand vor die Kamera, auch wenn die Kamera selbst nach wie vor nicht sichtbar wird. Ausgehend von der Beobachtung der ins Bild geratenen Hände und mit dem Vorschlag der handgreiflichen Kamera wird in diesem Kapitel das Verhältnis der Hand zur Kamera, vor allem im Falle von Smartphones, in den Blick genommen. Hände, die ins Bild geraten, gibt es auch in anderen analogen oder digitalen Filmen. Ich möchte diese Momente dennoch als digitale Geste fassen und an die Handhabbarkeit der kleinen, leichten, portablen digitalen Medien und Geräte knüpfen und deren enge Verbindung zur Hand sowie zur taktilen Bedienung im Sinne der Handhabung aufzeigen, was ich mit dem Vorschlag der handgreiflichen Kamera auf einen Begriff bringen möchte. So legt das Beispiel *LES SAUTEURS* nahe, dass auch andere Kameras<sup>338</sup> eine handgreifliche Kamera sein können, im Folgenden soll der Fokus jedoch insbesondere auf der Kon-

337 Heinze (2016): Ist die Kamera schon an?, S. 207.

338 Hier ließe sich auf die oben dargelegte Vorgeschichte der Selfies und deren Bezug zur Hand bzw. zum ausgestreckten Arm verweisen, sowie auf die von Robert Dörre ausgeführte Mediengeschichte der Handkamera und die stets virulente Frage »wie neu das beschriebene Phänomen überhaupt ist.« (Dörre (2021): Mediale Entwürfe des Selbst, S. 97ff) So wurden beispielsweise schon mit der 16mm-*Bolex*-Handkamera auch Hände ins Bild gesetzt, wie Rosa John für die Filme von Robert Beaver zeigt. (Vgl. John (2015): *Bolex and the Act of Filming*)

zeption von Smartphones als handgreiflichen Kameras liegen, bei denen »ein ganzes Dispositiv in unserer Hand liegt«, <sup>339</sup> um Lisa Gotto zu paraphrasieren.

Für Hände, die in digitale audio/visuelle Bilder geraten, lassen sich noch (mindestens) <sup>340</sup> zwei weitere Beispiele finden, die ich ergänzend heranziehen möchte: die Hände von Agnès Varda sowie die *Google Hands*.

In *LES GLANEURS ET LA GLANEUSE* (Agnès Varda, 2000) arbeitet die französische Regisseurin Agnès Varda mit einer digitalen Videokamera, die »nicht etwa unbemerkt oder beiläufig eingesetzt [wird], sondern [...] einen Auftritt« <sup>341</sup> hat: In den ersten Minuten ihres Films über das Sammeln stellt Varda das Gemälde *Die Ährensammlerin* von Jules Breton nach, indem sie selbst, neben dem Original stehend, ein Bündel Ähren auf ihren Schultern trägt, das sie jedoch sogleich fallen lässt, um ihre Digitalkamera hochzunehmen. »Das Filmen mit der digitalen Kamera verbindet sich so mit der Geste des Sammelns, und Agnès Varda identifiziert sich in dieser Szene als die (Bilder-)Sammlerin aus dem Titel des Films.« <sup>342</sup> Die Arbeit mit der Digitalkamera wird mehrfach im Film kommentiert und stellt ein Thema des Films dar. Im Anschluss an diese Szene filmt Varda beispielsweise die Bedienungsanleitung der Kamera und spricht über »diese neuen kleinen Kameras – sie sind digital, phantastisch.« Einen besonderen Stellenwert nehmen Aufnahmen ein, in denen Varda ihre eigene Hand filmt, während sie die Kamera mit der anderen Hand bedient. Sie begeistert sich für Kartoffeln in Herzform, die bei der Ernte aussortiert wurden, und filmt sich selbst beim Aufsammeln der Kartoffelherzen. Dazu ergänzt sie im Voice-Over: »Ich filmte sie gleich aus der Nähe und machte den gewagten Versuch, meine Hand zu filmen, die Kartoffelherzen sammelt.« In einer anderen Szene filmt Varda wieder mit einer Hand, wie die andere diesmal in spie-

339 Vgl. Gotto (2018): *Beweglich werden*, S. 239.

340 Eine weitere, in Social-Media-Videos weit verbreitete Form, die Hand vor die Kamera und ins audio/visuelle Bild zu bringen, ist es, mit der Handfläche die Kameralinse abzudecken und so Übergänge in der Montage in Form von *manuellen* Ab- und Abblenden zu simulieren: »Während die eine Hand die Kamera führt, markiert die andere Anfang und Ende einer Szene. [...] Manuelle Auf- und Abblenden können sowohl als harter Schnitt zwischen zwei Szenen wirken [...] als auch in aufeinanderfolgender Kombination als Match-Cut fungieren [...]« (Dörre (2021): *Mediale Entwürfe des Selbst*, S. 110) Diese Geste wird auch in *SELFIE* zum Beenden einer Aufnahme verwendet, wie Pietro in einer Szene erläutert und demonstriert.

341 Kohler (2004): *Die Zeichen der Zeit*, S. 77.

342 Ebd.

lerischer Geste LKWs, an denen sie auf der Autobahn vorbeifährt, mittels eines Filmtricks »einfängt«, indem sie ihre Hand vor der Kamera zur Faust ballt und die LKWs dahinter – oder scheinbar darin – verschwinden lässt. An anderer Stelle filmt sie Postkarten von Gemälden von Rembrandt, als ihre linke Hand versehentlich ins Bild gerät. Sie legt diese auf die Postkarten, filmt die Falten und Altersflecken darauf in Detailaufnahmen und kommentiert dies mit: »Das habe ich vor: mit der einen Hand meine andere filmen.« Daraufhin hebt sie ihre Finger an, sodass ein Selbstportrait von Rembrandt darunter sichtbar wird, was sie mit den Worten »Im Grunde ist es dasselbe, ein weiteres Selbstportrait« kommentiert und somit die Aufnahmen ihrer Hand in die Gattung des Selbstportraits einschreibt.<sup>343</sup> Da in *LES GLANEURS ET LA GLANEUSE* Vardas eigene Aufnahmen mit denen weiterer Kamerapersonen kombiniert werden – im Abspann werden vier weitere Personen als »collectif image,« also Bild-Kollektiv angeführt –, nehmen die filmischen Selbstportraits von Varda eine besondere Stellung ein: »The passages [...] are indeed shot by *her* on *her* digital camera, separating them from the rest of her film, which is shot by a skeleton crew.«<sup>344</sup> Die Hand, die mit der anderen Hand gefilmt wird, verdeutlicht das In-Eins-Fallen von Filmemacherin und Protagonistin, wie es zuvor bereits für die kollaborativen Produktionspraktiken dargelegt wurde und hier den Autorinnen-Status der Regisseurin unterstreicht. Varda selbst sagt in einem Interview in der Zeitschrift *Sight and Sound*: »One hand filmed and the other hand was the subject.«<sup>345</sup> Die Regisseurin ist somit gleichzeitig Subjekt und Objekt ihres Films, »a filming subject, a filmed subject and a screen image – a filmed object.«<sup>346</sup> Jenny Chamarette beschreibt die Relationalität dieser doppelten Positionierung als »liminal in-betweenness of Varda-as-subject and Varda-as-filmmaker.«<sup>347</sup> Diese Geste des sich-selbst-Filmens ist ebenfalls eine digitale Geste, die Varda selbst im Film und in Interviews<sup>348</sup> auf die Möglichkeiten digitaler Kameratechnologien um 2000 zurückführt. Zudem wird dabei – wie im gesamten Film immer wieder und wie es für die Essayfilme Vardas typisch ist – auf reflexive Weise auf den Prozess des Filmens verwiesen und zudem mit ihrer eigenen Körperlichkeit verbunden:

343 Vgl. dazu auch Rascaroli (2012): *The Self-portrait Film*, S. 59.

344 Horner (2017): *Varda's Chiasmic Hand*; Herv. i. O.

345 Varda in Darke (2001): *Refuseniks*, S. 33.

346 Chamarette (2012): *Phenomenology and the Future of Film*, S. 121.

347 Ebd., S. 119.

348 Vgl. u.a. Darke (2001): *Refuseniks*; Meyer (2001): *Gleaning the Passion of Agnes Varda*.



Her involvement and implication in her films situates her own body within the same context as the other subjects and objects of her films; rather than a didactic or guiding body, this body of Varda's is implicated into the films as coeval to and coextensive with the film's other bodies. [...] While recognising her own status as a physical body who is ethically obliged not to hide behind the camera, but to expose herself to it, the process of own-bodily implication draws attention to the process of filmmaking itself. In *The Gleaners and I*, Varda, the filmmaker, films herself filming, making visible the filming process while also eliding the traditional barriers between she who films, what is filmed and the film itself.<sup>349</sup>

Indem Agnès Varda sich selbst und ihre Körperlichkeit, gemeinsam mit der Digitalität ihrer Kamera, in den Film einschreibt, eröffnet sich wiederum das Potential, das Ungleichgewicht zwischen Filmender und Gefilmten verhandelbar zu machen. Wird durch die kollaborativen Produktionspraktiken in *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER* das ›Objekt‹ des Films zu seinem Subjekt, indem die Migrant\*innen zu Filmemacher\*innen werden, so macht sich in *LES GLANEURS ET LA GLANEUSE* Varda als filmendes Subjekt selbst zum Objekt ihres Films, indem sie neben den anderen gefilmten Sammler\*innen zu einer weiteren Sammlerin wird. Mit Hilfe von Agnès Varda lässt sich die Geste des Sich-Selbst-Filmens, insbesondere in Form des Filmens der einen Hand mit der anderen, als digitale Geste fassen.

Diese Verbindung digitaler Visualisierungspraktiken mit dem Auftauchen von Händen im Bild lässt sich mit Hilfe der *Google Hands*<sup>350</sup> weiterdenken. Dabei handelt es sich um Hände, die bei der Digitalisierung von Büchern für *Google Books* auf den Scans sichtbar sind: »Beim Scannen des Buches geschah ein Fehler, der als Abdruck einer Hand auf dem Digitalisat erkennbar ist.«<sup>351</sup> Sie sind »Paratexte zur Entstehung des digitalen Buchs« und verweisen als solche auf »die Handarbeiten in der digitalen Reproduktion«, auf die meist prekären Produktionskontexte und Arbeitsbedingungen und damit auf die »globale kapitalistische Arbeitsteilung«, die normalerweise unsichtbar bleiben (sollen).<sup>352</sup> Sie sind damit gleichsam Fehler, Störungen, die auf »das Verfahren der Digitalisierung« und damit auf »das Rauschen, das diesen Prozessen in-

349 Chamarette (2012): Phenomenology and the Future of Film, S. 120.

350 Shaykin (2016): Google Hands.

351 Gaderer (2017): Was ist eine medienphilologische Frage?, S. 36.

352 Bergermann (2016): Digitus.

härent ist«, <sup>353</sup> aufmerksam machen. Rupert Gaderer versteht die Störung der Hände als medientheoretisches Grundprinzip: »Das visuelle Hintergrundrauschen, von dem sich die Botschaft normalerweise absetzt, gehört zur Vermittlung der Botschaften. Das Rauschen der Hände gehört zum Digitalisat.« <sup>354</sup> Insofern verweisen die digitalisierten Hände ebenso auf die Materialität des Mediums wie auf die Praktiken der Digitalisierung: »Die ›störende‹ Hand lässt die Materialität des analogen Mediums Buch, den Prozess seiner Digitalisierung und das Digitalisat sichtbar werden.« <sup>355</sup> Durch die Störung werden zuvor unsichtbare Prozesse und Praktiken sichtbar gemacht, denn »die Hand ist das Sichtbar-Werden einer Eigenschaft eines medientechnischen Verfahrens, das bis zu dieser Störung durch andere Eigenschaften verdeckt war.« <sup>356</sup> Die handgreifliche Kamera schließt sowohl an die Hände von Agnès Varda, als auch an die *Google Hands* an und geht darüber hinaus. Wie bei Varda zeigt sie Hände, die mit – oder vielmehr: aufgrund der Verwendung von – Digitalkameras im Bild auftauchen. Doch werden sie nicht aktiv gefilmt und ins Bild gesetzt, vielmehr geraten sie geradezu ungewollt ins Bild und lassen sich damit im Anschluss an die *Google Hands* als Störung verstehen. Bei den Händen der handgreiflichen Kamera handelt es sich – wie bei den *Google Hands* – um Ausdruck der Digitalität der Filme und sie deuten auf deren enge Kopplung an Körper und insbesondere Hände. Demnach verweisen sie auf die Praktiken und Verfahren der Produktion ebenso wie auf die Materialität und Medialität der Kamera und markieren die von ihnen hervorgebrachten Produkte – trotz oder vielmehr gerade wegen ihrer Digitalität – als Handarbeit.

