

Angela Jouini

DIGITALE ÄSTHETIKEN IM FILM

Filmischer Realismus
im Zeitalter digitaler Medien

[transcript] Film

Angela Jouini
Digitale Ästhetiken im Film

Film

Die E-Book-Ausgabe erscheint im Rahmen der »Open Library Medienwissenschaft 2025« im Open Access.

Die Open Library Community ist ein Netzwerk wissenschaftlicher Bibliotheken zur Förderung von Open Access in den Sozial- und Geisteswissenschaften:

Vollsponsoren: Universitätsbibliothek

Bayreuth | Technische Universität Berlin / Universitätsbibliothek | Universitätsbibliothek der Humboldt-Universität zu Berlin | Universitätsbibliothek Bielefeld | Universitätsbibliothek Bochum | Technische Universität Braunschweig / Universitätsbibliothek | Universitätsbibliothek Chemnitz | Universitäts- und Landesbibliothek Darmstadt | Sächsische Landesbibliothek, Staats- und Universitätsbibliothek Dresden (SLUB Dresden) | Universitätsbibliothek Duisburg-Essen | Universitäts- und Landesbibliothek Düsseldorf | Universitätsbibliothek Erfurt | Goethe-Universität Frankfurt am Main / Universitätsbibliothek | Albert-Ludwigs-Universität Freiburg / Universitätsbibliothek | Niedersächsische Staats- und Universitätsbibliothek Göttingen | Universitätsbibliothek der FernUniversität in Hagen | Universitäts- und Landesbibliothek Sachsen-Anhalt | Gottfried Wilhelm Leibniz Bibliothek - Niedersächsische Landesbibliothek | Technische Informationsbibliothek (TIB) Hannover | Rheinland-Pfälzische Technische Universität Kaiserslautern-Landau | Universitätsbibliothek Kassel | Universität zu Köln, Universitäts- und Stadtbibliothek | Universitätsbibliothek Leipzig | Universitätsbibliothek Mannheim | Universitätsbibliothek Marburg | Ludwig-Maximilians-Universität München / Universitätsbibliothek | FH Münster | Fachhochschule Nordwestschweiz | Bibliotheks- und Informationssystem (BIS) der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg | Universitätsbibliothek Potsdam | Universitätsbibliothek Siegen | Universitätsbibliothek Vechta | Universitätsbibliothek der Bauhaus-Universität Weimar | Universitätsbibliothek Wuppertal | Zentralbibliothek Zürich | Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, Hochschulbibliothek

Sponsoring Light: Staatsbibliothek zu Berlin

- Preußischer Kulturbesitz | Universität der Künste Berlin, Universitätsbibliothek | Bibliothek der Hochschule Bielefeld | Hochschule für Bildende Künste Braunschweig | Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden - Bibliothek | Universitätsbibliothek Greifswald | Hochschule Hannover - Bibliothek | Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig | Hochschule für Musik und Theater „Felix Mendelssohn Bartholdy“ Leipzig, Bibliothek | Hochschule Mittweida, Hochschulbibliothek | Landesbibliothek Oldenburg | Universitätsbibliothek Passau | Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf - Universitätsbibliothek | Jade Hochschule Wilhelmshaven/Oldenburg/Elsfleth | ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, Hochschulbibliothek | Westsächsische Hochschule Zwickau
Mikrosponsoring: Ostbayerische Technische Hochschule Amberg-Weiden | Technische Universität Dortmund | Evangelische Hochschule Dresden | Hochschule für Bildende Künste Dresden, Hochschulbibliothek | Hochschule für Musik „Carl Maria von Weber“ Dresden Bibliothek | Palucca Hochschule für Tanz Dresden – Bibliothek | Filmmuseum Düsseldorf | Universitätsbibliothek Eichstätt-Ingolstadt | Bibliothek der Pädagogischen Hochschule Freiburg | Bibliothek der Hochschule für Musik und Theater Hamburg | Hochschule Hamm-Lippstadt | IU Internationale Hochschule GmbH | ZKM Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe | Hochschulbibliothek der TH Köln | Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig | Universitätsbibliothek Mainz | Universitätsbibliothek Regensburg | Berufsakademie Sachsen - Bibliothek | Akademie der bildenden Künste Wien, Universitätsbibliothek | THWS Technische Hochschule Würzburg-Schweinfurt

Angela Jouini

Digitale Ästhetiken im Film

Filmischer Realismus im Zeitalter digitaler Medien

[transcript]

Diese Arbeit wurde im März 2024 als Dissertation an der Universität Bremen vorgelegt und im Prüfungskolloquium am 06.09.2024 verteidigt.
Gutachter*innen: Prof. Dr. Winfried Pauleit, PD Dr. Rasmus Greiner, Prof. Dr. Andrea Seier

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://dnb.dnb.de/> abrufbar.



Dieses Werk ist unter der Creative-Commons-Lizenz BY-SA 4.0 lizenziert. Für die ausformulierten Lizenzbedingungen besuchen Sie bitte die URL <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

2025 © Angela Jouini

transcript Verlag | Hermannstraße 26 | D-33602 Bielefeld | live@transcript-verlag.de

Umschlaggestaltung: Maria Arndt

Umschlagabbildung: Bild von StockSnap auf Pixabay

Druck: Elanders Waiblingen GmbH, Waiblingen

<https://doi.org/10.14361/9783839413555>

Print-ISBN: 978-3-8376-7823-9 | PDF-ISBN: 978-3-8394-1355-5

Buchreihen-ISSN: 2702-9247 | Buchreihen-eISSN: 2703-0466

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Inhalt

- Einleitung** 7
 - Filmische Digitalästhetiken: Kontinuitäten und Transformationen 14
 - Medienimmanenz und digitaler Realismus 16
 - Ästhetiken und Praktiken 19
 - Aufbau und Vorgehensweise: Strategische Veruneindeutigung 21
- 1. Digitale Filme und filmischer Realismus** 29
 - 1.1 Digitale Filme 29
 - Historischer Abriss: Vom Tod, der Explosion und der Transformation des Kinos.... 29
 - Filme im Zeichen digitaler Medien..... 35
 - Was sind digitale Filme? Eine Ausdifferenzierung 37
 - 1.2 Filmischer Realismus..... 46
 - Was ist Filmischer Realismus? Eine Ausdifferenzierung 48
 - Historische Realismen..... 50
 - Ebenen des Realismus 53
 - 1.3 Digitaler Realismus 63
 - Analog/Indexikalität/Realismus vs. Digital/Immaterialität/Manipulation 63
 - Ästhetiken und Praktiken des digitalen Realismus 74
- 2. »I look like the real thing.«**
 - Realismus und Realness im Smartphone-Film TANGERINE** 83
 - 2.1 Smartphone-Filme *in-between* 91
 - 2.2 Smartphone-Ästhetiken und Film Look 95
 - Dynamische Formatierungen 99
 - Hollywood-Farb-Filter122
 - 2.3 Queering Hollywood 135
 - 2.4 Zwischenfazit: Realismus und Realness 147

3. Digitale Dokumentationen von Fluchtbewegungen in LES SAUTEURS und MIDNIGHT TRAVELER	151
3.1 Übergabe/Ergreifen der Kamera	156
Audio/visuelle Politiken der Migration	156
Ästhetiken und Praktiken der Mobilität	160
Digitale dokumentarische Geste	177
Kollaborative Produktionspraktiken	198
3.2 Hand-Kamera	218
Selfies	223
Handgreifliche Kamera	234
3.3 Zwischenfazit: Digitale Dokumentationen.....	268
Fazit: Digitalästhetiken des filmischen Realismus.....	271
Epilog.....	281
Danksagung	285
Literaturverzeichnis.....	287
Filmverzeichnis	321
Abbildungsverzeichnis	329

Einleitung

In *MIDNIGHT TRAVELER* (Hassan Fazili, 2019) und *SAUDI RUNAWAY* (Susanne Regina Meures, 2020) dokumentieren der Familienvater und Regisseur Hassan Fazili bzw. die junge Muna ihre Flucht aus Afghanistan bzw. Saudi-Arabien mit Smartphones. Für *SELFIE* (2019) bittet Regisseur Agostino Ferrente zwei Jugendliche, ihren Alltag im von der Mafia dominierten Neapel mit Smartphones in Selfie-Pose festzuhalten. Und Regisseur Karim Aïnouz folgt der Protagonistin von *NARDJES A.* (2020) an einem Tag im März 2019 während Protesten in Algerien mit dem Smartphone. Steven Soderbergh nutzte Smartphones als Kameras für die Spielfilme *UNSAFE* (2018), der in einer Psychiatrie spielt, und *HIGH FLYING BIRD* (2019), der von einem Baseball-Agenten handelt. Auch Sean Baker filmte *TANGERINE* (2015) mit Smartphone-Kameras und erzählt von zwei trans Sexarbeiterinnen auf den Straßen Hollywoods.

In *FREM* (Viera Čákanyová, 2019) erkundet eine nicht-menschliche Entität mit Drohnen-Aufnahmen die Antarktis. Lucien Castaing-Taylor und Verena Paravel verteilen GoPro-Kameras an Bord eines Schiffes, um den industriellen Fischfang in *LEVIATHAN* (2012) zu dokumentieren. Mit einer an ihrem Handgelenk befestigten Kamera filmt Amel Alzakout in *PURPLE SEA* (Amel Alzakout/Khaled Abdulwahed, 2020) im und unter Wasser, nachdem das Boot, mit dem sie das Mittelmeer überqueren und nach Europa fliehen will, gekentert ist. In *AN UNUSUAL SUMMER* (Kamal Aljafari, 2020) werden Aufnahmen einer Überwachungskamera verwendet, die der Vater des Regisseurs vor seinem Haus im Ramla angebracht hat. Auch *LES SAUTEURS* (Abou Bakr Sidibé/Moritz Siebert/Estéphan Wagner, 2016) zeigt Überwachungskameraaufnahmen, die am Grenzzaum von Melilla an der Grenze zwischen Marokko und der EU entstanden sind. Zudem verwendet *LES SAUTEURS*, ebenso wie *FOR SAMA* (Waad Al-Kateab/Edward Watts, 2019) oder *TAXI* (Jafar Panahi, 2015) Videokameras bzw. Digitalkameras, die das Filmen unter den gegebenen, oft prekären Umständen erst ermöglichen: das Leben in einem improvisierten

Lager im marokkanischen Wald oder in einem notdürftig aufrecht erhaltenen Krankenhaus während des Krieges in Syrien sowie das heimliche Filmen auf dem Armaturenbrett eines Taxis in Teheran.

Die Handlung von Filmen wie *MISSING* (Nicholas D. Johnson/Will Merrick, 2023), *PROFILE* (Timur Bekmambetov, 2018) oder *UNFRIENDED* (Levan Gabriadze, 2014) spielt sich jeweils auf dem Desktop eines Laptops bzw. anderer digitaler Medien wie Smartphones oder Smart-Watches ab. *HAVARIE* (Philip Scheffner, 2016) besteht auf der Bildebene einzig auf einem auf die Dauer des gesamten Films gedehnten *YouTube*-Clip. Auf diese Plattform greifen auch *LIFE IN A DAY* (Tegan Bukowski/Loressa Clisby/Kevin Macdonald, 2011), *THE UPRIISING* (Peter Snowdon, 2013) oder *OF THE NORTH* (Dominic Gagnon, 2015) zurück, die Videos eines bestimmten Tages im Jahr 2010, des sogenannten Arabischen Frühlings in Ägypten oder aus der Inuit-Community kompilieren, die Nutzer*innen auf Video-Plattformen hochgeladen haben.

All diese Filme eint, dass sie mit verschiedenen digitalen Medien entstanden sind: mit Digitalkameras, Smartphones, Drohnen, GoPros, Überwachungskameras, Desktops oder Video-Plattformen. So wie diese Filme Beispiele für die Verwendung digitaler Medien in der Filmproduktion sind, spielen diese Medien eine ebenso zentrale Rolle in der Zirkulation und Rezeption sowie der amateurhaften und semi-professionellen Produktion von Filmen und Videos. Im Zuge der Digitalisierung sind Filme weniger an das Kino gebunden und finden sich in all diesen und weiteren Medien und Orten wieder: mittels DVD und Blu-ray oder (il)legaler Streaming-Angebote im Heimkino, auf Fernseh-, Laptop- und Tablet-Bildschirmen, in sozialen Netzwerken und auf Video-Plattformen, nicht zuletzt auf Smartphones ebenso wie im öffentlichen Raum, in Museen oder Theatern. Im Zuge dieser Relocation¹ haben Filme »ihre angestammten Plätze verlassen und sind vom Filmstudio, vom Schneiderraum und vom Kino ausgewandert. Wenn nicht an ihre Stelle, so doch an ihre Seite treten neue Orte und Verortungen.«² Die postkinematografische »Explosion des Kinos«,³ die digital bedingte Grenzüberschreitung der Filme in die Welt, stellt eine Erweiterung des klassischen Film-Verständnisses dar, das unter anderem vom Kino-Dispositiv ausgeht. Nicht nur die Rezeption ist nicht mehr an das Kino als Ort gebunden, ebenso haben die Produktion und

1 Casetti (2015): *The Lumière Galaxy*, insb. S. 17–42; s. auch Casetti (2014): *Relokation des Kinos*.

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

3 Casetti (2010): *Die Explosion des Kinos*.

Zirkulation von Filmen neue Orte und Medien gefunden: Smartphones, Apps, Programme und Plattformen versprechen, dass jede*r zu Filmemacher*innen werden kann. Entgegen der Annahme, dass digitale Medien in Konkurrenz zum Kino stehen, was letztlich bedeuten würde, dass Kinos längst totgesagt und Filme ständig im Begriff sind, zu verschwinden, lassen sich digitale Medien vielmehr als Erweiterung und Ergänzung verstehen. So wird der Großteil der heute im klassischen Kino gezeigten Filme digital projiziert, post/produziert und meist auch mit digitalen Kameras gefilmt. Auch auf *Netflix* und anderen Streaming-Plattformen sehen wir nach wie vor Filme – nicht selten im sogenannten Heim-Kino, ob vom Sofa aus auf dem Fernseher, im Bett auf dem Laptop oder unterwegs auf dem Smartphone – und groß angelegte Serienproduktionen weisen cinematische Qualitäten auf. Doch spätestens sobald weitere digitale Medien ins Spiel kommen, werden die Kategorien unklarer: Sind *TikTok*-Videos Filme? Oder filmische Formen? Wo genau sich die Grenzen zwischen dem Filmischen und dem vermeintlich nicht-Filmischen, zwischen Kino und Post-Cinema, zwischen *Film-Film* und irgendwas anderem, *nicht mehr so richtig Film* ziehen lassen, ist dabei unklar und steht immer wieder zur Disposition. Klar scheint nur, dass die Digitalisierung die Kategorien Film und Kino ins Wanken gebracht hat. Und wie verhält es sich mit den oben vorgestellten Filmen? Filme, die den klassischen Produktionsweisen folgen, oftmals mit der Unterstützung einer Produktionsfirma entstehen, auf Festivals gezeigt und teilweise ausgezeichnet werden und eine Kinoauswertung, häufig mit Unterstützung eines Verleihs erhalten – und die mit eben jenen digitalen Medien produziert wurden, die ein klassisches Verständnis von Film an seine Grenzen bringen. Genau hier setze ich in dieser Arbeit an. Filme und digitale Medien stehen in einem engen Austauschverhältnis miteinander und wirken jeweils aufeinander zurück, so ein Ausgangspunkt meiner Überlegungen. Ich gehe davon aus, dass sich das Verhältnis von Filmen und digitalen Medien in eben jenen zuvor skizzierten Grenzbereichen des Filmischen besonders gut nachvollziehen lässt. Dabei geht es jedoch nicht darum, Grenzen einziehen und zu medialen Bestimmungen des filmischen, nicht-filmischen oder digital-filmischen gelangen zu wollen. Vielmehr interessieren genau diese Zwischenbereiche, in denen Filme und digitale Medien aufeinandertreffen, wenn digitale Medien in filmische Logiken überführt werden. Um sich dem Verhältnis von Filmen und digitalen Medien zu nähern, werden eben jene Filme in den Blick genommen, die mit digitalen Medien entstanden sind und trotz ihrer postkinematografischen Veranlagung klassischen Kino-Logiken der Produktion und Auswertung folgen. Die Filme changieren in

Produktion, Distribution bzw. Zirkulation und Rezeption, vor allem aber, wie es hier im Fokus steht, in ihren Ästhetiken, zwischen digitalen Medien und Filmen. Während Filme im Zuge der Digitalisierung das Kino verlassen und in all diesen Medien zu finden sind, wirken digitale Medien ebenso auf Filme zurück, sind an der Produktion beteiligt und bringen Ästhetiken mit sich, die im Zuge dieser Arbeit als filmische Digitalästhetiken gefasst werden.

Damit ist bereits skizziert, was in dieser Arbeit als digitale Filme verstanden bzw. als eine spezifische Ausformung digitaler Filme in den Blick genommen wird: Die digitalen Filme, die in dieser Arbeit im Fokus stehen, bedienen sich digitaler Medien und führen diese zurück in klassische filmische Logiken. Die Filme verwenden Medien, die zunächst außerhalb des Kino-Dispositivs stehen, jedoch Teil der postkinematografischen Explosion des Kinos sind. Oder anders, um eine negative Definition anzubieten: digitale Filme, die in dieser Arbeit nicht (hauptsächlich) betrachtet werden, sind einerseits amateurhafte oder semi-professionelle filmische Formen beispielsweise auf Social Media, die zwar postkinematografisch sind und den digitalen Filmen dieser Arbeit nahestehen, denen aber meist die Rückführung in klassische filmische Produktions- und Auswertungslogiken fehlt; und andererseits Filme, die mit professionellen digitalen Kameras gefilmt oder digital post/produziert wurden – und beispielsweise mit CGI (Computer Generated Images) oder Visual Effects arbeiten –, die zwar innerhalb klassischer, professioneller Kino-Logiken operieren, allerdings in der Produktion keinen direkten Bezug zu den digitalen Medien der Relocation der Filme aufweisen. Ausgangspunkt sind auch nicht die Orte und Medien der Rezeption – das Kino, oder aber die Bildschirme im privaten Gebrauch oder öffentlichen Raum – sondern insbesondere digitale Medien, wenn sie in der Filmproduktion verwendet werden, sowie die damit einhergehenden Praktiken und Ästhetiken. Digitale Filme werden also auf die Verwendung digitaler Medien der filmischen Relocation in der Filmproduktion und deren Rückführung in Kino-Logiken enggeführt.

Digitale Medien sind ebenso in den Alltag eingebunden, wie sie der Produktion, Distribution bzw. Zirkulation oder Rezeption von Filmen dienen. Sie sind somit Teil der Realität, auf die die Filme sich beziehen und in die sie zugleich mittels digitaler Medien eindringen. Daher ist anzunehmen, dass dies Konsequenzen für den filmischen Realismus mit sich bringt. Es eröffnen sich Fragen zum Verhältnis von digitalen Filmen und digital-medial durchdrungener Welt sowie der filmischen Reflexion der digitalisierten Umwelt, die im Verlauf der Arbeit unter dem Begriff der Medienimmanenz diskutiert und mit Realismus-Theorien zusammengedacht werden. Die Digitalisierung

wirkt in den theoretischen Debatten zu filmischem Realismus wie ein Brennglas, durch das fundamentale Fragen zur Bestimmung des Films, wie auch zu seinem Realitätsbezug aufgeworfen und neu diskutiert werden. Im Zuge der Digitalisierung spitzt sich die »Frage nach dem Realismus im postfotografischen Zeitalter zu, was in erster Linie verdeutlicht, wie klärungsbedürftig der Realismusbegriff überhaupt ist, wenn er von technologischen, epistemologischen, ästhetischen und politischen Diagnosen herausgefordert wird.«⁴ Frühe Debatten zur Digitalisierung des Films, wie sie um die Jahrtausendwende geführt wurden, gehen vom vermeintlichen Verlust der Identität des Films, dessen Materialität und Indexikalität und damit des filmischen Realismus aus. Die digital-mediale, postkinematografische Erweiterung wird als Instabilität des Films gedeutet und insbesondere über den vermeintlich verlorenen Realitätsbezug verhandelt. Auch wenn diese Positionen inzwischen aktualisiert wurden, bleibt die Frage nach dem Verhältnis digitaler audio/visueller Bilder⁵ und Medien zur Wirklichkeit virulent. Zugleich kommen aktuelle Auseinandersetzungen mit filmischem Realismus nicht ohne einen Verweis auf die weiterhin bestehende Gültigkeit oder notwendigen Anpassungen der gängigen Theorien unter den Bedingungen der Digitalisierung aus.⁶ Darin zeigt sich insbesondere, dass sich filmischer Realismus und Digitalität nicht unabhängig voneinander denken lassen und sich vielmehr gegenseitig beschreiben und problematisieren. So lässt sich filmischer Realismus nicht von seiner engen theoretischen Bindung an analoge Filme sowie die Aktualisierung der Theorien im Kontext der Digitalisierung trennen und digitale Filme lassen sich nicht unabhängig von ihrem Realitätsbezug denken. In dieser Arbeit werden entsprechend Digitalästhetiken des filmischen Realismus untersucht.

Diese Arbeit schließt zum Einen an Diskussionen der Digitalisierung von Filmen und Kinos in der Filmwissenschaft an, wie sie vor allem in den 1990er und 2000er Jahren zunächst in Form von Verlusterzählungen geführt wurden – insbesondere des Kinos als Ort der Filme sowie der Materialität des Filmstreifens, der Indexikalität und dem damit einhergehenden privilegierten

4 Pischel (2017): Indexikalität und filmischer Realismus, S. 9.

5 Der Begriff Bilder wird in dieser Arbeit im Sinne von audio/visuellen (Bewegt)bildern verstanden und meist als audio/visuelle Bilder verwendet. Bilder in dem Sinne können also ebenso Ton und Bewegung einschließen oder rein visuell und unbewegt vorliegen; sie können filmisch, fotografisch oder anderer Art sein. Der Begriff soll i.d.R. keine Reduktion auf die reine Bildebene darstellen.

6 Vgl. u.a. Knaller (2010): Realismus und Dokumentarismus; Pantenburg (2018): Neo-, Sur-, Super-, Hyper-; Pischel (2017): Indexikalität und filmischer Realismus.

Wirklichkeitsbezugs des Films, die gemeinsam als Verlust der Identität des Films gefasst wurden – und denen in den 2010er Jahren mit dem Entwurf des Post-Cinema begegnet wurde, das das Angebot macht, den Fortbestand einer Identität des Films im Wandel zu denken und somit Brüche in Kontinuitäten zu überführen. Der Ansatz dieser Arbeit ist es jedoch, weder an den längst überwundenen Verlusterzählungen festzuhalten, noch sich den Verlockungen der Kontinuitätserzählungen des Post-Cinema hinzugeben, die eine Geschichte der Transformationen des Kinos seit seinen Anfängen nachzeichnet, in die sich die Digitalisierung geradezu nahtlos einfügen lässt. Vielmehr werden digitale Filme in dieser Arbeit in einem Spannungsfeld zwischen Umbrüchen und Anschlüssen verortet, das sich zugleich als Spannungsfeld zwischen Neuerungen digitaler Medien und dem Fortbestand filmischer Traditionen ausweist (s.u.). Daher stehen Filme im Fokus, die mit den eingangs kaleidoskopartig aufgefächerten digitalen Medien arbeiten und als solche als eine spezifische Ausformung digitaler Filme gefasst werden, somit also dieses Spannungsfeld in sich vereinen. Filmtheoretische Auseinandersetzungen mit der Digitalisierung haben sich noch bis in die 2010er Jahre an dem Wesen oder den Orten des Films abgearbeitet⁷ und damit mehr oder weniger direkt die Verlusterzählungen bearbeitet – auch wenn versucht wurde, sie umzuschreiben – und letztlich stark medienontologisch geprägte Positionen eingenommen. In dieser Arbeit möchte ich hingegen digitale Filme ausgehend von den Ästhetiken in den Blick nehmen. Damit schließe ich vor allem an aktuellere Arbeiten an, die sich mit der Digitalisierung aus einer filmwissenschaftlichen Perspektive befassen und die nicht mehr den Anspruch einer solchen Allgemeingültigkeit erheben, sondern sich digitalen Filmen durch einzelne Phänomene nähern, die nicht weniger aussagekräftig sind, allerdings von der Einsicht zeugen, dass sich ›die Digitalisierung des Films‹ nicht als ganzheitliches Phänomen fassen lässt.⁸

7 Vgl. u.a. Casetti (2015): *The Lumière Galaxy*; Hagener et al. (2016): *The State of Post-Cinema*; Rosa/Hediger (2016): *Post-what? Post-when?*; Sommer et al. (2011): *Orte filmischen Wissens*.

8 Ich möchte insbesondere auf Elisa Linseisens Arbeit zu High Definition und postproduktivem Image Processing verweisen, über das sie das Verhältnis digitaler Filme zur Realität befragt (Linseisen (2020): *High Definition*). Relevant sind außerdem die Arbeiten von Lisa Gotto zu Smartphone-Filmen (Gotto (2018): *Beweglich werden*) oder von Olga Moskatova, die sich aus filmwissenschaftlicher Perspektive mit GIFs (Moskatova (2020): *Überschuss, Detail, Bewegung*), vertikalen Smartphone-Filmen (Moskatova (2020): *Vertical Screening*; Moskatova (2021): *Ästhetik des Vertikalen*) oder

Zum anderen befasst sich diese Arbeit mit Theorien des filmischen Realismus. Unter dem Stichwort der Indexikalität bzw. des Indexverlustes im Digitalen wird filmischer Realismus zu einem der Kampffelder, auf denen die Digitalisierung verhandelt wird. Auch wenn sich die Verlusterzählungen nicht halten lassen, wie ich im folgenden Kapitel argumentiere, werden Fragen des Wirklichkeitsbezugs und Wahrheitsgehalts digitaler audio/visueller Bilder immer wieder aufgeworfen und bleiben gesellschaftlich relevant – zu denken ist beispielsweise an aktuelle Debatten zu Deepfakes oder audio/visuellen Bildern und Texten, die von Künstlicher Intelligenz erstellt wurden und in einem größeren Rahmen der Fake News stehen. Hier schließt die Arbeit an Positionen an, die das Verhältnis von Wirklichkeit und Digitalbildlichkeit kritisch-produktiv hinterfragen, ohne die Befähigung zum Wirklichkeitsbezug pauschal zu verwerfen.⁹ Parallel dazu finden sich jüngere theoretische Auseinandersetzungen mit filmischem Realismus, die von der Digitalisierung nahezu unberührt scheinen, und in dieser Arbeit vor allem für die theoretische Rahmung herangezogen werden.¹⁰

Die Entwicklung der Realismus-Debatte unter den Vorzeichen der Digitalisierung deutet bereits an, dass es wenig sinnvoll erscheint, einen digitalen Realismus definieren zu wollen. Vielmehr bietet es sich an, das Verhältnis von digitalen Filmen und filmischem Realismus immer wieder neu zu befragen.

auch Fragen der Taktilität (Moskatova (2019): Taktilität und Visualität) befasst. Florian Krautkrämer beschäftigt sich insbesondere mit digitalen Kameras, wie Smartphones (Krautkrämer (2014): Revolution Uploaded) oder GoPros (Krautkrämer (2017): »All filmed on a GoPro HD Hero 2«) oder mit dem digitalen Bildphänomen des Selfies (Krautkrämer/Thiele (2018): The Video Selfie as Act and Artifact of Recording; s. dazu auch Eckel et al. (2018): Exploring the Selfie; Ullrich (2019): Selfies). Weitere Felder, in dem Medien- und Filmwissenschaft bezüglich der Digitalisierung aufeinandertreffen, sind die Format Studies (Sterne (2012): MP3. The Meaning of a Format; Wasson (2015): Formatting Film Studies; Fahle et al. (2020): Medium | Format), Arbeiten zu Filtern (Bergermann (2019): Shirley and Frida.; Glanz (2023): Filter) oder zum Interface bzw. zu Desktop-Filmen (Distelmeyer (2023): A Case for Interface Studies; Kiss (2021): Desktop Documentary). Zudem sei auf die Reihe *Digitale Bildkulturen* (Herausgegeben von Wolfgang Ullrich und Annekathrin Kohout) verwiesen, deren einzelne Bände sich jeweils verschiedenen digitalen audio/visuellen Bildphänomenen widmen.

9 Vgl. u.a. Dirk (2020): Zweifelhafte Zuschreibungen; Doll (2012): Entzweite Zweierheit?; Linseisen (2020): High Definition; Krautkrämer (2022): Die Kamera abgeben; Steyerl (2008): Die Farbe der Wahrheit.

10 Vgl. Kirsten (2013): Filmischer Realismus.

Da sich weder digitale Filme noch filmischer Realismus definitorisch festlegen lassen, werden beide Felder in dieser Arbeit zunächst ausdifferenziert und in ihren vielfältigen Bedeutungsebenen dargelegt. Entsprechend wird der Begriff in dieser Arbeit nicht im Sinne einer Bestimmung *des* digitalen Realismus verwendet, dem bestimmte Eigenschaften zugeschrieben werden. Vielmehr werden darunter verschiedene Zugänge, über filmischen Realismus in digitalen Filmen nachzudenken sowie das Verhältnis von digitalen Filmen und filmischem Realismus als Spannungsverhältnis gefasst und auf die Ästhetiken und Produktionspraktiken hin befragt, sodass sich Digitalästhetiken des filmischen Realismus beschreiben lassen.

Daraus leiten sich folgende Fragestellungen ab: Welche filmischen Digitalästhetiken bringt die Rückführung digitaler Medien in die Filmproduktion mit sich? Welche Konsequenzen hat die kinematografische, digital-mediale Durchdringung der Welt für das Verhältnis digitaler Filme zur Realität und die Ästhetiken des filmischen Realismus? Wie verhalten sich die Kontinuitäten des Filmischen zu den Transformationen und Umbrüchen der Digitalisierung?

Filmische Digitalästhetiken: Kontinuitäten und Transformationen

Die Umbrüche der Digitalisierung stehen in Relation zu Anschlüssen an Vorangegangenes. Entsprechend stehen digitale Filme in einem Spannungsverhältnis aus Transformationen und Kontinuitäten, so eine grundlegende These dieser Arbeit. Dieses Spannungsfeld wird auf seine Ästhetiken hin befragt. Dazu werden die Veränderungen der Digitalisierung nicht in Kontinuitäten des Filmischen überführt, wie es eine der Argumentationslinien des Post-Cinema nahelegt und in Kapitel 1.1 ausgeführt wird, die sich damit den Verlusterzählungen, die die Digitalisierung als radikalen Bruch auffassen, entgegenstellt. Vielmehr verstehe ich die Digitalisierung in dieser Arbeit weder als radikale Veränderung noch als Fortführung bestehender Ordnungen unter sich verändernden Bedingungen. Weder werden analoge filmische Logiken im Sinne eines ›business as usual‹¹¹ schlicht ins Digitale übertragen, noch handelt es sich um einen grundlegenden Bruch, der den ›Tod des Kinos‹¹² herbeiführt. Vielmehr ergibt sich »ein heterogenes Feld von Brüchen, Korrespondenzen und verdeckten Kontinuitäten zwischen analogen und digitalen Bildkulturen und

11 Elsaesser (2008): Das Digitale und das Kino, S. 44ff.

12 Cherchi Usai (2001): The Death of Cinema.

ihren Techniken, Praktiken und Wahrnehmungen.«¹³ Die Transformationen der Digitalisierung, die veränderte Produktionsprozesse, Distributions- bzw. Zirkulationsformen, Aufführungs- und Rezeptionspraktiken sowie eigene digitale audio/visuelle Bildkulturen, Praktiken und Ästhetiken mit sich bringen, folgen gleichzeitig nach wie vor bestehenden filmischen Logiken und schließen an filmhistorische Traditionen an. Dieser Befund wird jedoch nicht in eine Fortschreibung der Filmgeschichte unter sich ständig verändernden Vorzeichen überführt, sondern vielmehr in genau diesem Spannungsfeld produktiv gemacht, indem die dabei entstehenden Reibungen in den Blick genommen und die Praktiken und Ästhetiken digitaler Medien ebenso ernst genommen werden wie die filmischen. Im Spannungsfeld aus Kontinuitäten und Transformationen bietet sich die Möglichkeit, postkinematografische Logiken zu erweitern.

Die Veränderungen, Brüche und Neuerungen stehen neben Fortführungen und Anknüpfungen an Traditionen und bestehende Logiken, die durchaus im Widerspruch stehen können. Digitale Filme aktualisieren filmische Logiken, beziehen sich dabei ebenso auf filmhistorische Traditionen und bringen diese mit Praktiken und Ästhetiken digitaler Medien zusammen. Das sich damit eröffnende Spannungsfeld zwischen Neuerungen und Umbrüchen der Digitalisierung und dem Fortbestand filmischer Logiken soll jedoch nicht zugunsten des einen oder anderen aufgelöst werden. Auch soll damit keine neuerliche Binarität hergestellt werden, indem Filme mit etwas Traditionellem gleichgesetzt werden, während digitale Medien für etwas Neues stehen. Vielmehr werden die filmischen Ästhetiken und Praktiken, wenn sie auf die Ästhetiken und Praktiken digitaler Medien treffen, als filmische Digitalästhetiken gefasst und auf ihre Anschlüsse und Umbrüche hin befragt. Somit steht das Verhältnis von Filmen und digitalen Medien im Fokus, das in seinen Wechselbeziehungen betrachtet und dabei relational gedacht wird: »Relationalität heißt hier Verwobenheit, Verwiesenheit, Verflochtenheit, Verbundenheit, Bezogenheit, das Prinzip des Im-Verhältnis-zueinander-Stehens, des Miteinander-verbunden-Seins. Etwas relational zu denken, bedeutet, es in Verhältnismäßigkeiten zu denken.«¹⁴ Digitale Filme stehen in einem Spannungsfeld zwischen Filmen und digitalen Medien, die sich jeweils gegenseitig beeinflussen, herausfordern, hervorbringen, unterminieren. Filmische Digitalästhetiken stellen somit keine einfache Rückführung in filmische Logiken dar, sondern fordern

13 Oxen (2021): *Instabile Bildlichkeit*, S. 9.

14 Richter-Hansen (2020): *Verwobene Imaginationen der Kontakt-Krise*.

diese vielmehr heraus, schließen an diese an, erneuern oder unterlaufen sie und bringen eigene digital-filmische Ästhetiken und Praktiken hervor. So wie »[a]ls fundamental relational Verstandenes [...] sich erst im Zuge des Im-Verhältnis-zueinander-Werdens [konstituiert]«,¹⁵ ist das Spannungsverhältnis von digitalen Medien und filmischen Traditionen konstitutiv für digitale Filme. Das Anliegen dieser Arbeit ist es daher, das Verhältnis digitaler Filme zu filmischen Traditionen, als auch zu digitalen Medien, auszuloten.

Medienimmanenz und digitaler Realismus

Dass Filme sich vom Kino lösen und in verschiedene digitale Medien eintauchen, hat auch Auswirkungen auf die Außenwelt, in die Filme im Zuge der Digitalisierung eindringen. Dies führt zu einer »increasing presence of cinema in our daily lives, often far from its traditional support and apparatus.«¹⁶ Malte Hagner diagnostiziert eine kulturelle, ökonomische und ästhetische Grenzüberschreitung und -verschiebung, die digitale Filme in unsere Umwelt eindringen lassen.¹⁷ Filme sind allgegenwärtig in unserer Lebensrealität und »das Kino [hat] das Gewebe des Alltagslebens derart durchdrungen«, dass »keine Position des Außerhalb mehr existiert«¹⁸ und von einer »kinematographisch durchformt[en]«¹⁹ Kultur zu sprechen ist. Daher scheint auch ein traditionelles Denken über das Verhältnis von Film und Realität obsolet,²⁰ das davon ausgeht, dass Filme eine von ihnen unabhängig existierende Umwelt objektiv festhalten könnten. Vielmehr befinden wir uns in einem »Zeitalter der Medienimmanenz, in dem es keinen transzendentalen Horizont mehr gibt, von dem aus wir Urteile über die allgegenwärtigen medialisierten Erfahrungen abgeben können«, ²¹ so Hagner. Somit fallen nicht nur Filme und digitale Medien stärker zusammen. Indem sich Filme vom Kino lösen, selbst digital sind und über digitale Medien allgegenwärtig werden, sind sie stets bereits Teil einer ebenso digital-medial wie kinematografisch durchdrungenen Umwelt. Ein

15 Ebd.

16 Casetti (2015): *The Lumière Galaxy*, S. 28.

17 Vgl. Hagner (2011): *Wo ist Film (heute)?*, S. 51.

18 Ebd., S. 52.

19 Hediger (2011): *Kino nach dem Kino. Zur gesellschaftlichen Lage des Films*, S. 32.

20 Vgl. Hagner (2011): *Wo ist Film (heute)?*, S. 52.

21 Ebd.

Ausgangspunkt dieser Arbeit besteht daran anschließend darin, dass auch filmischer Realismus – der grundlegend das Verhältnis von Filmen und Realität beschreibt – unter den Bedingungen der Medienimmanenz neu befragt werden muss.

Hagener verweist darauf, dass der Befund der Medienimmanenz sich nicht ausschließlich auf die Digitalisierung zurückführen lasse, da »es eben nicht um eine veränderte Logik geht, die sich kausal auf die Digitalisierung zurückführen lässt, sondern dass diese Entwicklungen komplexer und weitreichender sind, in ihren Gründen wie auch in ihren Resultaten.«²² Dies unterstreicht Hagener mit einem Verweis auf eine Beobachtung Edgar Morins aus den 1950er Jahren: »In der Art, wie Menschen sprechen, sich kleiden und benehmen, in der Art, wie wir Bilder wahrnehmen und verstehen, leben wir in einem kinematografischen Universum – der Film ist zu einer eigenen Kultur geworden, zu einer Lebensform.«²³ Allerdings lässt sich das Konzept der Medienimmanenz durchaus an die postkinematografische Relocation – und damit an Dynamiken der Digitalisierung – koppeln, was wiederum unterstreicht, dass die Digitalisierung keinen radikalen Umbruch darstellt, sondern ebenso an bereits vorhandene Dynamiken anschließt und diese verstärkt. Entsprechend lässt sich das Konzept mit Florian Krautkrämer zur »postkinematografischen Medienimmanenz«²⁴ und mit Elisa Linseisen zur »post/digitalen Medien/Immanenz«²⁵ erweitern. Postkinematographische Medienimmanenz bedeute nicht nur, »dass man unterschiedlichstes Bildmaterial auf den verschiedensten Bildschirmen anschauen kann, sondern auch, dass bestimmte Erfahrungen in oder mit Mediengattungen auf andere Orte oder Zusammenhänge übertragen werden.«²⁶ Das Post-Digitale beschreibt – ähnlich wie die Medienimmanenz – einen Moment der Sättigung, in dem das Digitale »into the fabric of the everyday«²⁷ verwoben ist, sodass »the post-digital is about the everyday experience of living in a world permeated by digital technology«.²⁸ Entsprechend beschreibt der Begriff »a wide range of

22 Ebd., S. 51.

23 Ebd.

24 Krautkrämer (2014): *Revolution Uploaded*, S. 124.

25 Linseisen (2020): *High Definition*, S. 106.

26 Krautkrämer (2014): *Revolution Uploaded*, S. 124; vgl. auch Fahle/Linseisen (2020): *HD's Invention of Continuity and SD's Resistance?*, S. 241.

27 Kemper (2023): *Clitch, the Post-digital Aesthetic of Failure and Twenty-First-Century Media*, S. 52.

28 Ebd., S. 54.

issues attached to the entanglements of media life after the digital«. ²⁹ Auch laut Elisa Linseisen verweist das Post-Digitale auf die »Untrennbarkeit von Digitalität und Wirklichkeit« ³⁰ und bezeichnet »eine völlig von digitalen Medien durchdrungene Wirklichkeit«. ³¹ Sie schließt damit an Hageners Konzeption der Medienimmanenz an und bezieht diese dezidiert auf digitale Medien, was es besonders anschlussfähig für die Untersuchung digitaler Filme macht, die in dieser Arbeit unter Rückgriff auf digitale Medien bestimmt werden.