Daran anschließend lässt sich erneut die bereits für Selfies diskutierte Unterscheidung von *champ*, *hors-champ* und *hors-cadre* aufgreifen, die Florian Krautkrämer in seiner Arbeit zu Smartphone-Dokumentarfilmen in Frage stellt. Er legt dar, wie in Dokumentarfilmen »der Bereich hinter der Kamera nicht Teil des unsichtbaren diegetischen Raums [ist], sondern [...] explizit als *hors-cadre* adressiert [wird] [...], so dass sich *hors-champ* und *hors-cadre* stärker überlappen als im fiktionalen Bereich.« <sup>357</sup> Da sich insbesondere in Smartphone-Filmen die »Aufnahmesituation [...] viel stärker einschreibt« als in fiktionalen Filmen, überträgt Krautkrämer Jacques Aumonts Feststellung,

353 Gaderer (2017): Was ist eine medienphilologische Frage?, S. 36.

354 Ebd., S. 41.

355 Ebd., S. 41f.

356 Ebd., S. 42.

357 Krautkrämer (2014): Revolution Uploaded, S. 119.

das in den Filmen der Lumière-Brüder »die Grenze zwischen Filmenden und Gefilmten weniger deutlich ist und beide ihren gemeinsamen Ursprung im Realen haben« auf nicht-fiktionale Smartphone-Filme.<sup>358</sup> Krautkrämer geht davon aus, dass Smartphone-Filmen durch Perspektive, Auflösung oder eine wackelige Kameraführung die Aufnahmesituation eingeschrieben ist. Ergänzend möchte ich argumentieren, dass die handgreifliche Kamera das Zusammenfallen von filmischer und profilmischer Welt, *hors-champ* und *hors-cadre* markiert, indem die Hand, die nach der Kamera greift, sie im nächsten Moment bedient und somit die produktive Instanz in das filmische Bild hinein bringt. Filmische Welt und physische Realität werden durch die Geste die Kamera zu übergeben bzw. zu ergreifen verbunden und die Immanenz der Medien wird durch diese Geste markiert. Mit Krautkrämer lässt sich argumentieren, dass es in diesen Smartphone-Filmen »keinen Raum hinter der Kamera [gibt], der nicht zu der gefilmten Szenerie gehörte, selbst die Kamera ist Teil davon, es bleibt nur *champ* und *hors-champ*.«<sup>359</sup> Die handgreifliche Kamera als situierte, reflexive Kamera ist stets Teil der gefilmten Wirklichkeit. Sie bringt das *hors-cadre* als gesonderten Ort der Produktion zum Verschwinden. Die Hand, die nach der Kamera greift, lässt sich zudem als Erweiterung des Blicks in die Kamera verstehen. Das Verbot des Blicks in die Kamera, das in fiktionalen Filmen für die Geschlossenheit der filmischen Welt steht, aber auch z.B. in ethnographischen und dokumentarischen Filmen die vermeintliche Objektivität befördern und als »Garant des filmischen Realismus« fungieren soll, dient zudem als Trennlinie zwischen Filmemacher\*innen und ihren Subjekten.<sup>360</sup> »Dieses Blickverbot ist die offensichtlichste Form der Nichtthematisierung der Beziehung zwischen Filmenden und Gefilmten.«<sup>361</sup> Wie jedoch zuvor argumentiert wurde, ist die reflexive Thematisierung der Anwesenheit der Kamera zentral für kollaborative Produktionspraktiken, die auf der Übergabe bzw. dem Ergreifen der Kamera beruhen. Diese lässt sich über den Blick in die Kamera adressieren, wobei sich der Blick meist nicht an das Publikum, »sondern an die vermittelnde Instanz, also an Kamera, Autor oder Autorin [richtet], und [...] erst über diesen Umweg an die Zuschauer weitergegeben« wird.<sup>362</sup> In Erweiterung dessen lässt sich das Greifen nach

---

358 Ebd.

359 Ebd., S. 125.

360 Schärer (2016): Die Kamera als Trenn- und Schnittstelle, S. 115.

361 Ebd.

362 Krautkrämer (2014): Revolution Uploaded, S. 118.

der Kamera verstehen. Auch diese Geste ist nicht an ein Publikum gerichtet, sondern bezieht sich auf die Kamera und betrifft die sie bedienende Person. Beides dient als Adressierung des *hors-cadre* und damit der Überlappung von *hors-cadre* und *hors-champ*. Auch wenn das Verbot des Blicks in die Kamera – und in Erweiterung das Ergreifen der Kamera – historisch als Marker von Objektivität und filmischem Realismus gehandelt wurde, kann in entgegengesetzter Richtung argumentiert werden, dass in einer digital-medial durchdrungenen Welt gerade die Adressierung der Kamera im Dienste des filmischen Realismus steht. Wie die Kamera beim Selfie Teil der Anordnung ist, auf deren Anwesenheit der Blick in die Kamera und der ausgestreckte Arm schließen lassen, weist die nach der Kamera greifende Hand diese ebenfalls als Teil der filmischen Anordnung wie auch der gefilmten Welt aus. Versteht man die Kamera als Teil der zu filmenden Realität, auf die ihre Anwesenheit unausweichlich zurückwirkt, so lässt sich filmischer Realismus nur fassen, indem die Kamera aktiv als Teil dieser Realität ausgewiesen wird. Dies geschieht in dem Moment, in dem die Hand ins Bild gerät und nach der Kamera greift.

Die handgreifliche Kamera wird im Folgenden zunächst im Hinblick auf die Verbindung zur Hand und die taktile Bedienung von Smartphones diskutiert, darauffolgend wird die Richtung der haptischen Filmerfahrung eingeschlagen. Damit folge ich der Unterscheidung der Begriffe von Wanda Strauven,<sup>363</sup> die den Begriff *haptisch*, der sich auf die körperliche Filmerfahrung in der Rezeptionssituation bezieht, von »concrete acts of touching«, also der *taktilen* Berührung beispielsweise eines Touchscreens – oder in Erweiterung dessen beim Ergreifen der Kamera – unterscheidet. Entsprechend ließe sich die handgreifliche Kamera, wie sie bisher beschrieben wurde, als taktil fassen, weshalb der Begriff des Haptischen hier zunächst zurückgestellt wird. Die handgreifliche Kamera unterscheidet sich somit auch von der von Robert Dörre entworfenen »haptischen Kamera«, unter anderem, da sie zumeist nicht in eine Selfie-Pose überführt wird. Vor allem aber bestimmt zwar bei beiden »das manuelle Spiel mit der Kamera die Ästhetik des Bildes«,<sup>364</sup> doch geht es bei der handgreiflichen Kamera zunächst um den taktilen Moment des Greifens nach der Kamera und daraus abgeleitet um die Berührung und die konkrete Beziehung zwischen Kamera und Hand und erst in einem zweiten Schritt der folgenden

363 Vgl. Strauven (2021): Touchscreen Archaeology, S. 24.

364 Dörre (2021): Mediale Entwürfe des Selbst, S. 91.

Argumentation um die haptischen Qualitäten dieser, die Dörre als Ausgangspunkt nimmt. So gesehen ist die handgreifliche Kamera der haptischen vorgelagert. Zu ergänzen ist dabei, dass laut Dörre »die haptische Kamera sich in mindestens dreierlei Hinsicht als greifbar erweist«:<sup>365</sup> Im Hinblick auf die Verfügbarkeit der Apparate sowie der manuellen Bedienbarkeit der handhabbaren Geräte; zudem »erlangt die haptische Kamera auf Ebene der sensorischen Rezeption für die Zuschauer\_innen [sic!] erfühlbare Qualitäten.«<sup>366</sup> Die ersten beiden Punkte sind auch auf die hier entworfene handgreifliche Kamera übertragbar, doch der letzte Aspekt soll vorerst zurückgestellt werden. Die handgreifliche Kamera wird im Folgenden in erster Linie in ihrer Taktilität untersucht und anschließend um eine affektiv-sensorische bzw. haptische Dimension der Rezeption erweitert. Im Zentrum stehen dabei vor allem Smartphones als Produktions- und Rezeptionsmedien. Die sensorische Rezeption, die auf die haptische Dimension der Filmerfahrung zielt, wird zum Ende dieses Kapitels unter Rückgriff auf haptische Visualität nach Laura Marks aufgegriffen, um den Überlegungen zum Verhältnis von Hand bzw. Körper und Smartphone-Kameras und -Filmen eine weitere Dimension hinzuzufügen. Im Folgenden richtet sich der Blick zunächst auf die handgreifliche Kamera ausgehend von der ins Bild geratenen Hand und Verschiebungen im Verhältnis von Taktilität und Visualität. Dazu werden Touchscreens ebenso wie ältere digitale Kameras und auch analoge filmische Praktiken auf ihr Verhältnis zur Hand hin befragt. In der Argumentation werden das Video-Essay *With a Camera in Hand, I was Alive*, das sich mit der Berührung der Kameras mit den Händen befasst, sowie weitere Desktop-Filme, die Hände ins Bild bzw. auf den Desktop bringen, ergänzend herangezogen.

---

365 Ebd., S. 97.

366 Ebd.

## Taktilität und Visualität

»Die Welt liegt heute mehr denn je in unserer Hand. Genau genommen: unter unseren Fingerspitzen.«<sup>367</sup>

Die ins Bild geratenen Hände der handgreiflichen Kamera zeugen von der engen Kopplung von Smartphones und insbesondere deren Touchscreens an Hände, die eine Verschiebung im Verhältnis von Visualität und Taktilität andeutet.<sup>368</sup> Matthias Thiele nutzt für das Fotografieren und Filmen mit Smartphones den Neologismus ›Handygrafie‹, der ihm zufolge »die Spezifik der an das Mobiltelefon gebundenen fotografischen Geste sehr gut [trifft], da zumeist gar nicht mehr mit dem Auge, sondern allein mit den Händen fotografiert wird.«<sup>369</sup> Er geht weiter davon aus, dass sich die enge Verbindung zwischen Auge und klassischer Kamera durch den ausgestreckten Arm, der die Smartphone-Kamera auf Distanz zum Körper bringt, und durch ein auf Entfernung gehaltenes Display anstelle eines vor das Auge gehaltenen Suchers, löse. Vor allem die Größe und das Gewicht von Smartphones ermöglichen die Loslösung vom Auge und die enge Kopplung von Gerät und Hand.<sup>370</sup> Die gegenseitige Anpassung oder Durchdringung von Smartphone und Hand beschreibt Heidi Rae Cooley als ›Fit‹:

It proposes to define the particular relationship between the hand and the MSD [Mobile Screenic Device; A. J.] as a happening, which occurs at the instant of contour when the hand forms to the MSD and the MSD *gives* to the hand. [...] When hand and MSD articulate, the surfaces of the palm and the MSD mold each to the other, they interpenetrate. [...] [E]ffectively, the hand and the device undergo a ›becoming one‹.<sup>371</sup>

367 Weigelt (2019): Tasten, S. 107.

368 Da dieses Kapitel von dem Verhältnis der Kamera zur Hand ausgeht, steht hier vor allem das Visuelle im Verhältnis zum Taktilen im Vordergrund. Die auditive Dimension des Films soll dabei an entsprechenden Stellen mitgedacht werden, wird jedoch meist jedoch zurückgestellt.