Zudem ist das Anliegen der Medienimmanenz, »das Verhältnis von Realität und Film unter post/digitalen Voraussetzungen neu [zu] bestimmen«, ³² für die Argumentation dieser Arbeit besonders interessant, da dies Fragen zum filmischen Realismus unter digitalen Bedingungen aufwirft. Wurde ein klassisches Realismus-Verständnis, das von einer Abbildfunktion des Films ausgeht, der die äußere Realität repräsentieren könne, stets kritisch diskutiert, so ist eine solche Annahme im Zeitalter der Medienimmanenz erst recht nicht mehr haltbar. Da es unter den Bedingungen der postkinematografischen, postdigitalen Medienimmanenz kein Außerhalb des Medialen – filmisch, wie auch digital – mehr gibt, ist die »klassische Hierarchie zwischen Film und Welt auf den Kopf« gestellt: »Im heutigen Universum der Medienimmanenz repräsentiert der Film nicht länger Realität, sondern wird zur Welt in dem Sinne, in dem sich kein Ort mehr finden lässt, von dem aus ein prämediales Universum vorstellbar ist.« ³³ Entsprechend lässt sich die Trennung »zwischen einer pro- oder außer-filmischen Realität auf der einen und einer medial-kinematografisch konstruierten Sphäre auf der anderen« ³⁴ Seite nicht aufrecht erhalten.

Der Annahme der Medienimmanenz folgend, nach der Film und Welt, Medien und Realität nicht mehr voneinander zu trennen sind, frage ich in der vorliegenden Arbeit danach, wie filmischer Realismus unter den Bedingungen der digital-medialen, kinematografischen Durchdringung der Welt zu denken ist. Wie lässt sich filmischer Realismus fassen, wenn Filme ebenso wie digitale Medien Teil der Realität sind, auf die sie sich beziehen? Da sich Realität nicht mehr außerhalb ihrer medialen Durchdringung denken lässt, wird filmischer

29 Berry/Dieter (2015): Thinking Postdigital Aesthetics, S. 5; für eine ausführliche Diskussion des Begriffs Post-Digital s. Cramer (2015): What Is Post-digital?

30 Linseisen (2020): High Definition, S. 95.

31 Ebd., S. 82.

32 Ebd., S. 98.

33 Hagener (2011): Wo ist Film (heute)?, S. 58.

34 Hagener (2012): Das Medium in der Krise, S. 31.

Realismus auf die medialen Bedingungen seiner Hervorbringung zurückgeworfen, so eine weitere Annahme dieser Arbeit, die ausführlich in Kapitel 1.3 ausbreitet wird. Digitale Medien sind ebenso die Medien der Relocation wie auch der Medienimmanenz und somit von der digital-medial und kinematografisch durchdrungenen Realität nicht zu trennen. Daher ist davon auszugehen, dass filmischer Realismus heutzutage auf eben jene digitalen Medien der Durchdringung der Realität angewiesen ist. Filmischer Realismus unter den Bedingungen der Medienimmanenz ist digitaler Realismus.

Ästhetiken und Praktiken

Digitale Filme werden in dieser Arbeit zugespitzt auf Filme, die mit den digitalen Medien der filmischen Relocation entstanden sind, die in der Produktion verwendet und damit in klassische filmische Logiken zurückgeführt werden. Der Begriff Relocation wurde von Francesco Casetti geprägt, der ihn als »process by which the experience of a medium is reactivated and reposed elsewhere than the place in which it was formed, with alternate devices and in new environments«³⁵ definiert. Filmische Erfahrung wird demnach in anderen Dispositiven³⁶ und Umgebungen hergestellt und dort als ›Kino‹ wiedererkannt. Ich möchte mir im Folgenden den Begriff Relocation aneignen, ihn wenden, auf Ästhetiken und Praktiken erweitern, und darunter sowohl die filmische Relocation in digitale Medien, als auch deren Zurückwirken in filmische Kontexte verstehen. Statt die Bewegung der Filme aus dem Kino heraus mitzugehen, wird der Blick in dieser Arbeit auf filmische Ästhetiken und damit auf die Filme selbst gerichtet. Das postkinematografische Eindringen der Filme in Medien und Räume außerhalb des Kinos wird dahingehend befragt, wie diese medialen Kontexte in digitale Filme zurückwirken. Die ›Explosion des Kinos‹ wird in ihren ästhetischen Wirkungen auf die Filme bezogen. Der Begriff der Relocation lässt sich somit produktions-ästhetisch wenden: welche filmischen Praktiken und Ästhetiken bringen digitale Medien hervor, wenn sie Einzug in die Filmproduktion halten?

Während sich Relocation – wie Casetti den Begriff entwirft – zunächst vor allem für Praktiken der Aufführung und Rezeption interessiert, werden mit

35 Casetti (2015): *The Lumière Galaxy*, S. 28.

36 Zur Übersetzung vgl. Casetti (2014): *Relokation des Kinos*.

der hier vorgenommenen Verschiebung filmische Digitalästhetiken in den Fokus gerückt. Mit den digitalen Medien rücken zudem Produktionskontexte in den Fokus, sodass sich Digitalästhetiken nicht von den Praktiken ihrer Hervorbringung trennen lassen. Lisa Gotto erinnert daran, dass »eine Grundüberzeugung der Medientheorie [...] darin [besteht], dass textuelle Artefakte nicht unabhängig von den Praktiken und Prozeduren ihrer Hervorbringung betrachtet werden können.«³⁷ Daraus folgert sie, dass die Transformationen der Digitalisierung »nicht nur praktischer, sondern auch ästhetischer Art« und im Hinblick auf die »Herausbildung neuer Formen, Darstellungs- und Inszenierungsweisen« befragbar sind.³⁸ Indem Praktiken in den Blick genommen werden, lassen sich neben den Ästhetiken auch Techniken, Netzwerke und Operationen³⁹ untersuchen. Zudem verschiebt sich der »Fokus von den vermeintlich realen Gegebenheiten – seien dies Strukturen, Begriffe oder Fakten – auf deren Entstehungsbedingungen.«⁴⁰ Von Praktiken auszugehen, ermöglicht es also, ebenso Transformationen des Digitalen zu berücksichtigen, wie auch nach der filmischen Produktion von Realität zu fragen. Ein solcher Ansatz liegt somit nahe, um die Hervorbringung von Digitalästhetiken des filmischen Realismus untersuchen zu können und dem transformativen Charakter digitaler Filme gerecht zu werden. Insbesondere aufgrund der Prozessualität und Operationalität digitaler Bilder und Filme, ist eine solche Perspektive notwendig, die »die technischen, bildpraktischen und ästhetischen Prozesse ihres Werdens in den Blick nimmt.«⁴¹ Zudem »liegt das kritische Potenzial von Praktiken gerade darin [...], dass diese über den Bereich des Menschlichen hinausgehen und gewissermaßen einen Zwischenraum von Menschlichem und Nicht-Menschlichem beschreiben.«⁴² So zielen Praktiken nicht etwa auf menschliche Handlungen, sondern ermöglichen ein relationales Denken, in dem Materialitäten und Entstehungsprozesse betont werden, nicht nur medialer Produktionen sondern auch der Hervorbringung von Wissen und Realität.⁴³ Digitale Ästhetiken gehen mit Technologien und Praktiken einher, die als Digitalästhetiken

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

38 Ebd.

39 Vgl. Seifert (2019): *Praktiken, Techniken, Operationen*, S. 99.

40 Ebd., S. 100.

41 Oxen (2021): *Instabile Bildlichkeit*, S. 7.

42 Seifert (2019): *Praktiken, Techniken, Operationen*, S. 102.

43 Vgl. ebd.

zusammengedacht werden. Indem Filme, die mit digitalen Medien entstanden sind, auf ihre Digitalästhetiken hin befragt werden, werden auch digitale Praktiken ausgehend von der Filmästhetik beschreibbar. Ausgangspunkt ist dabei die Annahme, dass »der Wandel der Filme an nichts anderem als an ihnen selbst wahrgenommen werden kann, dass also nur die Filme Aufschluss über den Wandel des Films geben.«⁴⁴ Die Digitalisierung von Filmen lässt sich am besten an den Filmen selbst beobachten; sie verhandeln ihre Digitalität wie auch ihren Wirklichkeitsbezug selbst, so ein Grundgedanke dieser Arbeit. Entsprechend verfolgt diese Arbeit eine induktive Methode, indem Thesen von den untersuchten Filmen abgeleitet und diskutiert werden.

Aufbau und Vorgehensweise: Strategische Veruneindeutigung

Die grundlegenden Konzepte dieser Arbeit – digitale Filme und filmischer Realismus – zeichnen sich jeweils durch ihre vielfältigen, teils widersprüchlichen Theoretisierungen aus. Um dem gerecht zu werden, werden im ersten Teil dieser Arbeit keine Definitionen versucht, die mit Zu- und Festschreibungen hantieren würden, sondern vielmehr Annäherungen im Sinne von Ausdifferenzierungen verschiedener Bedeutungsebenen und somit eine *strategische Veruneindeutigung* angeboten. Veruneindeutigung verstehe ich im Sinne einer queeren Methode der Begriffsarbeit.⁴⁵ Antke Engel entwickelt in ihrer Arbeit zu queer/feministischer Repräsentation das Konzept der ›VerUneindeutigung‹, das »als Destabilisierung von Heteronormativität fungieren soll.«⁴⁶ Laut Engel ist »VerUneindeutigung ein konzeptioneller Begriff«, ⁴⁷ den ich als »strategische Intervention«⁴⁸ auf die dieser Arbeit zugrundeliegenden filmwissenschaftlichen Konzepte, digitale Filme und filmischer Realismus, übertrage und anwende. Das Anliegen dabei ist es, sich den vermeintlichen Eindeutigkeiten und Festschreibungen von Definitionen zu verwehren – die zu den zuvor dargelegten Verlust- und Krisenerzählungen geführt haben –

44 Fahle (2011): Das Material des Films, S. 296.

45 Zur Veruneindeutigung von Begriffen als queere Methodologie vgl. Hohmann/Linseisen (2022): Drag or Drop?

46 Rauchut (2008): Wie queer ist Queer?, S. 101.

47 Engel (2002): Wider die Eindeutigkeit, S. 225.

48 Ebd., S. 224.

und vielmehr eine Veruneindeutigung – ohnehin als vielfältig und sich ständig wandelnd angenommener Konzepte – anzustreben. Veruneindeutigung ermöglicht es, »je spezifische Normen oder Normalitäten [...] zu unterlaufen, ohne jedoch in Opposition zu treten oder ihrerseits eine erneute normative Schließung vorzunehmen.«⁴⁹ Entsprechend werden in Kapitel eins keine neuen Definitionen angeboten, sondern die Vielfalt der bereits vorhandenen Zugänge zu digitalen Filmen sowie filmischem Realismus ausdifferenziert, vervielfältigt und in ihrer Mehrdeutigkeit veruneindeutigt, um Festschreibungen und Oppositionen zu vermeiden und vielmehr mögliche Anschlüsse an sowie Abgrenzungen von bestehenden Annahmen und Zuschreibungen aufzuzeigen. Auch Engel geht es nicht etwa um die Vervielfältigung oder die Auflösung (geschlechtlicher) Zuschreibungen, vielmehr »statuiert [Veruneindeutigung] das Recht, Mehrdeutigkeit und Vieldeutigkeit zu leben.«⁵⁰ Veruneindeutigung ist »kontextuell und relational«⁵¹ und kann »sich der Veruneindeutigung oder Stillstellung widersetzen, bzw. [...] Infragestellung und Verschiebung materialisieren«⁵² und dafür sorgen, dass »Veruneindeutigungen [...] in Bewegung geraten.«⁵³ Der Ansatz, strategische Veruneindeutigungen und damit eine Diversifikation anstelle einer Definition von digitalen Filmen und filmischem Realismus anzubieten, ermöglicht dementsprechend ein offeneres Denken über sich ständig im Wandel befindende Konzepte. So wird sich von Fragen der Medienspezifik, der Identität oder auch des Ortes der Filme gelöst, um stattdessen Ästhetiken und Praktiken in den Blick zu nehmen. Daher steht in Kapitel 1.1 weniger die Frage »Was ist digitaler Film?« – die Fragen wie »Was ist Film?« und »Was ist das Digitale?« beinhaltet – zur Diskussion als vielmehr eine Ausdifferenzierung verschiedener Perspektiven auf digitale Filme, aus denen Ausgangspunkte für diese Studie destilliert werden. Auch wenn digitale Filme bereits als Filme, die mit digitalen Medien produziert werden, eingeführt wurden, wird im folgenden Kapitel nochmals ein breiteres Verständnis aufgemacht, in dem der hier gewählte Ansatz zu verorten ist. Dem geht ein Abriss der Auseinandersetzungen mit digitalen Filmen voraus, der die Verlust- und Transformationserzählungen der Digitalisierung darlegt und Ansätze zum Verhältnis von digitalen Medien und Filmen

49 Ebd.

50 Ebd.

51 Ebd., S. 225.

52 Ebd.

53 Rauchut (2008): *Wie queer ist Queer?*, S. 102.

aufgreift. Ebenso bietet Kapitel 1.2 anstelle einer Definition des filmischen Realismus einen Überblick über mögliche Realismen in ihren vielfältigen historischen, ästhetischen und theoretischen Konzeptionen, die im Hinblick auf digitale Filme zugespitzt werden. Das erste Kapitel bringt somit eine Öffnung der Definitionen mit einem historischen Abriss und einem Überblick über den Stand der Forschung zusammen. Im weiteren Verlauf werden die Ausführungen zu digitalen Filmen und filmischem Realismus zu Überlegungen zu einem digitalen Realismus zusammengedacht. Auch hier werden zunächst frühe Positionen aufgegriffen, die Realismus an Indexikalität und analoge Filme binden und digitalen Filmen beides absprechen. Einer kritischen Bestandaufnahme dieser Positionen steht dann eine Diskussion von Indexikalität und Realismus digitaler Filme gegenüber, die letztlich in ein Kapitel zu Ästhetiken und Praktiken eines digitalen Realismus überführt wird.

Das vielfältige Verständnis von digitalen Filmen soll sich auch in der Sprache spiegeln: statt von ›dem digitalen Film‹ im Singular zu sprechen, ist von *digitalen Filmen* die Rede, um so ihren diversen, pluralen Ausprägungen und ständigen Transformationsprozessen gerecht zu werden und zugleich die Veruneindeutigung in die Sprache zu übertragen. Filme werden damit auch sprachlich als »unstable epistemic object[s] whose identity has to be negotiated«⁵⁴ markiert. Eine derart ›produktive Instabilität«⁵⁵ ermöglicht es, (digitale) Filme in ihren vielfältigen Zugängen und Erscheinungsweisen zu berücksichtigen, verkürzende Festschreibungen zu vermeiden und verschiedene Perspektiven auf digitale Filme zu erproben.

Des Weiteren gehören Smartphones zu den zentralen digitalen Medien der Relocation bzw. Medienimmanenz, die Filme in die Welt haben eindringen lassen und aufgrund ihrer Allgegenwart eine »Veränderung von Wirklichkeit durch mobile Medien und soziale Netzwerke«⁵⁶ bewirkt haben. Smartphones nehmen eine herausragende Stellung im digital-medial, kinematografisch durchdrungenen Alltag ein und vereinen Funktionen der Post/Produktion, Distribution bzw. Zirkulation und Rezeption von Filmen in einem Gerät, indem sie neben einer Kamera auch Apps zum Aufnehmen, Bearbeiten und Ansehen von Filmen haben. Somit lassen sie sich recht einfach, nahezu jederzeit und überall zum Filmen verwenden, was ihnen geradezu journalistische,

54 Moskatova (2019): Ontology and Politics of Film in the Present Tense, S. 89.

55 Vgl. ebd., S. 90.

56 Meyer (2017): Dokumentarisch?, S. 167.

dokumentarische Qualitäten verleiht.⁵⁷ Situieret an einem »Knotenpunkt von Theorie und Praxis«,⁵⁸ an dem sich zeitgenössische gesellschaftliche und medienkritische Fragen diskutieren lassen, erweisen sich Smartphones als besonders interessantes Medium, um digitale Filme und deren Transformationsprozesse zu reflektieren. Smartphones stellen somit ein Kristallisations-Medium digitaler Filme, wie sie in dieser Arbeit verstanden werden, sowie des digitalen Realismus unter den Bedingungen der Medienimmanenz dar. Entsprechend nehmen Smartphone-Filme einen besonderen Stellenwert in der Auseinandersetzung mit Digitalästhetiken des filmischen Realismus in dieser Arbeit ein. In den Analyse-Kapiteln zwei und drei stehen jeweils Filme im Zentrum der Untersuchung, die mit Smartphones gefilmt wurden und die in der Argumentation mit weiteren digitalen Filmen ergänzt werden. Zunächst widmet sich Kapitel zwei dem Spielfilm *TANGERINE* von Sean Baker, der vollständig mit Smartphones gedreht wurde. Anschließend an die zuvor formulierte Verortung digitaler Filme im Spannungsfeld aus Kontinuitäten und Transformationen, Anschlüssen und Umbrüchen, wird mit *TANGERINE* ein Spannungsfeld aufgemacht, in dem Smartphone-Filme zwischen den Ästhetiken, Praktiken und Traditionen von Smartphones und Filmen positioniert werden. Dies wird in dem Kapitel auf den Begriff der *in-betweenness* gebracht. *TANGERINE* knüpft an Ästhetiken und Praktiken des filmischen Realismus an, die sich sowohl aus der Verwendung eines Smartphones als Kamera ergeben, als auch auf historische Praktiken des filmischen Realismus, insbesondere des italienischen Neorealismus, beziehen lassen. Diese werden ergänzt um Digitalästhetiken, die sich als Ästhetiken und Praktiken von Smartphones beschreiben lassen und die insbesondere anhand des Formats, der Farbgebung sowie eines queerenden Verhältnisses zu Hollywood besprochen werden. Die Flucht-Dokumentation *MIDNIGHT TRAVELER*, die ebenfalls Smartphone-Kameras verwendet, wird in Kapitel drei mit *LES SAUTEURS* um einen Dokumentarfilm ergänzt, der mit einer Digitalkamera entstanden ist. Die Übergabe bzw. das Ergreifen der Kamera in *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER* wird zunächst im Zusammenhang von audio/visuellen Politiken der Migration sowie den Verstrickungen von Filmen und digitalen Medien mit Flucht und Migration über das Konzept der Bewegung bzw. Mobilität besprochen und daraufhin im Kontext kollaborativer Produktionspraktiken diskutiert, was mit dem Begriff der *digitalen dokumentarischen Geste* gefasst

57 Vgl. ebd.

58 Ruf (2018): Vorwort, S. 11.

wird, der auf die Potentiale der Digitalisierung zielt. Anschließend werden die Kameras, zunächst als Hand-Kameras, genauer betrachtet und deren Relation zum Körper anhand von Selfies besprochen sowie in das Konzept der *handgreiflichen Kamera* überführt, über die das Verhältnis von Visualität und Taktilität bzw. Haptik digitaler Medien in den Blick genommen wird.

In all diesen Kapiteln wird die Analyse der Filme mit filmwissenschaftlicher Theorie und immer wieder auch mit Theorien der Medienwissenschaft, insbesondere aktueller Forschung zu digitalen Medien, erweitert, die wiederum an filmtheoretische bzw. -historische Perspektiven rückgebunden werden. Indem die Filmtheorie um Theorien der Medienwissenschaft erweitert wird, lässt sich den digitalen Phänomenen gerecht werden. Die Grenzüberschreitung des Films betrifft also auch die Theorien und Disziplinen, was jedoch nicht im Modus der Krise verhandelt werden soll, sondern vielmehr produktiv gemacht wird, sodass Filmwissenschaft und Medienästhetik zusammengedacht werden, die sich gegenseitig bereichern. Damit werden Ästhetiken und Praktiken digitaler Medien sowie digitaler audio/visueller Bildkulturen der filmtheoretischen und -analytischen Untersuchung ergänzend zur Seite gestellt, ohne sie auf Konzepte der Filmwissenschaft zu reduzieren. Dieser Ansatz, der auf das Credo ›Filmische Digitalität ernst nehmen‹ gebracht werden kann, bedeutet für diese Arbeit, die Filme vor dem Hintergrund digitaler Bildfilter, vertikaler Formatierungen, Selfies oder Touchscreens zu befragen und zugleich Entwicklungen, die sich an die Digitalisierung knüpfen lassen, vor filmtheoretischem und -historischem Hintergrund zu besprechen, beispielsweise im Hinblick auf CinemaScope, Filmlicht und Handkameras oder auch ethnographische Filme, italienischen Neorealismus oder klassisches Hollywood-Kino. Ausgehend von den jeweils untersuchten Filmen werden diese Diskurse miteinander verschränkt.

Zudem hat der Befund der Medienimmanenz, die Filme in die Welt eindringen lässt, ebenfalls methodische Konsequenzen. So lässt sich die Filmanalyse nicht auf einen Film beschränken, der ohnehin nicht als abgeschlossene Einheit verstanden werden kann. Da unter den Bedingungen der Medienimmanenz der Film kein Außen mehr kennt und die Paratexte des Films im Sinne eines ›messy business‹⁵⁹ sich nicht immer klar vom ›eigentlichen filmischen Text‹ unterscheiden lassen, scheinen solcherart Trennungsversuche letztlich müßig. Vielmehr lässt sich eine gesteigerte Relevanz von Paratexten im Zeitalter der Medienimmanenz annehmen, wenn beispielsweise Merchandise-Ar-

59 Waack (2017): Paraanalytische Methoden, S. 436.

tikel als paratextuelle Phänomene der kinematographischen Durchdringung der Welt Ausdruck verleihen: So eröffnet Linda Waack ihren Text *Paraanalytische Methoden* mit einer Anekdote über eine Shampoo-Flasche im Look von Prinzessin Leia aus STAR WARS (George Lucas, 1977).⁶⁰ Ähnlich verhält es sich mit BARBIE (Greta Gerwig, 2023), der sich nicht ohne ein paratextuelles Wissen über die ikonische Puppe verstehen ließe. Über die Filme selbst hinaus liefern Paratexte wichtige Hinweise auf die Produktionsbedingungen, insbesondere über die Verwendung digitaler Medien in der Filmproduktion, die hier mit den Ästhetiken zusammengedacht werden. Filmplakate und Trailer, Ankündigungstexte in Festivalkatalogen und Filmstills, Interviews, Making-ofs und Kritiken sowie Vorspann, Zwischentitel und Film Credits und vieles mehr geben Auskunft über die Entstehung der jeweiligen Filme und weisen damit ebenso deren spezifische Digitalität aus, wie sie Verweise auf den Realitätsbezug eines Films enthalten. Ein Smartphone-Dokumentarfilm wie MIDNIGHT TRAVELER beispielsweise zeigt auf dem Filmplakat ein Mädchen, das mit einem Smartphone filmt und weist in einem Zwischentitel zu Beginn des Films auf die Verwendung von Smartphone-Kameras hin; zudem wird dieser Umstand in Kritiken und Interviews besprochen. Die Paratexte und die Filme stehen dabei jedoch nicht in einem hierarchischen Verhältnis zueinander.⁶¹ Werden Filme »weder als Text noch als gegebenes Artefakt angenommen, sondern als offenes Diskursfeld entworfen«,⁶² lassen sich Filme und Paratexte in ein Verhältnis zueinander bringen, in dem sich beide gegenseitig beschreiben und füreinander geöffnet sind. So sind innerfilmische, selbstreflexive Verweise auf die eigenen Produktionsbedingungen ebenso relevant für die Analyse digitaler Filme wie deren Paratexte und werden entsprechend in den Filmanalysen dieser Arbeit berücksichtigt.

Ziel dieser Arbeit ist es, digitale Filme und filmischen Realismus zusammen zu denken. Das für die Filmtheorie so zentrale und durch die Digitalisierung scheinbar erschütterte Konzept des filmischen Realismus soll für eine digital-medial, kinematografisch durchdrungene Welt aktualisiert werden. Ebenso lassen sich auch Filme nicht mehr in medialer Differenz zu digitalen Medien verstehen. Indem in dieser Arbeit Filme untersucht werden, die explizit mit digitalen Medien arbeiten, können Diskurse der Filmwissenschaft sowie digitaler Medien miteinander verschränkt werden. Daraus lassen

60 Ebd., S. 435f.

61 Vgl. ebd., S. 437.

62 Pauleit (2009): Die Filmanalyse und ihr Gegenstand, S. 57.

sich Perspektiven und Potentiale digitaler Filme ableiten, da anzunehmen ist, dass die Relevanz digitaler Medien, sowohl in der alltäglichen Umwelt, als auch für sämtliche Bereiche des Filmischen, weiterhin bestehen bleibt, wenn nicht sogar zunimmt. Damit wird kein Abgesang an etablierte Konzepte angestrebt, sondern vielmehr ein Angebot gemacht, digitale Filme im Anschluss an Erprobtes und ebenso im Kontext der durch die Digitalisierung hervorgebrachten Dynamiken, Ästhetiken und Praktiken denkbar zu machen. Diese Verschränkung von Filmen und digitalen Medien als digitale Filme sowie deren Bezüge zur Wirklichkeit, in die sie stets bereits eingebettet sind, fasse ich in dieser Arbeit als Digitalästhetiken des filmischen Realismus.

1. Digitale Filme und filmischer Realismus

1.1 Digitale Filme

Historischer Abriss: Vom Tod, der Explosion und der Transformation des Kinos

Die Digitalisierung von Film und Kino ging in den frühen Debatten der 1990er und 2000er Jahre mit einer Vielzahl von Verlusterzählungen einher, die vielfach den ›Tod des Kinos‹ beschwören und sich in eine handfeste Krise der Filmwissenschaft ausweitete, die ihren Gegenstand zu verlieren schien.¹ Diese Erzählungen werden vor allem an das Kinodispositiv und das Filmmaterial geknüpft: ein vermeintlicher Identitätsverlust wird mit dem Verlust des Kinosaals als exklusiver Ort des Films wie auch der daran geknüpften Form der Filmerfahrung verbunden; die Verwendung digitaler Datenträger anstelle von Zelluloid führe des Weiteren zum Verlust der Materialität und Indexikalität, über die der Realitätsbezug des Films bestimmt und von der letztlich seine mediale Spezifik abgeleitet wird. Als Kulminationspunkt dieser Erzählung kann *The Virtual Life of Film* von D. N. Rodowick gesehen werden: »The question is not whether cinema will die, but rather just how long ago it ceased to be. By ›cinema‹ I mean the projection of a photographically recorded filmstrip in a theatrical setting.«² Den an die Digitalisierung geknüpften Verlusterzählungen setzt John Belton entgegen, dass das Kino von jeher von seinem drohenden Ende begleitet wurde: »The cinema is dead. Long live the cinema! Predictions of the death of cinema have been with us as long as the cinema itself.«³ Er zeichnet verschiedene historische Ursachen für die jeweiligen Tode des Kinos

1 Vgl. u.a. Hagener (2012): Das Medium in der Krise; Koch (2009): Zwischen Raubtier und Chamäleon; Rosa/Hediger (2016): Post-what? Post-when?.

2 Rodowick (2007): *The Virtual Life of Film*, S. 26.

3 Belton (2014): *If film is dead, what is cinema?*, S. 460.

nach, die mal auf technologischen Entwicklungen wie dem Tonfilm beruhen, mal auf andere Medien wie Fernsehen, DVD oder Streaming zurückgehen. Zudem verweist er auf »radical attempts from within to overthrow it as an institution«, wenn Filmemacher*innen wie Dziga Vertov oder die Regisseur*innen der Nouvelle Vague oder von DOGMA 95 neue Formen und damit den Tod des bestehenden Kinos forderten.⁴ So kommen auch Richard Grusin und Jocelyn Szczepaniak-Gillece zu dem Schluss, dass »cinema never actually ended, or, at least, it always came back.«⁵ Dennoch wurden die Veränderungen der Digitalisierung zunächst vor allem im Modus der Krise verhandelt, die als Krise »doppelter Natur«, zum einen »die Instabilität des Mediums selbst betrifft« und darüber hinaus eine Krise des Fachs der Filmwissenschaft auslöst.⁶

Unter diesen Vorzeichen lässt sich der Begriff des Post-Cinema verstehen, der das Angebot macht, den Fortbestand des Kinos unter den Bedingungen der digitalen Transformationen zu denken. Unter Post-Cinema lässt sich »die Digitalisierung des Films, ihre Begleiterscheinungen und Folgen« subsumieren und der Begriff dient »als Bezeichnung nicht allein für den digitalen Film [...], sondern für das breite Spektrum audiovisueller Bewegungsbilder ›jenseits des Kinos, diesseits des Filmischen‹.«⁷ Valerie Dirk bringt den Begriff auf den Punkt, wenn sie darunter »zeit- und örtlich fluide digitale Bewegtbildformationen« versteht, »welche immer schon medienimmanent in unserem global vernetzten Alltag eingebettet sind.«⁸ Shane Denson und Julia Leyda schlagen in *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film* vor, Post-Cinema nicht als umfassenden Theorie-Entwurf zu verstehen, sondern vielmehr unter dem Begriff eine Vielzahl verschiedener, teils widersprüchlicher Perspektiven zu versammeln, um so die medialen Veränderungen in den Blick nehmen zu können. Post-Cinema vereint die heterogenen Medien der Digitalisierung, die als »neue« Medien bezeichnet werden und macht es so möglich, diese in Zusammenhängen zu denken, ohne dabei die Diversität dieser Medien zu verleugnen.⁹ Denson und Leyda heben insbesondere die historische Transformation hervor, den »shift from cinema to post-cinema.«¹⁰ Der Begriff Post-

4 Vgl. ebd., S. 460f.

5 Grusin/Szczepaniak-Gillece (2020): *Ends of Cinema*, S. 9.

6 Hagener (2012): *Das Medium in der Krise*, S. 30.

7 Morsch (2017): *Digitales Kino, Postkinematografie und Post-Continuity*, S. 573.

8 Dirk (2020): *Zweifelhafte Zuschreibungen*.

9 Vgl. Denson/Leyda (2016): *Post-Cinema*, S. 1f.

10 Ebd., S. 2.

Cinema ermögliche es, die Entwicklungen nicht als Bruch mit der Vergangenheit zu sehen und vielmehr die Beziehungen zwischen älteren und neueren Medien in den Blick zu nehmen. »Post-cinema asks us to think about new media not only in terms of novelty but in terms of an ongoing, uneven, and indeterminate historical *transition*.«¹¹ Das ›post‹ des Post-Cinema ist demnach nicht als zeitliches ›nach‹ eines für tot erklärten Kinos zu verstehen. Vielmehr wird durch die Präposition der Transformationsprozess der Digitalisierung bei gleichzeitiger Kontinuität des ›Cinema‹ hervorgehoben. Kino und Filme haben weiterhin Bestand und wandeln sich zugleich unter digitalen Vorzeichen. Diese Veränderungen im Verhältnis zu ›Kino‹ lassen sich unter dem Begriff Post-Cinema verhandeln.

Einer der prägenden Denker des Post-Cinema ist Francesco Casetti, der sich den Veränderungen von Film und Kino ausgehend von der Filmerfahrung zuwendet. Den Verlust Erzählungen vom Tod des Kinos setzt er die »Explosion des Kinos«¹² als eine Dynamik, die das Kino über sich hinauswachsen und allgegenwärtig werden lässt, entgegen. Zwar sieht auch er darin die Gefahr, dass das Kino verschwinden könnte, allerdings ist die Identität des Kinos in seinen Augen nicht an einen spezifischen Ort gebunden, sondern geht von Praktiken der Zuschauer*innen aus, die Kino- bzw. filmische Erfahrung performativ herstellen:

Wenn aber das Kino noch eine spezifische Identität hat – wenn es noch etwas gibt, das wir Kino nennen, ob wir damit den Ort beschreiben oder aber die Modalitäten und Bedingungen, unter denen es sich darbietet –, dann deshalb, weil der Zuschauer das, was ihm begegnet, so behandelt, als wäre es ›Kino‹. Es spielt dabei keine Rolle, wo dies geschieht, wie und mit welchen Mitteln. Das Wesentliche ist, dass – aufgrund einer Reihe von Praktiken und nunmehr nur noch dank dieser – eine Erfahrung Gestalt gewinnt, die uns auf die filmische Erfahrung zurückverweist.¹³

Nicht nur diese Praktiken, in denen Filme zu Hause – im Heim-Kino – oder in anderen Umgebungen gesehen werden, werden weiterhin als Kino verstanden, auch zahlreiche audio/visuelle Formate, die nicht unbedingt mit dem traditionellen Verständnis von Kino verbunden sind, werden als ›cinematic‹ bezeichnet: »we consider many of the images that surround us to be cinematic,

11 Ebd.; Herv. i. O.

12 Casetti (2010): Die Explosion des Kinos.

13 Ebd., S. 27.

even if they are not films in the traditional sense of the term.«¹⁴ Daraus leitet Casetti die »persistence of cinema«¹⁵ ab und beschreibt in *The Lumiere Galaxy* in sieben »Keywords« die Bedingungen und Prozesse, mit denen Kino unter postkinematischen Bedingungen weiterhin bestehen bleibe und sich sogar erweitere. Das Fortbestehen des Kinos gehe jedoch mit tiefgreifenden Veränderungen einher, wobei Casetti die Transformationen der Digitalisierung – in ähnlicher Argumentation wie Belton – zugleich historisiert: In der Geschichte war Kino zahlreichen Veränderungen unterworfen, doch habe es durch Strategien der Verhandlung und Aneignung stets seine Identität erhalten können.¹⁶ Somit betont Casetti gerade die Prozesse der Veränderung als Identitätsstiftendes bzw. -erhaltendes Moment des Kinos, »that allow cinema to maintain its identity even in transformation«.¹⁷ Casetti formuliert letztlich die These, dass Kino nicht nur überlebe, sondern sogar zu einer Identität finde, gerade weil es sich verändere: »Cinema relocates itself in order to finally discover its identity in its entirety. It becomes other in order to find itself better.«¹⁸ Dabei versteht er Identität selbst als veränderlich, als »identity based on difference. In this way, we allow cinema to continue to live. It is cinema precisely because it asks us to recognize it on the basis of how it diverges from what went before.«¹⁹ Im Erkennen trotz oder gerade aufgrund von Veränderungen finde Kino zu einer Identität, die das Weiterbestehen ermögliche.

Als Versuch, die Identität des Kinos auf Begriffe zu bringen, schlagen Vinzens Hediger und Miriam De Rosa die Triade »Kanon/Index/Dispositiv« vor.²⁰ Diese Formel der Filmwissenschaft zur Beschreibung ihrer Objekte lasse sich unter den Bedingungen der postkinematografischen Transformation neu befragen: Kino sei demnach zunächst ein Katalog kanonischer Filme, vornehmlich des Autorenkinos. Darüber hinaus definiere es sich vor allem über eine, mit einer bestimmten Materialität verbundene, fotomechanische Reproduktion, die unter dem Begriff der Indexikalität zu fassen sei. Drittens verstehe sich Kino als Dispositiv: als eine Anordnung aus dem Ort des dunklen Kinosaals, der Projektionstechnik und Leinwand sowie den Zuschauer*innen. Doch diese

14 Casetti (2015): *The Lumière Galaxy*, S. 3.

15 Ebd., S. 203, passim.

16 Vgl. ebd., S. 4.

17 Ebd., S. 206.

18 Ebd., S. 215.

19 Ebd., S. 211.

20 Rosa/Hediger (2016): *Post-what? Post-when?*, S. 13f.

Triade sei anfällig für Instabilität. Nicht zuletzt die Digitalisierung führe nun zu dem, was Hediger als ›dreifache Krise‹²¹ bezeichnet: die digitale Fotografie und Nachbearbeitung stellten die Indexikalität in Frage; DVD, Heim-Kino und Streaming-Plattformen bildeten Alternativen zum dominierenden Kinodispositiv und die erleichterte Zugänglichkeit von Produktions-, Rezeptions- und Zirkulationsmöglichkeiten untergrabe die Dominanz eines – zumeist weiß-cis-männlich geprägten – Film-Kanons.²² Hediger unterstreicht die Wandelbarkeit und den Transformationscharakter des Kinos,²³ die im Zuge der Digitalisierung besonders sichtbar werde und sich den Verlusterzählungen der Digitalisierung entgegenstellen lässt.

Ähnlich wie Casetti argumentiert auch Hediger, dass Kino ein sich ständig veränderndes Medium sei: »[...] the search for a media specificity of cinema is futile and misses the point, because cinema is an unspecific medium, a medium of constantly changing and often transitory configurations, of which ›cinema‹ was only one.«²⁴ Und auch Malte Hagener geht davon aus, dass »die derzeitigen Entwicklungen in einer historischen Kontinuität [stehen], nach der der Film immer schon am Kreuzungspunkt unterschiedlicher Diskursfelder und Machtstrategien stand und somit stets instabil und porös war.«²⁵ Wenn ›Kino‹ nicht als unveränderliche Instanz, dessen Tod mit der Digitalisierung erklärt wird, verstanden wird, sondern als eine Konfiguration eines veränderlichen und sich ständig verändernden Verständnisses von Kino, wird die Rede vom ›Tod des Kinos‹ obsolet. Stattdessen kann jenseits von Verlusterzählungen, Fortschrittsutopien oder ›Scheinrevolutionen‹²⁶ in den Blick genommen werden, wie sich diese Veränderungen manifestieren. Die postkinematografische »identity based on difference«²⁷ und der historisch herleitbare Transformationscharakter des Kinos zielen letztlich darauf ab, die Identität des Kinos auch im digitalen Wandel erhalten zu können. Umbrüche und Transformationen werden in die Logik des Fortbestands einer Identität im Wandel überführt. Indem den Verlusterzählungen die Perspektive der Transformation zum Post-Cinema entgegengesetzt wird, wie bei Denson

21 Ebd., S. 14.

22 Vgl. ebd., S. 13f.

23 Vgl. ebd., S. 14.

24 Ebd.

25 Hagener (2012): Das Medium in der Krise, S. 39f.

26 Belton (2003): Das digitale Kino – eine Scheinrevolution.

27 Casetti (2015): The Lumière Galaxy, S. 211.

und Leyda, Casetti oder Hediger und De Rosa, werden Kontinuitäten hergestellt, die dazu dienen, den Gegenstand Film erneut festzuschreiben. Diese Arbeit schließt grundsätzlich an den Befund der Transformation an, möchte diese jedoch nicht als historische Kontinuität verstehen, sondern vielmehr ein Spannungsfeld zwischen Umbrüchen und Anschlüssen aufmachen. Auch Elisa Linseisen versteht Post-Cinema als »Gegenbegriff zu jener Innovationseuphorie« und warnt zugleich davor, »trotz eines Kontinuitätsnarrativs von analog zu digital, diese Differenz als leitende[n] Umbruch einer kinematografischen und einer digitalen Wandlungsfähigkeit«²⁸ wahrzunehmen. Sie denkt die Diskussionen, die unter dem Begriff des Post-Cinema geführt werden, weiter und sieht darin die Möglichkeit, »Film und Kino in Bezug auf ihre Wandelbarkeit anders oder neu zu denken« und nach dem »Verhältnis von Kino und Digitalität zu ihrer je spezifischen Transformierbarkeit«²⁹ zu fragen. Sie ergänzt damit die Wandlungsfähigkeit des Kinos um den Blick auf die Wandlungsfähigkeit von Digitalität und versteht ›Kino‹ und ›Digitalität‹ dabei als Diskurse, die sich gegenseitig beschreiben: »Einerseits wird Digitalität unter der Folie ›Kino‹ greifbar und umgekehrt findet Kino über ›Digitalität‹ neue Berücksichtigung«³⁰. Diese könnten auf »Formen der Wandelbarkeit, des Werdens und der Transformation hin überprüft werden«, wobei beide das jeweils andere Phänomen beschreibbar machen: »›Digitalität‹ denkt über Kino nach und ›Kino‹ über Digitalität«.³¹ An die Stelle der Transformationen des Kinos unter den Bedingungen der Digitalisierung – einem Verhältnis, das sich in erster Linie dem Kino widmet und die Digitalisierung als etwas versteht, zu dem dieses sich verhalten müsse – stellt Linseisen das Wechselverhältnis von Digitalität und Kino. Dadurch wird ein anderes Verhältnis hervorgehoben, das Kino und Digitalität gleichermaßen in den Blick nimmt und im Hinblick auf ihre jeweiligen, sich gegenseitig bedingenden Transformationen und Kontinuitäten befragbar macht. Zudem steht ein solches Verständnis dem Ansatz dieser Arbeit, die Digitalität der Filme ernst zu nehmen, nahe.