369 Thiele (2010): Cellulars on Celluloid, S. 300.

370 Vgl. Szita (2021): Embodied Interaction and Immersive Film Experiences on Smartphones, S. 208.

371 Cooley (2004): It's all about the Fit, S. 137; Herv. i. O.

Auch Roger Odin beschreibt Smartphone-Filme als »eine Art des Filmens, die eher ›der Hand‹ folgt als dem Auge«, <sup>372</sup> sodass »[t]he viewer sees what the hand sees, rather than the eye.« <sup>373</sup> Er versteht Smartphones als prothetische Erweiterung der Hand, <sup>374</sup> was auch Caridad Botella aufgreift, die »the [mobile phone; A. J.] camera as a prosthetic eye in the hand, as an extension of the body« <sup>375</sup> beschreibt. Der Begriff *Hand-Kamera* muss entsprechend wörtlich genommen werden, weshalb ich ihn auf den Begriff der *handgreiflichen Kamera* zuspitzen möchte.

Da Smartphones in ihrer Hybridität verschiedene Funktionen in sich vereinen, liegen damit nicht nur die Kamera, sondern auch die Möglichkeiten zur Filmproduktion und -rezeption in den Händen. »Mit dem Smartphone haben wir sowohl die Kamera als auch den Bildschirm immer schon im Griff – unsere Hand umschließt das gesamte Dispositiv, bringt es zum Laufen und hält es in Bewegung.« <sup>376</sup> Smartphones führen sämtliche Stadien der Filmproduktion in einem handhabbaren Gerät zusammen: Kameras zum Filmen, Filter und Apps zur post/produktiven Bearbeitung, Plattformen zur privaten und semi/öffentlichen Zirkulations- sowie Rezeption. Dadurch entfalten sämtliche Etappen der Post/Produktion, Zirkulation und Rezeption von Filmen eine taktile, handgreifliche Dimension. Lisa Gotto beschreibt, wie diese zuvor getrennten filmischen Operationen in Smartphones gebündelt und von den Nutzer\*innen mit ihren Händen ausgeführt werden, die damit an der Schaffung einer filmischen Erfahrung beteiligt sind. <sup>377</sup> Mit Wanda Strauven lässt sich ergänzen, dass es eine lange Tradition taktile, händischer Praktiken der Rezeption von audio/visuellen Bewegungsbildern gibt, die Durchdringung des Alltags mit digitalen Touchscreens allerdings zu einer neuen Form der Rezeption führt: »we are now witnessing a change toward (or a return to) tactile spectatorship, which I see as a very material form of spectatorship, grounded in touch.« <sup>378</sup> Mit Smartphones liegen also nicht nur die Kamera, sondern auch der Schneidetisch, der Projektor und die Leinwand in unseren Händen.

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

373 Odin (2012): Spectator, Film and the Mobile Phone, S. 166.

374 Vgl. ebd.

375 Botella (2012): The Mobile Aesthetics of Cell Phone Made Films, S. 76.

376 Gotto (2018): Beweglich werden, S. 239.

377 Vgl. ebd., S. 241.

378 Strauven (2021): Touchscreen Archaeology, S. 244.

Die enge Kopplung von Smartphones mit der Hand und die damit einhergehende Verschiebung vom Auge zur Hand bzw. vom Visuellen zum Taktilen im Digitalen lässt sich vor allem anhand von Touchscreens nachvollziehen, die auf »[d]as Herauskristallisieren des Taktilen als bestimmendes Moment in der Digitalkultur«<sup>379</sup> verweisen und als Interfaces die hybriden Funktionen von Smartphones engführen und den Nutzer\*innen zugänglich machen. Entgegen dem »Mythos von der Unkörperlichkeit des Digitalen [...] lässt sich ›Taktilität‹ als die sinnlich-asthetische Kategorie ausmachen, die für digitaltechnische Medienkulturen von zentraler Bedeutung ist.«<sup>380</sup> Wie der Begriff bereits nahelegt, werden Touchscreens durch Berührungen der Hand und der Finger bedient, sodass sich Wischen oder Tippen als Medien-Gesten<sup>381</sup> oder eben digitale Gesten ausweisen. Entsprechend der zuvor zitierten Definition von digitalen Gesten nach Wanda Strauven, die damit Gesten meint, mit denen Finger oder Hände einen (digitalen) Bildschirm durch Berührung bedienen,<sup>382</sup> fasst sie »touch as a gesture, as a process or action of touching.«<sup>383</sup> Ihr Fokus auf »the dexterity of our hands and digits while executing these actions«<sup>384</sup> lässt sich also eher als *Fingerfertigkeit* beschreiben.<sup>385</sup> Insbesondere im Hinblick auf Smartphone-Kameras stellt dies eine wichtige Ergänzung zur Handgreiflichkeit dar, da die Übergabe bzw. das Ergreifen der Kamera um taktile, digitale Gesten der Bedienung von Smartphone-Touchscreens beim Filmen – wie beispielsweise tippen zum Starten oder Beenden der Aufnahme, zoomen mit zwei Fingern, wischen zur Einstellung von Schärfe oder Helligkeit – ergänzt werden. Die zuvor entworfene Übergabe bzw. das Ergreifen der Kamera als digitale Geste unterscheidet sich davon, da sie auf die Portabilität, Mobilität und einfache Bedienbarkeit der digitalen Geräte zurückgehen und insofern die Übergabe bzw. das Ergreifen zunächst einmal ermöglicht. Daran schließen die digitalen Gesten der Handhabung der Smartphones an, die hier in ihrer konkreten taktilen Dimension gefasst werden. Die ins Bild geratenen Hände der handgreiflichen

379 Weigelt (2019): Tasten, S. 117.

380 Ebd., S. 108.

381 Vgl. Ruf (2014): Wischen & Schreiben, S. 14.

382 Vgl. Strauven (2021): Touchscreen Archaeology, S. 120.

383 Ebd., S. 20; Herv. i. O.

384 Ebd., S. 120.

385 Hier ließe sich der oft vorgebrachte Verweis auf die Bedeutung des Wortes *digital* wiederholen, das sich vom lateinischen *digitus* ableitet, was Finger bedeutet. (Vgl. u.a. Hagener (2018): Digital/digitus; Heilmann (2010): Digitalität als Taktilität, S. 128; Schröter/Meyer (2015): Über Digitalität und Wissen).



Kamera verweisen somit auf beide Spielarten der digitalen Geste, da sie beides ins Bild einschreiben.

In ihrem als Desktop-Film angelegten Video-Essay *With a Camera in Hand, I was Alive*,<sup>386</sup> sowie in dem dazugehörigen Einführungsvideo,<sup>387</sup> die beide in der Zeitschrift *NECSUS* veröffentlicht wurden, bezeichnet Katie Bird die Kamera als Phantomgliedmaß. Von der *Panasonic DVX100*, einer digitalen Videokamera, mit der sie selbst in der Filmschule das Filmen gelernt habe, habe sie »phantom limb memories [...], because I spent so much time around [it], learning about digital cinematography.«<sup>388</sup> Diese Art der körperlichen Verbindung mit der Kamera versteht sie als etwas, das viele Kamerapersonen erleben, und das sie historisch verankert: »It's actually quite prevalent in a way that is very clearly marked by cinematographers across the history of cinematography [...], this [...] attachment to the camera as an extension of oneself.«<sup>389</sup> Da mit dieser Art digitaler Videokameras kaum noch gearbeitet wird – wie auch Bird selbst in ihren zwei Video-Essays mit digitalen Spiegelreflexkameras, Smartphone- und Laptop-Kameras bzw. im Desktop-Film ohne Kamera arbeitet –, beschreibt Bird einen Verlust und ein Verlangen danach, die Kamera in der Hand zu halten. Dem begegnet sie mit verschiedenen Videos, die sie auf ihrem Computer-Desktop arrangiert: Zunächst ein *YouTube*-Video, in denen die *Panasonic DVX100* vorgestellt wird. In Großaufnahmen sind dort Hände zu sehen, die die Kamera bedienen, das Display öffnen, das Objektiv einstellen, Knöpfe drücken, Schalter umlegen, Räder drehen. Dies bezeichnet Bird als »techno fetishism« und artikuliert ein Verlangen der Hände danach, »to lift, to hold, to open, to click.«<sup>390</sup> Diesem Begehren versucht sie in einem weiteren selbstgedrehten Video nachzukommen, indem sie zunächst verschiedene Haushaltsgegenstände mit einem der Kamera ähnlichen Gewicht, wie ein Buch, einen Messbecher mit Reis und eine Lampe, in ihren Händen hält, hin und her bewegt, dreht, erforscht. Schon zuvor war ein ähnliches Video zu sehen, in dem Bird eine neue digitale Spiegelreflexkamera in ihren Händen hält, sie dreht, die Verschlusskappe vom Objektiv nimmt, die Bedienung vorführt und letztlich mit ihrem Oberkörper ins Bild tritt, um die Kamera wie zur Aufnahme vor ihr Gesicht zu halten. Doch etwas an dieser Kamera »doesn't feel right in my

386 Bird (2023 [2021]): *With a Camera in Hand, I Was Alive*.

387 Bird (2023): Introduction to »With a Camera in Hand«.

388 Ebd.

389 Ebd.

390 Bird (2023 [2021]): *With a Camera in Hand, I Was Alive*.

hands«, <sup>391</sup> kommentiert sie. Letztlich sind in einem weiteren Video nur noch die leeren Hände zu sehen, die die Bedienung der *Panasonic*-Kamera pantomimisch nachahmen: »I try to perform my phantom limb's desire to touch, to open, to record, to hold.« <sup>392</sup> *With a Camera in Hand, I was Alive* verdeutlicht, dass die enge Kopplung der Kamera mit dem Körper und insbesondere den Händen, keine neue und ausschließlich an das Smartphone gebundene Entwicklung ist. Der Ausgangspunkt des Video-Essays ist die Frage: Wie viel wiegt eine Kamera? Bird fragt insbesondere danach, was es für Frauen bedeute, als Kamerafrau zu arbeiten und das Gewicht der Kamera in der Hand zu halten. Da sie ihr Begehren am Gewicht der Kamera festmacht, können die viel leichteren Smartphone-Kameras, ebenso wie die digitale Spiegelreflexkamera, kein adäquater Ersatz sein – auch wenn sie mit Odin als Prothesen verstanden und damit ebenso als Erweiterung des Körpers gedacht werden, wie die Kamera als Phantomgliedmaß. Bird legt damit also einen Entzug des Taktilen in neueren digitalen Medien nahe und verknüpft Filmen als händische Praktik mit früher digitaler Filmtechnik, wie es schon bei Agnès Varda gezeigt werden konnte.

Wie Bird die Taktilität früher Digitalkameras hervorhebt, so lässt sich auch insbesondere analoges Filmemachen als Handwerk verstehen, das aus dem »concrete manual editing of the filmstrip through gestures of touching, pasting and sensing the ›skin‹ of the film between the fingers« besteht, weshalb für Regisseure wie Dziga Vertov, Jean-Luc Godard oder Harun Farocki Kino eine »art of hands not less than of eyes« ist. <sup>393</sup> Zu denken ist auch an das manuelle Kurbeln früher Kameras oder das Einlegen eines Filmstreifens in den Projektor. Auch in *MIDNIGHT TRAVELER* ist in einer Montagesequenz zum Ende des Films, die verschiedene Stationen der Familie auf ihrer Flucht wiederholt, Details des Alltags zeigt und mit weiteren, nicht kontextualisierten Aufnahmen verbindet, ein Filmstreifen zu sehen, der von einer Hand gegen das Licht gehalten wird. Somit enthält auch der Smartphone-Film *MIDNIGHT TRAVELER* einen Verweis auf die händischen Aspekte analogen Filmemachens. In ihrer Medienarchäologie des Touchscreens stellt Wanda Strauven zudem frühe taktile Formen der Rezeption von Bewegtbildern heraus und zeigt auf, dass digitale Gesten – hier zugespitzt auf »gestures performed by digits«, also solche Steuerungsgesten, die mittels der Berührung von Fingern ausgeführt werden – schon vor der Erfindung von Computern und digitalen Medien vorhanden

---

391 Ebd.

392 Ebd.

393 Ackerman et al. (2020): *Mediatic Handology?*, S. 22.

sind.<sup>394</sup> Sie beschreibt, wie beispielsweise ein Daumenkino, ein Thaumatrope<sup>395</sup> oder andere »[e]arly-nineteenth-century optical toys were devices to be operated manually, to be set in motion by one hand or by the coordination of two hands.«<sup>396</sup> So argumentiert sie, dass vor-filmische »optical toys are significant not so much as visual media, but rather as *tactile* media«.<sup>397</sup> Zudem legt sie dar, dass beispielsweise die Projektionen der Camera Obscura oder Laterna Magica durchaus zur Berührung einluden, da sie oftmals in direkter Nähe zu den Zuschauer\*innen stattfanden oder auf ihnen mit Hilfe eines Zeigestock etwas verdeutlicht wurde.<sup>398</sup> Dennoch betont Strauven, dass diese »early touch-screen[s]« nicht mit Vorläufern heutiger elektronischer Touchscreens gleichzusetzen seien, da die Bedeutung des Wortes »screen« hier eine andere, vor-filmische sei<sup>399</sup> und zudem ein anderes Konzept von Digitalität angelegt wird. Dennoch lässt sich eine taktile Dimension von analogen Filmen, vor-digitalen bis hin zu vor-filmischen Medien aufzeigen. Doch insbesondere die Filmtheorie sowie das klassische Kino-Dispositiv sind stark vom (Audio-)Visuellen geprägt, wohingegen das Taktile kaum eine Rolle spielt. In der Folge eines »(potentially) interactive dispositif of early cinema«, durchlief das Kino einen Institutionalierungsprozess, »that inevitably suppressed the more active conditions of the nineteenth-century observer and turned the viewer mode into the dominant mode of moviegoing.«<sup>400</sup> Entsprechend habe Kino die kulturelle Dominanz des Visuellen befördert: »cinema was both complicit in, and a driving force of, the shift away from the tactile dimension of knowledge acquisition.«<sup>401</sup> Dieses »Primat des Visuellen«, <sup>402</sup> das sich demnach im Kino-Dispositiv gefestigt und vor allem in der Filmtheorie niedergeschlagen hat – die da-

394 Vgl. Strauven (2021): Touchscreen Archaeology, S. 117f.

395 Beim Thaumatrope handelt es sich um eine Scheibe, auf deren Vorder- und Rückseite sich jeweils ein Bild befindet (beispielsweise mit einem Vogel und einem Käfig oder einer Vase und Blumen). An den gegenüberliegenden Seiten sind Fäden befestigt, die so verdreht werden, sodass die Scheibe sich schnell dreht, wenn an den Fäden gezogen wird und die Bilder der beiden Seiten der Scheibe mittels einer optischen Täuschung zu einem Bild verschmelzen (wie dem Vogel im Käfig oder den Blumen in der Vase).

396 Strauven (2021): Touchscreen Archaeology, S. 192.

397 Ebd., S. 193; Herv. i. O.

398 Vgl. ebd., S. 183f.

399 Ebd., S. 184f.

400 Strauven (2011): The Observer's Dilemma, S. 157.

401 Schneider (2012): The iPhone as an Object of Knowledge, S. 57.

402 Gotto (2018): Beweglich werden, S. 240.

bei oftmals auch den Ton vernachlässigt –, wird durch die gesteigerte Relevanz des Taktilen herausgefordert.<sup>403</sup>

Die gesteigerte Taktilität verändert auch das Sehen. Aus dem ›Fit‹, der gegenseitigen Anpassung von Smartphones und Händen, leitet Heidi Rae Cooley ein taktiles Sehen ab, das ein Sehen im Zusammenspiel zwischen der Hand und dem Touchscreen ist: »[T]actile vision involves seeing that coincides with a hand engaging a MSD: the seeing that accompanies *fit* is seeing in which the hand (or maybe hands) always participates.«<sup>404</sup> Mit dem Fit tritt auch das Sehen in eine direkte und explizite Beziehung zum Bildschirm,<sup>405</sup> die Cooley ›Screenic Seeing‹ nennt, das »a sort of tangibility, a physicality of its own«<sup>406</sup> annimmt und aus der Berührung des Touchscreens hervorgeht. Taktilität nimmt in digitalen Touchscreens also auch eine gesteigerte Bedeutung für das Sehen ein und fällt stärker mit Visualität zusammen. Smartphones stellen laut Lisa Gotto eine »Begegnungszone von Visualität und Taktilität«<sup>407</sup> dar, sodass beide Sinnesmodalitäten »nicht länger als getrennte Sphären existieren, sondern über die Berührung aneinander vermittelt werden.«<sup>408</sup> Auch Alexandra Schneider beschreibt ein »realignment of sight and touch around the sensitive surface of the screen«<sup>409</sup> und Shirin Weigelt stellt das »Zusam-

---

403 Trotz der kultur- und theoriegeschichtlichen Dominanz des Visuellen über die anderen Sinnesmodalitäten – und somit auch über das Taktile –, lässt sich darlegen, dass auch vermeintlich visuelle Medien vielmehr multimodal bzw. multisensorisch sind. Vor allem W.J.T. Mitchell hat darauf hingewiesen, dass es keine rein visuellen Medien gibt, da sie stets mehrere Sinne ansprechen: »[O]ne corollary of the claim that ›there are no visual media‹ is that *all media are mixed media*. That is, the very notion of a medium and of mediation already entails some mixture of sensory, perceptual and semiotic elements. There are no purely auditory, tactile, or olfactory media either.« (Mitchell (2005): *There Are No Visual Media*, S. 260; Herv. i. O.) Zudem wird die Fokussierung auf das Visuelle in der Filmtheorie beispielsweise von der phänomenologischen Filmtheorie (vgl. u.a. Marks (2000): *The Skin of the Film*; Sobchack (2004): *Carnal Thoughts*), die sich mit der körperlichen Filmerfahrung befasst, oder Arbeiten zum Filmtton (vgl. u.a. Altman (1992): *Sound Theory and Practice*; Chion (1999): *The Voice in Cinema*; Chion (2012): *Audio-Vision*; Pauleit et al. (2018): *Audio History des Films*), herausgefordert.

404 Cooley (2004): *It's all about the Fit*, S. 145; Herv. i. O.

405 Vgl. ebd., S. 143.

406 Ebd.

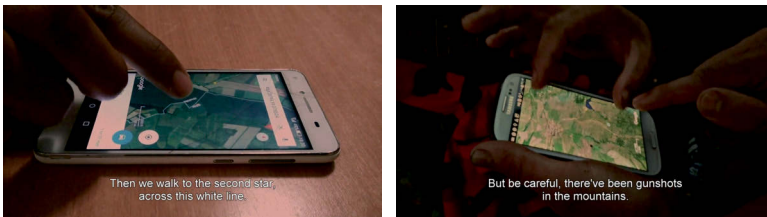
407 Gotto (2009): *Kontaktieren*, S. 28.

408 Gotto (2018): *Beweglich werden*, S. 240.

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

menfließen der taktilen und visuellen Schnittstelle im Touchscreen«<sup>410</sup> fest. Entsprechend beschreibt auch Francesco Casetti eine Verbindung zwischen Augen und Fingern während der Bedienung von Displays: »While it is the eye that supervises the operations, it is the hand that guides them. It is the hand that calls to the images and seizes them.«<sup>411</sup> Das Zusammenspiel von Visualität und Taktilität bringt jedoch auch Störungen hervor, die Timo Kaerlein als »Verdeckungsproblem« bezeichnet. Da der Touchscreen gleichzeitig »Input- und Outputgerät« ist, kann die Hand auf dem Bildschirm das Sehen stören, »wenn die Hand des Anwenders ständig im Gesichtsfeld verbleibt« und damit »erwünschte Immersionseffekte« erschwert.<sup>412</sup> Wanda Strauven weist zudem darauf hin, dass Smartphones, obwohl sie in erster Linie mit den Händen bedient werden, noch immer stark vom Blick auf das Display und damit von den Augen abhängig sind, da die Oberfläche »too smooth to be fully tactile« ist.<sup>413</sup> In digitalen Interfaces in Form von Touchscreens befindet sich das Visuelle also nicht auf dem Rückzug, wird jedoch immer stärker durch Berührung und Taktilität ergänzt.

*Abb. 15a-b: Die taktile Bedienung von Touchscreens und berührbare bzw. gehandhabte Bilder in MIDNIGHT TRAVELER.*



Quelle: MIDNIGHT TRAVELER (Hassan Fazili, 2019)

Die gesteigerte Relevanz des Taktilen im Digitalen zeigt sich nicht nur darin, dass die Geräte in den Händen gehalten werden, sondern auch »unsere Hände den Bildern selbst immer näher« rücken.<sup>414</sup> Diese wiederum erhalten

410 Weigelt (2019): Tasten, S. 116; Herv. i. O.

411 Casetti (2015): The Lumière Galaxy, S. 168.

412 Kaerlein (2013): Aporien des Touchscreens, S. 15.

413 Strauven (2021): Touchscreen Archaeology, S. 134.

414 Gotto (2018): Beweglich werden, S. 239.

den »Status der berührbaren Bilder.«<sup>415</sup> Die von Wanda Strauven entworfenen »Screenic Images« sind Bilder, die zunächst in Form von Daten vorliegen und erst auf Bildschirmen als Bilder zur Existenz gelangen.<sup>416</sup> Damit digitale Bilder dargestellt werden können, müssen die Daten aufgerufen und umgewandelt, visualisiert werden.<sup>417</sup> Strauven betont dabei, dass es sich um Bilder handelt, die gehandhabt werden: »These are images we do not immerse in but grasp and make use of.«<sup>418</sup> Entsprechend fordern digitale Bilder als »cue for action«<sup>419</sup> dazu auf, den Bildschirm und damit auch die Bilder selbst zu berühren und mit ihnen zu interagieren. »[I]n our interaction with touchscreens, we no longer touch the screen alone but instead the images on the screen.«<sup>420</sup> Mit den Touchscreens werden auch die Bilder berührbar und handhabbar, sodass Sehen mit Berühren einhergeht oder vielmehr erst durch die Berührung ermöglicht wird. Erst durch händische Praktiken werden die Bilder auf dem Touchscreen visualisiert, Hände und Finger sind also aktiv am Sehen beteiligt. Ein einfaches Beispiel dafür sind die in der Regel schwarzen Smartphone-Displays im Stand-by-Modus, die erst mit der Berührung der Finger, wie einem Tippen auf dem Touchscreen oder dem Drücken eines Knopfes, aufleuchten und den Augen etwas zu sehen geben. Auch Medieninhalte und audio/visuelle (Bewegt-)Bilder werden erst durch taktile Operationen der Hände hervorgebracht, indem sie durch tippen aufgerufen oder gestartet, mit zwei Fingern vergrößert oder mit einer Wischbewegung auf den Bildschirm oder wieder zum Verschwinden gebracht werden. Die taktile Bedienung von Touchscreens und berührbare bzw. gehandhabte Bilder zeigt MIDNIGHT TRAVELER beispielsweise, wenn die Smartphones als Karten benutzt werden. In zwei Szenen ist zu sehen, wie die Familie und weitere Migrant\*innen die Grenzüberquerung planen. Sie versammeln sich um ein Smartphone, das eine Karte in Sattellitenansicht zeigt, auf der Linien und Markierungen eingetragene sind, die auf Treffpunkte verweisen. Hände und Finger zeigen auf das Display, bewegen das Bild mit dem Finger oder vergrößern mit Daumen und Zeigefinger die Ansicht (Abb. 15a-b). So lässt sich ergänzen, dass Visualität und Taktilität im Digitalen nicht nur vermehrt zusammenfallen, sondern Sehen