28 Linseisen (2018): *Werden/Weiter/Denken*, S. 205.

29 Ebd., S. 204.

30 Ebd.

31 Ebd.

Filme im Zeichen digitaler Medien

Die bisher vorgestellten Ansätze, die sich im Umfeld des Post-Cinema verorten lassen, diskutieren die Digitalisierung in erster Linie im Hinblick auf das Kino und dessen bzw. die darüberhinausgehenden Aufführungs- und Rezeptionskontexte sowie dem Erhalt einer daraus abgeleiteten, dem Film zugeschriebenen Identität. In dieser Arbeit spielen diese Fragen aber nur eine untergeordnete Rolle und digitale Filme werden ausgehend von der Verwendung digitaler Medien in der Filmproduktion gedacht und auf ihre Digitalästhetiken befragt. Entsprechend lassen sich Ansätze ergänzen, die auf das Verhältnis von Filmen und digitalen Medien zielen und versuchen sich dem Medium Film in seinen Beziehungen zu anderen Medien zu nähern.

Der Begriff der Remediation, ³² wie ihn Jay Bolter und Richard Grusin geprägt haben, stellt eine Reaktion auf die mit der Digitalisierung einhergehenden medialen Veränderungen dar, und zielt auf die Wiederkehr älterer Medien in neueren. Andrea Seier fasst Remediation im Hinblick auf das Medium Film im Anschluss an Bolter und Grusin folgendermaßen zusammen:

Medien [...] konstituieren sich in Wiederholungsprozessen. Ihre Spezifik ist am besten in der Art und Weise zu erkennen, in der sie andere Medien imitieren, überbieten oder anderweitig zitierend aufgreifen. Die Untersuchung dieser Remediationsprozesse macht deutlich, inwiefern die Konstitution des Mediums Film auf andere Medien angewiesen ist, die es wiederholt und imitiert. ³³

Auch hier wird die Bedeutung neuerer Medien für den Fortbestand des Mediums Film deutlich, wie es sich schon in den Kontinuitäten der filmischen Identität des Post-Cinema andeutet. Dabei wird die Medienspezifität des Films aus der Bezugnahme auf andere Medien abgeleitet. Seier betont jedoch, dass »der Film [...] im Rahmen anhaltender Remediationsprozesse eine Art Überschuss [produziere], in dem Sinne, dass er in ununterbrochenen Wiederholungen des eigenen Mediums und anderer Medien seine mediale Identität und ihre Grenze zugleich hervorbringt und unterminiert.« ³⁴ Remediationsprozesse beinhalten also die Möglichkeit zur Festschreibung, wie zur Destabilisie-

32 Bolter/Grusin (2002): Remediation.

33 Seier (2007): Remediation, S. 15.

34 Ebd.

rung der Identität des Films in der Auseinandersetzung mit neuen (digitalen) Medien.

Die »Auseinandersetzung des Films mit anderen Medien, die den Film dazu bringen sich abzugrenzen, neu zu positionieren und sich weiter oder anders zu entwickeln«³⁵ beschreibt Oliver Fahle als konstitutiv für filmische Modernisierungsprozesse. So zeichnet sich der moderne Film durch die Auseinandersetzung mit anderen zeitgenössischen Medien, insbesondere dem Fernsehen (z.B. in *CITIZEN KANE* (Orson Wells, 1941)) und der Fotografie (z.B. in *BLOW UP* (Michelangelo Antonioni, 1966)) aus. Der postmoderne Film ist u.a. von einer selbstreferenziellen Bezugnahme, in Form von filmischen Zitaten oder einer Oberflächlichkeit des filmischen Bildes gekennzeichnet. Während die »Verstrickung in Medien [...] ein entscheidendes Element filmischer Modernität«³⁶ darstellt, lebt der postmoderne Film von »affektiver Überladung, die einer überbordenden Mediatisierung des Films entspringt.«³⁷ Davon ausgehend fragt Fahle nach der »Modernisierung der filmischen Gegenwart«³⁸ und geht davon aus, dass »sich die Digitalisierung auch in der Fortschreibung der filmischen Moderne manifestieren«³⁹ müsse. Der Film dieser »Zweiten Moderne«⁴⁰ oder auch »Epistemischen Moderne«⁴¹ begreift sich laut Fahle »nicht mehr als Leitmedium, sondern sieht den Film auf einer Ebene mit anderen Medien, vorwiegend elektronischen und digitalen.«⁴² Dementsprechend markiert die filmische Verhandlung von digitalen Medien den derzeitigen Modernisierungsprozess des Mediums Film und schließt damit die aktuellen Transformationen an die Modernisierungsschübe des modernen und postmodernen Films an.

Post-Cinema, Remediatisierungsprozesse und Modernisierungsschübe des Filmischen – die hier in aller Kürze angerissen wurden – stellen drei zentrale Ansätze dar, Filme in ein Verhältnis zur Digitalisierung und insbesondere zu digitalen Medien zu setzen. Das Post-Cinema setzt den Verlust Erzählungen, aber auch den euphorischen Neuerungs narrativen, die die Digitalisierung als radikalen Bruch verstehen, mit dem Brückenschlag eines

35 Fahle (2017): Von der filmischen Moderne zum Postmodernismus, S. 346.

36 Ebd., S. 354.

37 Ebd., S. 359.

38 Ebd., S. 347.

39 Ebd.

40 Fahle (2005): Bilder der Zweiten Moderne.

41 Fahle (2015): Das Außen.

42 Fahle (2011): Der Film der Zweiten Moderne oder Filmtheorie nach Deleuze, S. 126.

»no-longer-cinema«, »still-cinema« und »cinema-once-again«,⁴³ die Kontinuitäten des Filmischen entgegen. Auch Remediationsprozesse machen das Angebot, neuere Medien in den Logiken der älteren zu betrachten. Beide beinhalten bereits die Möglichkeit der Transformation im Zusammentreffen zwischen älteren und neueren Medien, die ein Kennzeichen der Modernisierungsprozesse des Filmischen sind. In all diesen Ansätzen werden die Digitalisierung und digitale Filme im Hinblick auf eine Medienspezifik des Films gedacht und dieser letztlich untergeordnet.

In dieser Arbeit geht es jedoch nicht darum, eine Identität des Films aufrechtzuerhalten oder zu verwerfen. An die Stelle von Fragen der Identität bzw. Medienspezifik, der Entstehungsgeschichte oder auch des Ortes – die sich auf die Fragen »Was ist Film?«, »Wann ist Film?« und »Wo ist Film?« bringen lassen⁴⁴ – tritt das Spannungsverhältnis zwischen Filmen und digitalen Medien, die in den hier fokussierten digitalen Filmen gleichberechtigt nebeneinanderstehen. Dieses wird wiederum nicht auf Fragen der Identität hin untersucht, sondern im Hinblick auf die Ästhetiken. Dem geht die Annahme voraus, dass sich der Transformationsprozess der Digitalisierung über die Filmästhetik verhandeln lässt. Daran anschließend werden digitale Filme – verstanden als ein mediales Gefüge aus digitalen Medien und filmischen Logiken – in dieser Arbeit aus einer Perspektive betrachtet, die die Praktiken und Digitalästhetiken der neuen Medien ernst nimmt, ohne der Medienspezifik des Films eine Medienspezifik digitaler Medien entgegen setzen zu wollen. Filmische Digitalästhetiken werden nicht ausschließlich vom Filmischen her gedacht, sondern gleichermaßen vom Digitalen.

Was sind digitale Filme? Eine Ausdifferenzierung

Digitale Filme und audio/visuelle Bilder zeichnen sich durch ihren instabilen,⁴⁵ operationalen,⁴⁶ prozessual-transformativen,⁴⁷ ungeschlossen,⁴⁸ zirkulierenden⁴⁹ Charakter aus. Sie liegen als Daten vor, die formatiert,

43 Casetti (2015): *The Lumière Galaxy*, S. 206.

44 Hagener (2011): *Wo ist Film (heute)?*, S. 45ff.

45 Oxen (2021): *Instabile Bildlichkeit*.

46 Hoelzl/Marie (2015): *Softimage*.

47 Linseisen (2020): *High Definition*.

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

49 Rothöhler (2013): *High Definition*.

geteilt, komprimiert, konvertiert, skaliert, ver- und bearbeitet werden. »Digitale Bilder sind immer reproduzierte Bilder.«⁵⁰ Daher ist nur schwerlich von einem digitalen Original oder einer finalen Version auszugehen. Ebenso scheint der Versuch, eine fixe Definition für digitale Filme vorzulegen, ein aussichtsloses Unterfangen. Stattdessen schlage ich im Folgenden eine Ausdifferenzierung digitaler Filme anstelle einer Definition vor, die keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt und vielmehr die für diese Arbeit relevanten Felder eröffnen soll. Zahlreichen Auseinandersetzungen mit digitalen Filmen liegt immer wieder ein Verständnis von *dem* digitalen Film zugrunde, das auf ein gewähltes – jedoch in dieser Setzung meist nicht gekennzeichnetes – Feld beschränkt bleibt, von dem ausgehend jedoch eine allumfassende Bestimmung *des* digitalen Films als Ganzem vorgenommen werden soll. Es gibt verschiedene Felder, die jeweils als *der* digitale Film gehandelt und auf denen die Transformationen der Digitalisierung ausgemacht werden, häufig handelt es sich dabei um eine Gleichsetzung digitaler Filme mit computergenerierten Bildern (CGI). Die Konsequenzen einer solchen Engführung bleiben jedoch unbeachtet. Digitalisierungsprozesse betreffen Filme jedoch mehrfach und führen zu einer Vervielfältigung von Ästhetiken, Dispositiven, Formaten, Operationen, Praktiken, Produktionsbedingungen, Prozessen, Rezeptionsweisen, Technologien. Im Sinne einer strategischen Veruneindeutigung werden im Folgenden verschiedene mögliche Zugänge zu digitalen Filmen skizziert und damit definitorisch geöffnet, ausdifferenziert, vervielfältigt.

Ein Blick in die Historie der Digitalisierung von Filmen und Kinos verdeutlicht bereits die vielen Ebenen, auf der diese Entwicklung stattgefunden hat. John Belton stellt verschiedene Schübe heraus: Zunächst erfolgte eine digitale Postproduktion, die sich insbesondere in digitalen Visual Effects äußerte, die ebenso wie digitaler Ton zu den ersten Ausprägungen digitaler Filme gehörten; darauf folgte auch die Produktion mit digitalen Kameras und erst später die Digitalisierung von Kinos in Form von digitaler Projektionstechnologie.⁵¹ Da die digitale Projektion jedoch zu keiner veränderten Film erfahrung für das Publikum führe, spricht Belton von einer »Scheinrevolution«.⁵² Einzig im Bereich der Dreharbeiten, seien es CGI-lastige Science-Fiction-Blockbuster oder ein »Gegenkino«, das von unabhängigen Filmemacher*innen mithilfe preiswerter digitaler Kameras neue Möglichkeiten austestet, sieht Belton das

50 Linseisen (2018): Der Verlust der Wirklichkeit, S. 44.

51 Vgl. Belton (2003): Das digitale Kino – eine Scheinrevolution, S. 7.

52 Ebd., S. 13.

Potential einer digitalen Revolution.⁵³ Wie zuvor ausgeführt, wird Beltons Erwartungshaltung der ›revolutionären‹ Umbrüche in dieser Arbeit zugunsten eines Interesses am Spannungsfeld aus Transformationen und Kontinuitäten, in dem Digitalisierungsprozesse und digitale Filme verortet werden, verworfen. So werden die Phasen und Felder der Digitalisierung im Hinblick auf ihre Neuerungen wie auch Anschlüsse beschreibbar.

Wird die klassische Triade Produktion/Distribution/Rezeption unter digitalen Bedingungen befragt, lässt sie sich sogleich um die Postproduktion erweitern. Die Digitalisierung der Aufnahmetechnik lässt sich entlang einer Entwicklungslinie ausgehend von digitalen Videokameras und Camcordern über Digitalkameras bis hin zu digitalen Medien wie Smartphones, GoPros und Drohnen verfolgen. Damit zeichnet sich digitale Filmproduktion zum einen durch einen erleichterten Zugang zu Technologien, mit denen Filme gedreht werden können, aus: Letztlich kann mit jedem Smartphone ein Film gedreht werden und auch professionelle Technik ist relativ kostengünstig verfügbar. Zum anderen werden unter dem Schlagwort ›Digital Capture‹⁵⁴ professionelle Digitalkameras verwendet, die mit technischen Spezifikationen wie 4K/8K, HFR oder 3D vor allem auf hochauflösende Blockbuster-Ästhetiken zielen. Die Ablösung von analogem Bildmaterial durch digitale Kameras und Speichermedien bedeutet eine veränderte Materialität, die trotz der Abstraktion der digitalen Datenerfassung und Speicherung nicht als Immaterialität digitaler Filme aufgefasst werden kann, die der Materialität des Zelluloids analoger Filme entgegengestellt würde. Fragen der Materialität sind eng mit Diskussionen der Indexikalität und des filmischen Realismus verbunden, was im Verlauf dieses Kapitels ausführlicher diskutiert wird. Die digitale Bildakquise und Speicherung in Form von Daten machen eine spätere Weiterverarbeitung nicht nur möglich, sondern zur Bedingung digitaler Filme. Entsprechend gewinnt die Postproduktion, bei der das aufgenommene Material nachträglich bearbeitet wird, einen größeren Stellenwert. In diesen Schritt fällt die Erstellung des Digital Intermediate und damit »das Handling der Datenformate, also das Umwandeln in für die unterschiedlichen Bearbeitungsschritte benötigten Formate«.⁵⁵ Vor allem bei der Postproduktion hochauflösender audio/visueller Bilder »handelt es sich [...] um einen Vorgang, bei dem ›raw data‹, informationsgesättigte Metadaten akquiriert werden, die

53 Ebd., S. 14f.

54 Vgl. Rothöhler (2013): High Definition, S. 17.

55 Krautkrämer (2017): Postproduktion, S. 182.

in der postproduktionellen Ausspielung zu höchst unterschiedlichen Bildern geformt werden können.«⁵⁶ Dies hat zur Folge, dass die Unterscheidung in aufeinanderfolgende Schritte nur schwerlich aufrechterhalten werden kann, da die Postproduktion immer stärker in die Produktion selbst hineinspielt, was unter dem Begriff des ›Workflow‹ verhandelt wird.⁵⁷ In diesen Bereich fallen auch CGI und Visual Effects, die in dieser Arbeit bei der Frage nach Digitalästhetiken des filmischen Realismus jedoch ausgeklammert werden.⁵⁸ Interessant ist aber, dass sich damit die Frage nach der Manipulation und Glaubwürdigkeit digitaler audio/visueller Bilder öffnet, die ebenfalls später besprochen wird. Wird die Filmgeschichte der Digitalisierung als Geschichte digitaler Bildbearbeitung erzählt, setzt diese meist bei Filmen wie *THE TERMINATOR* (James Cameron, 1984) oder *JURASSIC PARK* (Steven Spielberg, 1993) an und zählt u.a. die *THE LORD OF THE RINGS*- (Peter Jackson, 2001/2002/2003) und *MATRIX*-Trilogien (Lana Wachowski/Lilly Wachowski, 1999/2003/2003), *THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTON* (David Fincher, 2008) oder *AVATAR* (James Cameron, 2009) zu den herausragenden Wendepunkten der Entwicklung, die jeweils für entscheidende Entwicklungen des Morphing, der Green-Screen-, oder Motion-Capture-Technologie, von CGI, 3D und weiteren Neuerungen digitaler Effekte stehen. Die digitale Distribution in der klassischen Kino-Auswertung, mit der der Prozess der Digitalisierung »erst mit der seit 2010 vor allem in den USA forcierten Umstellung auf Digitalprojektoren in seine finale Konsolidierungsphase eingetreten«⁵⁹ ist, lässt sich zunächst in technischen Daten benennen: Filme erreichen das Kino als Daten in der Regel mit einer DCP-Verschlüsselung⁶⁰ und werden dort beispielsweise auf 8K-Kinoleinwänden mittels digitaler Projektoren und *Dolby*-Soundsystem aufgeführt. Digitale Distribution und Rezeption, vor allem im Hinblick auf Streaming-Angebote, aber auch die private Verbreitung oder illegale Plattformen, werden zudem unter dem Begriff der Zirkulation⁶¹ verhandelt. Zirkulation gilt dabei als umfassenderer Begriff als Distribution und berücksichtigt

56 Rothöhler (2013): High Definition, S. 22; vgl. auch Linseisen (2017): High Definition; Linseisen (2020): High Definition, S. 77f.

57 vgl. Rothöhler (2013): High Definition, S. 21; vgl. auch Krautkrämer (2017): Postproduktion, S. 187.

58 Einen solchen Ansatz des ›Digitalen Realismus‹, der sich auf computergenerierte Bilder stützt, wählt u.a. Richter (2008): Digitaler Realismus.

59 Rothöhler (2013): High Definition, S. 17.

60 DCP steht für Digital Cinema Package.

61 vgl. Loist (2020): Zirkulation im Netzwerk, S. 56; vgl. auch Straw (2017): Circulation.

u.a. die Praktiken und Medienoperationen von Streaming-Dienstleistungen, beispielsweise algorithmenbasierte Mechanismen wie Suchanfragen oder personalisierte Empfehlungen.⁶² Dabei entsteht ein »globales Zirkulationssystem, in dem sich die kommerziell bewirtschafteten Verwertungsrouten häufig mit den inoffiziellen Verkehrswegen [...] kreuzen.«⁶³ Digitale Distribution bzw. Zirkulation ermöglichen die Relocation des Films und die Rezeption in den verschiedensten medialen Umgebungen. Die »Ausdifferenzierung auf Seiten der immer tiefer in private Räume vordringenden Reproduktionstechnologien« kennzeichnet diese diversen digitalen Rezeptionsformen als »hochgradig zerstreute[n] Normalfall des postkinematografischen Films«.⁶⁴ Dem folgt wiederum ein breites Feld an möglichen interaktiven Praktiken der Zuschauer*innen, beginnend mit der Möglichkeit, einen Film zu stoppen, zu spulen, beliebig fortzusetzen oder einzelne Sequenzen zu wiederholen, die spätestens seit der Verbreitung von Videorecordern vorhanden ist, über die Erstellung eigener Schnittversionen oder Trailer als gängiger Praxis in Fan-Communities, bis hin zu in die Filmhandlung integrierte Interaktionsmöglichkeiten.⁶⁵ Für diese verzögerte, fragmentarische Rezeptionshaltung prägt Laura Mulvey den Begriff des »possessive spectator«.⁶⁶ Damit rücken digitale Filme ebenso »in den Bereich des Kollektiven und Kollaborativen« und gehen einher mit »Anschlussoperationen«,⁶⁷ in Form von Kommentar- und Share-Funktionen oder auch der Verwendung als Memes auf Social-Media-Plattformen und Messengern. Nicht zuletzt stehen insbesondere die digitalen Medien – allen voran Smartphones –, die in all diesen Feldern beteiligt sein können, für die Ausdifferenzierung der Produktions-, Zirkulations- und Rezeptions-Möglichkeiten digitaler Filme. Entlang dieser Verarbeitungsschritte nehmen digitale Filme verschiedenste Formen und Formate an und unterstreichen somit nochmals ihre Prozessualität, Diversität und Uneindeutigkeit. »Das zwischen Smartphones, Streaming-Webseiten und Heimkinoprojektor, zwischen Benutzeroberflächen und Screens hin und her zirkulierende, unterschiedlichen Codecs und Wiedergabemodi unterworfenen Digitalbild

62 Vgl. Hesmondhalgh/Lotz (2020): Video Screen Interfaces as New Sites of Media Circulation Power, S. 390; 394.

63 Rothöhler (2013): High Definition, S. 14.

64 Ebd.

65 Vgl. z.B. Hennig (2020): Medialität, Ästhetik und Ideologie des interaktiven Films auf Netflix.

66 Mulvey (2006): Death 24x a Second, S. 161.

67 Gotto (2018): Beweglich werden, S. 229.

liegt [...] deutlich weniger verbindlich als verortbares Analyseobjekt vor.«⁶⁸ Insbesondere am Beispiel des Tons lassen sich die digitalen Multistandards verdeutlichen: Noch bis in die frühen 2000er Jahre, in der sich digitaler Ton bereits durchgesetzt hatte, existierten die drei digitalen Sound-Formate *Dolby*, *DTS* und *SDDS*, die von konkurrierenden Studios unterstützt wurden, parallel zueinander.⁶⁹

Solcherart Uneindeutigkeiten weisen jedoch auch analoge Filme auf, wie Simon Rothöhler treffend feststellt: »Natürlich ist auch das Zelluloidbild nicht mit sich selbst identisch – insofern seine konkrete Materialisierung von Aufführungspraktiken, Kopienzustand etc. abhängt.«⁷⁰ Dies zeigt sich nicht zuletzt in den verschiedenen Formaten, von Super-8- und 16mm-Filmen, die häufig für Home Movies und im Film-Kunst-Bereich Verwendung finden, über den 35mm-Kino-Standard bis hin zum 70mm-Format, das noch heute von Regisseur*innen wie Quentin Tarantino oder Christopher Nolan, die sich als Liebhaber*innen analoger Filme verstehen, verwendet wird. Die Vielfalt analoger Filme, die oftmals in ein Narrativ des technischen Fortschritts überführt wird, zeigt sich auch in der historischen und zum Teil nach wie vor bestehenden Koexistenz von Schwarz-Weiß- und Farbfilm oder Ton- und Stummfilm, die sich in das Nebeneinander von analogen und digitalen Filmen fortschreiben lässt. Auch sind analog-digitale Hybride keine Seltenheit. So werden Filme noch immer auf verschiedenen analogen Formaten gedreht und digital postproduziert und/oder projiziert. Entlang der Produktionsschritte war zudem bis zur Etablierung digitaler Projektoren in den Kinos ein Wechsel zwischen analoger Bildakquise, digitaler Postproduktion und dem Ausspielen auf 35-mm-Material für die Kino-Auswertung üblich. Felix Hasebrink und Elisa Linseisen⁷¹ diskutieren Anhand von Christopher Nolans *DUNKIRK* (2017) dessen »Selbstanspruch des ›Analogen‹« im Kontext der Verwendung analoger *IMAX*-Kameras und einer Kino-Auswertung mit einer 70mm-Projektionsfassung, aber auch der digitalen Postproduktion oder der Ausspielung in weiteren digitalen Medien, sodass Menschen auf Social Media – versehen mit dem ironischen Hinweis »The Way Nolan Intended« – teilen, wie sie den Film beispielsweise auf einem *Game Boy*, einem *iPod* oder im Flugzeug sehen. Ein

68 Rothöhler (2013): High Definition, S. 26.

69 Vgl. Belton (2003): Das digitale Kino – eine Scheinrevolution, S. 10.

70 Rothöhler 2013, S. 26.

71 Hasebrink/Linseisen (2020): Christopher Nolan's Digital Detox, oder: Die vielen Making-ofs von *DUNKIRK*.

ähnliches und doch anderes Beispiel ist *NOTES FROM EREMOCENE* (2023) der slowakischen Regisseurin Viera Čákanyová, die in der digitalen Nachbearbeitung von Super-8- und 16-mm-Aufnahmen Rastergrafiken, 3D-Punktwolken, Pixel und Vektorräume einfügt, die – anders als bei Nolan – im Filmbild sichtbar bleiben und damit den Blick digitaler Technologien bzw. einer künstlichen Intelligenz markieren, die in der experimentellen Filmhandlung die Welt erobert haben.

Daran anschließend lassen sich die Vielfältigkeiten und Uneindeutigkeiten digitaler Filme auch für deren Ästhetiken nachzeichnen. Filmische Digitalästhetiken wurden beispielsweise im Hinblick auf Visual Effects und CGI⁷² als »neue Bildästhetik« im Hinblick auf filmischen Realismus⁷³ gefasst oder in ihrem Doppelgestus als Attraktion und möglichst unsichtbar bleibender, realistischer Darstellung⁷⁴ verhandelt. Weitere Ansätze sind der Einsatz von Blue-Screen-Technik,⁷⁵ 3D-Technologie⁷⁶ und insbesondere High Definition.⁷⁷ Auch One-Take-Filme⁷⁸ werden als Ausprägung postkinematografischer Ästhetiken untersucht. Ausgehend von den digitalen Medien wurden prominent Smartphone-Ästhetiken⁷⁹, aber auch u.a. Desktop-⁸⁰ und GoPro⁸¹-Filme in den Blick genommen. Insbesondere Formate spielen unter digitalen Bedingungen eine wichtige Rolle: Die Format Studies⁸² interessieren sich

-
- 72 Vgl. Schwaab (2008): Wie es möglich ist, von einem digitalen Riesenaffen berührt zu werden.
- 73 Vgl. u.a. Fleig (2020): Schlechte CGI und relativer Realismus; Maulko (2012): Mimesis und Anthropologie des Digitalen; Richter (2008): Digitaler Realismus.
- 74 Vgl. Kap-herr (2018): Zeigen und Verbergen.
- 75 Vgl. Göttel (2009): Blue Screen.
- 76 Vgl. u.a. Maeder/Schröter (2017): Theoretische Aspekte von 3D und immersiven Bildtechnologien; Spöhrer (2016): Die ästhetisch-narrativen Dimensionen des 3D-Films.
- 77 Vgl. u.a. Linseisen (2020): High Definition; Rothöhler (2013): High Definition; Schröter/Stiglegger (2011): High Definition Cinema.
- 78 Vgl. u.a. Morsch (2020): The Longest Take; Linseisen (2020): High Definition, S. 231ff.
- 79 Vgl. u.a. Bösch (2017): Zum ästhetischen Potenzial von Handyfilmen im Kontext der Film-Bildung; Gotto (2017): Bilder in Bewegung; Krautkrämer (2014): Revolution Uploaded; Ruf (2018): Smartphone-Ästhetik.
- 80 Vgl. u.a. Distelmeyer (2019): Durch und über Computer: Desktop-Filme; Lee (2016): De-coding or Re-Encoding?.
- 81 Krautkrämer (2017): »All filmed on a GoPro HD Hero 2«.
- 82 Vgl. u.a. Fahle et al. (2020): Medium | Format; Sterne (2012): MP3. The Meaning of a Format; Volmar et al. (2020): Format Matters; für die Filmwissenschaft insb. Wasson (2015): Formatting Film Studies; s. auch Kapitel 2.2.

für Kompressions- und Bild-Formate, Um- und Re-Formatierungsprozesse sowie digitale Infrastrukturen und Operationen. Darüber hinaus werden Digitalästhetiken in weiteren filmischen Formen untersucht, beispielsweise für Webserien⁸³ oder im Hinblick auf Narration.⁸⁴ Digitalästhetiken, insbesondere in Hochauflösung, lassen sich in einen Zusammenhang mit einer »clean, pure, ›perfect copy‹ logic of the digital era«⁸⁵ stellen, dessen vermeintliche Perfektion auf die »clean binaries«⁸⁶ des zugrundeliegenden Codes rückführbar ist, und die »im Kontext einer neoliberalen, hyperkapitalistischen Produktionslogik [stehen]: Die hohe Auflösung des Bildes steht für Schnelligkeit, glatte Workflows und perfekte, fehlerfreie Bildendprodukte.«⁸⁷ Dem lassen sich Digitalästhetiken als »normal, dreckig, langweilig«⁸⁸ entgegenstellen. Eine zentrale These, die Nicholas Rombes in *Cinema in the Digital Age* entwickelt, geht davon aus, dass sich gegen die angenommene Perfektionen des Digitalen Ästhetiken entwickeln, die »imperfection, flaws, an aura of human mistakes« betonen, um so in der Lage zu sein »to counterbalance the logic of perfection that pervades the digital.«⁸⁹ Insbesondere die DOGMA-95-Filme wie *FESTEN* (Thomas Vinterberg, 1998) oder *IDIOTERNE* (Lars von Trier, 1998), die sich durch wacklige Handkameras und verpixelte, unscharfe Aufnahmen auszeichnen, betonen damit Fehler, Zufälle und Unvollkommenheiten. Diese Filme beschreibt Rombes als »first wave of digital cinema«⁹⁰ und versteht gerade die Fehlerhaftigkeit und Imperfektion der Digitalästhetiken als »traces of humanness«.⁹¹ Entsprechend lassen sich Digitalästhetiken auf ihre Störun-

83 Vgl. u.a. Henig/Ebbrecht-Hartmann (2020): *Witnessing Eva Stories*; Kuhn (2013): *Von einsamen Mädchen, Porn-Queens und ›coolen Säuen‹*; Mücke (2021): *Politik(en) der Immersion*.

84 Vgl. u.a. Kracke (2013): *Expanded Narration. Das neue Erzählen.*; Kuhn (2012): *Digitales Erzählen?*

85 Rombes (2017): *Cinema in the Digital Age*, S. 27.

86 Ebd., S. xix.

87 Linseisen (2020): *High Definition*, S. 83.

88 Ebd., S. 96.

89 Rombes (2017): *Cinema in the Digital Age*, S. xxi.

90 Ebd., S. 114.

91 Ebd., S. 28.

gen⁹² befragen und Pixel, Glitches,⁹³ Lens Flares⁹⁴ und sonstige Unschärfen⁹⁵ in den Blick nehmen. Mit Hito Steyerl als ›poor images‹ bezeichnet, lassen sich die Ästhetiken des ›imperfect cinema‹⁹⁶ auf die Zirkulationsprozesse digitaler audio/visueller Bilder in kapitalistischen Ordnungen bringen. In dieser Argumentation werden Hochglanzästhetiken mit Hyperrealismus in Zusammenhang gebracht und unvollkommene Digitalästhetiken mit filmischem Realismus verbunden. Elisa Linseisen hinterfragt diese Annahmen jedoch und legt das komplexe Verhältnis von audio/visuellen Digitalbildern zur Wirklichkeit frei, wobei sie darlegt, inwiefern hochauflösende, prozessierte Digitalbilder »selbst Praktiken und Prozesse der Wirklichkeitserzeugung«⁹⁷ sind.

Somit lässt sich die Vielfältigkeit möglicher Zugänge zu digitalen Filmen aufzeigen, die hier exemplarisch dargelegt wurden: Digitale Filme lassen sich in Form von technischen Daten und Formaten, im Kontext von Einzelmedien oder medialen Gefügen, als variable Praktiken der Verarbeitung entlang des Produktionsprozesses oder in der Vielfalt digitaler Ästhetiken beschreiben. Zudem sind zahlreiche weitere Zugänge zu digitalen Filmen denkbar. Somit wird auch deutlich, dass Festschreibungen einzelner Elemente zur Bestimmung des digitalen Films nur schwer haltbar sind, da sie ihrem vielfältigen und mehrdeutigen Gegenstand nicht gerecht werden können. Dem wird hier mit einer Ausdifferenzierung im Sinne einer Veruneindeutigung begegnet, wobei der Fokus auf den Ästhetiken liegt, die jedoch nicht unabhängig von den Produktionspraktiken zu denken sind, da in dieser Arbeit digitale Filme ausgehend von digitalen Medien, die in der Filmproduktion Verwendung finden, untersucht werden. Da filmischer Realismus hier ausgehend von der digital-medialen Durchdringung der Welt verstanden wird, stehen die digitalen Medien ebenso wie die Produktionspraktiken im Zusammenhang mit den Realismusästhetiken. Um dem nachzugehen, werden im Folgenden die Praktiken und Ästhetiken digitaler Filme im Hinblick auf filmischen Realismus befragt.

92 Vgl. Gotto (2018): Beweglich werden, 230ff.

93 Vgl. u.a. Kane (2019): High-Tech Trash; Kemper (2023): Glitch, the Post-digital Aesthetic of Failure and Twenty-First-Century Media; Wiemer (2019): Algorithmische Bildästhetik der Störung.

94 Krautkrämer (2018): Scheibenschmutz und Lens Flares.

95 Lauenburger (2019): Das Unschärfenbild.

96 Steyerl (2009): In Defense of the Poor Image, S. 6.

97 Linseisen (2020): High Definition, S. 18.

1.2 Filmischer Realismus

Das Medium Film ist seit seinen Anfängen mit filmischem Realismus verbunden und ihm wird insbesondere im Vergleich mit der Malerei oder auch dem Theater ein besonderer Bezug zur Realität zugeschrieben. Berichte von Besucher*innen früher Filmvorführungen zeugen von der »Begeisterung für die neue technische Möglichkeit, Ausschnitte des Lebens mit großer Detailtreue zu reproduzieren und so bei den Betrachtern einen überwältigenden Realitätseindruck hervorzurufen.«⁹⁸ Filmischer Realismus wird häufig an medienontologische Fragen nach dem Wesen des Mediums Film (oder auch der Fotografie) und dem Verhältnis dessen zu der dargestellten Welt gebunden. Dabei wird Realismus als eine dem Medium immanente Eigenschaft, eine vorfilmische Wirklichkeit möglichst realistisch wiederzugeben, verhandelt und zielt somit auf ein Abbildungsverhältnis zwischen dem Medium Film und einer äußeren Realität. Insbesondere Siegfried Kracauer prägt dieses Verständnis von Realismus als medialer Eigenschaft in seiner *Theorie des Films*, in der er die realistische Tendenz, »die in getreuen Wiedergaben der Natur gipfelt«, von der formgebenden Tendenz unterscheidet, »die künstlerische Schöpfungen erstrebt.«⁹⁹ Er bestimmt die Grundeigenschaften des Films darin, »physische Realität wiederzugeben und zu enthüllen.«¹⁰⁰ Dies macht er an den medialen Eigenschaften der Fotografie bzw. des Film fest, die laut Kracauer in ihrer Befähigung zum Realismus übereinstimmen. Entsprechend formuliert er die »filmische Einstellung« im Sinne des Realismus und nennt »die Einstellung des Filmregisseurs »filmisch«, wenn sie das ästhetische Grundprinzip anerkennt. Es versteht sich, daß sie sich in allen Filmen verwirklicht, die der realistischen Tendenz folgen.«¹⁰¹ Dies sei jedoch nur die »ästhetische Mindestanforderung«, da er die formgebende Tendenz im Dienst der realistischen versteht und das »»richtige« Gleichgewicht« der Tendenzen darin ausmacht, dass »sich die formgebende Tendenz nicht über die realistische erhebt, sondern sich schließlich ihr einordnet.«¹⁰² Auch André Bazin schreibt in *Ontologie des photographischen Bildes*, dass »Photographie und Film [...] Erfindungen [sind], die

98 Kirsten (2013): Filmischer Realismus, S. 13; s. auch Gorki (1995): Maksim Gor'kij über den Cinematographe Lumiere (1896).

99 Kracauer (2015 [1960]): Theorie des Films, S. 36.

100 Ebd., S. 55.

101 Ebd., S. 67.

102 Ebd.

das Verlangen nach Realismus ihrem Wesen nach endgültig befriedigen.«¹⁰³ Er argumentiert, dass beide Medien im Vergleich zur Malerei aufgrund der mechanischen Reproduktion ohne menschliche Einflüsse auskommen und daher »ein Bild von der uns umgebenden Welt automatisch«¹⁰⁴ entstehe, sodass Fotografie und Filme »ihrem Wesen nach objektiv«¹⁰⁵ seien. Die hier mit Kracauer und Bazin aufgerufene Verknüpfung von Realismus mit dem Medium Film wird – insbesondere im Anschluss an Bazins einflussreichen Text – über den Begriff der Indexikalität in der Filmtheorie fortgeführt, wie es im Weiteren dargelegt wird: »Aus der *potenziellen* Indexikalität lässt sich argumentativ ein privilegierter Wirklichkeitsbezug des Filmmediums ableiten, da sich grundsätzlich in jedem Moment eines fotografischen Films ein Rückbezug zur profilmischen Wirklichkeit herstellen lässt.«¹⁰⁶ Ich möchte jedoch argumentieren, dass diese enge Kopplung von filmischem Realismus an mediale Eigenschaft des Films ebenso wenig haltbar ist, wie die Festschreibungen digitaler Filme auf einzelne Aspekte. Besonders deutlich wird dies anhand der argumentativen Verbindung von Indexikalität und Realismus mit der Materialität des Filmstreifens, die diese zur Bedingung von filmischem Realismus macht, der dann jedoch nur für analoge Filme denkbar ist, was wiederum die Verlusterzählungen der Digitalisierung begründet. Bevor diese Argumentationslinie ausführlich diskutiert und im Hinblick auf digitale Filme aktualisiert wird, wird im Folgenden zunächst eine Ausdifferenzierung und strategische Veruneindeutigung von filmischem Realismus vorgenommen, womit ich eine Alternative zu den Festschreibungen des filmischen Realismus als mediale Eigenschaft oder spezifische Ästhetik anbieten möchte. Ausgangspunkt ist dabei die Annahme, dass es zahlreiche historische filmische Realismen gibt, die nicht mit sich identisch sind, auch wenn sie aufeinander Bezug nehmen. Ebenso gibt es zahlreiche, teils widersprüchliche Realismusästhetiken und auch die Theorien des filmischen Realismus bilden keine Einheit. Daher soll gezeigt werden, dass filmischer Realismus sowohl in verschiedener Weise historisch geprägt ist und realistische Ästhetiken selbst historisch werden, als auch dass Realismus auf verschiedenen Ebenen bestimmt werden kann, die neben medientheoretischen Zugängen vor allem Ästhetiken umfassen, die wiederum eng mit Produktionspraktiken verbunden sind.

103 Bazin (2004 [1945]): *Ontologie des photographischen Bildes*, S. 36.

104 Ebd., S. 37.

105 Ebd., S. 36.

106 Kirsten (2013): *Filmischer Realismus*, S. 56; Herv. i. O.

Was ist Filmischer Realismus? Eine Ausdifferenzierung

»Es gibt nicht einen, sondern viele Realismen.«¹⁰⁷

Ähnlich wie digitale Filme ist auch filmischer Realismus ein vielfältiges, historisch-diskursiv gewachsenes, wandelbares und mehrdeutiges Konstrukt und weist eine lange, teils widersprüchliche Theoriegeschichte auf, die sich um ebenso vielfältige realistische Ästhetiken der Filmgeschichte ergänzen lässt, um nur zwei denkbare Felder anzudeuten. So ist Realismus »ein höchst variabler Begriff [...], der unterschiedliche ästhetische und formale Konzepte mit sich führt«,¹⁰⁸ dient als »Suchbegriff, der zwischen den ästhetischen Möglichkeiten und den epistemischen, politischen und ökonomischen Ansprüchen an den Film vermittelt«¹⁰⁹ und stellt eine »immer neu zu befragende Größe«¹¹⁰ dar. Nicht nur liegen »sehr unterschiedliche und zum Teil miteinander inkompatible Bedeutungen« der Realismusbegriffe in den verschiedenen Feldern der Philosophie, Literatur-, Kunst- und Filmwissenschaft vor,¹¹¹ auch innerhalb der Filmtheorie »besteht Uneinigkeit nicht nur über die angemessene Definition des Phänomens, sondern auch darüber, welches Phänomen eigentlich in Frage steht«, da die Theorien anhand verschiedener Filme unterschiedlicher Epochen oder unter sich verändernden historischen Paradigmen entwickelt wurden.¹¹² Kurz: »Realismus ist immer Plural.«¹¹³ Die Uneindeutigkeit des filmischen Realismus deutet sich – ausgerechnet – bereits in Siegfried Kracauers *Theorie des Films* an, der anstelle einer eindeutigen Definition auf ein »Sammelsurium vermeintlicher Synonyme«¹¹⁴ zurückgreift: »Physische

107 Bazin (1981 [1948]): William Wyler oder der Jansenist der Inszenierung, S. 46.

108 Knaller (2010): Realismus und Dokumentarismus, S. 176.

109 Pischel (2017): Indexikalität und filmischer Realismus, S. 323.

110 Ebd., S. 326.

111 Pantenburg (2018): Neo-, Sur-, Super-, Hyper-, S. 69.

112 Kirsten (2013): Filmischer Realismus, S. 25.

113 Göttel (2015): Realismus ist immer Plural. Die Feststellung ›Realismus ist immer Plural‹ ernst nehmend und trotz des Anliegens der Ausdifferenzierung und Veruneindeutigung, das die Formulierung der ›filmischen Realismen‹ im Plural nahelegen würde – wie es diese Arbeit für digitale Filme verfolgt –, soll im Weiteren an der Formulierung des filmischen Realismus im Singular, der eine etablierte filmwissenschaftliche Größe darstellt, festgehalten und dieser dabei in seiner Pluralität verstanden werden.

114 Ebd.

Realität wird im folgenden auch ›materielle Realität‹ oder ›physische Existenz‹ oder ›Wirklichkeit‹ oder einfach ›Natur‹ genannt werden. Eine andere passende Bezeichnung mag ›Kamera-Realität‹ sein. Schließlich empfiehlt sich noch der Ausdruck ›Leben‹.¹¹⁵ Dennis Göttel liest dies als Geste, ›die etwas nicht auf den Begriff, nicht in den Griff kriegen will, als eine Geste, die wissenschaftliche Begriffsschärfe stutzig macht, um stattdessen dem Film etwas Inkommensurables zu bewahren‹.¹¹⁶ Realismus als »komplexe Konstruktion« anzuerkennen ermöglicht es, die »Erscheinungen, die wir als vermeintliche Abweichungen und Weiterentwicklungen von einem vorausgesetzten Grundkonzept des Realismus [...] zu definieren gewohnt sind« als »integrale[n] Bestandteil des Konzepts selbst«¹¹⁷ zu verstehen und die vielfältigen Zugänge als gleichberechtigte Annäherungsversuche anzuerkennen. In der Annahme, dass sich filmischer Realismus durch seine Wandelbarkeit und Pluralität den Versuchen einer eindeutigen Definition entziehen muss und der Kracauer'schen Geste der Bewahrung von Inkommensurabilität folgend, wird im Folgenden, statt eine Definition anzubieten, die dem »Bedeutungspluralismus des Realismus«¹¹⁸ mit einer Engführung und Festschreibung begegnen würde, erneut eine Ausdifferenzierung, Vervielfältigung und damit strategische Veruneindeutigung vorgenommen. Ziel dessen kann jedoch kein umfassender Überblick über das Diskursfeld des filmischen Realismus sein. Vielmehr wird im Folgenden der Fokus auf ausgewählte historische und theoretische Begriffsbestimmungen gelegt. Auch Guido Kirsten legt in *Filmischer Realismus*¹¹⁹ bereits ausführlich die drei theoretischen Zugänge zu filmischem Realismus von André Bazin, Colin MacCabe sowie Kristin Thompson dar und analysiert zudem die historischen Realismen des französischen Films der 1910er Jahre, des italienischen Neorealismus der 1940er sowie des neuen rumänischen Films. Anders als bei Kirsten schlägt diese Arbeit jedoch keinen eigenen Theorie-Entwurf vor, sondern zielt vielmehr auf die Vervielfältigung der möglichen Zugänge und die darin liegenden Potentiale des filmischen Realismus. Dazu werden zunächst Realismen der Filmgeschichte schlaglichtartig nachgezeichnet, um sich dem »Begriff in seiner wechselhaften Geschichte«¹²⁰

115 Kracauer (2015 [1960]): Theorie des Films, S. 55.

116 Göttel (2015): Realismus ist immer Plural.

117 Pantenburg (2018): Neo-, Sur-, Super-, Hyper-, S. 70.

118 Pischel (2017): Indexikalität und filmischer Realismus, S. 326.

119 Kirsten (2013): Filmischer Realismus.

120 Pantenburg (2018): Neo-, Sur-, Super-, Hyper-, S. 69.

zu nähern. Daraufhin werden verschiedene Ebenen angerissen, auf denen filmischer Realismus verhandelt wird, die neben medientheoretischen und ästhetischen Bestimmungen als zwei klassischen Polen auch Produktions- und Rezeptions-Praktiken mitdenken und filmischen Realismus zwischen Fiktion und Dokumentation verorten. Ziel dessen ist es, verschiedene Felder, auf denen filmischer Realismus verhandelt wird, aufzumachen und die jeweiligen Debatten und Zugänge aufzuzeigen. Es kann jedoch kein Anspruch auf Vollständigkeit bestehen, weder für die Auswahl der Ebenen, noch für die jeweils vorgestellten Positionen. Es handelt sich vielmehr um eine Diversifikation im Sinne einer strategischen Veruneindeutigung. Zudem werden die Felder, die als besonders relevant für die Herangehensweise dieser Arbeit betrachtet werden, gezielt hervorgehoben.

Historische Realismen

Ausgehend von ästhetischen Gemeinsamkeiten bestimmter Filme, die in regionaler und/oder zeitlicher Nähe zueinander entstanden sind, lassen sich verschiedene Strömungen der Filmgeschichte, die sich filmischem Realismus verschrieben haben, betrachten. Ein solches Realismus-Verständnis versucht »historische Konstellationen und geografisch definierte Arbeitszusammenhänge und Stile zu charakterisieren.«¹²¹ Mit der Frage »[w]eshalb verbrauchen Kinorealismen sich so schnell?«¹²² verweist Frieda Grafe auf die Historizität des filmischen Realismus. Bei der retrospektiven Betrachtung der Filme des italienischen Neorealismus habe sich der Effekt »einer ästhetischen Erneuerung«¹²³ abgenutzt, es bleibe lediglich eine Erinnerung, so ihre Beobachtung. So wird deutlich, dass filmischer Realismus in diesem Sinne kein zeitlich unabhängiges Grundprinzip des Mediums Film ist, sondern ein historisch-diskursiver und ästhetischer Effekt, der sich unterschiedlich ausprägt und wandelbar ist. Auch André Bazin beschreibt die Abhängigkeit des filmischen Realismus von den technischen und ästhetischen Bedingungen der jeweiligen Zeit und leitet daraus die Pluralität und historische Spezifität filmischer Realismen ab:

121 Pantenburg (2010): Digitaler Realismus, S. 107.

122 Grafe (2004 [1979]): Realismus ist immer Neo-, Sur-, Super-, Hyper-, S. 45.

123 Ebd., S. 47.

Die ›realistische‹ Tendenz gibt es im Kino schon seit Louis Lumière, sogar schon seit Marey und Muybridge. Sie hat ein wechselhaftes Schicksal gehabt, aber die Formen, die sie angenommen hat, haben nur im Verhältnis zur – bewußten oder unbewußten, kalkulierten oder naiven – ästhetischen Erfindung oder Entdeckung, die sie mit sich brachte, überlebt. Es gibt nicht einen, sondern viele Realismen. Jede Epoche sucht ihren Realismus, das heißt jene Technik und Ästhetik, die am besten einfangen, aufnehmen und wiedergeben können, was man von der Realität einfangen will.¹²⁴

Strömungen und neue Wellen wie die Neue Sachlichkeit der 1920er Jahre, der italienische Neorealismus der Nachkriegsjahre, die französische Nouvelle Vague, das Direct Cinema und das Cinéma Vérité der 1960er, die dänische DOGMA-95-Bewegung der 1990er, das Sensory Ethnography Lab der Harvard University oder auch die US-amerikanischen oder deutschen Mumblecore-Filme der 2010er Jahre – sie alle weisen teils ähnliche Ästhetiken und Praktiken des filmischen Realismus auf, wie der Rückgriff auf Laiendarsteller*innen, improvisiertes Schauspiel, mobile Kameras oder Dreharbeiten vor Ort und unter natürlichen Lichtbedingungen,¹²⁵ für die sie jeweils eigene Formen und Ausprägungen finden. Gleichzeitig lassen sich Unterschiede herausstellen: der größtmögliche Verzicht auf Montage, die Verwendung von Plansequenzen und Schärfentiefe als Element eines filmischen Realismus, wie ihn Bazin¹²⁶ beschreibt, stehen der Verwendung von Jump Cuts entgegen, die wiederum oftmals aus der Kürzung längerer, oft improvisierter Szenen unter dramaturgischen Gesichtspunkten hervorgehen und beispielsweise bei *A BOUT DE SOUFFLE* (Jean-Luc Godard, 1960), aber auch in Mumblecore-Filmen wie *LOVE STEAKS* (Jakob Lass, 2013) Anwendung finden. Auch kann die Mobilität einer Handkamera, die spontan auf das Geschehen um sie herum reagiert, an dem sie beteiligt ist, ebenso als realistisch verstanden werden, wie eine statische Kamera, die eine vermeintlich neutrale Position der Beobachtung einnimmt. All diese Mittel können dennoch nicht als spezifische Merkmale oder gar Bedingungen eines filmischen Realismus gelten, auch wenn sie häufig in Filmen mit realistischer Ästhetik zu finden sind. Sie stellen vielmehr ästhetische Möglichkeiten und historisch etablierte Praktiken eines filmischen

124 Bazin (1981 [1948]): William Wyler oder der Jansenist der Inszenierung, S. 46f.

125 All diese Aspekte theoretisiert vor allem Bazin (2004 [1948]): Der filmische Realismus und die italienische Schule nach der Befreiung.

126 Vgl. Bazin (2004 [1953/1956]): Schneiden Verboten; Bazin (2004 [1951/1952/1955]): Die Entwicklung der Filmsprache.

Realismus dar und lassen sich schon für diese nur unvollständige Aufzählung erweitern. Auffällig ist zudem, dass viele dieser Strömungen in gewisser Weise den Anspruch der Erneuerung des Kinos vertreten, auf die jeweiligen historischen Vorläufer verweisen und sich gleichzeitig von diesen abgrenzen; sich ähnlicher Praktiken bedienen, um zu je eigenen Ästhetiken der Innovation des filmischen Realismus, oder gleich *des Films* zu gelangen. Besonders deutlich wird dies beispielsweise anhand der französischen Nouvelle Vague, die sich selbst gegen ein kommerzielles Kino unter dem Einfluss von Hollywood wendet und eine Erneuerung des Kinos einfordert, später jedoch von den dänischen DOGMA-95-Regisseuren Thomas Vinterberg und Lars von Trier dafür kritisiert wird, diesem Anspruch nicht gerecht geworden zu sein: »The anti-bourgeois cinema itself became bourgeois, because the foundations upon which its theories were based was the bourgeois perception of art. The auteur concept was bourgeois romanticism from the very start and thereby... false!«¹²⁷ In ihrem Manifest fordern die DOGMA-95-Gründer daraufhin selbst eine Erneuerung des Kinos, die an die Nouvelle Vague anschließt, deren Anspruch einzulösen versucht und zugleich über diesen hinaus geht. Filmischer Realismus ist also geprägt von einer paradoxen und sich gegenseitig befruchtenden Wechselbeziehung aus Erneuerung und Tradition, deren Historisch-Werden eine Bedingung der Hervorbringung neuer realistischer Ästhetiken ist. Neben diesen westlich zentrierten, geradezu kanonischen Strömungen sind sogenannte Neue Wellen, die mit filmischem Realismus arbeiten, auch im sogenannten »World Cinema«¹²⁸ vorhanden. »Since Italian neorealism, new waves, partly or entirely committed to revelatory realism, have emerged.«¹²⁹ Diese sind in Frankreich, Großbritannien und Deutschland ebenso zu finden wie in Afrika, China, Indien, Iran, Japan, Lateinamerika oder Osteuropa.¹³⁰ Zu denken ist zudem an das in den 1950er Jahren in Brasilien, Argentinien und Chile entstehende, postkoloniale Third Cinema oder das indigene »vierte« Kino. »Unsere Auffassung vom »Nicht-Hollywood-Kino« ist meist an eine Form der realistischen Ästhetik gebunden«,¹³¹ wie Thomas Elsaesser in Bezug auf

127 DOGMA 95 (1995): DOGMA 95 – The Manifest.

128 Zum filmischen Realismus im sogenannten World Cinema vgl. u.a. Elsaesser (2012): World Cinema; Nagib (2011): World Cinema and the Ethics of Realism.

129 Nagib/Mello (2009): Introduction, S. xiv.

130 Vgl. ebd.

131 Elsaesser (2012): World Cinema, S. 385.

das World Cinema festhält. Doch auch das klassische Hollywood-Kino beansprucht eine eigene Form des Realismus für sich, die »aufs Engste verknüpft ist mit der Praxis und der Disziplin der Découpage«¹³² und dem Continuity-System, dessen Regeln vor allem für den Eindruck einer in sich geschlossenen Welt und damit einer als »realistisch« beschreibbaren Eigenweltlichkeit sorgen sollen. Im klassischen Hollywood-Kino wird insbesondere die Unsichtbarkeit der filmischen Mittel als Realismus aufgefasst: »The classical style is an invisible style that goes unnoticed, always appearing to be motivated by events and actions in the narrative. It conveys itself as natural, as something that could not be otherwise.«¹³³ Doch vielmehr »bilden die Codes des Hollywood-Stils genau jenen Hintergrund, von dem sich realistischere Filmformen abheben;«¹³⁴ sie wurden »als spezifisches Set von textuellen Verfahren identifiziert, aus denen Realismus in erster Linie als Abweichung hervorging.«¹³⁵ Die zuvor ausgeführten historischen Realismen stellen also nicht nur Bezüge und Abgrenzungen untereinander her, sie stehen ebenfalls in einem solchen Verhältnis der Abgrenzung zu Hollywood-Ästhetiken, aus der sich ein Teil der Kraft des jeweiligen Realismus speist.

Ebenen des Realismus

Im Sinne einer Ausdifferenzierung und Veruneindeutigung, lassen sich zahlreiche Ebenen differenzieren, auf denen filmischer Realismus verhandelt wird. Eine solche Herangehensweise verfolgen auch u.a. Volker Pantenburg, Francesco Casetti oder Birger Langkjær. Pantenburg unterscheidet zunächst verschiedene Realismus-Ebenen, die er in »prozessualer Abfolge« entlang der Produktionsschritte eines Films anordnet, sodass »Realismus [...] dann einen je besonderen Aspekt der Produktion oder Rezeption« meint.¹³⁶ Er unterscheidet die vier Ebenen Produktionszusammenhänge, Bildgenese, Erzählung/Bildinhalte sowie Rezeptions- und Wahrnehmungsmodus, die jeweils an verschiedene Theorie-Linien anknüpfen. Dieser Ansatz scheint insbesondere deswegen interessant, weil in dieser Arbeit digitaler Realismus ausgehend von der Verwendung digitaler Medien in der Produktion und

132 Casetti (2009): Der Stil als Schauplatz der Verhandlung, S. 131.

133 Langkjær (2002): Realism and Danish Cinema, S. 19.

134 Kirsten (2013): Filmischer Realismus, S. 122.

135 Pischel (2017): Indexikalität und filmischer Realismus, S. 330.

136 Pantenburg (2010): Digitaler Realismus, S. 109.

somit produktions-ästhetisch gedacht wird. An anderer Stelle diskutiert Pantenburg verschiedene historisch-theoretische Realismuskonzepte.¹³⁷ Auch Casetti bestimmt vier Ebenen, aus deren Verhandlung filmischer Realismus hervorgehe: Indexikalität, Glaubwürdigkeit der filmischen Repräsentation, filmische Enunziation sowie gesellschaftlich verankertes Vertrauen.¹³⁸ In ähnlicher Weise schlägt auch Birger Langkjær vier Ebenen vor, die sich in einen perzeptuellen Realismus der Ähnlichkeit mit der den Zuschauer*innen bekannten Welt; einen Realismus des Stils im Sinne von visuellem Stil, Schauspiel, Musik oder Mise en Scène; einem narrativen Realismus sowie einem Wiedererkennen auf sozialer, psychologischer, kultureller oder anderer Art unterteilen.¹³⁹ Diese Ebenen lassen sich jedoch jeweils nicht klar voneinander trennen, sie spielen vielmehr ineinander und ergänzen einander. Entsprechend folgt keine Aufschlüsselung dieser Ebenen, sondern vielmehr dienen diese als Ausgangspunkt für eine Vervielfältigung filmischer Realismen, im Sinne einer strategischen Veruneindeutigung. Im Anschluss insbesondere an die von Pantenburg und Casetti vorgeschlagenen Ebenen des filmischen Realismus und ergänzt um weitere Positionen der Filmtheorie, werden im Folgenden zunächst medientheoretische und ästhetische Ansätze vorgestellt, die daraufhin um die Aspekte Produktion und Rezeption ergänzt werden und schließlich wird filmischer Realismus im Spannungsfeld von Fiktion und Dokumentation diskutiert. Damit soll kein neuerliches Modell der Ebenen des filmischen Realismus entworfen werden. Vielmehr werden die bereits benannten Ebenen als Ausgangspunkt genommen, um die Vielfalt der Realismus-Bestimmungen zu strukturieren und letztlich die für diese Arbeit relevanten Felder zu benennen.

Medientheoretische Ansätze setzen bei ontologischen Fragen nach der Bestimmung des Mediums Film an. Neben Siegfried Kracauer entwickelt vor allem André Bazin aus theoretischer Perspektive eine »Idee des Kinos, in deren Mittelpunkt der Realismus steht.«¹⁴⁰ Realismus als Eigenschaft des Mediums kann mit Guido Kirsten als »Realismus *des* Films«¹⁴¹ gefasst werden.

137 Vgl. Pantenburg (2018): Neo-, Sur-, Super-, Hyper-.

138 Vgl. Casetti (2009): Der Stil als Schauplatz der Verhandlung; s. auch Casetti (2011): *Sutured Reality*.

139 Vgl. Langkjær (2002): *Realism and Danish Cinema*, S. 18f.

140 Pantenburg (2018): Neo-, Sur-, Super-, Hyper-, S. 76.

141 Kirsten (2013): *Filmischer Realismus*, S. 13; Herv. i. O.

Mit Pantenburg lässt sich dies auf die Ebene der Bildgenese¹⁴² bringen und Casetti beschreibt dies als »Ebene des filmischen Signifikanten, der eine existenzielle Verbindung zur Realität herstellt«. ¹⁴³ Eine der »wichtigsten Begründungsfiguren [eines] medienontologischen Realismus«¹⁴⁴ ist die zuvor bereits angesprochene Indexikalität, die Annahme eines kausalen Wirklichkeitsbezugs eines filmischen Zeichens zum Objekt, die im weiteren Verlauf des Kapitels im Hinblick auf digitale Filme ausführlicher besprochen wird. Die filmwissenschaftliche Auseinandersetzung mit Indexikalität geht auf Peter Wollen¹⁴⁵ zurück, der André Bazins Text *Ontologie des photographischen Bildes* mit der Zeichentheorie von Charles Sanders Peirce in Zusammenhang bringt. Auch wenn Tom Gunning¹⁴⁶ in seiner Re-Evaluierung dieser Argumentation zwar Parallelen zwischen Bazins Realismus-Auffassung und Peirce' Indexikalität sieht, betont er die Unterschiede beider Ansätze, da der semiotische Ansatz von Peirce Film und Fotografie als Zeichen verstehe, während Bazin jedoch vor allem von der Ästhetik ausgehe. Entsprechend könne die Zeichentheorie der Komplexität von Bazins ästhetischem Ansatz und ontologischem Verständnis nicht gerecht werden.¹⁴⁷ Dennoch war die Annahme der Indexikalität des Films als Bedingung des filmischen Realismus lange Zeit prägend für die Filmtheorie, wie es sich auch in der zuvor dargelegten Bestimmung des Gegenstands der Filmwissenschaft durch Vinzenz Hediger in Form der Triade Kanon/Index/Dispositiv zeigt. Bazins Ontologie-Aufsatz endet hingegen mit dem schlichten und doch vielsagenden Satz: »Andererseits ist der Film eine Sprache.«¹⁴⁸ Darin deutet sich bereits das Wechselverhältnis von Ontologie und Ästhetik des filmischen Realismus an. So sind beispielsweise in den prägenden Realismus-Theorien von André Bazin und Siegfried Kracauer die medientheoretischen Bestimmungen stets mit einer realistischen Ästhetik verwoben.

Filmischem Realismus als ästhetischer Größe geht es »um Techniken, Praktiken und Stilfragen, um ästhetische und filmgeschichtliche Argumen-

142 Vgl. Pantenburg (2010): Digitaler Realismus, S. 109f.

143 Casetti (2009): Der Stil als Schauplatz der Verhandlung, S. 130.

144 Kirsten (2013): Filmischer Realismus, S. 37.

145 Wollen (2013 [1969]): Signs and Meaning in the Cinema.

146 Gunning (2007): Moving Away from the Index.

147 Vgl. ebd., S. 33.

148 Bazin (2004 [1945]): Ontologie des photographischen Bildes, S. 40.

te«, ¹⁴⁹ was sich wiederum mit Guido Kirsten als »Realismus im Film« ¹⁵⁰ beschreiben lässt. Dennoch ist es nicht sinnvoll, einen Katalog bestimmter Stilmittel aufzustellen, die als Definition des filmischen Realismus gelten könnten, da dieser sich in seiner ästhetischen Vielfalt einer solchen Kategorisierung entzieht, wie bereits bezüglich der vielfältigen historischen Realismen gezeigt werden konnte. Zudem kann ein bestimmtes Stilmittel mal zu einem größeren Realismus beitragen und mal genau gegenteilig eingesetzt werden. Eine realistische Ästhetik wird im Zusammenspiel verschiedener Faktoren, wie den Produktionsbedingungen und Anschlüssen an filmhistorisch etablierte Realismusästhetiken hergestellt. Im Folgenden werden daher einige Felder angerissen, auf denen Ästhetiken des filmischen Realismus verhandelt werden, die jedoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben oder als exklusive Merkmale einer realistischen Ästhetik gelten können.

Vielfach wird filmischer Realismus über die Narration verhandelt. Dabei kann es sich um die »Abweichung von einer erzählerischen Konvention« ¹⁵¹ – insbesondere Hollywoods – handeln, um den Anspruch, eine gewisse Wahrscheinlichkeit und damit Glaubwürdigkeit aufzuweisen ¹⁵² oder um einen Wirklichkeitseffekt der Narration oder *Mise en Scène*. Letzteren hat Roland Barthes für die Literatur ausgehend von funktionslosen Details, die »nichts anderes [tun], als dieses Wirkliche zu bedeuten«, ¹⁵³ entwickelt und Guido Kirsten auf den Film übertragen: »Die Wirklichkeitseffekte verdanken sich dann filmisch inszenierten Einzelhandlungen, die ohne Bedeutung für die erzählte Geschichte bleiben: funktionslose Details in temporalisierter Form.« ¹⁵⁴ An anderer Stelle entwickelt Guido Kirsten filmischen Realismus als ästhetische Form, die er auf drei »irreduzibel ineinander verschränkt zu denken[den]« ¹⁵⁵ Ebenen ansiedelt: die narrative Ebene zielt auf den Wirklichkeitseffekt, aber auch auf eine meist anthropomorphe Erzählperspektive; auf formalästhetischer Ebene verweist er auf den Einsatz einer Handkamera, aber auch auf *Mise en Scène* oder Ton, über die Realismuseffekte hergestellt werden; und auf inhaltlich-thematischer Ebene beschreibt Kirsten eine »Strukturähnlichkeit der

149 Pantenburg (2010): Digitaler Realismus, S. 108.

150 Kirsten (2013): Filmischer Realismus, S. 13; Herv. i. O.

151 Pantenburg (2018): Neo-, Sur-, Super-, Hyper-, S. 78; Herv. i. O.

152 Vgl. Casetti (2009): Der Stil als Schauplatz der Verhandlung, S. 133.

153 Barthes (2006 [1968]): Der Wirklichkeitseffekt, S. 171.

154 Kirsten (2009): Die Liebe zum Detail, S. 148.

155 Kirsten (2009): Filmischer Realismus als narrative Form, S. 217.

konstruierten diegetischen Welt mit der sozialen Welt der Zuschauer.«¹⁵⁶ Casetti ergänzt zudem die filmische Enunziation, die der von Kirsten benannten Erzählperspektive entspricht. Diese Erzähl-Instanz nimmt einen Standpunkt ein, von dem aus Einschätzungen über den Wahrheitsgehalt vorgenommen werden können.¹⁵⁷ Exemplarisch lässt sich dies an zwei Erzählperspektiven verdeutlichen: »A first-person narrative highlights the act of appropriation and the fact that what is depicted is also ›lived‹, while a third-person narrative emphasizes reality's capacity to speak for itself and the absence of distance between a discourse and what is depicted.«¹⁵⁸

Des Weiteren hat André Bazin sich vor allem in seinen Texten zum italienischen Neorealismus mit Ästhetiken des filmischen Realismus befasst. Ausgehend von den »materiellen Drehbedingungen«¹⁵⁹ der Nachkriegszeit, ist der Realismus in Filmen von Roberto Rossellini, wie *PAISÀ* (1946) oder *GERMANIA ANNO ZERO* (1948), bestimmt von Improvisation, einer mobilen Kamera, Dreharbeiten an Originalschauplätzen und natürlicher Lichtsetzung sowie der Mischung von Laiendarsteller*innen und Schauspieler*innen, die entgegen ihres gewohnten Fachs besetzt werden.¹⁶⁰ Zudem argumentiert Bazin für die Verwendung von Schärfentiefe und Plansequenzen, durch die »dem Kino [der] Sinn für die Mehrdeutigkeit der Welt«¹⁶¹ und »der Realität ihre wahrnehmbare Kontinuität«¹⁶² zurückgegeben werde. Somit weisen sich die Ästhetiken des filmischen Realismus auch als Praktiken der Filmproduktion aus. Bezüge zum italienischen Neorealismus, anhand dessen Bazin seine für die Theoriebildung der Filmwissenschaft und des filmischen Realismus prägenden Theorien zu großen Teilen entwickelt hat, dienen noch immer als Referenzen einer realistischen Ästhetik. Realistische Filme greifen noch immer oftmals auf historische Ästhetiken und Produktionspraktiken, insbesondere des Neorealismus, zurück, um darin eine eigene realistische Ästhetik zu begründen. Auch wenn sich kein Katalog realistischer Ästhetiken benennen lässt, so weisen sich

156 Ebd., S. 220.

157 Vgl. Casetti (2011): *Sutured Reality*, S. 101.

158 Ebd.

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

160 Vgl. Bazin (2004 [1948]): *Der filmische Realismus und die italienische Schule nach der Befreiung*.

161 Bazin (2004 [1951/1952/1955]): *Die Entwicklung der Filmsprache*, S. 105.

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

realistische Filmästhetiken doch oftmals als Bezugnahmen auf filmhistorische Realismen aus.

Realismus als »Resultat eines spezifischen Produktionszusammenhangs«¹⁶³ zielt daran anschließend auf technische Aspekte und damit einhergehende Produktionspraktiken. Kleinen Filmteams sowie mobilen Kameras und Tonaufnahmegeräten wird eine »Nähe« zur gefilmten Wirklichkeit, eine »Unmittelbarkeit« und Beweglichkeit«¹⁶⁴ zugestanden. Diese Verknüpfung von mobiler – und damit vom Studio-Setting unabhängiger – Filmtechnik und filmischem Realismus lässt sich filmhistorisch immer wieder auffinden: seit den Filmen der Lumière-Brüder, über Filme der Neuen Sachlichkeit, des italienischen Neorealismus, des Direct Cinema, bis hin zu DOGMA 95 oder dem Sensory Ethnography Lab, seien es 16mm-Kameras und Synchronon oder Video- und Digitalkameras bis hin zu GoPros und Smartphones: es werden die technischen Entwicklungen hervorgehoben, die eine gewisse Mobilität und Unabhängigkeit der Dreharbeiten ermöglichen, um den jeweiligen Realismus darin zumindest teilweise zu begründen. Dies lässt sich bis hin zu digitalen Technologien fortführen, verstanden als »presence of ›raw shooting‹ like that provided by surveillance cameras or cell phones«, die an eine »idea of a direct gaze at reality« des filmischen Realismus anschließen: »These devices are seemingly still devoted to capturing the world as it is.«¹⁶⁵ Ein solcher Realismus der Unmittelbarkeit und Direktheit ließe sich als ein Pol anordnen, dem ein Realismus-Verständnis zugrunde liegt, das versucht »den Einfluss des Apparats soweit wie möglich einzuklammern, um die Wirklichkeit möglichst unbeeinflusst wiederzugeben.«¹⁶⁶ Der gegenüberliegende Pol setzt bei einem Realismus-Verständnis an, das davon ausgeht, dass in einer »durch und durch medial durchwirkten, elektrifizierten und technischen Welt [...] konsequenterweise diese mediale Ebene mitverfilmt werden muss, um ein adäquates Bild der Gegenwart zu entwerfen.«¹⁶⁷ Ersterer Ansatz lässt sich einem Realismus in Folge der Lumière-Filme zuordnen, während letzterer vor allem von Dziga Vertov ausgeht. Somit lassen sich selbstreflexive Elemente eines filmischen Realismus herausstellen, der die Filmproduktion, vor allem in Form der Kamera als »Gegenstand der Abbildung und abbildendes Werkzeug,

163 Pantenburg (2010): Digitaler Realismus, S. 109.

164 Ebd.

165 Casetti (2011): Sutured Reality, S. 106.

166 Pantenburg (2018): Neo-, Sur-, Super-, Hyper-, S. 73.

167 Ebd., S. 74f.

zugleich Subjekt und Objekt einer ›realistischen‹ Konstruktion der Welt«¹⁶⁸ selbst in den Filmen vorkommen lässt. Grundgedanke dahinter ist der Ansatz, »Vorstellungen von Realität und Realismus auf ihre mediale Gemachtheit hin zu untersuchen.«¹⁶⁹ Auch wenn die Rolle der medialen Vermittlung, die einmal möglichst unsichtbar bleibt und einmal gezielt ausgewiesen und innerfilmisch reflektiert wird, als zwei gegenüberliegende Pole anordnen lassen, so sind beide historische und noch immer gültige Zugänge zu filmischem Realismus, die die widersprüchlichen und vielfältigen Ansätze aufzeigen. Diese Arbeit, die digitalen Realismus ausgehend von dem Befund der Medienimmanenz und der digital-medialen, kinematografischen Durchdringung der Realität denkt, steht dabei dem zweiten Ansatz näher.

Über die technischen Mittel der Filmproduktion hinaus lässt sich filmischer Realismus an eine Arbeitsweise während der Filmproduktion knüpfen. Die Ästhetiken des italienischen Neorealismus, die Bazin als Mischung der Darsteller*innen, Arbeit an Originalschauplätzen, unter natürlichen Lichtbedingungen und mit mobilen Kameras beschreibt, lassen sich somit ebenso auf eine bestimmte Arbeitsweise zurückführen. Nicht nur André Bazin spricht in diesem Zusammenhang von einer ›Haltung‹, die die Regisseure des Neorealismus ihrem Gegenstand gegenüber einnehmen,¹⁷⁰ auch für Dokumentarfilme, wie beispielsweise ethnographische Filme, spielt das Verhältnis zwischen Filmemacher*innen und Gefilmten eine zentrale Rolle. So lässt sich filmischer Realismus über Praktiken der Zusammenarbeit beschreiben, die meist mit Schlagworten wie Kooperation,¹⁷¹ Kollaboration¹⁷² oder auch Improvisation und der Arbeit mit Laiendarsteller*innen belegt werden und in den folgenden Kapiteln intensiver besprochen werden.

Zudem lässt sich Realismus mit Pantenburg als »ein spezifischer Rezeptions- oder Erfahrungsmodus«¹⁷³ und somit als ein »Effekt und eine wirkungsästhetische Größe«¹⁷⁴ verstehen und ist zudem auch laut Casetti an die Relevanz des gesellschaftlich verankerten Vertrauens und die »Gewissheit, dass filmische Bilder Realität *aufzeichnen* und *bezeugen*«¹⁷⁵ geknüpft. Vor allem der

168 Ebd., S. 75.

169 Pischel (2017): Indexikalität und filmischer Realismus, S. 325.

170 Vgl. Bazin (2004 [1955]): Plädoyer für Rossellini, S. 400.

171 Vgl. Pantenburg (2010): Digitaler Realismus, S. 114.

172 Vgl. Seibel (2019): Stimme geben, Gehör verleihen.

173 Pantenburg (2010): Digitaler Realismus, S. 111.

174 Pantenburg (2018): Neo-, Sur-, Super-, Hyper-, S. 71.

175 Casetti (2009): Der Stil als Schauplatz der Verhandlung, S. 135; Herv. i. O.

semiopragmatische Ansatz geht von der »rezeptionsseitigen Bedeutungsproduktion« aus und fragt danach »was es heißt, einen Film als realistisch zu verstehen.«¹⁷⁶ In seiner Studie *Filmischer Realismus* entwickelt Guido Kirsten einen solchen realistischen Lektüremodus. Dabei »regeln sowohl text-externe wie -interne Markierungen die Angemessenheit der Lektüre.«¹⁷⁷ Eine realistische Lektüre kann also sowohl von Paratexten, als auch von »textinternen ostentativen Markierungen [...] stilistischer oder narrativer Art«¹⁷⁸ geleitet sein. Es lassen sich verschiedene Modi der Bedeutungsproduktion unterscheiden, die von verschiedenen Operationen konstituiert werden.¹⁷⁹ Kirsten unterscheidet Diegetisierung, Narrativierung und Mise en phase, die gemeinsam einen realistisch-fiktionalen Lektüremodus konstituieren:¹⁸⁰

Filme werden dann als realistische gelesen, wenn die Zuschauer eine der Alltagswelt strukturell homologe Diegese konstruieren, wenn sie realistisch narrativieren und wenn sie sich auf die wirklichkeitsnahen Figuren, Probleme und Geschichten einlassen. Wenn diese drei Bedingungen gemeinsam erfüllt sind, lässt sich von einer realistischen Lektüre im vollen Sinn sprechen.¹⁸¹

Außerdem lässt sich eine realistische Ästhetik vom wahrnehmungspsychologisch angelegten Realitätseindruck unterscheiden.¹⁸² Albert Michotte van den Berck, der den Begriff prägte, beschreibt, »dass die filmischen Darstellungen für die Mehrheit der Zuschauer [...] einen lebhaften Eindruck der *Realität* der Dinge und der Abenteuer vermitteln, die sie auf der Leinwand wahrnehmen«.¹⁸³ Der Realitätseindruck beschreibt also den Eindruck, den ein Film – unabhängig davon, ob er dokumentarisch bzw. realistisch ist oder nicht – bei den Zuschauer*innen hinterlässt, die ihn aufgrund der Ähnlichkeitsbeziehung der filmischen Welt zur ihnen bekannten Lebenswelt, als realistisch erleben. Damit ist die »phänomenal-realistische Wirkung des Filmmediums«

176 Kirsten (2013): *Filmischer Realismus*, S. 26.

177 Ebd., S. 181.

178 Ebd.

179 Vgl. ebd., S. 26.

180 Vgl. ebd., S. 162ff.

181 Ebd., S. 28.

182 Vgl. ebd., S. 30f; 87f.

183 Michotte van den Berck, Albert (2003 [1948]): *Der Realitätscharakter der filmischen Projektion*, S. 110; Herv. i. O.

beschrieben, die auf einen »Effekt einer strukturellen Homologie von Diegese und Lebenswelt hin angelegt« ist¹⁸⁴ und sich insbesondere über die Bewegung des filmischen Bildes vermittelt.¹⁸⁵ Ähnlich wie die Indexikalität ist auch der Realitätseindruck auf medientheoretischer Ebene begründet und zielt damit auf mediale Eigenschaften, geht nicht von der Aufzeichnung, sondern von der Projektion bzw. Rezeption und der Wahrnehmung der Zuschauer*innen aus, betrifft jedoch nicht die Ästhetiken des filmischen Realismus, da der Eindruck für sämtliche (fotorealistische) Filme gilt.

Filmischer Realismus wird zudem in Relation zu, als auch in Abgrenzung von fiktionalen und dokumentarischen Formen verhandelt. So gelte filmischer Realismus »nun gerade nicht den Dokumentarfilmen, sondern fungiert als Einordnung von Spielfilmen, die aufgrund bestimmter Inszenierungsweisen einen realistischen Stil verkörpern oder eine entsprechende Haltung zur im Film dargestellten Welt einnehmen.«¹⁸⁶ Auch Guido Kirsten unterscheidet den fiktionalen vom dokumentarischen Lektüremodus, wobei er die realistische Lektüre als Unterform der fiktionalen einordnet und von der dokumentarischen abgrenzt, wobei ein Wechsel zwischen beiden möglich sei.¹⁸⁷ Zudem lässt sich filmischer Realismus in Abgrenzung zu fiktionalen Formen bestimmen. Nicht nur das Verhältnis zur Realität bestimmt filmischen Realismus, vielmehr ist »die eigentlich relevante Größe in diesem Zusammenhang dessen Ferne vom kommerziellen Unterhaltungsfilm«.¹⁸⁸ Auch »die Spezifik des Dokumentarfilms [wird] von Anfang an als dessen Wirklichkeitsbezug in Differenz zum Spielfilm behauptet«.¹⁸⁹ Dennoch gibt es die Tendenz »die Grenze zwischen Fiktion und Nichtfiktion zu verwischen und sie damit gleichzeitig bewusst zu machen.«¹⁹⁰ Vielfach wird filmischer Realismus zudem über eine stilistische Nähe zum Dokumentarfilm oder dokumentarischen Praktiken beschrieben. Somit lassen sich klare Trennungen zwischen fiktionalen, realistischen und dokumentarischen Filmen kaum aufrechterhalten. Zudem steht Dokumentarfilmtheorie stets in einem Wechselverhältnis zu Realismusdebatten der Filmtheorie.¹⁹¹ Auch wenn Bazin und Kracauer »darin überein[stim]

184 Kirsten (2013): Filmischer Realismus, S. 87.

185 Vgl. Metz (1972 [1965]): Zum Realitätseindruck im Kino.

186 Fahle (2020): Theorien des Dokumentarfilms zur Einführung, S. 50.

187 Vgl. Kirsten (2013): Filmischer Realismus, S. 140f.

188 Glasenapp (2011): Die Schonung der Realität, S. 36.

189 Hohenberger (2006): Bilder des Wirklichen, S. 20.

190 Tröhler (2004): Filmische Authentizität, S. 150.

191 Vgl. Hohenberger (2006): Bilder des Wirklichen, S. 24.

men], dass Dokumentarfilme nicht die besten Ausprägungen eines filmischen Realismus sind«, binden doch »beide den Realismus an die materiale Realität, an die Tatsachen und letztlich das zu Dokumentierende« zurück.¹⁹² So liegt realistischen ebenso wie dokumentarische Filmen der Bezug zur physischen Realität zugrunde: Während Dokumentarfilme einen direkten Bezug zur a-filmischen Welt herstellen,¹⁹³ fiktionalisieren bzw. diegetisieren realistische Filme die Realität, auf die sie sich beziehen: Realistische Filme entwerfen eine »strukturelle[] Homologie zwischen den Vorstellungen von der wirklichen und der fiktionalen Welt.«¹⁹⁴ Jedoch bleiben »die Figuren und Ereignisse als imaginäre und fingierte bewusst [...]: Auch die realistische Fiktion bleibt Fiktion.«¹⁹⁵ Für Dokumentarfilme ist das Verhältnis von Film und physischer Realität ebenso relevant wie für filmischen Realismus und stellt eine der zentralen Fragen dieser Arbeit dar. Da digitaler Realismus ausgehend von der digital-medialen Durchdringung der Realität gedacht wird, auf die sich realistische ebenso wie dokumentarische Filme beziehen, sind beide Formen für die Frage nach Digitalästhetiken des filmischen Realismus – unabhängig von der Frage der Diegetisierung und Fiktionalisierung – relevant.