---

415 Ebd., S. 240.

416 Vgl. Strauven (2021): Touchscreen Archaeology, S. 227ff.

417 Vgl. ebd., S. 228.

418 Ebd., S. 226.

419 Ebd., S. 232.

420 Ebd.

an Hände, Finger und taktile Gesten gebunden ist, die das zu Sehende erst hervorbringen. »To put it simply: touchscreen technology invites one to touch in order to see.«<sup>421</sup> Taktilität geht der Visualität in diesem Fall also voraus.<sup>422</sup> »Viewing is no longer a matter of looking alone, nor of perceptually receiving images. It entails movements with the hand [...]. There are no images prior to the moment the user conjures them up by touch.«<sup>423</sup> Nanna Verhoeff sieht in der dem Sehen vorgelagerten Berührung einen entscheidenden Unterschied zwischen Touchscreens und Kinoleinwänden oder Fernsehbildschirmen: »[T]he aspect that distinguishes the touchscreen from the cinematic or televisual screen is the fact that the screen can be, indeed, must be touched.«<sup>424</sup> Touchscreens weisen Sehen somit als taktile Praktik aus, die sich als »interfacing« beschreiben lässt: »With this term, a verb form, I refer to the practices rather than technologies of the screen-based interface.«<sup>425</sup> Aufgrund dieser »Verschiebung vom Sehen zum handhabenden Sehen«<sup>426</sup> lassen sich diese Bilder zudem im Sinne der operativen Bilder nach Harun Farocki verstehen. Darunter versteht er »Bilder, die einen Prozess nicht wiedergeben, die vielmehr Teil eines Prozesses sind.«<sup>427</sup> Auch wenn operative Bilder »do not represent an object, but rather are part of an operation«,<sup>428</sup> lässt sich ergänzen, dass Bilder auf Touchscreens sowohl etwas repräsentieren (können), als auch Teil eines Prozesses bzw. von Operationen sind, zur Handhabung aufrufen und somit eine operative Dimension aufweisen. Laut Thomas Elsaesser sind »[d]iese sogenannten operativen Bilder [...] nicht etwas, das es zu betrachten

421 Verhoeff (2012): *Mobile Screens*, S. 84.

422 Ähnliches gilt für den Ton, da meist händische Bediengesten (auf visuell-taktilen Oberflächen) notwendig sind, um Musik oder anderes audio/visuelles Material abzuspielen. Besonders deutlich wird die Hervorbringung von Tönen durch Hände und Finger, wenn das Tippen auf der Tastatur eines Smartphone-Touchscreens mit auditivem Feedback unterlegt ist, sodass durch die Berührung der einzelnen Buchstaben mit den Fingern meist dumpfe Klick-Töne entstehen. Bei Signaltönen wie dem Klingeln des Telefons oder Weckers oder dem Piepen beim Erhalten einer Nachricht verhält es sich etwas anders, da hier die Töne vielmehr dazu auffordern, das Smartphone in die Hand zu nehmen und zu bedienen (und oftmals mit dem Aufleuchten des Bildschirms und/oder Vibration einhergehen).

423 Verhoeff (2012): *Mobile Screens*, S. 84.

424 Ebd., S. 82.

425 Ebd., S. 86; Herv. i. O.; vgl. dazu auch Distelmeyer (2020): *Interface*.

426 Moskatova (2019): *Taktilität und Visualität*, S. 89.

427 Farocki (2003): *Auge/Maschine III*.

428 Farocki (2004): *Phantom Images*, S. 17.

gilt, in die man sich vertiefen, die man mit Bewunderung oder Desinteresse zur Kenntnis nehmen kann, sondern eine Reihe von Handlungsanweisungen oder Datensätzen, die in Taten übersetzt werden sollen.«<sup>429</sup> Daraus schließt Olga Moskatova: »Das Bild erweist sich nicht mehr nur als etwas, worauf aus der Distanz geschaut wird, sondern auch als etwas, das von Nahem manipuliert und operationalisiert wird. Auf digitalen Bildschirmen fordert es zur Interaktion auf.«<sup>430</sup> Die Taktilität von Smartphones und Touchscreens, die die Kameras stärker an die Hände koppelt und mit taktilen Praktiken der Bedienung einhergeht, hat also Konsequenzen für die Produktion digitaler audio/visueller Bilder wie auch für deren Rezeption.

Neben Touchscreens stellen verhältnismäßig ›klassische‹ digitale Bildschirme, die nicht berührbar sind, wie insbesondere Computer-Bildschirme ein zentrales digitales Mediendispositiv dar, die zudem als Desktop-Filme<sup>431</sup> in filmische Formen überführt werden. So bearbeitet Katie Bird in *With a Camera in Hand, I was Alive* ihr nostalgisches Verlangen danach, eine inzwischen veraltete, frühe digitale Kamera in den Händen zu halten, ausgerechnet in Form eines Desktop-Films, der in der Regel gänzlich ohne Kamera auskommt, da der Desktop und alles, was auf ihm passiert, mit einem Programm aufgezeichnet wird. Damit markiert sie gleichsam die Differenz zu der DV-Kamera, auf die sich ihr Verlangen richtet. Ich gehe jedoch davon aus, dass in diesen Filmen und Videos, die sich auf den Bildschirmen abspielen, auch der Status der berührbaren, handhabbaren Bilder verhandelt wird bzw. sie sich die taktile Operationalisierung der Bilder zunutze machen, wie ich im Weiteren

429 Elsaesser (2013): Die »Rückkehr« der 3D-Bilder, S. 58.

430 Moskatova (2019): Taktilität und Visualität, S. 89; vgl. auch Strauven (2021): Touchscreen Archaeology, S. 230ff.

431 Da diese Filme mit verschiedenen Begriffen beschrieben werden, verwende ich den Begriff Desktop-Filme als umfassenden Begriff für Filme, die auf Laptop-, Smartphone- oder anderen Bildschirmen spielen. Andere mögliche Begriffe sind u.a. »screen movie«, »screencast film«, »Zoom film« (vgl. Kiss (2021): Desktop Documentary, S. 100). Timur Bekmambetov, Regisseur bzw. Produzent mehrerer Desktop-Spielfilme wie UNFRIENDED (Levan Gabriadze, 2014), PROFILE (Timur Bekmambetov, 2018) oder MISSING (Nicholas D. Johnson/Will Merrick, 2023), prägt den Begriff »Screenlife«, der vor allem in Filmkritiken aufgegriffen wurde (vgl. Vourlias (2021): Timur Bekmambetov Unveils Slate of Screenlife Titles in Toronto). Im akademischen Kontext bzw. für Video-Essays ist der Begriff Desktop Documentary vorherrschend, der auch von Filmemacher\*innen wie Kevin B. Lee oder Chloé Galibert-Lainé selbst verwendet wird (vgl. Lee/Avissar (2023): Desktop Documentary as Scholarly Subjectivity).



argumentieren möchte. Desktop-Filme haben als »audiovisuelle[] Inszenierungen des *graphical user interface*«<sup>432</sup> das Potential, die handhabbaren, berührbaren, operativen audio/visuellen Bilder digitaler Touchscreens in filmische Ästhetiken zu überführen. Zwar weisen Desktop-Filme eine »operative Ästhetik«<sup>433</sup> auf, doch in der Regel bieten sie keine Interaktionsmöglichkeiten für die Rezipient\*innen, da sie auf dem dargestellten Desktop nicht klicken oder tippen können, und somit nicht die »eingeräumte[n] Möglichkeiten, sondern lediglich audiovisuelle Perspektiven, die (so und nicht anders) erstellt sind und ablaufen« teilen.<sup>434</sup> Desktop-Filme verweisen also auf die Handhabbarkeit und Operationalität digitaler audio/visueller Bilder, im Moment der Rezeption bleiben die Möglichkeiten der Handhabung jedoch eingeschränkt. Nach dem Starten und eventuellen Einstellen bestimmter Parameter wie Lautstärke, Helligkeit oder Sprache, sind keine taktilen oder interaktiven Praktiken mehr vorgesehen, fordern die Bilder zu keinen Operationen auf. »Gerade indem er hier negiert ist, kommt mir der operative Charakter dieser Bilder und Zeichen in den Sinn. [...] Desktop-Filme führen operative Bilder vor, indem sie ihnen das Operative nehmen.«<sup>435</sup> Zudem spielt sich *With a Camera in Hand, I was Alive*, wie auch viele andere Desktop-Filme, auf der Bildschirmoberfläche eines Laptops ab, bei denen es sich in der Regel nicht um Touchscreens handelt, die mit Händen und Fingern bedient werden. Sie weisen lediglich Spuren taktiler, digitaler Gesten auf: »Desktop videos only show us traces of the scholar's hands, as they type, click, drag... But we don't (usually) see the hands themselves.«<sup>436</sup> Die taktile Bedienung ist nur indirekt zu erkennen, denn die »gestures of literal hands are replaced by the traces of invisible handiwork«.<sup>437</sup> Durch die Bedienung von Touchpad, Mouse und Tastatur werden die Operationen der »Desktops Hands« als tippen, klicken, öffnen, schließen oder ziehen auf dem Bildschirm erkennbar.<sup>438</sup> Anders verhält es sich bei Desktop-Filmen, die Smartphone-Displays zeigen. Das von der BBC produzierte YouTube-Video *Your Phone Is Now a Refugee's Phone* ist in dieser Form angelegt und zielt auf die Rezeption auf dem Smartphone, wie der

432 Distelmeyer (2019): Durch und über Computer: Desktop-Filme, S. 213; Herv. i. O.

433 Vgl. Kiss (2021): Desktop Documentary, S. 111.

434 Distelmeyer (2019): Durch und über Computer: Desktop-Filme, S. 212.

435 Ebd., S. 213.

436 Avissar (2023): Some Thoughts Occasioned by Four Desktops.

437 Lee/Avissar (2023): Desktop Documentary as Scholarly Subjectivity, S. 277.

438 Vgl. ebd., S. 278.

Titel sowie der Zusatz »watch on a mobile« nahelegen.<sup>439</sup> Das Video zeigt das Display eines Smartphones, auf dem Aktivitäten wie das Schreiben und Empfangen von Nachrichten in einem Messenger und die Nutzung der Kamera ausgeführt werden, die suggerieren, dass das Smartphone von einer anderen Person bedient wird, wodurch »der Eindruck entsteht, das eigene Gerät werde fremdgesteuert.«<sup>440</sup> Zudem enthält das Video didaktische Elemente wie Fotos von Migrant\*innen, die Smartphones in ihren Händen halten, um deren Relevanz für Flüchtende zu verdeutlichen, oder eine Karte mit den Herkunftsländern vieler geflohener Menschen. Zum Ende des Videos wird suggeriert, dass das Smartphone zerbrochen ist, indem das Bild Risse im Display zeigt. Vor allem aber ist immer wieder ein Finger im Bild zu sehen,<sup>441</sup> der auf etwas klickt. Damit wird der Finger, der normalerweise in der Bedienung auf der Oberfläche des Touchscreens und streng genommen außerhalb des filmischen Bildes bleibt, ins Bild geholt. Auch wenn das Video die eigene Prämisse nicht konsequent umsetzt, indem es sich in verschiedenen didaktischen Einschüben direkt an die angenommenen westlichen Zuschauer\*innen richtet, gibt es hier Momente, in denen die Taktilität der Smartphone-Nutzung in filmische Ästhetiken überführt und die taktilen Gesten der Smartphone-Nutzung in den Film selbst aufgenommen werden. Auch der Kurzfilm POCKET (Mishka Kornai/Zach Wechter, 2019) ist ein Smartphone-Desktop-Film, der die fiktionalisierte Smartphone-Nutzung eines Teenagers zeigt, der durch Social Media scrollt, chattet oder das Smartphone für alltägliche Dinge nutzt. Hier

439 BBC Media Action (2018): Your Phone Is Now a Refugee's Phone [watch on a mobile].

440 Schrader (2023): Grenzen, Flucht und Medien, S. 187.

441 Dass es sich um die Hand einer *weißen* Person handelt, unterstreicht die ohnehin kritische Grundannahme des Videos, die das Smartphone einer sich auf der Flucht befindenden Person mit dem einer als »you« angesprochenen und als westlich angenommenen Person gleichsetzt und dabei die grundlegend unterschiedlichen Situationen beider außer Acht lässt. Dem liegt der Versuch zugrunde, über das vermeintliche Hineinsetzen in die Situation einer marginalisierten Person, Empathie zu stiften, der durchaus kritisch zu sehen ist. Eine ähnliche Argumentation verfolgt Francis Wagner in Bezug auf VR-Filme und legt die »Problematisierung der kolonialen Geschichte von Empathie« dar, »in der die ›Empathisierenden‹ privilegierte, weiße, westliche Subjekte und die ›Empathie-Objekte‹ nicht-weiße, marginalisierte Gruppen sind.« (Wagner (2025): Virtual Reality und die Frage nach Empathie, S. 185; Herv. i. O.) Wagner schlägt stattdessen vor, »die weiße/privilegierte Positionierung zu markieren/reflektieren und diese möglichst unbequem zu gestalten«, sodass »Empathie als eine unbequeme Erfahrung [...] [und] vielmehr als konfrontativ gedacht werden« (Ebd., S. 188; Herv. i. O.) kann.