Die hier vorgestellten Ebenen, auf denen filmischer Realismus beschrieben werden kann, zeugen von der Vielfalt der theoretischen Zugänge und zeigen die ihnen gemeinsamen Bezugspunkte auf. Filmischer Realismus lässt sich historisch, medientheoretisch oder ästhetisch, ausgehend von der Produktion oder der Rezeption sowie im Verhältnis zu Dokumentar- und Spielfilmen bestimmen. Keine dieser Ebenen ist in der Lage, filmischen Realismus umfassend zu beschreiben, vielmehr entsteht er erst im Zusammenspiel all dieser Aspekte.¹⁹⁶ Zunächst lässt sich die verkürzte Gleichsetzung von filmischem Realismus und Indexikalität auf medientheoretischer Ebene, die den Verlusterzählungen des Realismus in digitalen Filmen zugrunde liegt, zurückweisen. Dieses Argument wird ausführlich im folgenden Kapitel ausbreitet. Vielmehr zeigt sich die Relevanz der Ästhetik auf allen Ebenen. Besonders relevant ist hierbei das Aufgreifen historischer Realismen wie

192 Fahle (2020): Theorien des Dokumentarfilms zur Einführung, S. 64f.

193 Vgl. ebd., S. 51f.

194 Kirsten (2013): Filmischer Realismus, S. 164; Herv. i. O.

195 Ebd., S. 166.

196 Vgl. dazu Casetti (2009): Der Stil als Schauplatz der Verhandlung; sowie Casetti (2011): Sutured Reality, der den Begriff der »Suture« vorschlägt, um die Ebenen des Realismus miteinander zu »vernähen«.

auch das Verhältnis zu fiktionalen und dokumentarischen Filmen, die immer wieder in neue Ästhetiken und Praktiken des filmischen Realismus überführt werden. Dies ist besonders interessant, da diese Arbeit nach den Kontinuitäten und Transformationen der Digitalisierung fragt, nach denen sich damit auch die Ästhetiken des filmischen bzw. digitalen Realismus befragen lassen. Zudem zeigt sich, dass sich Realismusästhetiken nicht unabhängig von den Praktiken ihrer Produktion wie auch Rezeption denken lassen. Unabhängig davon, ob ein unmittelbarer Bezug zur Realität unterstellt oder die mediale Vermittlung reflektiert wird, spielen die Produktionskontexte eine wichtige Rolle in der Hervorbringung des filmischen Realismus. Entsprechend lassen sich Ästhetiken auch als Praktiken des filmischen Realismus beschreiben. So wird die Relevanz der Produktionspraktiken deutlich, die für diese Arbeit auch dahingehend interessant sind, da digitaler Realismus produktions-ästhetisch gedacht wird. Filmischer Realismus als Lektüremodus oder Realitätseindruck auf Ebene der Rezeption spielt im weiteren Verlauf daher nur eine untergeordnete Rolle und wird nur dahingehend relevant, wenn sie die Rezeption mit digitalen Medien betreffen und davon ausgehend wiederum auf Produktionspraktiken und Ästhetiken einwirken. Die Grundannahme dieser Arbeit, dass sich die Digitalisierung über die Filmästhetik verhandeln lässt, erweist sich als übertragbar auf filmischen Realismus, der zwar auf verschiedenen Ebenen bestimmt werden kann, jedoch stets in Zusammenhang mit Ästhetiken zu denken ist.

1.3 Digitaler Realismus

Analog/Indexikalität/Realismus vs. Digital/Immaterialität/Manipulation

Die Digitalisierung von Filmen und Kino brachte zunächst eine kritische Auseinandersetzung mit filmischem Realismus mit sich, die auf die Gleichsetzung von analogen Filmen, Indexikalität und Realismus zurückgeht, der die Gleichsetzung von digitalen Filmen, Immaterialität und Manipulation entgegengesetzt wurde. Ausgehend von der angenommenen Immaterialität digitaler Filme wurde diesen nicht nur der Verlust der Indexikalität attestiert, sondern zugleich jeglicher Realismusanspruch abgesprochen. In *The Language of New Media* bringt Lev Manovich die Festschreibung von (analogen) Filmen als indexikalischem Medium mit der vielzitierten Aussage »Cinema is the art of the

index, it is an attempt to make art out of a footprint»¹⁹⁷ auf den Punkt. Diesem werden digitale Filme entgegengesetzt, die aufgrund der Manipulierbarkeit einzelner Pixel – die sich vor allem in der Erschaffung künstlicher Welten durch computergenerierte Bilder und den Einsatz von Visual Effects auszeichnen – den indexikalischen Realitätsbezug verloren hätten.¹⁹⁸ Entsprechend definiert Manovich digitale Filme als Animation im Sinne einer Form der Malerei neu: »Cinema can no longer be clearly distinguished from animation. It is no longer an indexical media technology but, rather, a subgenre of painting.«¹⁹⁹ D. N. Rodowick argumentiert in *The Virtual Life of Film* ähnlich und ergänzt die Dimension der Materialität. Er versteht die digitale Datenspeicherung und -verarbeitung als Verlust des Filmmaterials und digitale Filme daher als immateriell. An der Materialität macht er damit eine grundsätzliche Unterscheidung zwischen analog und digital fest. Entsprechend verknüpft Rodowick analoge Filme mit Materialität und attestiert ihnen eine »privileged relation to indexicality«.²⁰⁰ Trotz aller Bestrebungen, von analogen Bildern ästhetisch ununterscheidbar zu werden, fehle digitalen Bildern jedoch genau diese kausale Verbindung zur physischen Realität.²⁰¹ Letztere seien daher rein virtuell und simulativ.²⁰² Mehr noch, aufgrund ihrer algorithmischen Eigenschaften versteht Rodowick Manipulation als Grundeigenschaft digitaler Bilder.²⁰³ Auch Manovich sieht die Authentizität analoger Filmaufnahmen in der Schwierigkeit der Manipulation des Materials begründet, weshalb für ihn die vereinfachte Manipulierbarkeit digitaler Filme deren Verlust jeglichen Realitätsbezugs und im Zuge dessen auch einen Verlust des dokumentarischen Wertes bedeutet.²⁰⁴

Dieser Argumentationsstrang, der hier mit der exemplarischen Zusammenfassung zweier prominenter Vertreter wiedergegeben wurde, hat das Denken über Realismus in digitalen Filmen nachhaltig geprägt. Entscheidend ist dabei zum einen die Gleichsetzung von Indexikalität und Realismus und zum anderen die Behauptung, dass digitale Filme keinen indexikalischen Wirklichkeitsbezug aufweisen. Analoge Filme werden mit Indexikalität

197 Manovich (2001): *The Language of New Media*, S. 295.

198 Vgl. ebd., S. 300.

199 Ebd., S. 295.

200 Rodowick (2007): *The Virtual Life of Film*, S. 120.

201 Vgl. ebd., S. 11.

202 Vgl. ebd., S. 10.

203 Vgl. ebd., S. 9.

204 Vgl. Manovich (2001): *The Language of New Media*, S. 307.

und letztlich Realismus gleichgesetzt und gegen digitale Filme in Stellung gebracht, die wiederum mit Immaterialität und Manipulation verbunden werden und denen somit jeglicher Realismusanspruch aberkannt wird. Diese Gleichsetzung geht von einem technischen Apriori aus, das die medialen Bedingungen bestimmt, jedoch die Ästhetik größtenteils unberücksichtigt lässt. Auch Tom Gunning benennt als Schwachstellen in der Argumentation von Rodowick, dass er seine Schlüsse ausgehend von einem technischen Prozess zieht, »emphasizing its numerical basis rather than discussing its phenomenology«²⁰⁵ und dass er nur einen eingeschränkten Bereich von digitalen Filmen und Kino betrachte und somit weitere Entwicklungen außer Acht lasse.

Eine frühe und prägende Position, die filmischen Realismus für digitale Filme denkbar macht, vertritt Stephen Prince in seinem Aufsatz *True Lies. Perceptual Realism, Digital Images and Film Theory* aus dem Jahr 1996. Dabei handelt es sich ebenfalls um einen der ersten Ansätze, der den Verlust der Indexikalität für den digitalen Film formuliert, zugleich aber einen Vorschlag für einen wahrnehmungs-ästhetischen Realismus digitaler Filme unabhängig von der Indexikalität vorlegt. Auch wenn der erste Teil des Argumentes kritisch gesehen werden muss, birgt der zweite Teil jedoch interessante Einsichten dafür, wie filmischer Realismus im Digitalen gedacht werden kann. Prince argumentiert ausgehend von dem zur Zeit der Entstehung des Textes dominierenden Verständnis davon, was digitale Filme sind: digital nachbearbeitete und computergenerierte audio/visuelle Bilder, die als Modelle am Computer erstellt und animiert werden. Ähnlich wie Manovich und Rodowick vertritt er die Position, digitale Filme und filmischer Realismus, der ausgehend von Indexikalität gedacht wird, seien nicht vereinbar: »[D]igital imaging is inconsistent with indexically based notions of film realism.«²⁰⁶ Prince befasst sich davon ausgehend mit dem Paradox glaubhafter, scheinbar fotografischer Bilder von Objekten, die jedoch nicht fotografiert werden können, wie den computeranimierten Dinosauriern in *JURASSIC PARK*.²⁰⁷ Thomas Morsch beschreibt diese von Prince besprochenen Formen digitaler Filme treffend im Spannungsfeld von der »Aufkündigung des Realitätsbezugs bei gleichzeitiger Aufrechterhaltung des zum bloßen Schein verkommenen fotografischen Realismus der Aufnahme, die man gleichwohl auch als eine ästhetisch produktive Verbindung

205 Gunning (2007): *The Sum of Its Pixels*, S. 78.

206 Prince (1996): *True Lies*, S. 31.

207 Vgl. ebd., S. 28.

realer und irrealer filmischer Räume auffassen könnte.«²⁰⁸ Statt eines auf Indexikalität beruhenden *referentiellen* Realismus schlägt Prince einen *perzeptuellen* Realismus vor, der auf die Wahrnehmung der Zuschauer*innen zielt. Digital erstellte Objekte könnten durch den Einsatz ästhetischer Mittel, wie der Gestaltung von Licht, Farbe, Textur, Bewegung und Ton, die mit der Wahrnehmung der realen Welt der Zuschauer*innen übereinstimmen, in einer scheinbar fotografischen Realität verankert werden.²⁰⁹ Dabei handele es sich um visuelle und soziale Signale, anhand derer Zuschauer*innen dem Dargestellten Realismusgehalt zuschreiben.²¹⁰ Die Ähnlichkeit zwischen den dargestellten Objekten und ihren Entsprechungen in der physischen Realität sei dabei entscheidend.²¹¹ Es gehe darum, was von den Zuschauer*innen als glaubhaft eingeschätzt wird: »Perceptual realism, therefore, designates a relationship between the image or film and the spectator, and it can encompass both unreal images [im Sinne von nicht-referentiell; A. J.] and those which are referentially realistic.«²¹² Referentieller Realismus beziehe sich auf Bilder, die sowohl durch Kausalität, als auch aufgrund einer Ähnlichkeitsbeziehung auf das Objekt verweisen, also sowohl indexikalische, als auch ikonische Zeichen sind. Perzeptueller Realismus hingegen spricht die audio/visuelle Erfahrung der Zuschauer*innen an: »Perceptually realistic images correspond to this experience because filmmakers build them to do.«²¹³ In Prince' Ansatz werden zwei Verkürzungen augenscheinlich: Zum einen setzt er digitale Filme mit computergenerierten Bildern gleich und spricht ihnen zum anderen grundsätzlich einen indexikalischen Weltbezug ab. Dennoch schlägt er einen wahrnehmungs-ästhetischen Zugang zu filmischem Realismus vor und setzt sich damit von der Auffassung, Realismus sei mit Indexikalität und somit analogen Filmen gleichzusetzen, ab. Mit den Anforderungen der Ähnlichkeitsbeziehung und Glaubhaftigkeit der Darstellung beschreibt Prince zudem zwei Aspekte, die, wie zuvor beschrieben, als Ebenen des filmischen Realismus verhandelt werden. Mit dem perzeptuellen Realismus entwirft er somit einen Ansatz, der sowohl Ästhetik als auch Wahrnehmung und Erfahrungen der Zuschauer*innen berücksichtigt. Zwar hebt er damit die Relevanz der Ästhetik für filmischen Realis-

208 Morsch (2017): Digitales Kino, Postkinematografie und Post-Continuity, S. 570.

209 Vgl. Prince (1996): True Lies, S. 29.

210 Vgl. ebd., S. 32.

211 Vgl. ebd., S. 31.

212 Ebd., S. 32.

213 Ebd.

mus hervor, stellt diese aber der Indexikalität gegenüber. Sein Fokus auf die Filmästhetik geht somit auf Kosten der Indexikalität. Im Folgenden werden Positionen vorgestellt, die die verkürzte Gleichsetzung digitaler Filme mit Immaterialität und Manipulation erweitern und Vorschläge für Formen digitaler Indexikalität machen. Zudem wird digitaler Realismus anschließend um eine produktions-ästhetische, reflexive Perspektive ergänzt.

Anschließend an die zu Beginn des Kapitels vorgenommene Ausdifferenzierung digitaler Filme, können die verkürzenden Gleichsetzungen von digitalen Filmen mit CGI und Visual Effects, aus denen die Manipulierbarkeit als definitorischen Kriterium abgeleitet wird, nicht standhalten. Die Simulation von realweltlich anmutenden audio/visuellen Bildern in Form von CGI, wie auch die nachträgliche Manipulation von Filmaufnahmen sind Möglichkeiten digitaler Filme, die jedoch nicht als deren Wesensbestimmung herhalten können und zudem keinen grundsätzlichen Indexikalitäts- oder Referenzverlust begründen, wie noch zu zeigen sein wird. Jens Schröter sieht im »angebliche[n] Ende der Referenz im post-fotografischen Zeitalter« ein ideologisches Moment der Debatte, das zugleich »den vielfältigen Wirklichkeitsbezug generierter (und auch digitalisierter) Bilder« leugnet, als auch die Manipulationen und Fälschungen in der Geschichte analoger Fotografien und Filme verdränge, um somit einen »übertriebenen Kontrast zwischen fotografischen und post-fotografischen Medien aufzubauen«.²¹⁴ Auch Elisa Linseisen sieht in der Unzuverlässigkeit von Bildinformationen nicht etwa eine Unzulänglichkeit des Digitalen, sondern versteht dies vielmehr als ein ohnehin vorhandenes, jedoch durch die Digitalisierung deutlicher erkennbar gewordenes Phänomen. Denn die Fähigkeit zur Manipulation von audio/visuellen Bildern sei keine Neuigkeit, die erleichterte Zugänglichkeit dazu im Digitalen stelle vielmehr »unser Verständnis von Wirklichkeit und deren Abbildern ganz grundsätzlich infrage«.²¹⁵ Doch kommt Linseisen nicht zu dem Schluss, dass digitale

214 Schröter (2003): *Virtuelle Kamera*, S. 13; Ergänzend legt Rick Altman dar, das für den Filmtton, für den eine ähnliche Argumentation der Indexikalität wie für das Filmbild verfolgt wurde, schon früh, spätestens seit den 1930er Jahren, elektronische Systeme existierten, die dazu dienten, die Töne zu verändern und »es erlaubten, einen Filmtton zu erzeugen, der sich radikal von dem Tonmaterial unterschied, das ursprünglich am Set aufgenommen worden war.« (Altman (2013 [1992]): *Viereinhalb Trugschlüsse*, S. 47) Er folgert daraus, dass der »Ton die Ära der Indexikalität definitiv hinter sich gelassen« hat und darin »dem Bild als Vorlage« diene. (Ebd.) So lässt sich die Manipulierbarkeit analoger Filme besonders deutlich über den Ton nachvollziehen und historisieren.

215 Linseisen (2018): *Der Verlust der Wirklichkeit*, S. 44.

Bilder dadurch ihren Realitätsbezug oder dokumentarischen Wert verlieren, vielmehr würden grundsätzlich »die Konzepte der Originalität und Identität infrage gestellt.«²¹⁶ Sie beschreibt die »Schwierigkeit, von einer wahrhaftigen und originären Wirklichkeit auszugehen«,²¹⁷ die das Digitale nicht etwa als neue Qualität mit sich bringe, sondern vielmehr als schon immer vorhanden offenlege: »Die Infragestellung beziehungsweise die Relativierung von Wirklichkeit [stellt] kein digitales, sondern ein genuin philosophisches Problem [dar]. Das Digitale zwingt dazu [...] sich mit der Pluralität diverser Wirklichkeitskonzepte auseinanderzusetzen.«²¹⁸ Dabei folgt Linseisen auch in ihrem Buch *High Definition. Medienphilosophisches Image Processing* der Annahme der Medienimmanenz und »geht vielmehr von einer Wirklichkeit aus, die nicht mehr vom Digitalen zu trennen ist.«²¹⁹ Als medienphilosophisches Images Processing schlägt sie ein Verständnis von postproduktiver Bildbearbeitung vor, der es gerade nicht um Manipulation geht, sondern vielmehr um die Prozesse der Aushandlung des Verhältnisses digitaler audio/visueller Bilder zur Wirklichkeit.²²⁰ Hochauflösende, prozessierte Digitalbilder versteht sie nicht in den Oppositionen der wirklichkeitsgetreuen Repräsentation oder verfälschenden Manipulation, sondern fasst sie »selbst [als] Praktiken und Prozesse der Wirklichkeitserzeugung.«²²¹ Entsprechend lassen sich postproduktive Praktiken vom Generalverdacht der Manipulation befreien und im Sinne einer Hervorbringung von und Auseinandersetzung mit einer ohnehin uneindeutigen Wirklichkeit fassen.

Sahen Teile der Filmtheorie also zunächst die kausale Verbindung zwischen Welt und Film durch die digitale Filmproduktion gekappt – weshalb der ›Tod des Kinos‹ nicht zuletzt als ›Tod der Indexikalität‹ zu verstehen ist –, so ist daraufhin von einer »Wiederkunft der Indexikalität« die Rede.²²² Laut Martin Doll ist die exklusive Verknüpfung des Analogen mit Indexikalität, die dem Digitalen jedoch abhanden komme, eine retrospektiv entstandene, diskursiv konstruierte Zuschreibung.²²³ Erst die Behauptung vom Indexverlust im Digitalen bringt die exklusive Verknüpfung von analogen Filmen und Indexikalität

216 Ebd., S. 47.

217 Ebd., S. 48.

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

219 Linseisen (2020): *High Definition*, S. 41.

220 Vgl. ebd., S. 81.

221 Ebd., S. 18.

222 Hediger (2006): Illusion und Indexikalität, S. 102.

223 Vgl. Doll (2012): Entzweite Zweifelt?, S. 57.

hervor. Diese Verlusterzählung werde dabei als Differenzkriterium herangezogen, um »das Neue der ›Neuen Medien‹«²²⁴ im Transformationsprozess vom Analogen zum Digitalen benennbar zu machen und darin eine hierarchische Opposition zu verankern. »[E]rst in der Differenz [erfolgt] eine Bestimmung des Films als analoges bzw. digitales Werk.«²²⁵ In gleicher Logik lässt sich ergänzen, dass erst die Digitalisierung ein als einheitlich angenommenes analoges Kino hervorbringt, das vom Digitalen abgegrenzt wird und dessen Pluralität im Zuge dessen ebenso übergangen wird wie die Pluralität digitaler Filme.

Doll hinterfragt insbesondere die Verwendung des Index-Begriffs, der dabei angelegt wird:

Denn nicht selten wird in diesem Zusammenhang von einem zugleich unscharfen und völlig überfrachteten Begriff des Indexikalischen Gebrauch gemacht, so dass gefährliche Vermischungen und Analogiebildungen stattfinden: z.B. das Analoge mit dem Indexikalischen gleichzusetzen, das Digitale radikal vom Indexikalischen abzutrennen und schließlich das Indexikalische per se mit einem Wahrheitsanspruch bzw. mit einem Abbildrealismus in eins zu setzen.²²⁶

Auch Dominik Schrey weist darauf hin, dass »die Begriffe analog und indexikalisch [...] häufig fälschlicherweise mehr oder weniger synonym verwendet« werden, sodass »im Umkehrschluss digitale Bilder als grundsätzlich nicht indexikalisch und damit als referenzlos definiert werden.«²²⁷ Zudem ergänzt er, »dass mit Indexikalität im Rahmen der Filmtheorie meist eigentlich ein untrennbares Amalgam aus Indexikalität und Ikonizität gemeint ist.«²²⁸ Eben jene Gleichsetzung von Analog/Index/Realismus weist Doll somit zurück und plädiert für eine »Schwächung der Evidenz des Analogen« und die »Stärkung der Indexikalität des Digitalen«.²²⁹ Es geht ihm darum, den epistemologischen Bruch analog/digital in Bezug auf die Indexikalität und den Wirklichkeitsanspruch fotografischer Bilder zurückzuweisen und zudem »Realitätsbezug und

224 Ebd.

225 Nessel/Pauleit (2013): Konstruktionen des Digitalen Films, S. 248.

226 Doll (2012): Entzweite Zweierheit?, S. 57.

227 Schrey (2017): Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur, S. 202.

228 Ebd., S. 201.

229 Doll (2012): Entzweite Zweierheit?, S. 57.

Wahrheitsanspruch von Bildern analytisch zu trennen.«.²³⁰ Somit argumentiert Martin Doll zugleich für die Indexikalität des Digitalen als auch dafür Realismus nicht auf Indexikalität zu reduzieren und unabhängig davon zu denken.

Doll beschreibt außerdem die technisch-materiellen Bedingungen von analoger und digitaler Indexikalität, und bietet somit eine technische Erklärung für letztere. Bei der analogen Fotografie wird Indexikalität damit begründet, »dass die Lichtstrahlen, die von einem Objekt reflektiert werden, bei der Belichtung des Films eine chemische Reaktion des Filmkorns zur Folge haben, die sich durch Entwicklungsprozesse als dessen Schwärzung auswirken.«²³¹ Ein äquivalentes Verfahren gibt es auch bei der digitalen Bildspeicherung, »insofern das Licht zwar nicht von Filmmaterial aufgezeichnet wird, aber durch CCDs in elektrische Ladungen verwandelt wird, welche wiederum digital gewandelt und so gespeichert werden.«²³² Entsprechend hält auch Vinzenz Hediger fest: »Auch eine Photographie, die mit einem CCD-Chip hergestellt wurde, ist noch eine Photographie.«²³³ Er räumt ein, dass das Speichermedium sich verändert habe, die Voraussetzung für die dahinterliegenden analog-chemischen respektive digital-elektronischen Prozesse sei aber die »Realpräsenz des Gegenstandes vor dem Aufzeichnungsapparat«.²³⁴ Entsprechend schlussfolgert er, dass »der kausale Nexus von Gegenstand und Bild [...] also überlebt [hat]«.²³⁵ Damit kann nicht nur der Vorwurf der vermeintlichen Immaterialität des Digitalen ausgeräumt werden, auch lässt sich für digitale Indexikalität eine »physische oder kausale Verbindung« herstellen, für die es jedoch »wie schon beim Analogen [...], auf der phänomenalen Ebene keine visuelle Garantie [...] gibt.«²³⁶ Indexikalität als medientheoretische Größe lässt sich also weder analog, noch digital direkt im Bildinhalt erkennen.

Wanda Strauven unterscheidet zwischen »the digital image as image and the digital image as file«,²³⁷ wobei beides Existenzformen digitaler au-

230 Ebd.

231 Ebd., S. 81.

232 Ebd.; CCD steht für charge-coupled device, zu Deutsch Ladungskopplungsgerät. CCD-Sensoren sind lichtempfindliche elektronische Bauelemente, die in Digitalkameras verbaut werden.

233 Hediger (2006): Illusion und Indexikalität, S. 102f.

234 Ebd., S. 103.

235 Ebd.

236 Doll (2012): Entzweite Zweiheit?, S. 81.

237 Strauven (2021): Touchscreen Archaeology, S. 227.

dio/visueller Bilder sind, und schlägt den Begriff ›screenic image‹ für digitale Bilder vor, die ausschließlich auf Bildschirmen existieren: »a digital image [...] only manifests itself as image when rendered (or visualized, if you prefer) on a screen.«²³⁸ Darüber hinaus existieren digitale audio/visuelle Bilder als »nonimages in the form of digital files, consisting of data and metadata that describe, for instance, image size, color depth, resolution, and date of creation.«²³⁹ Für diese Form digitaler Bilder schlägt sie den Begriff ›image+‹ vor.²⁴⁰ Indexikalität verortet Strauven dabei nicht auf der wahrnehmbaren Ebene der ›screenic images‹, sondern auf Ebene der Metadaten des ›image+‹.²⁴¹ Digitale audio/visuelle Bilder sind also dadurch gekennzeichnet, dass sie als Datensätze vorliegen, die stets interpretiert und ausgegeben werden müssen – sei es auf einem Bildschirm, einer Leinwand oder in Form gedruckter Fotografien oder Filmstills.²⁴² Ingrid Hoelzl und Rémi Marie schlagen eine »operative definition of the digital image in terms of structure, function and display«²⁴³ vor. Digitale audio/visuelle Bilder sind in operative Zusammenhänge und Netzwerke eingebunden und werden von diesen aktiv hervorgebracht: »the image is not only part of a programme, but it contains its own ›operation code‹: It is a programme in itself.«²⁴⁴ Digitale Bilder liegen also selbst zunächst als Daten vor, sind untrennbar mit Software-Operationen und Algorithmen verbunden und produzieren zudem im Moment der Aufnahme und mit jeglichen weiteren Verarbeitungsschritten Metadaten, die »additional layers of information« beinhalten, »which carry meaning above and beyond that seen within the frame and have significant implications for how we define (moving) images themselves and how they may be used.«²⁴⁵ Indexikalität digitaler audio/visueller Bilder kann entsprechend um die Dimension der Metadaten erweitert werden. Zugleich sind Metadaten, wie auch digitale Bilder, veränderlich, kontingent und nicht abgeschlossen oder eindeutig in ihrer Bedeutung, »subject to reframing and reinterpretation«.²⁴⁶ Sie

238 Ebd., S. 228.

239 Ebd., S. 227.

240 Simon Rothöhler wählt für die Beschreibung dieses Phänomens die Begriffe »image file and image display« (Rothöhler (2018): Das verteilte Bild, S. 10; Herv. i. O.).

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

242 Vgl. dazu auch Linseisen (2018): Der Verlust der Wirklichkeit, S. 47.

243 Hoelzl/Marie (2015): Softimage, S. 131.

244 Ebd., S. 132.

245 Hight (2018): Indexicality in the Age of the Sensor and Metadata, S. 27.

246 Vgl. ebd., S. 32.

verweisen nicht nur auf den Moment der Aufnahme, und die technischen Rahmenbedingungen dieser, wie Zeitpunkt und Ort der Aufnahme oder weitere Parameter wie Belichtungseinstellungen oder möglicherweise verwendete Filter, sondern beinhalten darüber hinaus Informationen über weitere Operationen wie dem Auslesen, Bearbeiten, Komprimieren, Skalieren, Speichern, Teilen, Umwandeln, Verschicken der Bilder und/als Daten. Somit bedarf es eines komplexeren Verständnisses von Indexikalität, das die operationale Materialität digitaler audio/visueller Bilder berücksichtigt und sie in größere Kontexte von zusätzlichen, beständig weiter angereicherten Metadaten stellt. Eine solche erweiterte digitale Indexikalität der Metadaten geht über den Moment der Aufnahme hinaus und verweist – wie eine ›Spur‹ – zusätzlich auf weitere Ver- und Bearbeitungsschritte und die Ver- und Auswertungspraktiken digitaler audio/visueller Bilder. Dass bereits der Moment der Aufnahme auf algorithmischen Operationen beruht, verkompliziert die Frage der Indexikalität von Metadaten jedoch wiederum: »The task of taking a photograph has long been one aided by automated and a semiautomated software, with algorithmic tools evaluating the light conditions, detecting faces in the frame, automatically determining the optimal settings for elements such as focus, shutter speed, and flash to produce the best snapshots.«²⁴⁷ Auch wenn diese Operationen sich als Fehlerkorrektur oder automatische Optimierung ausweisen, deutet dies doch auf die Unmöglichkeit der Differenzierung »between the act of taking footage and the act of manipulating it.«²⁴⁸ Entsprechend betont Craig Hight den prekären Status der Indexikalität von Metadaten: »the apparent indexicality provided by metadata is always contingent – not just on the human/machinic interventions at the point of capture, but through the manner in which metadata itself is generated and accumulates around images as they are circulated, curated, and deployed through software.«²⁴⁹ Er betont jedoch die noch immer bestehende Relevanz von Indexikalität, die im Kontext von Geräten, Netzwerken und Infrastrukturen steht: »photographic data are entangled in the sense-making operations embedded within an ecosystem of mobile devices, networks, and software-based infrastructures.«²⁵⁰ Auch Lisa Gitelman und Virginia Jackson weisen in der Einleitung zu ›Raw Data‹ is an *Oxymoron* darauf hin, dass Daten zwar oftmals eine inhärente Transparenz,

247 Ebd., S. 26.

248 Ebd.

249 Ebd., S. 32.

250 Ebd., S. 39.

Neutralität und Objektivität unterstellt wird, diese aber stets der Interpretation bedürfen, sie in bestimmten Rahmungen stehen und zu bestimmten Zwecken verwendet werden.²⁵¹ Die Autorinnen ziehen dazu den Vergleich zur Fotografie, der zwar eine technisch-mechanisch bedingte Objektivität zugesprochen wird, die aber zugleich von künstlerischer Subjektivität, Rahmungen und Auswahlverfahren geprägt ist. »Data too need to be understood as framed and framing, understood, that is, according to the uses to which they are and can be put.«²⁵² Die digitale Indexikalität der audio/visuellen Bilder oder der Metadaten kann also ebenso wenig einen Wahrheitsanspruch aufrechterhalten, wie die Indexikalität analoger Fotografien oder eine Ähnlichkeitsbeziehung des Bildinhalts.

Indem sich die Geschichte fotografisch-filmischer Indexikalität ins Digitale hinein fortschreiben lässt und Manipulierbarkeit und die Unzuverlässigkeit von Bildinformationen zugleich für das Analoge historisieren lassen, werden zum einen Verlusterzählungen über Referenzialität und Manipulierbarkeit entkräftet. Zum anderen lässt sich der Realismusanspruch analoger wie digitaler Filme nicht auf den Anspruch der Indexikalität reduzieren, die nur eingeschränkt für deren Wahrheitsgehalt bürgen kann. »Allen ontologischen Definitionen, die die Fotografie und den fotografischen Film vor allem oder ›in erster Linie‹ über seine Indexikalität zu fassen versuchen, ist [...] eine Absage zu erteilen.«²⁵³ Auch wenn sich also durchaus eine Indexikalität digitaler audio/visueller Bilder beschreiben lässt, sei sie verstanden im Sinne fotografischer Techniken oder in der Erweiterung auf Bilder als Daten, lässt sich allein darin kein Realismus begründen – weder für digitale, noch für analoge audio/visuelle Bilder. Referenzialität lässt sich weder auf Ebene des Bildinhalts, noch auf Ebene der Daten zweifelsfrei nachweisen. Indexikalität und »filmische[r] Realismus im engeren Sinne (einer spezifischen Ästhetik oder Erzählweise)«²⁵⁴ müssen getrennt voneinander gedacht werden: »Während sich die Indexikalität [...] als *medienontologisches* Argument für den Realismus des fotografischen Films starkmachen lässt, steht sie zum Realismus im Film (als genuine Ästhetik, Erzählform oder Lesart) in keinem direkten Bezug.«²⁵⁵ Indexikalität ist in erster Linie eine medientheoretische Größe, die als solche

251 Gitelman/Jackson (2013): Introduction, S. 2f.

252 Ebd., S. 5.

253 Kirsten (2013): Filmischer Realismus, S. 43.

254 Ebd., S. 56.

255 Ebd., S. 59; Herv. i. O.

jedoch nicht wahrnehmungs-ästhetisch im Bildinhalt erkenntlich wird. Entsprechend geht Indexikalität einer realistischen Ästhetik nicht voraus, jedoch ist filmischer Realismus immer auch ästhetisch.

Ästhetiken und Praktiken des digitalen Realismus

Aus den vorangegangenen Überlegungen lässt sich ableiten, dass sich filmischer Realismus weder in einer fotografisch-filmischen noch in einer auf Metadaten erweiterten Indexikalität begründen lässt. Vielmehr hat sich gezeigt, dass Ästhetiken und Produktionspraktiken filmhistorisch dominante Faktoren für filmischen Realismus sind. Abschließend soll daher die Relevanz von Kontextualisierung und der Reflexion der Produktionsbedingungen für den filmischen Realismus digitaler Filme dargelegt werden. Da digitale Filme in dieser Arbeit auf Filme zugespielt werden, die digitale Medien in der Filmproduktion verwenden, wobei diese Medien ebenso die Medien der digital-medialen, kinematografischen Durchdringung der Welt sind, die sie wiederum in die Filme tragen, ist davon auszugehen, dass digitaler Realismus entsprechend medien- bzw. selbstreflexiv auf die Bedingungen der Medienimmanenz reagiert. Die Kontextualisierung der Produktionsbedingungen, sowie die Reflexion und ein ästhetisches Ausstellen dieser, werden somit als Ästhetiken und Praktiken eines digitalen Realismus unter den Bedingungen der Medienimmanenz vorgeschlagen. Ich möchte letztlich ein Konzept des digitalen Realismus anbieten, das ausgehend vom Befund der Medienimmanenz und der digital-medialen, kinematografischen Durchdringung der physischen Realität davon ausgeht, dass die Relation zwischen Wirklichkeit und Filmen vielmehr als gegenseitige Durchdringung zu denken ist. Da digitale Medien ebenso Teil der Produktion, Zirkulation und Rezeption von Filmen sind, wie Filme in digitalen Medien und damit in der Welt allgegenwärtig sind – weshalb digitale Medien gleichsam die Medien der Relocation des Films bzw. der Medienimmanenz sind –, ist davon auszugehen, dass diese digitalen Medien einen wesentlichen Stellenwert in der filmischen Verhandlung der Wirklichkeit einnehmen. Damit rücken auch Fragen der Produktionskontexte, der Reflexivität sowie der Paratexte in den Fokus und werden zu entscheidenden Faktoren eines digitalen Realismus. Reflexivität ist dabei keine moderne Selbstverortung oder post-moderne Spielerei, sondern zeichnet vielmehr digitalen Realismus unter den Bedingungen der Medienimmanenz aus, in der es kein Außerhalb des Medialen gibt, weshalb die Medialität der filmischen Hervorbringung von Realität unweigerlich Teil dieser Realität wird.

Realität nimmt in Bezug auf filmischen Realismus eine doppelte Position ein: als Ursprung eines Bildes in der physischen Realität, im Sinne einer indexikalischen Verbindung, und als wirkungs-ästhetischer Effekt eines Bildes: »Therefore, in the cinema, reality is both a precondition and a construct.«²⁵⁶ Filmischer Wirklichkeitsbezug wird daher als »aesthetic invention«²⁵⁷ stets auch ästhetisch hergestellt. So lässt sich Indexikalität nicht darauf beschränken, dass ein audio/visuelles Bild »von der empirischen Realität *verursacht* oder mit dieser *eng verbunden*«²⁵⁸ ist: »An image is a full index not when it is merely ›caused by‹ and ›close to‹ empirical reality but when it displays this ›cause‹ and this ›closeness.‹ In other words, a sign is experienced as ›ontologically‹ linked to its referent when, reflexively, it highlights this link.«²⁵⁹ Damit beschreibt Francesco Casetti die Reflexion einer indexikalischen Verbindung zur Realität als ästhetische Qualität: Indexikalität wird ästhetisch aus- und hergestellt. Da das »indexikalische Band« nicht »bereits von vornherein gegeben« ist, muss es »durch mediale Verfahren und Praktiken des Sichtbarmachens (die ein Hören stets einschließen), durch singuläre oder konsensuelle Verkettungen von Aussagen und Sichtbarkeiten zuallererst hergestellt oder eben nicht hergestellt werden.«²⁶⁰ Wenn sich also zunächst festhalten lässt, dass Indexikalität einer realistischen Ästhetik nicht vorausgeht, so lässt sich nun ergänzen, dass auch Indexikalität letztlich ästhetisch ausgewiesen wird und erst das ästhetische Ausstellen der Indexikalität den filmischen Realitätsbezug verdeutlicht. Somit lässt sich auch Indexikalität als ästhetische Größe ausweisen. Eine solche ästhetisch-reflexive Indexikalität lässt sich über innerfilmische Verweise auf den Produktionsprozess herstellen. Da Indexikalität auf den Moment der Aufnahme verweist, »weil sich die fotografierten und gefilmten Gegenstände zum Zeitpunkt der Aufnahme vor der Kamera befunden haben müssen und die Abbildungen als Zeichen auf diesen Moment und damit auf die Gegenstände zurückverweisen,«²⁶¹ lässt sich die Referenzialität über Produktionspraktiken und Kontextualisierungen produktions-ästhetisch, reflexiv in die Filme bringen, so lässt sich daraus ableiten. Entsprechend schlägt auch Valerie Dirk vor, Indexikalität als »Verweis auf vor/filmische Prozesse [zu] verstehen, die

256 Casetti (2011): *Sutured Reality*, S. 97f.

257 Ebd., S. 98.

258 Casetti (2009): *Der Stil als Schauplatz der Verhandlung*, S. 131; Herv. i. O.

259 Casetti (2011): *Sutured Reality*, S. 99.

260 Öhner/Stölzl (2018): *Sichtbarmachen*, S. 17f.

261 Kirsten (2013): *Filmischer Realismus*, S. 37.

sich aus formal-ästhetischen Kriterien ableiten lassen.«²⁶² Ausgangspunkt sind dann filmische Verweise »auf sich selbst (seine Medialität/Materialität) und auf seine vor/filmischen Produktionsprozesse«.²⁶³ Indexikalität lässt sich somit über die medientheoretische Bestimmung hinaus als ästhetische Qualität und in der reflexiven Kontextualisierung der Produktionsbedingungen bestimmen und wird somit zu einer produktions-ästhetischen Größe. Dabei geht es nicht nur um das Ins-Bild-bringen der filmischen Apparaturen, sondern vielmehr um die Produktionspraktiken, die filmischen Realismus hervorbringen. Für digitale Filme, die unter Verwendung digitaler Medien in der Filmproduktion entstanden sind, spielen die Produktionsbedingungen eine herausgehobene Rolle. Ebenso wurde die Relevanz der Produktionsbedingungen für filmischen Realismus bereits herausgestellt. Für digitalen Realismus als filmischen Realismus unter den Bedingungen der Medienimmanenz produktions-ästhetisch zu denken, bedeutet, dass neben den Ästhetiken vor allem die Praktiken der Hervorbringung der filmischen Realität betrachtet werden.

Die Zweifelhaftigkeit des Wirklichkeitsbezugs lässt sich zudem als ein grundlegendes Merkmal des filmischen Realismus bestimmen, die die Digitalisierung zwar nicht hervorbringt, jedoch umso deutlicher macht: »the digital age taught us to live with the uncertainty of the image.«²⁶⁴ Wie jedoch zuvor gezeigt werden konnte, ist dies kein spezifischer Mangel digitaler Filme. Da sowohl analoge »fotografische Bilder immer schon manipuliert«²⁶⁵ sind als auch bei digitalen audio/visuellen Bildern und deren Metadaten nicht von einer technisch bedingten Objektivität oder Indexikalität ausgegangen werden kann, sind analoge wie digitale audio/visuelle Bilder abhängig »von diskursiver Praxis und Kontext«.²⁶⁶ Entsprechend wird die Relevanz des über das ›Bild als Bild‹ oder auch ›Bild als Daten‹ hinausgehenden Kontextes deutlich, in

262 Dirk (2020): Zweifelhafte Zuschreibungen.

263 Ebd. Ein solches Indexikalitäts-Verständnis der Verweise auf die Produktionsbedingungen lässt sich auch ausgehend vom Filmtton denken, indem die »Präsenz von Mikrofonen, Lautsprechern und Tonaufnahmegeräten im Film [...] ein selbstreflexives Potenzial [erzeugt], das in der Filmrezeption auf die kulturelle Leistung des Produktionsprozesses zurückweist.« (Pauleit (2018): *Sonic Icons*, S. 21f) Dies demonstriert zugleich, »dass der Tonaufnahme eine ähnliche Qualität der Einschreibung oder der Indexikalität wie der fotografischen Bildaufnahme zukommt« (Ebd., S. 22).

264 Kühnemund (2018): *Topographies of Borderland Schengen*, S. 114.

265 Schröter (2004): *Das Netz und die virtuelle Realität*, S. 196.

266 Ebd.

denen sich digitale audio/visuelle Bilder bewegen und in denen sie verstanden werden müssen. In ähnlicher Argumentation erklärt auch Hito Steyerl den Zweifel am Wahrheitsgehalt dokumentarischer Bilder zum Charakteristikum des Dokumentarischen. Davon ausgehend verschiebt sie dokumentarische Wirklichkeitsproduktion von der inhaltlichen Ebene auf die Ebene von Form und Kontext: Zwar sei auf der Ebene von Inhalt und Repräsentation kein zweifelsfreier Realitätsbezug möglich, dieser könne aber über den Kontext der Entstehungsbedingungen hergestellt werden: »Seine Form aber wird unweigerlich die Wahrheit sagen, und zwar über den Kontext des Bildes selbst, seine Herstellung und deren Bedingungen.«²⁶⁷ Auch Martin Doll legt dar, dass sowohl ein ikonisches Ähnlichkeitsverhältnis – als »Doppelstruktur Ikon-Index«²⁶⁸ –, als auch weitere Kontextualisierungen zur filmischen Bedeutungskonstruktion notwendig sind. Ausgehend von der Feststellung, dass aus der Indexikalität alleine kein Wahrheitsanspruch abgeleitet werden könne, verweist er darauf, dass »[d]er Kontext der Aufnahme [...] in den Bildern nie restlos abgelegt [ist] und sich auch nie vollkommen reproduzieren, sondern allenfalls unter Zuhilfenahme sprachlicher und filmischer Mittel (re)konstruieren [lässt].«²⁶⁹ Trotz oder vielmehr gerade wegen ihrer stets zweifelhaften Indexikalität verfestigen audio/visuelle Bilder erst in der Rekonstruktion des Kontextes, in den sie gestellt werden, ihren Wahrheitsanspruch, oder verfälschen diesen in der Manipulation des Kontextes.²⁷⁰ Die Kontextualisierung der Produktionsbedingungen stellt damit eine Strategie des digitalen Realismus dar und kann sich einerseits in innerfilmischen, reflexiven Verweisen auf die Produktionsumstände, aber auch in der paratextuellen Rahmung, die für die Rezeption und auch die Analyse ein Wissen über die Produktionskontexte bereitstellt, vermitteln. Die (selbstreflexiven) Verweise auf die medialen Bedingungen der Hervorbringung eines filmischen Realismus digitaler Filme stellen somit Ästhetiken und Praktiken des digitalen Realismus dar.

Oftmals wird »Reflexivität in den Medien [...] als Komplement oder Opposition realistischer Repräsentation«²⁷¹ verstanden, sodass Realismus als Gegensatz zu Formalismus bzw. Konstruktivismus in Stellung gebracht und »mit

267 Steyerl (2008): Die Farbe der Wahrheit, S. 16.

268 Hediger (2006): Illusion und Indexikalität, S. 107.

269 Doll (2012): Entzweite Zweiheit?, S. 80.

270 Vgl. ebd.

271 Metten/Meyer (2016): Reflexion von Film – Reflexion im Film, S. 13.

den Paradigmen Repräsentation und Reflexivität, Illusion und Illusionsdurchbrechung [verknüpft]«²⁷² wird. Reflexivität wird dabei prominent mit russischen Formalisten wie Dziga Vertov und Sergej Eisenstein oder auch dem modernen und postmodernen Kino²⁷³ in Verbindung gebracht. »Reflexion und Selbstreferenz haben aber (zumindest) westliche Künste von Anfang an beschäftigt.«²⁷⁴ Und auch filmischer Realismus lässt sich durchaus an Reflexivität anknüpfen, wie bereits ausgeführt wurde. Filmhistorisch stellen u.a. Dziga Vertovs Filme einen Realismus her, der die Aufnahmegерäte mitdenkt, verknüpfen die Neuen Wellen des modernen Kinos Reflexivität mit Realismus und legt das dokumentarische *Cinéma Vérité* seine medialen Bedingungen offen. Bereits in frühen Filmen der 1910er Jahre lässt sich ein »proto-reflexiver« Realismus finden, der durch reflexive Verweise auf das realistische Potential des Mediums Film in der Narration aufgerufen wird.²⁷⁵ Magdalena Marszałek und Dieter Mersch beschreiben einen modernen bzw. postmodernen, konstruktivistischen Realismus, der die Möglichkeit bereithalte,

die Naivität der Repräsentation zu überwinden und gleichsam einen Realismus zweiter Ordnung, einen ebenso reflektierten wie ironischen Realismus zu etablieren, der sich seiner Verfahrensweise und deren Produktionsregeln bewusst ist, um gleichzeitig auf seiner Basis immer neue Realitätseffekte zu erzeugen.²⁷⁶

Ein solcher »Realismus in einem nicht-repräsentationalen Sinne bedeutet also in erster Linie ein reflexives Verfahren,« das darauf zielt »die Praktiken der Darstellung unter Einschluss der filmischen Apparatur selbst in Augenschein zu nehmen.«²⁷⁷ Doch die Autor*innen beschreiben zudem einen darüber hinausgehenden »neuen« oder »post-konstruktivistischen« Realismus, dem es darum geht, »mittels nicht-repräsentationaler Praktiken andere Wirklichkeitszugänge zu (er-)finden.«²⁷⁸ Ein solcher Realismus weist ein explizites »Wissen

272 Ebd., S. 14; vgl. dazu auch Marszałek/Mersch (2016): Seien wir realistisch.

273 Vgl. Fahle (2017): Von der filmischen Moderne zum Postmodernismus; Metten/Meyer (2016): Reflexion von Film – Reflexion im Film, S. 22ff.

274 Metten/Meyer (2016): Reflexion von Film – Reflexion im Film, S. 12.

275 Vgl. Kirsten (2015): Programmatic and Proto-Reflexive Realism, S. 150.

276 Marszałek/Mersch (2016): Seien wir realistisch, S. 18.

277 Ebd., S. 19.

278 Ebd., S. 22.

um die Gemachtheit der Darstellung« auf und untersucht »jenseits der ›realistischen‹ Fiktionsproduktion und der postmodernen Destruktion der Grenze zwischen Fakt und Fiktion die medialen Inszenierungen und ihre Effekte selber.«²⁷⁹ Ein solcher Realismus scheint für digitalen Realismus unter den Bedingungen der Medienimmanenz besonders anschlussfähig, da er nicht nur reflexive Verweise auf die Produktionskontexte beinhaltet, sondern darüber hinaus auch die medialen Praktiken der Hervorbringung von Realität berücksichtigt.

Aus der Feststellung, dass digitale Technologien einen größeren Realismus anstreben und zugleich größere Aufmerksamkeit auf die Medialität dieser Technologien ziehen, folgert Nicholas Rombes, digitales Kino »has incorporated the logic of self-reflexivity into texts themselves.«²⁸⁰ Dies beschreibt Malte Hagener wiederum als mediales Grundprinzip: »Medien vermitteln stets einen Inhalt, aber auch sich selbst im Akt der Mitteilung.«²⁸¹ Dennoch sei das Gemachte nicht automatisch als eine »mediale Reflexion im Sinne eines kritischen Abstands zu sehen,«²⁸² so Hagener. Da jedoch der »Alltag in einer Welt der Medienimmanenz [...] die unvermeidliche Einbeziehung der Medialität in den Übermittlungs- und Übertragungsakt der medialen Inhalte«²⁸³ mit sich bringe, verwirft Hagener den Begriff der Reflexion zugunsten des Begriffs der Geste. Florian Krautkrämer hingegen geht davon aus, dass unter den Bedingungen der Medienimmanenz »unsere Wahrnehmung von Gegenwart durch die mediale Vermittlung bereits so stark geprägt ist, dass diese eigentlich Bestandteil jeder Reflexion über Gegenwart sein müsste.«²⁸⁴ Ähnlich wie Hagener bestimmt auch Krautkrämer Selbstreflexion als Verweise auf die Gemachtheit und ein Nachdenken über das Verhältnis des Films zur Welt.²⁸⁵ Laut Hagener impliziert »der Begriff der Reflexion [...] eine Form der modernistischen Distanzierung«, ²⁸⁶ die unter den Bedingungen der Medienimmanenz nicht erreichbar sei. Krautkrämer hingegen geht davon aus, dass »wenn wir uns nun aber ›im Zeitalter der Medienimmanenz‹ mitten in einer

279 Ebd., S. 23.

280 Rombes (2017): *Cinema in the Digital Age*, S. 113.

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

282 Ebd.

283 Ebd.

284 Krautkrämer (2022): *Die Kamera abgeben*, S. 52.

285 Vgl. ebd., S. 54.

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

medialisierten Welt befinden, dann müsste eine wirkungsvolle Selbstreflexion nicht nur innerhalb eines Filmes stattfinden, sondern eben mit diesem Film: das heißt die Situation, in der er sich befindet, müsste mit reflektiert werden.«²⁸⁷ Während Hagener also Reflexion in einer kritischen Distanz verortet und mit der Begründung verwirft, dass eine solche Position unter den Bedingungen der Medienimmanenz nicht möglich sei, führt Krautkrämer Selbstreflexion als filmische Praktik der Medienimmanenz ein, *gerade weil* keine distanzierte Position außerhalb des Medialen möglich ist. Wenn kein Denken außerhalb des Medialen möglich ist, muss das Mediale zwangsläufig innerhalb des Medialen reflektiert werden. Krautkrämer bestimmt Selbstreflexion über eine »Dokumentation der Aufnahmemittel, der Aufnehmenden und des Prozesses«²⁸⁸ und knüpft Reflexion damit wiederum an Produktionspraktiken. Hier lässt sich erneut die Rückführung der digitalen Medien der Medienimmanenz in filmische Produktionskontexte anknüpfen. Da in dieser Arbeit filmischer Realismus unter den Bedingungen der Medienimmanenz mit der Verwendung digitaler Medien in der Filmproduktion zusammengedacht werden, liegt Krautkrämers Verständnis nahe. Sowohl bei Krautkrämer, als auch in dieser Arbeit liegt ein Verständnis zugrunde, dass kein distanzierteres Außerhalb der digital-medial, kinematografisch durchdrungenen Welt kennt und ein selbstreflexives Denken über eben jene Medien innerhalb dieser medialen Gefüge verortet. Da in einer digital-medial durchdrungenen Welt jeglicher Zugriff auf die Realität nur noch medial vermittelt erfolgt, tritt an die Stelle eines vermeintlich unmittelbaren Realismus gerade ein explizit medial-reflexiver Realismus.

Filmische Selbstreflexion kann somit als eine Zurschaustellung der Produktionskontexte verstanden werden. Guido Kirsten unterscheidet »filmische Ostension (als Akt des Zeigens) vom Konzept der Ostentation (der hervorhebenden Zurschaustellung)« und geht davon aus, dass sich »Realismus im Film unter anderem über die Zurschaustellung seiner realistischen Merkmale fassen lässt.«²⁸⁹ Ostentation »impliziert, dass nicht nur Dinge, Personen, Ereignisse dargestellt werden, sondern in diesem Akt simultan auch auf die besondere Art des Zeigens und Erzählens verwiesen wird.«²⁹⁰ Indem filmischer Realismus ostentativ ausgestellt und vorgeführt wird, lässt sich

287 Krautkrämer (2022): Die Kamera abgeben, S. 54.

288 Ebd., S. 53.

289 Kirsten (2013): Filmischer Realismus, S. 86; Herv. i. O.

290 Ebd., S. 181.

dieser also als reflexiv verstehen: »Ein realistischer Film zeigt nicht nur ein Geschehen, sondern stellt in diesem Akt simultan auch die realistische Weise des Zeigens und die realistische Seinsweise des Gezeigten aus.«²⁹¹ Dieses Ausstellen des Realismus lässt sich nun auf ein Ausstellen der Medialität bzw. Digitalität erweitern. Ebenso wie filmischer Realismus um seine Gemachtheit weiß und seine realistischen Merkmale reflexiv ausstellt, reflektieren auch digitale Filme unter den Bedingungen der Medienimmanenz ihre Medialität und stellen diese ostentativ aus. Über die Reflexion der Produktionsumstände hinaus, werden dabei die medialen Praktiken der Hervorbringung von Realität verhandelt. So bedient sich digitaler Realismus der digitalen Medien der Relocation bzw. der Medienimmanenz in der Produktion und stellt diese genauso aus, wie er auf die damit einhergehenden Praktiken verweist, die Realismus hervorbringen. Das reflexive Ausstellen des Realismus als auch der Medialität bzw. Digitalität lassen sich somit als Ästhetiken und Praktiken eines digitalen Realismus fassen.

291 Vgl. ebd.

2. »I look like the real thing.«

Realismus und Realness im Smartphone-Film TANGERINE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6 Dirk (2020): Zweifelhafte Zuschreibungen.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

13 Ebd., S. 303.

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

14 Ebd., S. 304.

15 Ebd., S. 305.

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

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

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

19 Ebd., S. 316.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.1 Smartphone-Filme *in-between*

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

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

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

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

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

30 Ebd.

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

32 Ebd., S. 11.

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

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

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

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

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

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

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

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

39 Vgl. ebd., S. 158.

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

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

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

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

42 Vgl. ebd.

43 Ebd.

44 Vgl. ebd., S. 31.

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

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

2.2 Smartphone-Ästhetiken und Film Look

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

46 Ebd., S. 116.

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

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

49 Vgl. ebd.

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

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

50 Ebd., S. 121.

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

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

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

54 Ebd.

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

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

55 Vgl. ebd.

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

57 Krautkrämer (2017): Postproduktion.

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

59 Vgl. ebd.

60 Ebd.; Herv. i. O.

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

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

61 Vgl. ebd., S. 63.

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

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

64 Ebd., S. 21.

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

66 Ebd., S. 21.

67 Ebd., S. 25.

68 Ebd., S. 24.

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

Dynamische Formatierungen

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

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

69 Vgl. ebd., S. 24f.

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

71 Atkinson (2021): Smartphone Cinematics.

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

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

73 Ebd., S. 235.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

82 Ebd.

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

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

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

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

84 Ebd.

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

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

Exkurs: Format Studies

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

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

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

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

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

88 Ebd., S. 19.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

98 Ebd., S. 7.

99 Vgl. ebd., S. 8.

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

101 Ebd.

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

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

103 Vgl. ebd.

104 Was-son (2015): *Formatting Film Studies*, S. 58f.

105 Ebd., S. 57f.

106 Vgl. ebd., S. 59.

107 Ebd.

108 Vgl. ebd.

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

Vertikale Smartphone-Ästhetiken

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

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

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

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

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

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

113 Ross/Glen (2014): Vertical Cinema.

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

115 Ross/Glen (2014): Vertical Cinema.

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

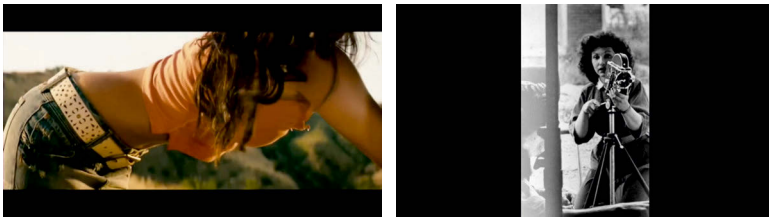
117 Ross/Glen (2013): Vertical Cinema Manifesto.

118 Ebd.

119 Ross/Glen (2014): Vertical Cinema.

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

128 Vgl. ebd., 137.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

144 Vgl. ebd.

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

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

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

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

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

149 Ebd.

150 Ebd.

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

Smartphone-CinemaScope

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

159 Ebd., S. 253.

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

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

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

162 Ebd., S. 257.

163 Ebd., S. 256ff.

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

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

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

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

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

169 Ebd., S. 273f.

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

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

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

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

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

173 Ebd.

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

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

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

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

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

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

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

179 Ebd.

180 Ebd., S. 136.

181 Ebd., S. 137.

182 Ebd., S. 136.

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

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

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

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

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

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

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

Hollywood-Farb-Filter

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Quelle: TANGERINE (Sean Baker, USA 2015)

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

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

196 Ebd.

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

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

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

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

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

201 Ebd.

202 Ebd.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

209 Ebd.

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

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

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

211 Ebd.

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

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

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

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

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

215 Ebd., S. 38.

216 Ebd., S. 35.

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

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

219 Ebd.

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

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

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

222 Ebd., S. 1003.

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

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

225 Ebd.

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

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

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

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

228 Ebd.

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

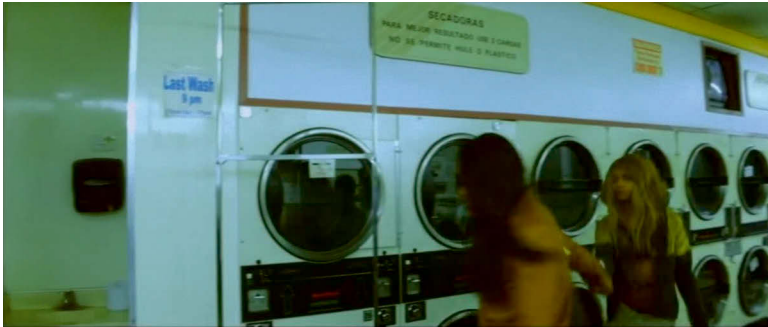
230 Martin [Egner] (2003): *Bilder der Farbe*, S. 64.

231 Ebd., S. 11.

232 Ebd., S. 167.

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

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



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

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

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

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

234 Ebd., S. 73.

235 Ebd.

236 Glanz (2023): Filter, S. 20

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

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

239 Vgl. ebd., S. 24.

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

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

2.3 Queering Hollywood

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

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

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

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

242 Ebd., S. 41.

243 Ebd., S. 43.

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

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



Quelle: TANGERINE (Sean Baker, USA 2015)

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

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

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

246 Kirsten (2022): Découpage, S. 49.

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

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

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

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

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

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

248 Ebd., S. 83.

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

250 Ebd., S. 101.

251 Ebd.

252 Ebd.

253 Ebd., S. 106.

254 Ebd., S. 104.

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

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

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

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

258 Ebd., S. 69ff.

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

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

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

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

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

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

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

264 Watercutter (2015): Tangerine is Amazing.

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

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

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

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

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

268 Ebd.

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

270 Ebd., S. 374.

271 Ebd., S. 70f.

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

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

273 Vgl. ebd., S. 58.

274 Vgl. ebd., S. 61.

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

276 Ebd., S. 271.

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

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

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

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

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

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

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

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

283 Ebd., S. 217f.

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

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

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

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

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

287 Ebd.

288 Vgl. ebd., S. 69.

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

2.4 Zwischenfazit: Realismus und Realness

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

294 Ebd., S. 266.

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

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«.¹ 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‹,² 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 Smartphones³ 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 Filmemacher*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 MENA⁴-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 Kamera⁵ in *LES SAUTEURS* sowie das Ergreifen der Kamera⁶ 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.⁷

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.⁸ Gerade in Bezug auf Migration kann das Politische und das Audio/Visuelle nicht unabhängig voneinander verstanden werden.⁹ 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.¹⁰ Auch ein humanisierender Blick auf Menschen auf der Flucht verharret oft beim Ausstellen solch gefährlicher oder leidvoller Situationen, um darüber Mitleid und Empathie¹¹ 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.«¹² 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,¹³ schafft erneut Unsichtbarkeiten und trägt zur Narration der ›Krise‹ bei.¹⁴ 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.¹⁵ 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.«¹⁶ Dies verstehen die Autor*innen daher in Abgrenzung zu »mediated and/or humanitarianist perspectives.«¹⁷ 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.«¹⁸ Auch wenn der Perspektivwechsel nicht zwangsläufig mit größerer Authentizität der Aufnahmen gleichzusetzen ist,¹⁹ 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«²⁰

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,²¹ 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.²² Obwohl sich beide Filme damit beschreiben lassen, gehen sie über das Versprechen einer vermeintlich größeren Authentizität, das mit dem Label ›shot by refugees‹²³ 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.«²⁴ Spätestens seit der intensiven Berichterstattung über Fluchtbewegungen nach Europa seit dem Sommer 2015, die sich auch in zahlreichen filmischen Auseinandersetzungen mit dem Thema fortsetzt,²⁵ 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.«²⁶ Mobile Bilder sind in erster Linie digitale audio/visuelle Bilder, deren Zirkulation in Netzwerken auf die »migratory nature of the image itself«²⁷ verweist. Nail zufolge sind Migrant*innen zudem als politische Figuren durch »becoming and displacement«, vor allem jedoch durch Bewegung zu charakterisieren.²⁸ 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.«²⁹ 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.«³⁰ 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.«³¹ 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.«³² 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.³³ 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.«³⁴ 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.³⁵ Smartphones bieten die Möglichkeit, sich in unbekanntem Gebiet und ohne Sprachkenntnisse zurechtzufinden, und dabei stärker unabhängig von fremder Hilfe zu sein.³⁶ 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 kommunizieren³⁷ oder auch um im behördlichen Kontext Fotos und Videos als Beweise erbringen zu können.³⁸ 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«.³⁹ 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«⁴⁰ 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.⁴¹ Dementsprechend stellt Bewegung zunächst eine zentrale Eigenschaft des Mediums Film dar: »Bewegung im Bild festzuhalten, ist unbestritten die große Leistung des Films.«⁴² Insbesondere in der analogen Projektion wird ausgehend von einzelnen unbewegten Bildern ein »Eindruck von Beweglichkeit«⁴³ 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.«⁴⁴ 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.«⁴⁵ Im Unterschied zu anderen Künsten, insbesondere der Malerei und der Fotografie, kann »[e]rst das Bewegungsbild der Kinematografie [...] Bewegung auch in selbst bewegten Bildern«⁴⁶ 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.«⁴⁷ 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*«,⁴⁸ 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.«⁴⁹ 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*⁵⁰ 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.⁵¹ 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.«⁵² Entsprechend sind digitale Bilder »gewissermaßen Bilder ihrer eigenen Bewegung, durch sie [sic!] sie überhaupt erst als Bilder entstehen«⁵³ und »Bewegung« ist hier tatsächlich im »Bild« selbst als dessen ständiger Konstitutionsprozess »enthalten« und damit auch die Voraussetzung zur figurativen Darstellung von Bewegung.⁵⁴ 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«.⁵⁵ 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.⁵⁶

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.⁵⁷ So werden Filme mobiler, weil auch ihre Bildschirme mobil werden.⁵⁸ Sie sind unter diversen medialen Bedingungen, an vielfältigen Orten und zeitlich unbegrenzt, »Überall und Jederzeit«⁵⁹ 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.⁶⁰ 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.⁶¹ 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«⁶² 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.⁶³ 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.⁶⁴ 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.⁶⁵ 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.⁶⁶ 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«⁶⁷ versteht, bezeichnet die »ästhetischen Einschreibungen medialer sowie gestalterischer Phänomene in ihrer gesamten beweglichen und voran schreitenden [sic!] Vielfalt« als »ästhetische Mobilität«⁶⁸ 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.⁶⁹ 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.«⁷⁰ 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,«⁷¹ 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.⁷² 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,⁷³ wie es auch Camille Baker, Max Schleser und Kasia Molga formulieren: »The device inherently encourages movement, and thus blurry, abstracted patterns.«⁷⁴ 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/Estephane 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.⁷⁵ »Die Unschärfe fügt der fotografischen Abbildung etwas hinzu, was sie anders nicht darstellen kann, nämlich Bewegung als eine Figur.«⁷⁶ 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«.⁷⁷ »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.«⁷⁸ 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‹ andeutet⁷⁹ – 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.⁸⁰ 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.⁸¹

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.⁸²

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.⁸³

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.«⁸⁴ 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.«⁸⁵ 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 Negativeindruck des Abenteurers, seine eingravierte Inschrift.«⁸⁶

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,⁸⁷ verweisen sie auf die medialen Prozesse der Entstehung der Bilder⁸⁸ 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«.⁸⁹ 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«, ⁹⁰ 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. ⁹¹ 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. ⁹² 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.« ⁹³ In den damit verbundenen Unsicherheiten bzw. Verunsicherungen kann Widerstand entstehen: »through their very uncertainty [they] make little resistances possible«. ⁹⁴ Migration verstehen die Autor*innen als doppelte Bewegung: »of transport, hence of instability – the first movement; and subsequent productive tensions – the second movement.« ⁹⁵ 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. ⁹⁶ 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.⁹⁷ 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]«⁹⁸ 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 Denkfigur⁹⁹ 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 verstärkten¹⁰⁰ – 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.¹⁰¹ *Filmische Gesten* werden u. a. im Zusammenhang mit Bewegung und Tanz,¹⁰² Stummfilm,¹⁰³ Körpertechniken,¹⁰⁴ Schauspiel und Emotionen¹⁰⁵ 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 Kamera¹⁰⁶ diskutiert. Kino kann zudem als »an encyclopaedia of gestures«¹⁰⁷ 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.«¹⁰⁸ 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.¹⁰⁹ 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.«¹¹⁰ 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«¹¹¹ sieht. Christa Blümlinger und Mathias Lavin unterscheiden zwischen der gefilmten Geste (*geste filmé*) und filmischen Gesten (*gestes filmiques*).¹¹² 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.¹¹³ Filmische Gesten hingegen werden durch das filmische Bild – durch Komposition, Räumlichkeit, Rhythmus, Fragmentierung, Modulation – figuriert.¹¹⁴ Sie basieren auf den Mitteln des Kinos und stellen dessen Medialität aus.¹¹⁵ Entsprechend lässt sich von Gesten im und als Kino – »un geste au cinema et *en* cinema«¹¹⁶ – 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,¹¹⁷ 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.«¹¹⁸ 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«¹¹⁹ 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«,¹²⁰ 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.¹²¹ 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«. ¹²² 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.« ¹²³ Vielmehr entstehe aus der Überlagerung von »Technik, Ökonomie und Arbeitskontext« ¹²⁴ sowie der »Balance zwischen den technischen Mitteln, den Menschen und dem Geld, all diesen Dingen« ¹²⁵ ein »Gleichgewicht namens ›Realismus‹«. ¹²⁶ 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.« ¹²⁷ 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« ¹²⁸ 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* ¹²⁹ (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.«¹³⁰ 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,¹³¹ jedoch nicht als Co-Regisseure, und auf der Projektwebseite¹³² 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.«¹³³ *Camérer* lässt sich zudem auf digitale Überwachungsdispositive übertragen: »*camérer* as mere documenting could easily be associated with ubiquitous surveillance cameras.«¹³⁴ 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.«¹³⁵ 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.¹³⁶ 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.¹³⁷

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«, ¹³⁸ über die ästhetische Formen auf ihre eigene Gemachtheit verweisen, »also den Akt der eigenen Herstellung, narrativ oder ästhetisch präsentieren«. ¹³⁹ 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« ¹⁴⁰ 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.« ¹⁴¹ 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.«¹⁴² Entsprechend lässt sich die »Geste als Spur des Gemachten, als Residuum des Prozesses der Hervorbringung«¹⁴³ 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.«¹⁴⁴ 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.«¹⁴⁵ Ähnlich wie bei der Geste der Kunst, geht es dabei »um Gestaltungsweisen, die ihren Prozess exponieren.«¹⁴⁶ 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.¹⁴⁷

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.«¹⁴⁸ 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.¹⁴⁹ 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«,¹⁵⁰ 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 Interviews¹⁵¹ 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.¹⁵² 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«¹⁵³ 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«, ¹⁵⁴ 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«¹⁵⁵ 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.¹⁵⁶ So stellen sich einige Ideen von Siebert und Wagner als »nicht praktikabel und realitätsfern heraus«,¹⁵⁷ 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.«¹⁵⁸ 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.«¹⁵⁹ 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.

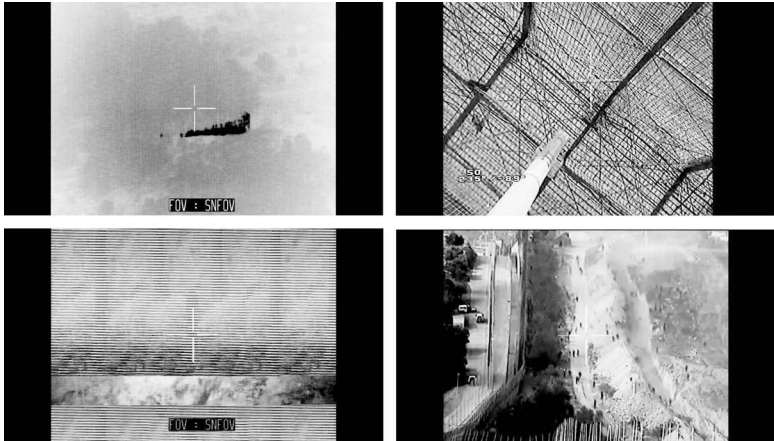
Widerstand gegen Grenzregime

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«, ¹⁶⁰ 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/Estephane 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.«¹⁶¹ 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.¹⁶² 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.«¹⁶³ Dies geht mit der Digitalität der Grenzen einher, die sich als »komplexe Dispositive« erweisen¹⁶⁴ 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 Videokameras¹⁶⁵ und werden von militarisierten Grenzpatrouillen bewacht.¹⁶⁶ So lassen sich die Grenzen als »weaponized technologies«¹⁶⁷ 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.«¹⁶⁸ 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.¹⁶⁹

Grenzen und Migration stehen also in einem Wechselverhältnis und reagieren jeweils gegenseitig auf Transformationen.¹⁷⁰

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.¹⁷¹ 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.«¹⁷² 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.«¹⁷³ 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.«¹⁷⁴ 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.¹⁷⁵ Durch ihre Handlungen fordern die Migrant*innen die Grenzregime heraus und eröffnen damit die Möglichkeit, sie im Zuge dessen neu zu denken.¹⁷⁶ 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«. ¹⁷⁷ 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.« ¹⁷⁸ 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.« ¹⁷⁹ 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.« ¹⁸⁰ 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-Cortés (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.«¹⁸¹ 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.¹⁸² 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.«¹⁸³ 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.¹⁸⁴ 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.¹⁸⁵ Mit Fatimah Tobing 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.¹⁸⁶ 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.«¹⁸⁷ 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.¹⁸⁸ Dennoch betont Bee, dass die »koloniale Arbeit des Films [...] auch in heutigen reflexiven Auseinandersetzungen des ethnographischen Films und der Visuellen Anthropologie eine Rolle spielen«¹⁸⁹ 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 Maliens 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.«¹⁹⁰ 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.¹⁹¹ 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.¹⁹² 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.«¹⁹³ 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.«¹⁹⁴ 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«¹⁹⁵ 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«¹⁹⁶ 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.«¹⁹⁷ 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.¹⁹⁸

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«,¹⁹⁹ 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«²⁰⁰ 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.²⁰¹ 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.²⁰² 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.²⁰³ 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.«²⁰⁴ Zwar wurden in den Filmen Jean Rouchs die Protagonist*innen auf verschiedene Weise am Produktionsprozess beteiligt, die Entscheidungshoheit blieb jedoch stets bei Rouch selbst.²⁰⁵

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 umgesetzt²⁰⁶ 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*²⁰⁷ zu verfallen – man denke an sein Konzept der »Ciné-Trance«,²⁰⁸ 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.²⁰⁹

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.²¹⁰ 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.²¹¹ 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-ethnographer‹ 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.²¹² 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.«²¹³ Im Zusammenspiel von übergebener Kamera und Montage entstehe ein »medienästhetische[r] Handlungsraum«, in dem die Vielstimmigkeit der Kollaboration reflektiert werde.²¹⁴ Montage werde somit zum »Schauplatz der Relationierung des kollaborativ gewonnenen Materials, der Aushandlung von Autor*innenschaft und der Begegnung heterogener Perspektiven und Praktiken.«²¹⁵ 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.«²¹⁶ 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«²¹⁷ 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.«²¹⁸ 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«²¹⁹ 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.²²⁰

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«²²¹ 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 uninformierten 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.«²²² So werden »[g]eschichtliche Umbrüche [...] in Filmen nicht selten über Kinderfiguren erzählt«,²²³ da »der kindliche Blick im Film ein *anderes* Schauen vermittelt.«²²⁴ 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.«²²⁵ 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«²²⁶ 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 voraus[...] [sic!], dass eine Möglichkeit des Wandels der dokumentarischen Repräsentationen von Migration darin besteht, Produktionsbedingungen und Arbeitsmodelle zu verändern.«²²⁷ 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«.²²⁸ 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.²²⁹

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.«²³⁰ 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.²³¹ 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.²³² Auch wenn die »Erkenntnis, dass eine gefilmte

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

230 Rouch/Fulchignoni (2003 [1980]): Ciné-Anthropology, 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«²³³ 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.²³⁴ 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.²³⁵ »Implizit bedeutet sie auch die Negation einer Beziehung zwischen Filmenden und Gefilmten.«²³⁶ 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«²³⁷ 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«.²³⁸ 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.«²³⁹ 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.«²⁴⁰ 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.«²⁴¹ Entsprechend wird der mediale Charakter des filmischen Realismus anerkannt, der nicht rein abbildend verstanden wird.²⁴² 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.«²⁴³ Die Realität entziehe sich nicht nur der Messung und Aufzeichnung, sondern verschiedene Messapparaturen bringen unterschiedliche Realitäten hervor, wie Bee Barads Ansatz zusammenfasst.²⁴⁴ Übertragen auf Praktiken der (dokumentarischen) Filmproduktion bedeutet dies, dass »different ways of approaching reality, and different techniques and styles produce different realities.«²⁴⁵ 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«. ²⁴⁶ 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« ²⁴⁷ 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.« ²⁴⁸ 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.« ²⁴⁹ 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.« ²⁵⁰ 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«. ²⁵¹ 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« ²⁵² und geht auch darüber hinaus, ein »Sinnbild für die [...] Medienimmanenz« ²⁵³ 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«, ²⁵⁴ die andere Perspektiven ermöglichen und damit andere Realitäten im Sinne einer »Pluralität diverser Wirklichkeitskonzepte« ²⁵⁵ 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«, ²⁵⁶ 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 SAUTEUR* werden die »subjektiven Aufnahmen von Sidibés Kamera«, ²⁵⁷ »Abou's intimate footage«, ²⁵⁸ »a moving personal point of view« ²⁵⁹ oder »der subjektive Blick eines Individuums« ²⁶⁰ beschrieben. Auch *MIDNIGHT TRAVELER* biete eine »intimate collaboration« ²⁶¹ und »first-person accounts«, ²⁶² »telling their story, quite literally, from their point of view.« ²⁶³ 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.²⁶⁴ Die Ästhetik dieser »höchst bewegliche[n] Kamera« zeichnet sich durch »hektische manuelle Fahrten, viele Perspektivwechsel sowie durch Verwacklungen und Unschärfen« aus.²⁶⁵ 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.²⁶⁶ 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 [...].²⁶⁷

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.«²⁶⁸

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 »fühlbare«, weise »die entstandene Bildkette als eine Kette menschlicher Reaktionen und Entscheidungen am Drehort«²⁶⁹ aus und betone damit die Aufnahmesituation, wie auch den »Umgang der Filmemacher mit der Apparatur und ihre Haltung zur Wirklichkeit.«²⁷⁰ Zudem kann die anthropomorphe Kamera als Analogie zur menschlichen Wahrnehmung funktionieren.²⁷¹ Markus Kuhn beschreibt die subjektive (Hand-)Kamera in fiktionalen Filmen, die »nachweisbar einer diegetischen Figur zugeordnet ist und deren Wahrnehmung vermitteln soll.«²⁷² Dies ließe 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.«²⁷³ 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.«²⁷⁴ 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.²⁷⁵ 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.«²⁷⁶ Die Videos sind dabei »ganz der inhärenten Dramaturgie des Ereignisses, das sie dokumentieren, verpflichtet«.²⁷⁷ 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,²⁷⁸ 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«,²⁷⁹ die »mit dem Körper der filmenden Person verschmolzen scheint«,²⁸⁰ 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.²⁸¹ Da in beiden hier untersuchten Filmen keine Steadycam und kein Stativ²⁸² 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«.²⁸³ 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 Serbienschnet 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.²⁸⁴ 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,²⁸⁵ ebenso wie der Fotografiegeschichte²⁸⁶ und (analogen) fotografischen Selbstportraits finden lassen, die mithilfe von Spiegeln, Selbstauslösern oder anderen Konstruktionen angefertigt wurden.²⁸⁷ Zudem werden filmische Selfies u.a. im Kontext von autobiografischem Filmemachen verortet.²⁸⁸ 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.«²⁸⁹ 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,²⁹⁰ aber auch von Avantgarde-Künstler*innen wie Andy Warhol, Ken Jacobs oder Maya Deren verwendet wurden,²⁹¹ sind Handkameras, mit denen sich die Filmemacher*innen selbst filmen, beispielsweise in abgewandelter Form als Spiegel-Selfies, wie bei Robert Beaver.²⁹² Florian Krautkrämer und Matthias Thiele finden Beispiele, die »in setup and subject«²⁹³ 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«,²⁹⁴ 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.«²⁹⁵ 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.²⁹⁶ 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 lässt²⁹⁷ – 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,²⁹⁸ 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.«²⁹⁹

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.«³⁰⁰ 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 filming.«³⁰¹ Somit verdeutlicht der Film auch »the teenagers' particular position in relation to the mediascape.«³⁰² 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.³⁰³ 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.«³⁰⁴ Als »shots vouching for authenticity and demonstrating eyewitness status«³⁰⁵ 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.³⁰⁶ Indem die Kamera für ein Selfie auf den* die Filmemacher*in gerichtet wird, entsteht »a concrete image of the real origin«.³⁰⁷ 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.«³⁰⁸ Auch wenn es Ausnahmen gibt,³⁰⁹ 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.«³¹⁰ Zudem lässt sich die Körperlichkeit von Selfies über die Pose derjenigen, die sich selbst vor der Kamera inszenieren, bestimmen.³¹¹ Der ausgestreckte Arm,³¹² 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«³¹³ oder einer »hand-camera assemblage«³¹⁴ 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).³¹⁵

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.«³¹⁶ 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.«³¹⁷ 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*.³¹⁸ Indem das Selfie zeigt, dass die Kamera gehandhabt wird, wird es zu einem »subjective shot of both the camera operator and the device itself«. ³¹⁹ 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.³²⁰

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.«³²¹ 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.«³²² Diesen Effekt beschreibt Dörre mit dem Begriff der »haptischen Kamera«, die er als »ein Sinnbild gegenwärtiger Digitalkultur«³²³ 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.«³²⁴ Auch Krautkrämer und Thiele sehen einen Unterschied zwischen fotografischen und filmischen Selfies,³²⁵ der auf eine neue Konzeption des filmischen Raums³²⁶ 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.³²⁷

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.«³²⁸ 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.³²⁹ Selfies sind somit Aufnahmen, die einen »act of authorship« zugleich dokumentieren und ausstellen.³³⁰ 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.«³³¹ 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.

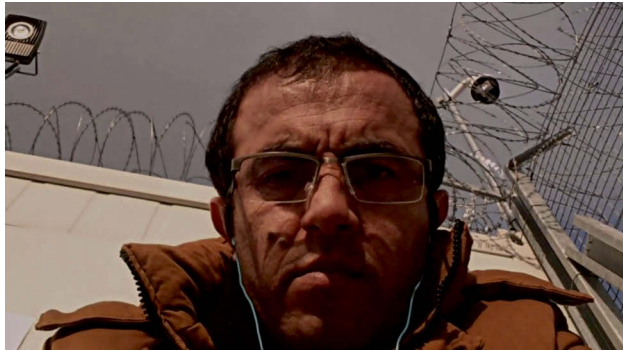
In *LES SAUTEURS* nimmt ein Selfie einen besonderen Stellenwert ein: Zum Ende des Films zeigt Sidibé zunächst den Weg vor sich, sodass die Stadt Melilla von oben zu erkennen ist, er also scheinbar Richtung Stadt bzw. Grenzzaun geht. Dann dreht er die Kamera und filmt sich selbst. Dazu ist das Voice-Over 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.³³² 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 Neapel³³³ 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-Praktiken³³⁴ 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«³³⁵ 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.³³⁶

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

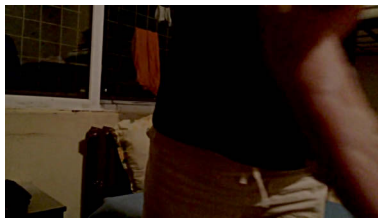
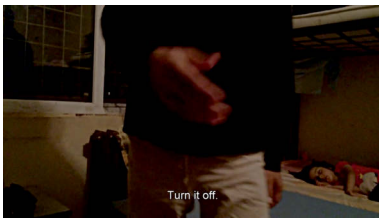
336 Zum Begriff ›handgreiflich‹ vgl. auch Güsken/Risthaus (2019): Themenheft Handgreifliche Beispiele. Erste Lieferung; Güsken/Risthaus (2019): Themenheft Handgreifliche Beispiele. Zweite Lieferung.