wird die händische Bedienung des Touchscreens indirekt umgesetzt, wenn Bediengesten, die mit dem Finger ausgeführt werden, mit einem dumpfen Ton unterlegt sind, die das Geräusch des Tippens auf dem Touchscreen nachahmen. Vor allem werden die taktilen Gesten deutlich, wenn beim Tippen von Nachrichten die gewählten Buchstaben auf der Tastatur hervorgehoben werden, durch den Social-Media-Feed gescrollt wird oder durch eine Bildergalerie gewischt wird, wobei in diesem Falle kein Finger, sondern nur die Reaktionen auf die nicht als solche gezeigte Berührung des Touchscreens vorhanden sind. Während bei Desktop-Filmen auf einem Laptop händische Operationen nur indirekt in Bewegungen der Maus oder getippten Text übertragen werden, verdeutlicht *POCKET* die Berührung der Finger als audio/visuelles Feedback des Touchscreens und setzt *Your Phone Is Now a Refugee's Phone* explizit den Finger, der diese Operationen ausführt, ins Bild. Doch darin liegt auch eine Irritation, da der Finger üblicherweise nicht als Teil des Bildes wahrgenommen wird und eher im Zusammenspiel zwischen Taktilität und Visualität in der Rezeption und Bedienung von Smartphones außerhalb des filmischen Bildes zu verorten ist. Mit dem Umweg über den ins Bild gebrachten Finger bzw. die Inszenierung der Responsivität des Touchscreens bei Berührung finden die Smartphone-Desktop-Filme jedoch Formen, die Taktilität anschaulich zu machen. Beide Beispiele übersetzen die taktile Handhabung des Touchscreens somit in filmische Digitalästhetiken.

Indem die Gesten der Steuerung und Bedienung (indirekt) Teil der Filme und Videos werden, scheinen Desktop-Filme auch einen Einblick in die kreativen und intellektuellen Prozesse ihrer Entstehung zu geben,<sup>442</sup> die mit diesen Gesten verknüpft sind. Im Falle von *POCKET* und *Your Phone Is Now a Refugee's Phone* handelt es sich dabei vor allem um alltägliche Nutzungspraktiken, Video-Essays wie *With a Camera in Hand, I was Alive* gewähren Einblicke in Recherche- und Denkprozesse. Zwar handelt es sich dabei jeweils um eine zutiefst durchkomponierte Performance,<sup>443</sup> dennoch stellen vor allem Desktop Documentaries wie das Video-Essay von Katie Bird Prozesse des Recherchierens, Ordners, Argumentierens und letztlich Denkens als eine »step-by-step presentation of one's thinking process«<sup>444</sup> nachträglich aus:

442 Vgl. Strauven (2016): *The Screenic Image*, S. 152.

443 Vgl. Kiss (2021): *Desktop Documentary*, S. 107.

444 Ebd., S. 102.

[D]esktop documentaries also present the development of an idea [...] while, at the same time, being the inherent result of this development. Once again, the genre is both exploratory and explanatorily argumentative, at the same time, as combining a just-unfolding investigative method with a final display as the result of that very unfolding method.<sup>445</sup>

Dies geschieht in der vertrauten Umgebung eines aus dem Alltag bekannten Bildschirms, sodass die Präsentationsform den Erfahrungen und Praktiken der Zuschauer\*innen ähnelt,<sup>446</sup> auch wenn diese hier nicht aktiv eingebunden sind und auf Distanz gehalten werden: »The outcome, however, is a visual display to be looked at, to be absorbed by a non-interactive spectator.«<sup>447</sup> Desktop-Filme stellen also Denkprozesse auf dem Bildschirm performativ aus und stehen den handgreiflichen, operativen Bildern nahe, verweisen aber nur indirekt auf taktile Praktiken. Der Smartphone-Film *Your Phone Is Now a Refugee's Phone* hat dafür eine direktere Übersetzung gefunden. Auch in *With a Camera in Hand, I was Alive* sind nur die auf den Desktop übertragenen händischen Gesten wie tippen und klicken zu sehen, doch in verschiedenen darin zu sehenden Videos werden auch die Hände der Regisseurin, die eine Kamera oder verschiedene Gegenstände festhalten oder die Bedienung einer Kamera pantomimisch nachstellen, auf den Desktop gebracht. Davon ausgehend fragt Ariel Avissar in seiner Antwort auf Birds Video-Essay: »What happens when we CAN see the scholar's hands? Can we observe the MANUAL labor of scholarship?«<sup>448</sup> Dazu zeigt er Ausschnitte aus verschiedenen anderen Video-Essays, in denen Hände zu sehen sind, die Bücher durchblättern, Text markieren, Tastaturen bedienen, einen Bildschirm berühren oder auch Toastbrot schmieren. Damit wirft er die Frage nach händischer Wissensproduktion auf, sie sich ausgehend von der Berührbarkeit der Bilder oder vielmehr der Notwendigkeit der Berührung zur Hervorbringung von Bildern, Tönen und Informationen auf Touchscreens, umso dringlicher stellt.

In seiner *Liebeserklärung an die vernetzte Generation*, die er großväterlich als Däumlinge und Däumelinchen bezeichnet, was er von der Fingerfertigkeit des SMS-Schreibens ableitet,<sup>449</sup> befasst sich auch Michel Serres mit Wissensvermittlung unter digitalen Bedingungen. Wissen sei nunmehr weder an die

445 Ebd., S. 111.

446 Vgl. ebd., S. 102.

447 Strauven (2016): The Screenic Image, S. 152.

448 Avissar (2023): Some Thoughts Occasioned by Four Desktops; Herv. i. O.

449 Vgl. Serres (2013): Erfindet euch neu!, S. 15.

Körper einzelner Gelehrter noch als externalisiertes, objektiviertes Wissen an Bücher und andere fixe Objekte gebunden. »Neben dem Zugang zu allen Personen über das Handy und dem Zugang zu allen Orten durch GPS steht nun auch der Zugang zum Wissen offen.«<sup>450</sup> Mit dem Wandel der Techniken sieht Serres auch einen Wandel der Körper sowie des »In-der-Welt-sein[s] selbst« verbunden.<sup>451</sup> Da in digitalen Medien wie Smartphones »unerschöpfliche[] Informationsbestände« sowie Programme zur schnellen Verarbeitung großer Datenmengen vorhanden sind, halten die Nutzer\*innen »ihre vormals internen, nun externalisierten kognitiven Fähigkeiten in Händen.«<sup>452</sup> Auf diese Auslagerung des Wissens folgt für Serres die Möglichkeit zu »erfinden-ische[r] Intelligenz [und] [...] authentische[r] kognitive[r] Subjektivität.«<sup>453</sup> Indem Wissen also in Hand-greifbare Nähe ausgelagert wird, entstehe Raum für neue Formen der Wissensproduktion. Auch die Taktilität digitaler Medien und die Berührbarkeit und Handhabbarkeit digitaler Bilder hat epistemologische Konsequenzen, die an die »etymologische Verbindungen zwischen Verstehen und Anfassen« in Worten wie dem Deutschen »begreifen« oder dem Englischen »to grasp« anschließen.<sup>454</sup> So deutet Lisa Gotto den möglichen »Beginn einer neuen Epoche des filmischen Begreifens«<sup>455</sup> an und schreibt in Bezug auf berührbare digitale Bilder: »Das Erfassen und Begreifen der Welt wird im digitalen Zeitalter maßgeblich durch taktile Techniken organisiert.«<sup>456</sup> Auch Wanda Strauven geht davon aus, dass »the act of touching is about exploring and understanding the world.«<sup>457</sup> Die verstärkte Relevanz des Taktilen im Digitalen versteht Alexandra Schneider entsprechend als »shift in terms not only of media technology but also of epistemology«, <sup>458</sup> sodass Taktilität »mehr und mehr zum sinnlichen und damit zugleich denk- und handlungsbezogenen Paradigma«<sup>459</sup> wird. Auf Touchscreens werden Informationen mit Gesten der Hände und Finger taktil erschlossen und damit auch das Wissen handgreiflich. Wissensvermittlung und ästhetische Erfahrung

---

450 Ebd., S. 19.

451 Ebd., S. 22.

452 Ebd., S. 27f.

453 Ebd., S. 29.

454 Bergermann (2006): *Tastaturen des Wissens*, S. 317.

455 Gotto (2018): *Beweglich werden*, S. 239.

456 Ebd., S. 240.

457 Strauven (2021): *Touchscreen Archaeology*, S. 243f.

458 Schneider (2012): *The iPhone as an Object of Knowledge*, S. 57.

459 Weigelt (2019): *Tasten*, S. 113f; Herv. i. O.

werden somit zu einer »hands-on media experience«,<sup>460</sup> in der Visualität und Taktilität ineinanderwirken. »[T]oday we witness the emergence of an alignment of touch, vision, and immaterial objects of knowledge, which become accessible by way of a screen, a nonspecific material object.«<sup>461</sup> Desktop-Filme lassen sich daran anschließend als filmische Formen der mehr oder weniger in/direkten taktilen Organisation von Denkprozessen und somit Wissen und Wissensproduktion, aber auch alltäglichen Nutzungspraktiken und Medienerfahrungen fassen. Auch die veränderte Wissensproduktion der kollaborativen Produktionspraktiken, die auf der Übergabe der Kamera beruht, lässt sich ausgehend von konkreten Momenten der Übergabe bzw. des Ergreifens der Kamera, als eine handhabbare, taktile Form digitaler-filmischer Wissensproduktion weiterdenken. Indem Hassan Fazili in *MIDNIGHT TRAVELER* die Smartphone-Kamera ergreift, nimmt er auch das Erzählen seiner Migrationsgeschichte »selbst in die Hand«. Dies birgt das Potenzial, neue Formen der Wissensproduktion über Migration zu schaffen, wenn die kollaborativen Praktiken der Übergabe der Kamera mit den taktilen Praktiken der Smartphone-Nutzung und der Film- und Wissensproduktion zusammenfallen.

Die handgreifliche Kamera – wie auch die in/direkten Spuren händischer Praktiken in Desktop-Filmen – bringt somit nicht nur die Hände, die sie bedienen und damit den Produktionskontext und das *hors-cadre* ins Bild, sie verweist damit auch auf die zunehmende Relevanz des Taktilen im Digitalen, insbesondere im Zusammenhang mit Smartphones und Touchscreens. Die bei der Bedienung der Smartphone-Kamera ins Bild geratenen Hände zeugen ebenso von deren Verwendung als Hand-Kamera, wie auch von den taktilen Praktiken der Smartphone-Nutzung, sowohl für die Filmproduktion, als auch darüber hinaus. Mit der taktilen Dimension digitaler Filmproduktion und -rezeption geht eine Verschiebung der Wissensproduktion und -vermittlung einher. Smartphones legen nicht nur Kameras in unsere Hände, auch die Erschließung von Welt und unser Denken werden zu händischen oder vielmehr taktil-audio/visuellen Praktiken. Nicht nur »cinema is reinvented as a true tactile practice«,<sup>462</sup> auch ästhetische Erfahrung muss in einer digital-medial durchdrungenen Welt somit in ihrer taktilen Dimension gedacht werden. Das Verschmelzen von Körpern, Medien und audio/visuellen Bildern, wie sie hier dar-

460 Strauven (2021): Touchscreen Archaeology, S. 244.

461 Schneider (2012): The iPhone as an Object of Knowledge, S. 58.

462 Strauven (2021): Touchscreen Archaeology, S. 242.

gelegt wurde, deutet auf die körperliche Dimension der kinematografischen, digital-medialen Durchdringung der Welt unter den Vorzeichen der Medienimmanenz. Körper und Medien sind ebenso an der Hervorbringung und Erfahrungsmachung von Filmen und Welt beteiligt. So liegt die Produktion von Film und Welt in unseren Händen und lässt sich nicht mehr voneinander trennen, sie bedingen einander vielmehr und bringen einander hervor. Digitaler Realismus setzt genau an diesen Untrennbarkeiten und Verschmelzungen an, in denen die Hand *nach* der Kamera und zugleich *in* das Bild greift und damit in einer Bewegung die filmische Welt und die Realität durchdringt und deren Untrennbarkeit offenbart.

### Haptische Filmerfahrung

Wurden die ins Bild geratenen Hände zunächst in Richtung des Taktilen verfolgt und damit die Handhabung, Berührung und Bedienung von Smartphone-Hand-Kameras und Touchscreens in den Blick genommen, soll im Folgenden nochmals eine andere Richtung eingeschlagen und die zuvor ausgeklammerte Haptik aufgegriffen werden, die auf die Rezeptionserfahrung, die Filmwahrnehmung und die Ästhetiken zielt. Der vorangegangenen Unterscheidung der Begriffe *taktil*, der den Akt des Berührens beschreibt, und *haptisch*, der sich in der Tradition phänomenologischer Filmtheorien auf die körperliche Rezeptionserfahrung bezieht,<sup>463</sup> folgend, wird nun die Richtung des Haptischen eingeschlagen. Hier lässt sich auch die dritte Dimension von Robert Dörres Konzept der ›haptischen Kamera‹ anschließen, die »erfühlbare Qualitäten« für die Zuschauer\*innen erlangt.<sup>464</sup>

Der von Laura U. Marks geprägte Begriff der ›haptischen Visualität‹<sup>465</sup> beschreibt wie »the eyes themselves function like organs of touch.«<sup>466</sup> Dadurch werde eine körperliche Beziehung zwischen den Zuschauer\*innen und dem audio/visuellen Bild gestiftet.<sup>467</sup> Abweichend vom Ausgangspunkt dieses Kapitels geht es Marks nicht um filmische Bilder von Händen und die damit verbundene Identifikation mit einer Figur: »the haptic bypasses such identificati-

463 Vgl. ebd., S. 24ff.

464 Dörre (2021): Mediale Entwürfe des Selbst, S. 97.

465 Für eine ausführliche Auseinandersetzung mit dem Konzept vgl. Kirschall (2017): The Haptic Image Revisited; sowie Papenburg (2011): Touching the Screen, Striding Through the Mirror.

466 Marks (1998): Video Haptics and Erotics, S. 332.

467 Vgl. ebd.

on, being instead an identification with touch itself.«<sup>468</sup> Sie entwirft haptische Visualität anhand der ästhetischen Textur der Oberfläche einer Low-Resolution-Ästhetik und unscharfen, verpixelten oder körnigen Qualität von feministischer Videokunst der 1990er Jahre: »Haptic looking tends to rest on the surface of its object rather than plunge into depth, tends not to distinguish form so much as discern texture.«<sup>469</sup> Das derartige Ausstellen der Oberfläche des Mediums und der haptischen Qualität lenke die Aufmerksamkeit in reflexiver Weise auf die Materialität der Medien Film bzw. Video wie auch auf die eigene Wahrnehmung der Zuschauer\*innen.<sup>470</sup> Das Verhältnis von Berührung und Visualität steht also auch bei Marks im Mittelpunkt, wird aber vor allem wahrnehmungs-ästhetisch gefasst.

Solcherart Bilder der Oberfläche oder Textur finden sich in *MIDNIGHT TRAVELER* häufig (Abb. 16a-d), wenn durch Gitter, Zäune oder Autofenster gefilmt wird. Hier legen sich die Querstreifen der Heckscheibe über die Längsstreifen der Fahrbahnmarkierung, Zäune im Bildvordergrund erzeugen Muster oder der feinmaschige Fliegenschutz vor einem Fenster legt sich wie ein verschwommener, grünlicher Filter vor das Bild und wird nur am unteren Bildrand erkenntlich, wo er sich scheinbar aus seiner Befestigung löst. Weiße Schneeflocken in schwarzer Nacht werden zu reiner Oberfläche, wenn diese lediglich als weiße, bewegliche Punkte auf schwarzen Grund sichtbar werden und damit das Störbild eines Videosignals spiegeln, in dem rote, grüne und blaue Pixel über die Bildoberfläche flimmern. Dies kommt Marks' für das Medium Video entworfener haptischer Visualität wohl am nächsten. Doch lässt sich auch eine haptische Qualität von Smartphone-Ästhetiken beschreiben, wenn die kleinen Kameras in engen Räumen wie der Rückbank eines Autos oder der Lastfläche eines LKW, auf der sich mehrere Menschen dicht beieinander befinden, eingesetzt werden. Die im Fahrtwind wehenden Haare oder ein Tuch nehmen den Großteil des Bildes ein und verstecken Nargis, die während der Fahrt aus dem Autofenster schaut, im Bildhintergrund. Auch für *LES SAUTEURS* lassen sich haptische Ästhetiken aufzeigen. In Aufnahmen, in denen Sidibé den maximalen Zoom der Kamera verwendet, um beispielsweise Melilla hinter dem Grenzzaun zu filmen oder andere Migrant\*innen in weiter Entfernung auszumachen, wird ein anderes Register haptischer Visualität bedient. Der Zoom bringt die Bildauflösung an ihre Grenzen, sodass die

---

468 Ebd.

469 Ebd., S. 338.

470 Ebd., S. 340.



Bilder unscharf sind und einzelne Pixel sichtbar werden. Auch ein besonders schneller Kameraschwenk oder das Gegenlicht des Sonnenuntergangs, den Sidibé hinter Sträuchern und Ästen einfängt, verursachen Pixelfehler. Diese digitalen Störungen in Form von sichtbaren Pixeln, Pixelfehlern und Glitches verweisen wiederum auf die Medialität digitaler Bilder (Abb. 17a-b). Auch die Aufnahmen der Überwachungskameras weisen Oberflächenstrukturen auf, wenn die Nachtsichtaufnahmen den Wald zu schwarz-weißen Schatten werden lässt, in dem Menschen nur als Punkte erkennbar sind; das Bild, in dessen Mitte sich ein Fadenkreuz befindet, mit Streifen überzogen wird oder die Kamera nach unten schwenkt und sich die verschiedenen Ebenen der Zäune überlagern, sodass sich ein Gewebe aus den Maschen der Zäune ergibt, das den gesamten Bildraum einnimmt.

*Abb. 16a-d: Haptische Visualität in MIDNIGHT TRAVELER: Filmen durch Zäune und Fenster, wehende Stoffe im Bildvordergrund.*



Quelle: MIDNIGHT TRAVELER (Hassan Fazili, 2019)

Abb. 17a-b: Haptische Visualität in *LES SAUTEURS*: Unschärfen, Pixel und Glitches.

Quelle: *LES SAUTEURS* (Abou Bakar Sidibé/Moritz Siebert/Estephan Wagner, 2016)

Auch wenn Marks explizit keine Aufnahmen von Händen meint, entsteht ein haptischer Eindruck, wenn Nargis das filmende Smartphone in ihren Händen dreht und dabei ihre Finger vor die Linse geraten.<sup>471</sup> Damit übersetzt sich die Taktilität der Handhabung von Smartphones in haptisch-visuelle Ästhetiken. Auch die zuvor besprochenen Szenen, in denen die Filmemacher\*innen die Kamera in der Hand halten, während sie laufen oder kriechen, also herausfordernden körperlichen Aktivitäten nachgehen und das Filmen nachrangig ist, sind von Bewegungsunschärfe und unfokussierten Aufnahmen geprägt, die eine haptische Qualität erlangen. Wenn Sidibé mit laufender Kamera durch Sträucher und Büsche kriecht, nehmen Äste und Blätter den Großteil des Bildes ein. Als er vor der Polizei, die das Lager im Wald stürmt, davonläuft, sind die unscharfen Aufnahmen von den schnellen Bewegungen während des Laufens geprägt. Auch in ähnlichen Szenen in *MIDNIGHT TRAVELER*, in denen Hassan Fazili die Kamera in der Hand hält, während er und seine Familie über eine Wiese laufen und dabei nur verschwommene und verwackelte Bilder entstehen, verstärken den Eindruck der körperlichen Erfahrbarkeit. Die haptische Filmerfahrung lässt sich in diesen Momenten an die Handgreiflichkeit der Kamera rückbinden.

Die ästhetische Betonung der Oberfläche der Bilder stellt laut Marks filmischen Realismus in Frage: »It puts into question cinema's illusion of representing reality by pushing the viewer's look back to the surface of the image.«<sup>472</sup> Geht man jedoch davon aus, dass digitale Bilder ohnehin als

471 Die Szene erinnert für einen kurzen Moment an die vor die Augen gehaltenen Hände in Jane Campions *THE PIANO* (1993), von denen ausgehend Vivan Sobchack ihre phänomenologische Filmtheorie entwickelt, an die auch Marks in ihrer Argumentation anschließt. (Vgl. Sobchack (2004): *Carnal Thoughts*, S. 61ff).

472 Marks (1998): *Video Haptics and Erotics*, S. 333.

berührbare, handhabbare Bilder der Oberfläche vorhanden sind, muss das zurückgeworfen-Werden auf die Bildoberfläche und die damit erzeugte Bewusstmachung der Medialität des Films nicht als Bruch verstanden werden. Vielmehr lässt sich annehmen, dass digitale Ästhetiken der Oberfläche auf den Status der handgreiflichen, berührbaren digitalen Bilder als Bilder der Oberfläche verweisen. Indem digitale Bilder und Inhalte auf Touchscreens geradezu selbst berührbar werden, werden sie nicht nur auf der Oberfläche eines Displays visualisiert, sondern die Bilder funktionieren gleichsam *als Interface*<sup>473</sup> – oder auf Deutsch *Benutzeroberfläche*<sup>474</sup> – und damit als Schnittstelle zu den Daten, Prozessen und Operationen ihrer Visualisierung. Damit wird das Interface geradezu zum Verschwinden gebracht und das Versprechen der vermeintlichen Unmittelbarkeit aufgerufen.<sup>475</sup> Die Bedienung von Touchscreens mittels Berührung, der »Interaktionsmodus ›Direct Touch‹« bietet einen »auf der Ebene praktischen Interface-Designs vermeintlich ›unmittelbaren‹ Zugriff auf die auf dem Bildschirm visualisierten Objekte.«<sup>476</sup> Das geht mit einem »Prozess der Naturalisierung und Habitualisierung«<sup>477</sup> einher, der die zugrundeliegenden Operationen verdeckt, obwohl die Bedienung von Touchscreens »unzweifelhaft und sogar notwendigerweise auf Medientechnik beruht«.<sup>478</sup> »Technische Bilder« bzw. digitale Bilder auf Touchscreens verweisen somit »auf ihre Oberflächlichkeit und nicht auf die technischen Apparate [...], die diese produzierten«.<sup>479</sup> Entsprechend bezeichnet Ute Holl Oberflächen als »epistemisches Gespinnst«, da sie,

um zu existieren, in Größe, Beschaffenheit und Position im Raum beschrieben, beschriftet, berechnet, bemalt oder bezeichnet werden [müssen], damit sie überhaupt wahrgenommen und einer Ordnung unterstellt werden können. Der Witz der Oberflächen ist hingegen, dass sie in dem Maße verschwinden wie sie bezeichnet, berechnet, bemalt oder beschriftet werden.<sup>480</sup>

473 Vgl. Strauven (2021): Touchscreen Archaeology, S. 225ff.

474 Vgl. Heilmann (2015): Die Oberflächlichkeit des Digitalen, S. 255.

475 Vgl. Kaerlein (2013): Aporien des Touchscreens, S. 8.

476 Ebd., S. 12.

477 Ebd., S. 11.

478 Ebd., S. 18.

479 Holl (2018): Kulturtechniken filmischer Oberflächen, S. 29.

480 Ebd., S. 25.

Jedoch lässt sich dem »Gegensatz zwischen einer vorgestellten Tiefe der Geräte und deren Oberflächen«<sup>481</sup> ein Verständnis von Touchscreens und anderen Interfaces gegenüberstellen, die keine reinen Oberflächen sind, die von den dahinter verborgenen vermeintlichen Untiefen digitaler Codes und Programmierungen getrennt sind. Vielmehr gilt: »Die Oberflächlichkeit des Digitalen ist integraler Teil der Technik.«<sup>482</sup> Sie sind weder »bloßer Zusatz zum digitalen Funktionsprinzip«, noch verbergen sie ein »Wesen[] des Digitalen, das in der Tiefe der Maschinen schlummert.«<sup>483</sup> Vielmehr ist »das Konzept einer *Oberflächlichkeit des Digitalen*« nicht von den Funktionen der Codierung und Programmierung zu trennen.<sup>484</sup> Datenbasierte, operative digitale audio/visuelle Bilder beruhen auf den Prozessen der Geräte und sind daher »both a surface to be touched or clicked on and an interface, a portal toward the processual data flow [...] of media.«<sup>485</sup> Die berührbaren digitalen Bilder suggerieren also eine Unmittelbarkeit von Oberflächen, die ihre Operationalität jedoch nicht verdecken, sondern bereits integraler Bestandteil digitaler Prozesse und Codierungen sind. Werden die handhabbaren, berührbaren digitalen Bilder, wie sie sich insbesondere auf Smartphone-Touchscreens darbieten, entsprechend als Bilder der Oberfläche verstanden, so lässt sich annehmen, dass digitale Ästhetiken der Oberfläche, wie sie sich mit Hilfe der haptischen Visualität beschreiben lassen, eben jene Oberflächlichkeit des Digitalen ästhetisch aufgreifen.<sup>486</sup> Das reflexive zurückgeworfen-Werden auf die digital-filmische Medialität der Oberfläche zeichnet zudem einen digitalen Realismus in einer medial durchdrungenen Welt unter den Bedingungen der Medienimmanenz aus.