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



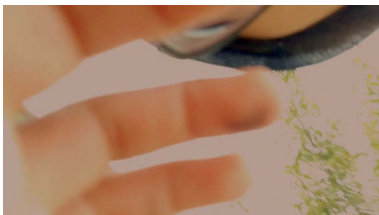
Quelle: LES SAUTEURS (Abou Bakar Sidibé/
Moritz Siebert/Esthephan Wagner, 2016).

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«³³⁷ 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 Kameras³³⁸ 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«, ³³⁹ um Lisa Gotto zu paraphrasieren.

Für Hände, die in digitale audio/visuelle Bilder geraten, lassen sich noch (mindestens) ³⁴⁰ 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« ³⁴¹ 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.« ³⁴² 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.³⁴³ 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.«³⁴⁴ 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.«³⁴⁵ Die Regisseurin ist somit gleichzeitig Subjekt und Objekt ihres Films, »a filming subject, a filmed subject and a screen image – a filmed object.«³⁴⁶ Jenny Chamarette beschreibt die Relationalität dieser doppelten Positionierung als »liminal in-betweenness of Varda-as-subject and Varda-as-filmmaker.«³⁴⁷ Diese Geste des sich-selbst-Filmens ist ebenfalls eine digitale Geste, die Varda selbst im Film und in Interviews³⁴⁸ 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.³⁴⁹

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*³⁵⁰ 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.«³⁵¹ 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).³⁵² 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«, ³⁵³ 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.« ³⁵⁴ 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.« ³⁵⁵ 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.« ³⁵⁶ 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.« ³⁵⁷ 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.³⁵⁸ 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*.«³⁵⁹ 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.³⁶⁰ »Dieses Blickverbot ist die offensichtlichste Form der Nichtthematisierung der Beziehung zwischen Filmenden und Gefilmten.«³⁶¹ 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.³⁶² 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,³⁶³ 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«,³⁶⁴ 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«:³⁶⁵ 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.«³⁶⁶ 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.«³⁶⁷

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.³⁶⁸ 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.«³⁶⁹ 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.³⁷⁰ 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‹.³⁷¹

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«, ³⁷² sodass »[t]he viewer sees what the hand sees, rather than the eye.« ³⁷³ Er versteht Smartphones als prothetische Erweiterung der Hand, ³⁷⁴ 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« ³⁷⁵ 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.« ³⁷⁶ 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. ³⁷⁷ 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.« ³⁷⁸ 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«³⁷⁹ 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.«³⁸⁰ Wie der Begriff bereits nahelegt, werden Touchscreens durch Berührungen der Hand und der Finger bedient, sodass sich Wischen oder Tippen als Medien-Gesten³⁸¹ 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,³⁸² fasst sie »touch as a gesture, as a process or action of touching.«³⁸³ Ihr Fokus auf »the dexterity of our hands and digits while executing these actions«³⁸⁴ lässt sich also eher als *Fingerfertigkeit* beschreiben.³⁸⁵ 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*,³⁸⁶ sowie in dem dazugehörigen Einführungsvideo,³⁸⁷ 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.«³⁸⁸ 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.«³⁸⁹ 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.«³⁹⁰ 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«, ³⁹¹ 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.« ³⁹² *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. ³⁹³ 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.³⁹⁴ Sie beschreibt, wie beispielsweise ein Daumenkino, ein Thaumatrope³⁹⁵ 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.«³⁹⁶ So argumentiert sie, dass vor-filmische »optical toys are significant not so much as visual media, but rather as *tactile* media«.³⁹⁷ 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.³⁹⁸ Dennoch betont Strauven, dass diese »early touchscreen[s]« nicht mit Vorläufern heutiger elektronischer Touchscreens gleichzusetzen seien, da die Bedeutung des Wortes »screen« hier eine andere, vor-filmische sei³⁹⁹ 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 Institutionalisierungsprozess, »that inevitably suppressed the more active conditions of the nineteenth-century observer and turned the viewer mode into the dominant mode of moviegoing.«⁴⁰⁰ 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.«⁴⁰¹ Dieses »Primat des Visuellen«, ⁴⁰² 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.⁴⁰³

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.«⁴⁰⁴ Mit dem Fit tritt auch das Sehen in eine direkte und explizite Beziehung zum Bildschirm,⁴⁰⁵ die Cooley ›Screenic Seeing‹ nennt, das »a sort of tangibility, a physicality of its own«⁴⁰⁶ 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«⁴⁰⁷ dar, sodass beide Sinnesmodalitäten »nicht länger als getrennte Sphären existieren, sondern über die Berührung aneinander vermittelt werden.«⁴⁰⁸ Auch Alexandra Schneider beschreibt ein »realignment of sight and touch around the sensitive surface of the screen«⁴⁰⁹ 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.

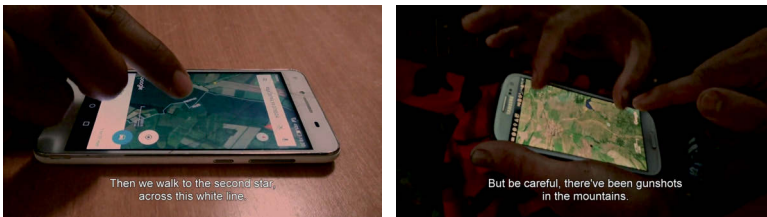
407 Gotto (2009): *Kontaktieren*, S. 28.

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«⁴¹⁰ 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.«⁴¹¹ 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.⁴¹² 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.⁴¹³ 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.⁴¹⁴ 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.«⁴¹⁵ 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.⁴¹⁶ Damit digitale Bilder dargestellt werden können, müssen die Daten aufgerufen und umgewandelt, visualisiert werden.⁴¹⁷ 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.«⁴¹⁸ Entsprechend fordern digitale Bilder als »cue for action«⁴¹⁹ 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.«⁴²⁰ 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.«⁴²¹ Taktilität geht der Visualität in diesem Fall also voraus.⁴²² »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.«⁴²³ 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.«⁴²⁴ 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.«⁴²⁵ Aufgrund dieser »Verschiebung vom Sehen zum handhabenden Sehen«⁴²⁶ 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.«⁴²⁷ Auch wenn operative Bilder »do not represent an object, but rather are part of an operation«,⁴²⁸ 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.«⁴²⁹ 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.«⁴³⁰ 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-Filme⁴³¹ 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*«⁴³² das Potential, die handhabbaren, berührbaren, operativen audio/visuellen Bilder digitaler Touchscreens in filmische Ästhetiken zu überführen. Zwar weisen Desktop-Filme eine »operative Ästhetik«⁴³³ 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.⁴³⁴ 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.«⁴³⁵ 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.«⁴³⁶ Die taktile Bedienung ist nur indirekt zu erkennen, denn die »gestures of literal hands are replaced by the traces of invisible handiwork«.⁴³⁷ 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.⁴³⁸ 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.⁴³⁹ 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.«⁴⁴⁰ 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,⁴⁴¹ 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 Schrade (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,⁴⁴² 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,⁴⁴³ 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«⁴⁴⁴ 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.⁴⁴⁵

Dies geschieht in der vertrauten Umgebung eines aus dem Alltag bekannten Bildschirms, sodass die Präsentationsform den Erfahrungen und Praktiken der Zuschauer*innen ähnelt,⁴⁴⁶ 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.«⁴⁴⁷ 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?«⁴⁴⁸ 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,⁴⁴⁹ 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.«⁴⁵⁰ Mit dem Wandel der Techniken sieht Serres auch einen Wandel der Körper sowie des »In-der-Welt-sein[s] selbst« verbunden.⁴⁵¹ 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.«⁴⁵² Auf diese Auslagerung des Wissens folgt für Serres die Möglichkeit zu »erfinden-ische[r] Intelligenz [und] [...] authentische[r] kognitive[r] Subjektivität.«⁴⁵³ 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.⁴⁵⁴ So deutet Lisa Gotto den möglichen »Beginn einer neuen Epoche des filmischen Begreifens«⁴⁵⁵ an und schreibt in Bezug auf berührbare digitale Bilder: »Das Erfassen und Begreifen der Welt wird im digitalen Zeitalter maßgeblich durch taktile Techniken organisiert.«⁴⁵⁶ Auch Wanda Strauven geht davon aus, dass »the act of touching is about exploring and understanding the world.«⁴⁵⁷ Die verstärkte Relevanz des Taktilen im Digitalen versteht Alexandra Schneider entsprechend als »shift in terms not only of media technology but also of epistemology«, ⁴⁵⁸ sodass Taktilität »mehr und mehr zum sinnlichen und damit zugleich denk- und handlungsbezogenen Paradigma«⁴⁵⁹ wird. Auf Touchscreens werden Informationen mit Gesten der Hände und Finger taktile 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«,⁴⁶⁰ 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.«⁴⁶¹ 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«,⁴⁶² 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,⁴⁶³ 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.⁴⁶⁴

Der von Laura U. Marks geprägte Begriff der ›haptischen Visualität‹⁴⁶⁵ beschreibt wie »the eyes themselves function like organs of touch.«⁴⁶⁶ Dadurch werde eine körperliche Beziehung zwischen den Zuschauer*innen und dem audio/visuellen Bild gestiftet.⁴⁶⁷ 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.«⁴⁶⁸ 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.«⁴⁶⁹ 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.⁴⁷⁰ 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 Kameranachschwenk 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.⁴⁷¹ 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 herausfordernderen 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.«⁴⁷² 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 Bildebene 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*⁴⁷³ – oder auf Deutsch *Benutzeroberfläche*⁴⁷⁴ – 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.⁴⁷⁵ 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.«⁴⁷⁶ Das geht mit einem »Prozess der Naturalisierung und Habitualisierung«⁴⁷⁷ einher, der die zugrundeliegenden Operationen verdeckt, obwohl die Bedienung von Touchscreens »unzweifelhaft und sogar notwendigerweise auf Medientechnik beruht«.⁴⁷⁸ »Technische Bilder« bzw. digitale Bilder auf Touchscreens verweisen somit »auf ihre Oberflächlichkeit und nicht auf die technischen Apparate [...], die diese produzierten«.⁴⁷⁹ 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.⁴⁸⁰

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«⁴⁸¹ 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.«⁴⁸² Sie sind weder »bloßer Zusatz zum digitalen Funktionsprinzip«, noch verbergen sie ein »Wesen[] des Digitalen, das in der Tiefe der Maschinen schlummert.«⁴⁸³ Vielmehr ist »das Konzept einer *Oberflächlichkeit des Digitalen*« nicht von den Funktionen der Codierung und Programmierung zu trennen.⁴⁸⁴ 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.«⁴⁸⁵ 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.⁴⁸⁶ 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.⁴⁸⁷

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.⁴⁸⁸ »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.«⁴⁸⁹ 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.⁴⁹⁰ 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.«⁴⁹¹ 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‹⁴⁹² 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.

Fazit: Digitalästhetiken des filmischen Realismus

Das Anliegen dieser Arbeit ist es, digitale Filme in Relation zu Kontinuitäten des Filmischen und Neuerungen der Digitalisierung zu untersuchen. Dafür befragen die Analyse-Kapitel Filme, die mit digitalen Medien entstanden sind, im Hinblick auf Digitalästhetiken des filmischen Realismus sowie im Verhältnis zu einer Welt, die als digital-medial sowie kinematografisch durchdrungen angenommen wird. Im Fokus stehen die Filme *TANGERINE* sowie *MIDNIGHT TRAVELER* und *LES SAUTEURS* und zudem weitere digitale Filme und filmische Formen wie Web- und *Instagram*-Serien, Video-Essays oder Desktop-Filme. Dabei werden ebenso Ausdifferenzierungen und Veruneindeutigungen, wie auch mehrfache Verschränkungen vorgenommen. Zunächst wurden die mehrdeutigen Bestimmungen digitaler Filme wie auch des filmischen Realismus zu möglichen Ansätzen eines digitalen Realismus zusammengeführt. Die Veruneindeutigung geht dabei mit der Verschränkung von Diskursen einher, sodass zum einen Filme und digitalen Medien als digitale Filme zusammengebracht und auf ihren Realismus hin befragt werden und zum anderen eine Verschränkung von Medien, Ästhetiken und Produktionspraktiken vorgenommen wird. Ebenso werden Diskurse der Film- und Medienwissenschaft bzw. -theorie zu Feldern wie filmischem Realismus, digitalen Filmen sowie digitalen Medien und Social Media miteinander verwoben. Da auch die Themen der Filme ernst genommen werden, ist die Analyse der Filme mit queeren Konzepten und Ansätzen der Migrationsforschung verbunden und theoretische Überlegungen setzen an konkreten Beobachtungen der Filme an.

Zu Beginn dieser Arbeit steht eine Ausdifferenzierung und Veruneindeutigung digitaler Filme, um sich ebenso von den Verlustserzählungen wie auch von den Kontinuitätsnarrativen des Filmischen zu lösen und sowohl die Digitalität als auch das Filmische digitaler Filme in den Blick nehmen zu können. Die vielfältigen Ästhetiken, Bedeutungsebenen, Existenzweisen und Theore-

tisierungen bilden eine breite Grundlage eines Verständnisses von digitalen Filmen, die in dieser Arbeit auf Filme, die auf digitale Medien in der Filmproduktion zurückgreifen, zugespitzt werden. Dieser Ansatz erlaubt es Filme zu untersuchen, die Digital-Mediales sowie Filmisches in sich vereinen, das nicht gegensätzlich, sondern in einem produktiven Spannungsfeld aufgefasst wird. Die Ausdifferenzierung digitaler Filme, die ausgehend von den verschiedenen Stadien der Filmproduktion sowie den Ästhetiken vorgenommen wird, lässt sich um die Hybridität von Smartphones und die vielfältigen Bestimmungen von Smartphone-Filmen, wie auch um zahlreiche filmische Formate, die u. a. das Seitenverhältnis, aber auch Filmstreifen-, Kompressions- und Dateiformate umfassen, ergänzen. So wird deutlich, dass insbesondere die Format Studies, die Medien in ihrer Historizität und Veränderlichkeit denken und davon ausgehend je spezifische Ausprägungen in den Blick nehmen, auch konzeptionell dem Ansatz dieser Arbeit nahestehen.

Die Ausdifferenzierung der Bedeutungsebenen von filmischem Realismus erlaubt es, diesen aus seinen medientheoretischen bzw. -ontologischen Festschreibungen zu lösen, als historisch wandelbares Konstrukt zu verstehen und vor allem produktions-ästhetisch zu denken. Ausgangspunkt für die Überlegungen zum Realismus digitaler Filme ist die Annahme einer ebenso digital-medial wie filmisch durchdrungenen Umwelt, auf die digitale Filme sich beziehen und in die sie zugleich immer schon eingebettet sind. Das Verhältnis zwischen Wirklichkeit und Filmen ist also als gegenseitige Durchdringung zu denken. Digitaler Realismus unter den Bedingungen der Medienimmanenz reflektiert die eigenen Produktionskontexte und damit die medialen Praktiken und Bedingungen der Hervorbringung der filmischen Realität. Filmischer Realismus wird damit vor allem in zweierlei Hinsicht aufgefasst: zum einen historisch-diskursiv und produktions-ästhetisch – und eben nicht ontologisch – und zum anderen in einem reflexiven Verhältnis zu einer digital-medial, kinematographisch durchdrungenen Welt, von der die Medien und Filme immer schon Teil sind. Den Digitalästhetiken des filmischen Realismus lässt sich also in seinen Anschlüssen an die Praktiken und Ästhetiken filmhistorischer Realismen und dokumentarischer Formen nachspüren. Zudem nimmt digitaler Realismus die digital-mediale, filmische Durchdringung der Welt ernst.

Die Fallstudien, die vor allem die Smartphone-Filme *TANGERINE* sowie *MIDNIGHT TRAVELER* und *LES SAUTEURS* untersuchen, werden im Folgenden anhand von drei zentralen argumentativen Feldern zusammengeführt: erstens im Anschluss an filmhistorische Realismen sowie als reflexiver digitaler Realismus; zweitens im Verhältnis zu verschiedenen filmischen Traditionen;

und drittens mit Blick auf Digitalästhetiken im Zusammenspiel mit den digitalen Medien der Filmproduktion, insbesondere im Hinblick auf Smartphones und digitale audio/visuelle Bildkulturen.

1) In *TANGERINE* lassen sich verschiedene Formen der Fortführung historischer Realismusästhetiken und -praktiken finden: insbesondere in der von André Bazin für den italienischen Neorealismus beschriebenen Arbeit mit Laiendarsteller*innen an Originalschauplätzen, aber auch im Verhältnis zu sozialrealistischen Filmen. Dies lässt sich über die als Kameras verwendeten Smartphones nachvollziehen, für die gezeigt werden konnte, inwiefern sie im Sinne realistischer Produktionspraktiken verwendet werden können. Dem steht jedoch die Farbgestaltung gegenüber, die geradezu konträr zu Erwartungen an realistische Ästhetiken steht, die oftmals mit Entsättigung oder natürlichen Lichtbedingungen verbunden werden. Das Orange von *TANGERINE* entfaltet jedoch ein reflexives, wie auch politisches Potential, eröffnet queere Möglichkeitsräume und bricht mit rassistischen Standards des an weißer Haut orientierten Filmlichts. In ähnlicher Weise bricht *TANGERINE* mit Darstellungsweisen, narrativen Mustern und Ästhetiken Hollywoods, insbesondere in Bezug auf Filme mit bzw. über trans Figuren und/oder Sexarbeit und ermöglicht so einen anderen Zugang zu den Lebensrealitäten seiner Protagonistinnen. So gelangt *TANGERINE* zu einem Realismus, den ich im Sinne der Realness verstehe und der ebenso das Verhältnis zu Hollywood-Ästhetiken als auch einen Realismus, der der Queerness der Realität des Films gerecht wird, meint.

LES SAUTEURS und *MIDNIGHT TRAVELER* stehen zunächst einem Authentizitätsversprechen nahe, das sich aus den selbstdokumentarischen Praktiken der beiden Filme ergibt, das jedoch kritisch zu sehen ist. Stattdessen zeigt sich der Realismus der beiden Filme vor allem in einer Untrennbarkeit der von den Filmen gezeigten Realitäten von ihrer jeweiligen filmischen Hervorbringung. So werden Momente der Unschärfe – in einer argumentativen Verschränkung von Hito Steyerl und André Bazin – als reflexive Realismusästhetik verstanden, die auf die Umstände der Filmaufnahmen verweisen und zudem ein widerständiges Potential im Sinne der Verunsicherung bestehender Ordnungen durch Migration aufweisen. Zudem ist das Filmen stets Teil beider Filme, sodass Regieanweisungen im Film vernehmbar sind, die Kameras zu sehen sind und adressiert werden, das Filmen kommentiert wird und Auseinandersetzungen darüber stattfinden. Dies steht in Verbindung mit den Rollen, die Abou Bakar Sidibé und Hassan Fazili als Regisseure, Kameramänner und Protagonisten ihrer Filme einnehmen, sodass die Flucht und die filmische Dokumentation dieser nicht voneinander zu trennen sind. In beiden Filmen

geht das kollaborative Filmemachen mit selbstreflexiven Aushandlungsprozessen einher, die sich in der Montage, in Dialogen und Inszenierungsweisen ausmachen lassen und ebenso Aushandlungen über die Filmproduktion, wie auch über den filmischen Zugang zur Realität sind. Somit wird filmischer Realismus als stets medial vermittelt markiert, wobei deutlich wird, dass die Migrant*innen selbst an der Hervorbringung der (migrantischen) filmischen Realitäten beteiligt sind. Diese kollaborativ-reflexiven Produktionspraktiken gehen also mit einer anderen Form der Wissensproduktion über Migration und einer anderen Hervorbringung der Realität einher. Die Untrennbarkeit von filmischer und physischer Realität setzt sich zudem in den filmischen Selfies, wie auch in der handgreiflichen Kamera fort, die beide die Trennung zwischen *champ*, *hors-champ* und *hors-cadre* unterlaufen und diese vielmehr zusammenfallen lassen. Sowohl die Selfie-Pose, als auch die Hände, die nach der Kamera greifen, dabei ins Bild geraten und sie im nächsten Moment bedienen, weisen auf reflexive Weise die Kamera als selbstverständlichen Teil der filmischen sowie gefilmten Welt aus und deuten darauf, dass in einer digital-medial und filmisch durchdrungenen Welt eine Trennung zwischen Innen und Außen des Films hinfällig wird. Somit schließen diese digitalen Praktiken bzw. Ästhetiken wiederum an den Ausgangspunkt des filmischen Realismus unter den Bedingungen der Medienimmanenz an.

Ausgehend von der Analyse der Filme zeigt sich zudem die Relevanz eines Realismus, der auch politische Realitäten mitdenkt. Daher wird ausgehend von der Analyse von *TANGERINE* der Vorschlag gemacht, Realismus vielmehr als Realness zu verstehen, um den von Rassismus, Sexismus und Transfeindlichkeit geprägten Lebensrealitäten der Schwarzen trans Frauen ebenso gerecht zu werden, wie den filmischen Ästhetiken und Praktiken, die zwischen Anschlüssen an und Abgrenzungen von Hollywood wie auch Traditionen des filmischen Realismus und dem Queer Cinema changieren. Auch die Flucht-Dokumentationen *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER* weisen ein politisches Potential auf, das bei der digitalen dokumentarischen Geste der Übergabe bzw. des Ergreifens der Kamera und dem Status von Abou Bakar Sidibé und Hassan Fazili als Regisseure ihrer Filme im Kontext der kollaborativen Produktionspraktiken ansetzt, sich in widerständigen Praktiken wie dem Widersand gegen Grenzregime oder dem subversiven Potential von Selfies fortsetzt und damit an das Herausfordern bestehender Ordnungen, das der Migration eingeschrieben ist, anschließt. In beiden Kapiteln konnte somit ebenfalls gezeigt werden, inwiefern es notwendig ist, Fragen der Ästhetik oder auch der Repräsentation zu erweitern, um die Produktionspraktiken auch im Sinne

der Bedingungen und Umstände der Produktion der Filme mitzudenken. Dies zeigt sich sowohl in *TANGERINE* in der Zusammenarbeit mit der Community und dem Bestreben, den Lebensrealitäten der Figuren auch dadurch gerecht zu werden, dass sie an der Filmproduktion beteiligt werden, als auch in den kollaborativen Produktionspraktiken in *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER*, die es erlauben, die Migrant*innen an der filmischen Hervorbringung ihrer Realitäten zu beteiligen und ein potentiell anderes Wissen über Flucht und Migration mitzugestalten.

2) Das Verhältnis zu filmischen Traditionen wird in *TANGERINE*, neben dem Bezug zum Neorealismus, vor allem über eine ebenso affirmative wie subversive Bezugnahme auf Hollywood nachvollzogen. Dafür wird der Begriff des Film Look aufgegriffen, der eine Annäherung digitaler Filme an analoge Film-Standards, wie sie insbesondere von Hollywood geprägt sind, beschreibt. Dies lässt sich zum einen anhand der Formate nachvollziehen, wobei das horizontale Bild- und Bildschirmformat als filmische Norm aus einer langen Geschichte der Standardisierungen von Leinwänden und Bildschirmen hervorgegangen ist und insbesondere das Breitbildformat CinemaScope in enger Verbindung zu Hollywood steht. So wird in *TANGERINE* über das Smartphone-CinemaScope-Format eine Abgrenzung vom als nicht-filmisch markierten und mit Social-Media-Ästhetiken verbundenen, vertikalen Format vorgenommen, um somit den Anspruch des Filmischen im Sinne des Film Look zu unterstreichen. Die orangene Farbgebung von *TANGERINE* hingegen mutet nicht nur als Bruch mit Ästhetiken des Realismus, sondern auch Hollywoods an. Die Farbgestaltung lässt sich jedoch zumindest teilweise vor dem Hintergrund digitaler Postproduktion und insbesondere dem Color Grading, als auch von digitalen Bildfiltern, verstehen und öffnet zudem Anschlüsse an klassisches sowie modernes und postmodernes Hollywood-Kino, vor allem an das Technicolor-Verfahren und die Entwicklung des Farbfilms, emanzipiert sich in *TANGERINE* jedoch von diesen. Vor allem zeichnet sich *TANGERINE* dadurch aus, dass es zwar mitten in Hollywood spielt, jedoch ein anderes Bild der Stadt zeichnet und sich zudem in der Darstellung der Lebensrealitäten seiner Protagonistinnen dezidiert von Hollywood-Filmen unterscheidet. Darin knüpft der Film vielmehr an das Queer Cinema an und eröffnet damit eine weitere Verbindung zu filmischen Traditionen.

LES SAUTEURS und *MIDNIGHT TRAVELER* werden zunächst im Verhältnis zur medialen Berichterstattung sowie filmischen Bearbeitung von Flucht und Migration verortet, wobei beide Filme einen Perspektivwechsel anbieten, der sich aus den selbstdokumentarischen Praktiken und der Übergabe bzw. dem

Ergreifen der Kamera ergibt. Darüber werden kollaborative Produktionspraktiken gestiftet, die wiederum vor dem Hintergrund der ethnographischen Filme Jean Rouchs diskutiert werden, dessen Vorgehensweisen in den digitalen Dokumentationen aktualisiert werden. So lassen sich Vorläufer der als digitale dokumentarische Geste beschriebenen Dynamisierungen der Digitalisierung bereits in der Filmproduktion der Nachkriegszeit finden: auch hier hängen Veränderungen der Produktionspraktiken ethnographischer Filme oder des *Cinéma Vérité*, hin zu kollaborativen und reflexiven Vorgehensweisen, mit leichterem, portabler, mobiler Filmtechnik zusammen. Es lassen sich also geteilte Eigenschaften zwischen der Filmtechnik ethnographischer und digitaler Filme, wie auch deren Produktionspraktiken ausmachen, die im Digitalen verstärkt sowie aktualisiert werden. Dies gilt vor allem für die Übergabe der Kamera, die insbesondere in Jean Rouchs theoretischen Überlegungen zu ethnographischen Filmen zwar bereits angelegt ist, von ihm aber nicht in der Form praktiziert wurde, sodass insbesondere *LES SAUTEURS* über die Filme Rouchs hinausgeht und seine Ansätze mit Hilfe digitaler Kameras aktualisiert.

Das Verhältnis zu filmischen Traditionen wird zudem in einer Diskussion der digitalen Kameras als Handkameras untersucht, denen dokumentarische sowie reflexive Qualitäten zugeschrieben werden und die sich vor allem durch ihre Situiertheit, Subjektivität und Körperlichkeit auszeichnen. So wird der filmproduktionstechnische Begriff der Handkamera theoretisch wie auch anhand der untersuchten Filme auf eine Relation zum Körper und seine Taktilität befragt und mittels digitaler Smartphone-Kameras aktualisiert. Insbesondere Smartphones vereinen Funktionen der Filmproduktion und -rezeption in einem Gerät und lassen sich damit vor dem Hintergrund taktiler filmischer Praktiken analoger Filme sowie früher Digitalkameras verstehen, wobei sich das Verhältnis von Taktilität und Visualität insbesondere für Touchscreens stärker zum Taktilen verschiebt und digitale audio/visuelle Bilder dadurch selbst berührbar werden. Diese Dimension der Bedienung von Touchscreens und die damit einhergehende Berührbarkeit digitaler audio/visueller Bilder überführen insbesondere Desktop-Filme in filmische Digitalästhetiken. Somit können die filmischen Funktionen von Smartphones im Anschluss an Hand-Kameras und händische Praktiken der Filmproduktion verstanden werden.

3) Digitale Medien und Digitalästhetiken werden in dieser Arbeit vor allem ausgehend von Smartphones in den Blick genommen, die sämtliche Stadien der Filmproduktion in sich vereinen und als eines der zentralen Medien der Relocation der Filme bzw. der Medienimmanenz bestimmt werden. Smart-

phones eignen sich daher besonders gut, um digitale Filme zu untersuchen und werden zunächst als hybride, appropriative Medien gefasst, die zahlreiche Funktionen anderer Medien in sich vereinen, wobei insbesondere die kommunikativen wie auch die filmischen Funktionen herausstechen. Auch in Bezug auf Smartphone-Filme setzt sich das Anliegen dieser Arbeit fort, Ausdifferenzierungen und Veruneindeutigungen anstelle von definitorischen Festschreibungen anzubieten, sodass verschiedene Ästhetiken und Praktiken ausgemacht werden, die eng mit digitalen audio/visuellen Bildkulturen und der Nutzung von Smartphones verbunden sind – wie vertikale Formate bzw. dynamische Formatierungen, die von der Rotierbarkeit von Smartphones ausgehen, oder auch digitale Bildfilter, Selfies oder die Taktilität von Touchscreens und digitalen audio/visuellen Bildern –, ohne diese jedoch auf eine Medien-spezifität bringen zu wollen. Die digitalen audio/visuellen Bildkulturen von Smartphones und Social-Media-Plattformen tragen wesentlich zur Verbreitung von Digitalästhetiken wie vertikalen Formaten oder Selfies bei, für die sie die spezifische Infrastruktur bereitstellen. Insbesondere vertikale Videos markieren (noch) ein mediales Differential zu filmischen Formatästhetiken. Da Smartphones – entgegen der filmischen Tradition horizontaler Leinwände und Bildschirme – standardmäßig in der vertikalen Ausrichtung bedient werden und erst durch die Geste des Rotierens ins Horizontale gebracht werden, sind auch vertikale audio/visuelle Bilder – in Form von beispielsweise Social-Media-Videos, Webserien oder Smartphone-Filmen – noch eng an diese digitalen Medien gebunden und wirken in horizontalen Umgebungen als Störfall. Auch wenn das vertikale Format in horizontalen Serien und Filmen bereits zu finden ist, wird es in diesen Fällen zumeist verwendet, um die Nutzung von Smartphones oder Social Media innerhalb der jeweiligen Filmhandlung zu markieren. In ähnlicher Weise sind auch Selfies eng mit den digitalen audio/visuellen Bildkulturen von Smartphones verbunden, insbesondere da diese mit der Frontkamera, durch die das Display im Moment der Aufnahme zu sehen ist, und der Handhabbarkeit der Geräte, diese spezifische Pose vereinfachen bzw. ermöglichen. Filmische Selfies werden in den hier untersuchten Filmen vor allem eingesetzt, um das Zusammenfallen von filmischer Welt und physischer Realität zu markieren, sich innerhalb bestimmter, teils prekärer Situationen zu verorten und eine Position als Autor*in einzunehmen und auszustellen. Auch digitale Bildfilter – insbesondere Farbfilter – stehen zunächst im Zusammenhang mit Smartphone-Ästhetiken, bedienen sich jedoch an filmischen Ästhetiken und Praktiken der digitalen Postproduktion, um einen Film Look in digitale audio/visuelle Bildkulturen zu überführen,

und können dabei rassistische Logiken der Filmfarben und des Filmlichts in diskriminierende Voreinstellungen von Gesichtsfiltren übertragen. Anders als bei vertikalen Videos und Selfies lassen sich vor allem Farbfilter also in erster Linie vom Filmischen ausgehend denken, dessen Ästhetiken hier in digitalen audio/visuellen Bildkulturen übernommen und angepasst werden, um eine filmische Qualität – wiederum im Sinne der medialen Differenz – einzutragen. So zeigt sich, wie digitale Medien Anschlüsse an filmische Traditionen herstellen, aber auch etablierte filmische Normen umarbeiten oder die Infrastruktur und die technischen Bedingungen bereitstellen, die zur verstärkten Verbreitung von (in Ansätzen bereits vorhandenen) Phänomenen beitragen, die nun jedoch fester Bestandteil von digitalen audio/visuellen Bildkulturen sind.

Darüber hinaus zeigt sich die Relevanz von Bewegung und Mobilität für Smartphones im Sinne der Beweglichkeit der Geräte, aber auch im Sinne der Zuschreibungen und Ästhetiken und insbesondere in den dadurch ermöglichten Produktionspraktiken, die in *TANGERINE* und in *MIDNIGHT TRAVELER* einen durchaus subversiven, widerständigen bzw. queeren Zugang zur Realität ermöglichen. So konnte für *TANGERINE* gezeigt werden, wie durch die Bewegung durch die Stadt, die sowohl die Figuren und die Handlung, als auch das Filmteam und die Smartphone-Kameras betrifft, eine (filmische) Aneignung des Stadtraums ermöglicht wird, die zu einer Verschiebung von Hollywood-Ästhetiken führt. Zudem verdeutlichen die Fluchtdokumentationen die Bedeutung der vielfältigen Funktionen von Smartphones für Menschen auf der Flucht. Die Mobilität von Smartphones und digitaler Filme und/als Daten wird mit filmischer Bewegung sowie Flucht- und Migrationsbewegungen verschränkt. Hier werden allerdings auch die ungleichen Möglichkeiten und Bedingungen deutlich, die insbesondere die Einschränkungen der Bewegungsfreiheit von Migrant*innen betreffen und einer vermeintlich unbegrenzten Mobilität des Digitalen gegenüberstehen. Dynamisierungen der Digitalisierung, die vor allem leichte, portable, mobile und einfach zu bedienende Kameras hervorbringen, die das Filmen unter prekären Bedingungen erleichtern, wenn nicht sogar erst ermöglichen, erarbeite und beschreibe ich als digitale Geste. Neben der Übergabe bzw. dem Ergreifen der Kamera, die *MIDNIGHT TRAVELER* und *LES SAUTEURS* zugrunde liegen, und die auf eben diese Bedingungen der Digitalisierung zurückzuführen sind, wird vor allem die handgreifliche Kamera im Anschluss an die digitale Geste entworfen. Ausgehend von Händen, die nach der Kamera greifen und dabei ins Bild geraten, verweist die handgreifliche Kamera auf die Materialität und

Medialität der Kamera und damit reflexiv auf die Produktionsbedingungen und zeugt zudem von einer Körperlichkeit digitaler Medien, die sich insbesondere anhand der Taktilität digitaler Touchscreens nachvollziehen und als taktil-audio/visuelle Praktiken entworfen wird. Wie anhand der Aneignung der Stadt in *TANGERINE* und auch der handgreiflichen Kamera gezeigt werden konnte, weisen insbesondere Smartphone-Kameras das Potential auf, veränderte Beziehungen zum Raum, als auch zum Körper zu schaffen. Die Verschiebung von *champ*, *hors-champ* und *hors-cadre*, von filmischer und realer Welt zeugt zudem davon, dass sich die digital-mediale Durchdringung der Welt nicht nur auf digitale Filme rückführen lässt, sondern darüber hinaus auch Verschiebungen zwischen Medien, Räumen und Körpern andeutet.

Das Verhältnis von Digitalästhetiken, filmischen Traditionen und filmischem Realismus erweist sich somit als spannungsvolles, das oft gleichzeitig von Widersprüchen und Bezugnahmen geprägt ist, die jeweils in verschiedene Richtungen deuten. So wird in dieser Arbeit ein Netz um digitale Filme gespannt, das digital-medial-filmische Knoten knüpft und Fäden verschiedener Diskurse miteinander verwebt. Vor allem der Anspruch, Digitalität ernst zu nehmen, zeigt sich in den Verschränkungen von Ästhetiken und Praktiken digitaler Medien bzw. audio/visueller Bildkulturen mit filmischen bzw. film-historischen Ästhetiken und Produktionspraktiken, die insbesondere in den Filmanalysen und daran anschließenden theoretischen Überlegungen immer wieder vorgenommen werden. Digitaler Realismus wird als das gezielte Aufgreifen bzw. die Aktualisierung von Praktiken und Ästhetiken des italienischen Neorealismus sowie ethnographischer Filme mit digitalen (Smartphone-)Kameras diskutiert, wie auch in einem Verhältnis der Aneignung und Zurückweisung eines Film Look in Anlehnung an klassisches Hollywood-Kino untersucht und ausgehend vom Queer Cinema als Realness konzipiert. Zudem konnte aufgezeigt werden, inwiefern digitale Filme Ästhetiken und Praktiken digitaler Medien aufgreifen bzw. auf diese einwirken: die Vielfalt filmischer Formate und insbesondere das CinemaScope-Format des klassischen Hollywood-Kinos bis hin zum heutigen Blockbuster-Kino lässt sich den auf Social-Media-Plattformen dominierenden, vertikalen Formatierungen gegenüberstellen und im Zusammenhang dynamischer Formatierungen im Anschluss an Sergej Eisenstein sowie der Rotierbarkeit von Smartphones diskutieren; digitale Bildfilter ermöglichen Formen digital-filmischer Postproduktion in Smartphone-Apps und weisen dabei ähnliche rassistisch geprägte Strukturen auf, wie sie seit der Einführung des Farbfilms und der Etablierung des weißen Filmlichts in der Filmproduktion vorhanden sind; Mobilität und

Bewegung als Eigenschaften von digitalen Medien, insbesondere von Smartphones, wie auch von Filmen, lassen sich ebenso mit einer widerständigen Bewegung durch die Stadt und der Aneignung von städtischem Raum, wie auch mit Migrations- und Fluchtbewegungen verknüpfen; die Körperlichkeit, Subjektivität und Situiertheit digitaler Medien wird mit den Eigenschaften von Handkameras und Handkamera-Ästhetiken zusammengebracht und anhand von Selfies und insbesondere der handgreiflichen Kamera diskutiert, die den Anstoß für ein Nachdenken über das Verhältnis von Visualität und Taktilität von Smartphones, Touchscreens und auch Desktop-Filmen liefert. Während das Kapitel zu *TANGERINE* das Verhältnis von Filmen – ausgehend von einem in Anlehnung an klassisches Hollywood-Kino konzipierten Film Look – und Smartphones als *in-betweenness* auslotet, zeugen die Analyse und Überlegungen zu *LES SAUTEURS* und *MIDNIGHT TRAVELER* von geradezu undurchdringbaren Verstrickungen von digitalen Medien und Filmen mit der Umwelt und den (migrantischen) Realitäten. All diese Verschränkungen stellen jedoch keine einfache Fortführung filmischer Traditionen mit digitalen Medien dar, vielmehr handelt es sich um ein komplexes Gefüge aus Anschlüssen, Aktualisierungen und/oder Abgrenzungen. Digitalität ernst zu nehmen bedeutet auch, die Kontinuitäten des Filmischen zu veruneindeutigen. Digitalästhetiken des filmischen Realismus zeichnen sich vielmehr durch diese vielfältigen Verschränkungen und Uneindeutigkeiten aus.