Marks entwickelt aus der haptischen Visualität zudem das Potential einer veränderten Form des Wissens, die sie als taktile Epistemologie bezeichnet:

Tactile epistemology involves thinking with your skin, or giving as much significance to the physical presence of an other as to the mental operations of symbolization. [...] Haptic cinema, by appearing to us as an object with which

---

481 Heilmann (2015): Die Oberflächlichkeit des Digitalen, S. 253.

482 Ebd., S. 266.

483 Ebd.

484 Ebd., S. 253; Herv. i. O.

485 Strauven (2021): Touchscreen Archaeology, S. 230.

486 Somit wird auch deutlich, dass die hier analytisch getrennten Begriffe taktil und haptisch durchaus zusammen zu denken und nicht klar voneinander zu trennen sind.

we interact rather than an illusion into which we enter, calls upon this sort of embodied intelligence.<sup>487</sup>

Optisches und haptisches Sehen bieten laut Marks unterschiedliche Zugänge zu Wissen. Haptische Visualität biete eine alternative Epistemologie, die die Grenzen des Visuellen anerkenne. Das Haptische sei dabei eine subversive, alternative visuelle Strategie, vergleichbar mit feministischen Praktiken, die Marks auch in postkolonialen Filmen findet.<sup>488</sup> »The critique of visual mastery in such works speaks from an awareness about the deathful and truly imperialist potential of vision. For the same reason, intercultural cinema is one of the most important sites of work on non-mastering visibility.«<sup>489</sup> Die Strategien der haptischen Visualität laufen den Erwartungen der Zuschauer\*innen zuwider, die auf ihre eigene Auseinandersetzung mit den audio/visuellen Bildern zurückgeworfen werden, wenn die Bilder den ungehinderten Zugang zu Narration, Information oder auch Spektakel verweigern.<sup>490</sup> Haptische Bilder fordern so dazu auf, von den Zuschauer\*innen aufs Neue entdeckt zu werden: »Haptic images can give the impression of seeing for the first time, gradually discovering what is in the image rather than coming to the image already knowing what it is.«<sup>491</sup> Ein derart unvoreingenommenes, entdeckendes haptisches Sehen, fordert auch die Zuschauer\*innen dazu auf, Teil an der Wissensproduktion zu haben. Die haptischen audio/visuellen Bilder in *MIDNIGHT TRAVELER* und *LES SAUTEURS* ermöglichen in ihrer körperlichen Erfahrbarkeit, die die Situiertheit der Filmemacher\*innen aufgreift, ein anderes Wissen über Migration, das erneut nicht in der Formel »shot by refugees« aufgeht, sondern audio/visuellen Strategien der haptischen Visualität und taktilen Epistemologie nutzt und an die zuvor herausgearbeitete Körperlichkeit digital-filmischer Wissensproduktion anschließt.

487 Marks (1998): *Video Haptics and Erotics*, S. 344f.

488 Ebd., S. 337.

489 Vgl. ebd., S. 347.

490 Marks (2000): *The Skin of the Film*, S. 177.

491 Ebd., S. 178.

### 3.3 Zwischenfazit: Digitale Dokumentationen

Dieses Kapitel nimmt die Übergabe bzw. das Ergreifen der Kamera, die den jeweiligen Ausgangspunkt der Filme *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER* bilden, auf zweifache Weise in den Blick: zum einen im Hinblick auf den damit einhergehenden Perspektivwechsel von Filmen *über* Migrant\*innen hin zu Filmen *von* Migrant\*innen, was an die Mobilität, Portabilität, und leichte Bedienbarkeit digitaler Kameras geknüpft und in den Begriff der digitalen dokumentarischen Geste überführt wird und zudem als Aktualisierung kollaborativer Produktionspraktiken ethnographischer Filme diskutiert wird. Zum anderen stehen konkrete Momente der Übergabe bzw. des Ergreifens der Kamera zu Beginn der hier vorgenommenen Überlegungen zur handgreiflichen Kamera, die es ermöglicht, digitale Filme und Medien – insbesondere Smartphones – auf ihr Verhältnis zur Visualität und insbesondere zur Taktilität hin zu befragen und Verschiebungen im Umgang mit audio/visuellen Bildern auf Touchscreens sowie der Film- und Wissensproduktion auszumachen.

Das Anliegen von *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER*, die Perspektive der Protagonist\*innen einzunehmen, begründet die Übergabe bzw. das Ergreifen der Kamera sowie die selbstdokumentarischen und kollaborativen Produktionspraktiken der Filme und stellt die Möglichkeit einer Umarbeitung der dominierenden audio/visuellen Politiken der Migration in Aussicht. Beide Filme rücken die Migrant\*innen als Filmemacher\*innen ins Zentrum und sind ebenso Filme über ihre Flucht wie über das Filmemachen. Das Filmen wird in beiden Fällen zur Alltagspraktik, ist untrennbar mit den Migrationsbewegungen verbunden und wird in beiden Filmen reflexiv ausgestellt. Entsprechend konnten in diesem Kapitel die mehrfachen Verstrickungen des Digitalen sowie Filmischen mit Flucht- und Migrationsbewegungen und insbesondere der alltäglichen, gelebten Realität (der Migrant\*innen) sowie der Dokumentation dieser aufgezeigt werden. So lässt sich nachvollziehen, wie aktuelle Fluchtbewegungen eng mit Praktiken der Smartphone-Nutzung verbunden sind und auf die Mobilität der Geräte angewiesen sind bzw. davon profitieren. Mobilität ist ebenso kennzeichnend für Digitalität und betrifft neben Smartphones auch die Prozessualität und Zirkulation von Daten, wie auch die Ästhetiken, was sich als ›Migrant Image‹<sup>492</sup> mit der Mobilität der Migration zusammendenken lässt. Zudem diskutieren Filmtheorien Bewegung als

492 Vgl. Nail (2019): The Migrant Image.

Eigenschaft des Mediums Film, was sich vom frühen Kino bis hin zu Filmtheorien der Digitalisierung nachvollziehen lässt. Diesen Verstrickungen von Filmen, digitalen Medien und den Realitäten der Flucht kann ein vermeintlich neutraler Ansatz der Dokumentation nicht gerecht werden, weshalb beide Filme zutiefst selbst- und medienreflexiv vorgehen und die mediale Durchdringung der von ihnen dokumentierten Realitäten als digitale Dokumentationen stets mitdenken und ausstellen. Die Trennung von Filmenden und Gefilmten sowie *champ*, *hors-champ* und *hors-cadre* und damit der filmischen und der physischen Realität wird in beiden Filmen auf mehrfache Weise eingerissen, indem das Filmen selbst Teil der gelebten und dokumentierten Realitäten ist. Diese Untrennbarkeit wird u.a. durch Unschärfe, im Film vorhandene Regieanweisungen, Adressierungen der Kamera, Aushandlungsprozesse bei laufender Kamera, Selfies oder ins Bild geratende Hände der die Kamera bedienenden Person ästhetisch markiert und ausgewiesen. Dies zeugt von einem reflexiven Ausstellen der Produktionsbedingungen und -kontexte, unter denen die Filme entstanden sind, was ich als Kennzeichen für einen digitalen Realismus unter den Bedingungen der Medienimmanenz ausweise. In beiden Filmen wird die digital-mediale, kinematografische Durchdringung der Welt besonders deutlich, da das Filmen, die Kameras und digitale Medien wie Smartphones selbstverständliche Teile der Realitäten sind, die die Filme zeigen, und nahezu durchgehend medienreflexiv eingebunden werden. Wie tief Filme in den Fluchtgeschichten von LES SAUTEURS und MIDNIGHT TRAVELER verwurzelt sind, zeigt sich zudem darin, dass für Abou Sidibé filmische Bilder von Europa eine Motivation für seine Entscheidung zu fliehen sind und auch Hassan Fazili aufgrund seiner früheren Filme fliehen muss, was er zudem in Form einer filmischen Narration bzw. gesprochenen Montage darlegt. Darüber hinaus lassen sich die kollaborativ-reflexiven Produktionspraktiken in der filmhistorischen Tradition ethnographischer Filme und insbesondere als Anschluss und Aktualisierung der Ideale Jean Rouchs verstehen. Die beiden Filme dieses Kapitels zeugen als digitale Dokumentationen entsprechend von den vielfältigen Verstrickungen von Filmen und digitalen Medien mit der Realität und bieten das Potential zur kollaborativ-reflexiven Hervorbringung digital-medial, kinematographisch durchdrungener (migrantischer) Realitäten. Somit wird auch ein anderes Wissen über Migration möglich, wenn die Migrant\*innen – im wahrsten Sinne des Wortes – selbst die Kamera ergreifen. Verschiebungen in der Film- und Wissensproduktion lassen sich sowohl in den Aushandlungsprozessen der kollaborativ-reflexiven Produktionsprak-

tiken ausmachen, als auch in der verstärkt taktil-audio/visuellen Film- und Wissensproduktion, sowie -zirkulation und -rezeption.

Die digitale dokumentarische Geste, die als ein zentraler Begriff in diesem Kapitel entwickelt wurde, versucht die Produktionspraktiken und Ästhetiken eines digitalen Realismus unter den Bedingungen der Medienimmanenz auf einen Begriff zu bringen. Darunter lassen sich sowohl die Übergabe bzw. das Ergreifen der Kamera, der Widerstand gegen Grenzregime, die kollaborativen Produktionspraktiken und auch die handgreifliche Kamera fassen. Zudem zeigt sich das reflexive und subversive Potential der digitalen dokumentarischen Geste der Übergabe bzw. des Ergreifens der Kamera in *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER*. Darin wird auch die Relevanz der Produktionspraktiken für die Untersuchung von Digitalästhetiken deutlich, was sich an den kollaborativ-reflexiven Produktionsbedingungen, wie auch an den taktil-audio/visuellen sowie haptischen Eigenschaften der handgreiflichen Kamera aufzeigen lässt. Letzteres verdeutlicht insbesondere die körperliche Dimension digitaler Medien, die vor allem anhand von Smartphones und Touchscreens diskutiert wurde. Indem sich das Taktile in das Digitale eintragen – und zugleich an filmhistorische Praktiken anschließen – lässt, zeigt sich, dass Medienimmanenz nicht nur bedeutet, dass digital-filmische Medien untrennbar in die Umwelt eingedrungen sind, sondern auch, dass sich Körper ins Digitale hinein verlängern lassen. Die digital-mediale, kinematographische Durchdringung der Realität erhält somit auch eine körperliche Dimension, die es noch weiter zu erkunden gilt.