Epilog

Stehen in der vorliegenden Arbeit vor allem Smartphones als zentrale Medien der digital-medialen Durchdringung der Welt im Fokus, so deutet sich aktuell an, dass Künstliche Intelligenz einen immer größeren Stellenwert für gesellschaftliche, wie auch film- und medienwissenschaftliche Fragestellungen einnimmt.¹ Die Annahme, dass sich Smartphones gerade aufgrund ihrer kulturellen Dominanz sowie ihrer medialen Hybridität besonders gut eignen, um über aktuelle Entwicklungen der Digitalisierung nachzudenken, lässt sich auf ähnliche Weise auf KI übertragen. An dieser Stelle möchte ich daher – als abschließenden Ausblick – auf die Filme der Regisseurin Viera Čákanyová eingehen, die, wie ich argumentieren möchte, ebenso von einer digital-medialen, filmischen Durchdringung der Welt ausgehen, diese jedoch explizit mit KI verknüpfen. Die drei experimentellen Dokumentarfilme *FREM* (2020), *WHITE ON WHITE* (2020) und *NOTES FROM EREMOGENE* (2023) bilden eine posthumane, geradezu dystopische Trilogie, die sich eine Zukunft der Welt vorstellt, in der Menschen nur noch eine untergeordnete Rolle spielen und digitale Technologien bzw. Künstliche Intelligenz die Kontrolle erlangt haben. Ausgangspunkt der Filme ist die Überlegung, dass sich eine sogenannte »technologische Singularität« oder eine »General Artificial Intelligence«² entwickelt hat; eine KI also, die selbst denken, lernen und sich weiterentwickeln kann. *FREM* nimmt die Perspektive dieser KI ein, die – in Form von Drohnenaufnahmen der Antarktis – die Welt erkundet. Die Kamera selbst wird zu dieser »Entität«, wie die Regisseurin es nennt, sodass wir die Welt durch die Augen der

1 Zu denken ist neben zahlreichen Filmen, in denen KI selbst eine Rolle spielt z.B. an Programme zur Erstellung von Texten, Bildern, Videos oder Audioaufnahmen mit Hilfe künstlicher Intelligenz, die auch für Filme diskutiert werden (vgl. u.a. Urbe (2024): Deutsche Filmbranche diskutiert über KI; Rahman (2023): Wes Anderson Directing Star Wars?). Für Beiträge der Film- und Medienwissenschaft vgl. u.a. Groß/Jordan (2023): KI-Realitäten; Klipphahn-Karge et al. (2022): Queere KI und weitere Bücher der Reihe *KI-KRITIK/AI CRITIQUE* (hg. v. Tuschling/Sudmann/Dotzler); die Ausgabe *#Intelligence* (1/2020) der Zeitschrift *NECUS*, darin insb. Chow (2020): Ghost in the (Hollywood) machine; Eugeni/Pisters (2020): The artificial intelligence of a machine; die Gesprächsreihe *Taming AI*, die das Deutsche Museum und das ZKM im Rahmen des Projekts *intelligent.museum* ausgerichtet haben (kuratiert von Yannick Hofmann und Cecilia Preiß), sowie Apprigh et al. (2018): Pattern Discrimination; Marres/Sormani (2023): KI testen und weitere.

2 Čákanyová (2020): *FREM*.

KI sehen, ihre Perspektive einnehmen und mit dieser Entität in Verbindung treten. Laut Čakányová nehme der Film die »perspective of a non-human witness/observer«³ ein. *WHITE ON WHITE* funktioniert als Begleitfilm zu *FREM*, der teilweise an ein Making-of oder ein Videotagebuch erinnert und das Leben und Arbeiten der Filmcrew in der Antarktis zeigt. Zudem sind in dem Film Chat-Gespräche vorhanden, die die Regisseurin mit einer textbasierten KI geführt hat. In *NOTES FROM EREMOCE* hat eine digitale Technologie letztlich die ganze Welt erobert, es scheint keine Menschen mehr zugeben und die Regisseurin tritt selbst als posthumanes Wesen auf, das versucht mit Hilfe von bzw. als KI ihr früheres Ich wiederzufinden. Ästhetisch werden in diesen Filmen analoge, dokumentarische 8- und 16mm-Aufnahmen, teilweise im Stil von Home Movies, mit digitalen Pixelästhetiken kombiniert. Die Filmaufnahmen in der Anfangssequenz von *FREM* – die insbesondere durch die im Bild sichtbare Perforierung des Filmstreifens als analog markiert werden – werden im Voice-Over-Kommentar mit »analog matter« bzw. »biological matter« gleichgesetzt und zudem mit Natürlichkeit, Vergänglichkeit, Erinnerung und Melancholie verbunden. Durch die auf den analogen Aufnahmen sichtbar werdenden Pixel und den immer stärker verzerrten Ton, wird gleichzeitig die digitale Verarbeitung dieser Aufnahmen markiert: So sind beispielsweise auf Aufnahmen vom Meer Pixelmuster in den Wellenbewegungen zu sehen oder ein Kind, das über eine Wiese läuft, löst sich in einer Pixelwolke scheinbar auf. Dadurch entsteht der Eindruck, als sei die KI bereits im Besitz dieser Aufnahmen und habe längst die Kontrolle übernommen. Zudem wird damit eine vermeintliche Differenz zwischen Analogem und Digitalem ästhetisch eingegraben. Bild und Ton werden in dieser Szene immer abstrakter und letztlich von hochauflösenden digitalen Drohnenaufnahmen der Antarktis abgelöst. In *NOTES FROM EREMOCE* zieht sich die digitale Bearbeitung analogen Materials durch den gesamten Film und wird ästhetisch vor allem in Form von Vektorgrafiken, Punktwolken aus 3D-Lasercan-Technologie, Pixeln und Glitches markiert. Aus Perspektive einer KI aus der Zukunft fungieren die analogen Aufnahmen als Archivmaterial der Gegenwart, das von digitalen Systemen prozessiert und nach menschlichen Spuren durchsucht wird. Die Gegenwart ist eine »Welt, die bald bis zur Unkenntlichkeit durch Technologien verändert werden wird«⁴ und wird vor allem als von vielfältigen Krisen geprägt

3 Ebd.

4 Čakányová (2023): Postkarten für die Zukunft.

gezeichnet: Es gibt Bezüge zur Klimakrise, der Covid-19-Pandemie, dem Erstarken autoritärer, neo-faschistischer und rechtsextremer politischer Kräfte, sowie den Gefahren kontrollgesellschaftlicher Digitaltechnologien. Zudem wurde für das Voice-Over ein KI-Sprachgenerator genutzt, dem die Stimme der Regisseurin zugrunde liegt und der über Textbefehle das im Film zu hörende Voice-Over generiert. Entgegen einem Verständnis von Glitches als Störung, scheinen die Pixelästhetiken hier vielmehr gezielt in der postproduktiven Bearbeitung platziert, um eine bestimmte Ästhetik des Digitalen und den ›Blick der KI‹ zu evozieren und sind somit Verweise auf die digitale Durchdringung der Realität der Filme. Im Sinne einer postdigitalen Ästhetik verweisen Glitches auf die »everyday experience of living in a world permeated by digital technology«⁵ – also auf die Bedingungen der Medienimmanenz, wie sie den Ausgangspunkt dieser Arbeit bilden. Die Digitalästhetiken fungieren hier als explizite Verweise auf die digital-mediale Durchdringung der Welt, die hier an Künstliche Intelligenz geknüpft wird und somit einen Ansatz bietet, die Überlegungen dieser Arbeit weiterzudenken.

5 Kemper (2023): Glitch, the Post-digital Aesthetic of Failure and Twenty-First-Century Media, S. 49.

Danksagung

Bei der Entstehung dieser Arbeit, von den ersten Ideen, Exposés und Entwürfen bis zu den letzten Korrekturen, Überarbeitungen und Abgaben haben mich Menschen begleitet, ohne die dieses Buch nicht zu dem geworden wäre, was es jetzt ist und denen ich an dieser Stelle danken möchte.

Winfried Pauleit danke ich für das Vertrauen, das er in mich gesetzt, die Freiheiten, die er mir gelassen und die Chancen, die er mir ermöglicht hat. Bei ihm habe ich immer ein offenes Ohr und Rat gefunden, wusste, dass ich mit seiner Unterstützung rechnen kann, wenn ich sie brauche und zugleich meinen eigenen Weg gehen kann. Danke für dein Vertrauen und Zutrauen, deine Offenheit und Unterstützung.

Rasmus Greiner danke ich für die kritischen, teils herausfordernden, aber immer hilfreichen Nachfragen und für lange Gespräche, die mir den Einstieg in den Universitätsbetrieb erleichtert und Orientierung in diesen nicht immer einfachen Strukturen gegeben haben. Danke, dass ich von deiner Erfahrung profitieren durfte.

Außerdem danke ich den Mitgliedern der Kommission, Kerstin Brandes, Eva Knopf, Tobias Dietrich und Franziska Rauh für ihre Bereitschaft, ihr Interesse und ihren Enthusiasmus, meine Arbeit zu diskutieren und vor allem Andrea Seier für ihr Gutachten und den inspirierenden Austausch in den gemeinsamen Semestern an der FU Berlin.

Ein besonderer Dank gilt auch Sabine Nessel, die stets Zeit für ein Gespräch findet, mir Freiräume ermöglicht und allen Situationen mit Zuversicht und Ruhe begegnet. Danke für deine Unterstützung, dein Interesse und Vertrauen.

Mit Cecilia Preiß und Max Busch verbinde ich eine Freundschaft seit dem Masterstudium in Bochum. Ich erinnere mich gerne an lange Bib-Tage, Kaffee und Schokolade in der Mittagspause, Kino-Besuche mit ausführlichen Diskussionen am Abend und Ausflüge am Wochenende, die das Leben im Studi-

um und während der Promotion bereichert haben. Auch wenn wir inzwischen an unterschiedlichen Orten leben und verschiedene Wege gehen, bin ich sehr froh um unsere Freundschaft, die immer wieder zusammenfindet und Kraft spendet.

Mit Francis Wagner teile ich Träume und Zweifel, Frust und Freude im Uni-Alltag und außerhalb dessen und bin dankbar für gemeinsames Arbeiten und Schreiben, Reisen zu Tagungen und Gespräche beim Abendessen, für dein Hinterfragen, Motivieren, Unterstützen und für geteilte Erfahrungen und Erinnerungen.

Für Anregungen, Austausch, Durchhalteparolen, Gespräche, Korrekturen, kritische Fragen, Lektüren, gemeinsames Arbeiten, Denken und vor allem gemeinsame Pausen danke ich außerdem Tobias Dietrich, Felix Hasebrink, Friederike Horstmann, Enya Laun, Elisa Linseisen, Laura Katharina Mücke, Christine Rüffert, Stefan Schweigler, Alena Strohmaier. Diese Menschen und weitere Begegnungen in Unis und Bibliotheken, bei Tagungen und Workshops, im und außerhalb des Uni-Betriebs, haben die Zeit ebenfalls geprägt und auch wenn ich nicht alle namentlich aufzählen kann, bin ich ihnen dankbar.

Den Kolleg*innen der verschiedenen Universitäten, Institutionen und Kolloquien, denen ich während der Entstehung dieser Arbeit verbunden war, gilt ebenfalls mein Dank: Florian Flömer, Nils Gloistein, Bettina Henzler, Alexander Press, Mari-Lena Rapprich, Julia Schürmann und den weiteren Studierenden, Kolleg*innen und Teilnehmer*innen des filmwissenschaftlichen Forschungskolloquiums des IKFK der Universität Bremen; den Studierenden und Kolleg*innen am Seminar für Filmwissenschaft der FU Berlin sowie den Teilnehmenden des inzwischen weit über Berlin (und Wien) hinausreichenden Forschungskolloquiums, vor allem Sophie Hartleib, Ina Karkani und Tullio Richter-Hansen. Außerdem danke ich Peter Risthaus und seinem (inzwischen zum großen Teil ehemaligen) Team der FernUniversität in Hagen sowie den Fellows, Koordinatoren und Cluster PIs der IFG I: Aesthetics and Cultural Practice des MECAM in Tunis für den Austausch, die vielseitigen Perspektiven und die Möglichkeit, meine Forschung in einem internationalen Kontext vorzustellen.

Außerdem danke ich ganz besonders Jana Kaehler und Hannah Rose für eure langjährige Freundschaft, meinen Eltern, meiner Schwester und ihrer Familie und meiner Oma für eure selbstverständliche Unterstützung und von ganzem Herzen danke ich Dhia, für deinen Halt und deine Leichtigkeit, deine Umarmungen und dein Lachen.

Literaturverzeichnis

- Ackerman, Ada/Grespi, Barbara/Pinotti, Andrea (2020): Mediatic Handology? In: *Cinéma & Cie*, XX, Nr. 35, S. 7–28.
- Agamben, Giorgio (1992): Noten zur Geste. In: Georg-Lauer, J. (Hg.): *Postmoderne und Politik*. Tübingen: edition diskord, S. 97–107.
- Alioua, Mehdi (2005): La Migration Transnationale des Africains Subsahariens au Maghreb. L'Exemple de l'Étape Marocaine. In: *Maghreb-Machrek*, Nr. 185, S. 37–58. <https://shs.hal.science/halshs-00741348> [18.08.2023].
- Allard, Laurence/Creto, Laurent/Odin, Roger (2014): Introduction. In: Allard, L./Creto, L./Odin, R. (Hg.): *Téléphone mobile et création*. Paris: Armand Colin, S. 15–22.
- Allison, Tanine (2021): Race and the Digital Face. Facial (Mis)Recognition in Gemini Man. In: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, Vol. 27, Nr. 4, S. 999–1017. DOI: 10.1177/13548565211031041.
- Altman, Rick (Hg.) (1992): *Sound Theory and Practice*. New York, London: Routledge.
- Altman, Rick (2013 [1992]): Viereinhalb Trugschlüsse. In: Kamensky, V./Rohrhuber, J. (Hg.): *Ton. Texte zur Akustik im Dokumentarfilm*. Berlin: Vorwerk 8 (Texte zum Dokumentarfilm, 15), S. 36–48.
- Andersson, Ruben (2014): *Illegality, Inc. Clandestine Migration and the Business of Bordering Europe*. Oakland: University of California Press.
- Apprich, Clemens/Chun, Wendy Hui Kyong/Cramer, Florian/Steyerl, Hito (2018): *Pattern Discrimination*. Lüneburg, Minneapolis: meson press; University of Minnesota Press.
- Atkinson, Sarah (2016): *Beyond the screen. Emerging Cinema and Engaging Audiences*. London: Bloomsbury.
- Atkinson, Sarah (2018): *From Film Practice to Data Process. Production Aesthetics and Representational Practices of a Film Industry in Transition*. Edinburgh University Press.

- Atkinson, Sarah (2021): Smartphone Cinematics. Contextual Essay. In: *Frames Cinema Journal*, Nr. 18, S. 232–236. DOI: 10.15664/fcj.v18i1.2261.
- Avissar, Ariel (2023): Some Thoughts Occasioned by Four Desktops. In: *NECSUS. European Journal of Media Studies*, Vol. 12, Nr. 1. <https://necsus-ejms.org/some-thoughts-occasioned-by-four-desktops/> [24.10.2023].
- Baker, Camille/Schleser, Max/Molga, Kasia (2009): Aesthetics of Mobile Media Art. In: *Journal of Media Practice*, Vol. 10, 2–3, S. 101–122. DOI: 10.1386/jmpr.10.2-3.101_1.
- Bal, Mieke/Hernández-Navarro, Miguel Á. (2011): Introduction. In: Bal, M./Hernández-Navarro, M. Á. (Hg.): *Art and Visibility in Migratory Culture. Conflict, Resistance, and Agency*. Amsterdam: Editions Rodopi BV, S. 9–20.
- Baldrige, Aimee (2015): Sundance Favorite Tangerine Is A Feature Film Shot On iPhones. In: *Photo District News*, Nr. 25..
- Balke, Friedrich/Fahle, Oliver (2014): Dokument und Dokumentarisches. Einleitung in den Schwerpunkt. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Vol. 6, Nr. 11, S. 10–17.
- Barad, Karen (2007): *Meeting the Universe Halfway*. Durham, London: Duke University Press.
- Barthes, Roland (2006 [1968]): Der Wirklichkeitseffekt. In: Roland Barthes: *Das Rauschen der Sprache. Kritische Essays IV*. Aus dem Französischen von Dieter Hornig. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Barthes, Roland (2016 [1980]): *Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie*. 16. Auflage. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Bast, Julia (2014): Ice Bucket Challenge. Ein Kübel Eiswasser für den guten Zweck. *Frankfurter Allgemeine Zeitung*. www.faz.net/aktuell/gesellschaft/prominente-machen-bei-ice-bucket-challenge-mit-13107643.html [18.01.2024].
- Bazin, André (1954): Fin du montage. In: *Cahiers du Cinéma*, Nr. 31, S. 43.
- Bazin, André (1981 [1948]): William Wyler oder der Jansenist der Inszenierung. In: André Bazin: *Filmkritiken als Filmgeschichte*. Aus dem Französischen von Andrea Spingler. Zusammengestellt von Helmut Färber. München, Wien: Hanser, S. 41–62.
- Bazin, André (2002 [1953]): Will CinemaScope Save the Film Industry? In: *Film-Philosophy*, Vol. 6, Nr. 2. www.eupublishing.com/loi/film/vol6-2002/n2bazin [18.07.2017].
- Bazin, André (2004 [1953/1954]): Der Film und die Erforschung der Erde. In: André Bazin: *Was ist Film?* Hg. v. Robert Fischer. Berlin: Alexander-Verlag, S. 50–60.

- Bazin, André (2004 [1948]): Der filmische Realismus und die italienische Schule nach der Befreiung. In: André Bazin: *Was ist Film?* Hg. v. Robert Fischer. Berlin: Alexander-Verlag, S. 295–326.
- Bazin, André (2004 [1951/1952/1955]): Die Entwicklung der Filmsprache. In: André Bazin: *Was ist Film?* Hg. v. Robert Fischer. Berlin: Alexander-Verlag, S. 90–109.
- Bazin, André (2004 [1945]): Ontologie des photographischen Bildes. In: André Bazin: *Was ist Film?* Hg. v. Robert Fischer. Berlin: Alexander-Verlag, S. 33–42.
- Bazin, André (2004 [1955]): Plädoyer für Rossellini. Brief an Guido Aristarco, Chefredakteur von Cinema Nuovo. In: André Bazin: *Was ist Film?* Hg. v. Robert Fischer. Berlin: Alexander-Verlag, S. 301–402.
- Bazin, André (2004 [1953/1956]): Schneiden Verboten. In: André Bazin: *Was ist Film?* Hg. v. Robert Fischer. Berlin: Alexander-Verlag, S. 75–89.
- BBC Media Action (2018): *Your Phone Is Now a Refugee's Phone* [watch on a mobile]. www.bbc.co.uk/programmes/p06m9c0y [09.11.2023].
- Bean, Daniel (2019): A Near-Complete History of Movies and TV Shows Shot on Smartphones. In: *Observer*. <https://observer.com/2019/03/smartphone-filmmaking-movies-tv-music-videos-shot-camera-phones/> [17.01.2024].
- Bee, Julia (2017–2022): *Das visuelle Wissen der Anthropologie*. <https://andereswissen.de/de/forschungen/das-visuelle-wissen-der-anthropologie> [19.01.2024].
- Bee, Julia (2017): Ethnographien des Films und filmische Ethnographien. Überlegungen zum Menschenbild der frühen Visuellen Anthropologie. In: *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*, Heft 69/70: Passionen des Realen. Bilder des Menschen zwischen den Kriegen, S. 93–114.
- Bee, Julia (2018): Erfahrungsbilder und Fabulationen. Im Archiv Visueller Anthropologie. In: Büttner, E./Öhner, V./Stölzl, L. (Hg.): *Sichtbar machen. Politiken des Dokumentarfilms*. Berlin: Vorwerk 8 (Texte zum Dokumentarfilm, 20), S. 92–110.
- Bee, Julia (2023): The Experience-Image and Collaborative Filmmaking. From Visual Anthropology to Media-Anthropological Practices. In: Voss, C./Engell, L./Othold, T. (Hg.): *Anthropologies of Entanglements. Media and Modes of Existence*. New York: Bloomsbury, S. 53–79.
- Bee, Julia/Bergermann, Ulrike/Keck, Linda/Sander, Sarah/Schwaab, Herbert/Stauff, Markus/Wagner, Francis (Hg.) (2022): *Fahrradutopien. Medien, Ästhetiken und Aktivismus*. Lüneburg: meson press.

- Belden-Adams, Kris (2018): Locating the Selfie within Photography's History and Beyond. In: Eckel, J./Ruchatz, J./Wirth, S. (Hg.): *Exploring the Selfie. Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography*. Cham: Palgrave Macmillan, S. 83–94.
- Belton, John (1992): *Widescreen Cinema*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Belton, John (2003): Das digitale Kino – eine Scheinrevolution. In: *montage AV*, Vol. 12, Nr. 1, S. 6–27.
- Belton, John (2014): If film is dead, what is cinema? In: *Screen*, Vol. 55, Nr. 4, S. 460–470.
- Bergermann, Ulrike (2006): Tastaturen des Wissens. Haptische Technologien und Taktilität in medialer Reproduktion. In: Peters, S./Schäfer, M. Jörg (Hg.): *Intellektuelle Anschauung. Figurationen von Evidenz zwischen Kunst und Wissen*. Bielefeld: transcript, S. 301–324.
- Bergermann, Ulrike (2016): Digitus. Der letzte Finger. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Web-Extra. <https://zfmedienwissenschaft.de/online/digitus> [09.08.2023].
- Bergermann, Ulrike (2019): Es kommt der neue Algorithmus. Fotofilter und kollektive Normalisierungen. In: Ruelfs, E./Beyerle, T. (Hg.): *Amateurfotografie. Vom Bauhaus zu Instagram*. Heidelberg: Kehrers, S. 104–111.
- Bergermann, Ulrike (2019): Shirley and Frida. Filters, Racism, and Artificial Intelligence. In: Böhlau, K./Pichler, E. (Hg.): *Filters + Frames. Developing Meaning in Photography and Beyond*. Weimar: Jonas Verlag, S. 47–63.
- Berkeley, Leo (2014): Tram Travels. Smartphone Video Production and the Essay Film. In: Berry, M./Schleser, M. (Hg.): *Mobile Media Making in an Age of Smartphones*. New York: Palgrave Macmillan, S. 25–33.
- Bernardy, Jörg/Klimpe, Hanna (2017): Michel de Certeau. Kunst des Handelns. In: Eckardt, F. (Hg.): *Schlüsselwerke der Stadtforschung*. Wiesbaden: Springer, S. 173–186.
- Berry, David M./Dieter, Michael (2015): Thinking Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design. In: Berry, D. M./Dieter, M. (Hg.): *Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design*. New York: Palgrave Macmillan, S. 1–11.
- Bethke, Patrick (2013): Von einem, der auszog, Globalisierung zu lernen. Der Film verlässt die Kinos. In: Seeßlen, G./Sucher, C. Bernd (Hg.): *Postkinematografie. Der Film im digitalen Zeitalter*. Berlin: Bertz + Fischer, S. 17–23.
- Beugnet, Martine (2017): Introduction. In: Beugnet, M./Cameron, A./Fetveit, A. (Hg.): *Indefinite Visions. Cinema and the Attractions of Uncertainty*. Edinburgh: Edinburgh University Press, S. 1–13.

- Bird, Katie (2023): Introduction to »With a Camera in Hand«. In: *NECSUS. European Journal of Media Studies*, Vol. 12, Nr. 1. <https://vimeo.com/818130106> [24.10.2023].
- Bird, Katie (2023 [2021]): With a Camera in Hand, I Was Alive. In: *NECSUS. European Journal of Media Studies*, Vol. 12, Nr. 1. <https://vimeo.com/521933977> [24.10.2023].
- Bischoff, Christine (2018): Migration and the Regime of the Gaze. A Critical Perspective on Concepts and Practices of Visibility and Visualization. In: Bachmann-Medick, D./Kugele, J. (Hg.): *Migration. Changing Concepts, Critical Approaches*. Berlin, Boston: De Gruyter (Concepts for the Study of Culture, 7), S. 21–43.
- Blackmagic Design (o.J.): *DaVinci Resolve 18. Schnitt, Colorgrading, Effekte und Audiopostpro auf Profiniveau*. www.blackmagicdesign.com/de/products/davinciresolve/ [19.01.2024].
- Blanchet, Robert (2003): *Blockbuster. Ästhetik, Ökonomie und Geschichte des postklassischen Hollywoodkinos*. Marburg: Schüren.
- Blümlinger, Christa (2019): The Filmed Body and the Cinematic Gesture. Zoe Beloff's Revisions. In: *NECSUS. European Journal of Media Studies*, Vol. 8, Nr. 2, S. 169–188. DOI: 10.25969/mediarep/13144.
- Blümlinger, Christa/Lavin, Mathias (Hg.) (2018): *Geste Filmé, Gestes Filmiques*. Paris: Éditions Mimésis.
- Blümlinger, Christa/Lavin, Mathias (2018): Introduction. In: Blümlinger, C./Lavin, M. (Hg.): *Geste Filmé, Gestes Filmiques*. Paris: Éditions Mimésis, S. 9–32.
- Bolter, Jay David/Grusin, Richard (2002): *Remediation. Understanding New Media*. 5. Aufl. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Böschen, Jasmin (2017): Zum ästhetischen Potenzial von Handyfilmen im Kontext der Film-Bildung. In: Holfelder, U./Schönberger, K. (Hg.): *Bewegtbilder und Alltagskultur(en). Von Super 8 über Video zum Handyfilm. Praktiken von Amateuren im Prozess der gesellschaftlichen Ästhetisierung*. Köln: Herbert von Halem (Klagenfurter Beiträge zur Visuellen Kultur, 6), S. 263–273.
- Botella, Caridad (2012): The Mobile Aesthetics of Cell Phone Made Films. From the Pixel to the Everyday. In: *Revista KEPES*, Vol. 9, Nr. 8, S. 73–87.
- Brinckmann, Christine N. (1997): Die anthropomorphe Kamera. In: Christine N. Brinckmann: *Die anthropomorphe Kamera und andere Schriften zur filmischen Narration*. Hg. v. Mariann Lewinsky und Alexandra Schneider. Zürich: Chronos (Zürcher Filmstudien, 3), S. 277–301.

- Busche, Andreas (2016): Leuchtet wie ein radioaktiver Sonnenuntergang. In: *Zeit online*, 07.07.2016. www.zeit.de/kultur/film/2016-07/tangerine-l-a-film-sean-baker-los-angeles-weihnachten [03.05.2023].
- Busetta, Laura (2023): Do you want to film yourself? Narrating the Personal and Rewriting Reality in Agostino Ferrente's Selfie (2019). In: *Studies in Documentary Film*, Vol. 17, Nr. 2, S. 99–114. DOI: 10.1080/17503280.2022.2078062.
- Buss, Esther (o.J.): (Trans-)Gender-Drama von Sean Baker. In: *Filmdienst*. www.filmdienst.de/film/details/548185/tangerine-la [16.09.2022].
- Čákanyová, Viera (2020): FREM. In: *dok.revue*. www.dokrevue.com/news/frem [01.03.2024].
- Čákanyová, Viera (2023): *Postkarten für die Zukunft. Eine Vision aus der Gegenwart für eine kommende Welt*. <https://www.arsenal-berlin.de/forum-forum-expanded/archiv/programmarchiv/2023/programm-forum/hauptprogramm/poznamky-z-eremocenu/kommentar-der-regisseurin-postkarten-fuer-die-zukunft/> [01.03.2024]
- Cantat, Céline (2021): Conclusions: Participating as Power? The Possibilities and Politics of Participation. In: Nikielska-Sekula, K./Desille, A. (Hg.): *Visual Methodology in Migration Studies*. Cham: Springer International Publishing (IMISCOE Research Series), S. 237–250.
- Casas-Cortes, Maribel (2017): Politics of Disobedience. Ensuring Freedom of Movements in a B/Ordered World. In: *Spheres. Journal for Digital Cultures*, #4 Media and Migration, S. 1–6.
- Casetti, Francesco (2009): Der Stil als Schauplatz der Verhandlung. Überlegungen zu filmischem Realismus und Neo-Realismus. In: *montage AV*, Vol. 18, Nr. 1, S. 129–139.
- Casetti, Francesco (2010): Die Explosion des Kinos. Filmische Erfahrung in der post-kinematographischen Epoche. In: *montage AV*, Vol. 19, Nr. 1, S. 11–35.
- Casetti, Francesco (2011): Sutured Reality. Film, from Photographic to Digital. In: *October Magazine*, Nr. 138, S. 95–106. www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/OCTO_a_00069 [05.02.2018].
- Casetti, Francesco (2014): Relokation des Kinos. In: *nach dem film*. www.nachdemfilm.de/essays/relokation-des-kinos [07.04.2020].
- Casetti, Francesco (2015): *The Lumière Galaxy. Seven Key Words for the Cinema to Come*. New York: Columbia University Press.
- Casetti, Francesco/Sampietro, Sara (2012): With Eyes, With Hands. The Relocation of Cinema Into the iPhone. In: Snickars, P./Vonderau, P. (Hg.): *Moving Data. The iPhone and the future of media*. New York: Columbia University Press, S. 19–32.

- Certeau, Michel de (1988): *Kunst des Handelns*. Aus dem Französischen übersetzt von Ronald Voullié. Berlin: Merve.
- Chamarette, Jenny (2012): *Phenomenology and the Future of Film. Rethinking Subjectivity Beyond French Cinema*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Chen, Yun-hua (2019): Beyond the Stereotypes of a Selfie. An Interview with Agostino Ferrente. In: *Film International*. <https://filmint.nu/stereotypes-in-interview-agostino/> [07.09.2023].
- Cherchi Usai, Paolo (2001): *The Death of Cinema. History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*. London: BFI Publishing.
- Chion, Michel (1999): *The Voice in Cinema*. New York: Columbia University Press.
- Chion, Michel (2012): *Audio-Vision. Ton und Bild im Kino*. Berlin: Schiele & Schön.
- Chow, Pei-Sze (2020): Ghost in the (Hollywood) machine. Emergent applications of artificial intelligence in the film industry. In: *NECSUS. European Journal of Media Studies*, Spring. <https://necsus-ejms.org/ghost-in-the-hollywood-machine-emergent-applications-of-artificial-intelligence-in-the-film-industry/>.
- Chubb, Emma (2015): Differential Treatment. Migration in the Work of Yto Barrada and Bouchra Khalili. In: *Journal of Arabic Literature*, Vol. 46, 2/3, S. 268–295.
- Cooley, Heidi Rae (2004): It's all about the Fit. The Hand, the Mobile Screenic Device and Tactile Vision. In: *Journal of Visual Culture*, Vol. 3, Nr. 2, S. 133–155. DOI: 10.1177/1470412904044797.
- Cramer, Florian (2015): What Is Post-digital? In: Berry, D. M./Dieter, M. (Hg.): *Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design*. New York: Palgrave Macmillan, S. 12–26.
- Cuttitta, Paolo (2012): Das europäische Grenzregime. Dynamiken und Wechselwirkungen. In: Hess, S./Kasperek, B. (Hg.): *Grenzregime. Diskurse, Praktiken, Institutionen in Europa*. 2. Aufl. Berlin, Hamburg: Assoziation A, S. 23–40.
- Darke, Chris (2001): Refuseniks. In: *Sight and Sound*, Vol. 11, Nr. 1, S. 30–33.
- Deleuze, Gilles (2013 [1983]): *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. 7. Aufl. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Denson, Shane/Leyda, Julia (Hg.) (2016): *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*. Falmer: REFRAME Books..
- Dethlefs, Kay (2016): Tangerine L.A. Großes Kino mit dem iPhone. In: *Hamburg Arts*. <https://hamburgarts.de/tangerine-l-a-spielfilm-mit-iphone/> [17.01.2024].

- Deuber-Mankowsky, Astrid (2021): Das iPhone als Medium einer queeren Ästhetik und fluiden Subjektivität. Charlotte Producers BRIDGIT. In: Deuber-Mankowsky, A./Hanke, P. (Hg.): *Queeres Kino/Queere Ästhetiken als Dokumentationen des Prekären*. Berlin: ICI Berlin Press (Cultural Inquiry, 22), S. 69–95.
- Deuber-Mankowsky, Astrid (2022): The Space of Appearance in Deep Underground. A Film Is Being Made and the Documentary Gesture. In: *MLN*, Vol. 137, Nr. 3, S. 466–482. DOI: 10.1353/mln.2022.0034.
- Dirk, Valerie (2020): Zweifelhafte Zuschreibungen. Hybride Ästhetiken im Wettstreit um die Bären. In: *nach dem film*, Nr. 18. <https://nachdemfilm.de/issues/text/zweifelhafte-zuschreibungen> [10.07.2025].
- Distelmeyer, Jan (2011): Recreation: CinemaScope und Electronic Hollywood. Eine Filmgeschichte unter Einfluss. In: Segeberg, H. (Hg.): *Film im Zeitalter Neuer Medien I. Fernsehen und Video*. München: Wilhelm Fink (Medien-geschichte des Films, 7), S. 251–278.
- Distelmeyer, Jan (2019): Durch und über Computer: Desktop-Filme. In: Doll, M. (Hg.): *Cutting Edge! Aktuelle Positionen der Filmmontage*. Berlin: Bertz + Fischer, S. 201–218.
- Distelmeyer, Jan (2020): Interface. Zur Programmatik leitender Prozesse der ›digitalen Gegenwart‹. In: Huber, M./Krämer, S./Pias, C. (Hg.): *Wovon sprechen wir, wenn wir von Digitalisierung sprechen? Gehalte und Revisionen zentraler Begriffe des Digitalen*. Frankfurt a.M.: CompaRe (Symposienreihe »Digitalität in den Geisteswissenschaften«), S. 59–72.
- Distelmeyer, Jan (2023): A Case for Interface Studies. From Screenshots to Desktop/Screen Films. In: Gerling, W./Möring, S./Mutiis, M. de (Hg.): *Screen Images. In-Game Photography, Screenshot, Screencast*. Berlin: Kulturverlag Kadmos, S. 317–331.
- DOGMA 95 (1995): DOGMA 95 – *The Manifest*. www.dogme95.dk/dogma-95/ [27.02.2024].
- Doll, Martin (2012): Entzweite Zweifelt? Zur Indexikalität des Digitalen. In: Segeberg, H. (Hg.): *Film im Zeitalter Neuer Medien II. Digitalität und Kino*. München: Wilhelm Fink (Medien-geschichte des Films, 8), S. 57–86.
- Dörre, Robert (2021): *Mediale Entwürfe des Selbst. Audiovisuelle Selbstdokumentation als Phänomen und Praktik der sozialen Medien*. Marburg: Büchner.
- Dreiling, Miche (2021): Rear-facing Camera. Cell Phone Cinematography in Midnight Traveler (Hassan Fazili, 2019). In: *Frames Cinema Journal*, Nr. 18, S. 177–188. DOI: 10.15664/fcj.v18i1.2257.

- Eckel, Julia (2018): Selfies and Authorship. On the Displayed Authorship and the Author Function of the Selfie. In: Eckel, J./Ruchatz, J./Wirth, S. (Hg.): *Exploring the Selfie. Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography*. Cham: Palgrave Macmillan, S. 131–165.
- Eckel, Julia/Ruchatz, Jens/Wirth, Sabine (Hg.) (2018): *Exploring the Selfie. Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Eckel, Julia/Ruchatz, Jens/Wirth, Sabine (2018): The Selfie as Image (and) Practice. Approaching Digital Self-Photography. In: Eckel, J./Ruchatz, J./Wirth, S. (Hg.): *Exploring the Selfie. Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography*. Cham: Palgrave Macmillan, S. 1–23.
- Eisenstein, Sergej (1988 [1931]): Das dynamische Quadrat. In: Sergej Eisenstein: *Das dynamische Quadrat. Schriften zum Film*. Hg. v. Oksana Bulgakova. Leipzig: Reclam, S. 157–176.
- Elsaesser, Thomas (2008): Das Digitale und das Kino. Um-Schreibung der Filmgeschichte? In: Klock, D. (Hg.): *Zukunft Kino. The end of the reel world*. Marburg: Schüren, S. 43–59.
- Elsaesser, Thomas (2012): World Cinema. Realismus, Evidenz, Präsenz. In: *Soziale Systeme*, Vol. 18, 1+2, S. 384–400.
- Elsaesser, Thomas (2013): Die »Rückkehr« der 3D-Bilder. Zur Logik und Genealogie des Bildes im 21. Jahrhundert. In: Freyermuth, G. S./Gotto, L. (Hg.): *Bildwerte. Visualität in der digitalen Medienkultur*. Bielefeld: transcript, S. 25–67.
- Engel, Antke (2002): *Wider die Eindeutigkeit. Sexualität und Geschlecht im Fokus queerer Politik der Repräsentation*. Frankfurt a.M., New York: Campus. (Politik der Geschlechterverhältnisse, 20).
- Eugeni, Ruggero/Pisters, Patricia (2020): The artificial intelligence of a machine. Moving images in the age of algorithms. In: *NECSUS. European Journal of Media Studies*, Vol. 9, Nr. 1. <https://necsus-ejms.org/the-artificial-intelligence-of-a-machine-moving-images-in-the-age-of-algorithms/> [05.03.2024].
- Fahle, Oliver (2000): *Jenseits des Bildes. Poetik des französischen Films der zwanziger Jahre*. Mainz: Bender.
- Fahle, Oliver (2005): *Bilder der Zweiten Moderne*. Weimar: VDG. (Serie moderner Film, 3).
- Fahle, Oliver (2011): Das Material des Films. In: Sommer, G./Hediger, V./Fahle, O. (Hg.): *Orte filmischen Wissens. Filmkultur und Filmvermittlung im Zeitalter digitaler Netzwerke*. Marburg: Schüren (Zürcher Filmstudien, 26), S. 293–306.

- Fahle, Oliver (2011): Der Film der Zweiten Moderne oder Filmtheorie nach Deleuze. In: Balke, F./Rölli, M. (Hg.): *Philosophie und Nicht-Philosophie. Gilles Deleuze – Aktuelle Diskussionen*. Bielefeld: transcript, S. 113–129.
- Fahle, Oliver (2015): Das Außen. In: Voss, C./Fahle, O./Engell, L./Hediger, V. (Hg.): *Essays Zur Film-Philosophie*. Paderborn: Wilhelm Fink (Film denken, 24), S. 117–167.
- Fahle, Oliver (2017): Von der filmischen Moderne zum Postmodernismus. Modernitätstheorien des Kinos. In: Groß, B./Morsch, T. (Hg.): *Handbuch Filmtheorie*. Wiesbaden: Springer, S. 345–362.
- Fahle, Oliver (2020): *Theorien des Dokumentarfilms zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Fahle, Oliver/Jancovic, Marek/Linseisen, Elisa/Schneider, Alexandra (2020): Medium | Format. Einleitung in den Schwerpunkt. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Vol. 12, Nr. 22, S. 10–18. DOI: 10.25969/mediarep/13640.
- Fahle, Oliver/Linseisen, Elisa (2020): HD's Invention of Continuity and SD's Resistance? A Historiography of Cinema and Film to (Be)come and Formats to Overcome. In: Jancovic, M./Volmar, A./Schneider, A. (Hg.): *Format Matters. Standards, Practices, and Politics in Media Cultures*. Lüneburg: meson press, S. 237–252.
- Farocki, Harun (2003): *Auge/Maschine III*. www.harunfarocki.de/de/installationen/2000er/2003/auge-maschine-iii.html [09.02.2024].
- Farocki, Harun (2004): Phantom Images. In: *Public*, Nr. 29, 12–22. <https://public.journals.yorku.ca/index.php/public/article/view/30354/27882> [09.02.2024].
- Feld, Steven (2003): Editor's Introduction. In: Jean Rouch: *Ciné-Ethnography*. Hg. v. Steven Feld. Minneapolis, London: University of Minnesota Press (Visible Evidence, 13), S. 1–25.
- Film Courage (2015): *Filming A Movie On An iPhone. Lessons from TANGERINE Filmmaker Sean Baker. Full Interview*. www.youtube.com/watch?v=pJ6lOAToJoU [10.03.2022].
- Fischer, Miriam (2012): Tanz als rein(st)e Geste. Überlegungen zum Konzept des Gestischen im Ausgang von Maurice Merleau-Ponty und Giorgio Agamben. In: Richtmeyer, U./Goppelsröder, F./Hildebrandt, T. (Hg.): *Bild und Geste. Figurationen des Denkens in Philosophie und Kunst*. Bielefeld: transcript, S. 149–169.
- Fleig, Michael (2020): Schlechte CGI und relativer Realismus. In: *nach dem film*, Nr. 18. <https://nachdemfilm.de/issues/text/schlechte-cgi-und-relativer-realismus> [28.02.2023].

- Flückiger, Barbara (2017): Filmfarben. In: Hagener, M./Pantenburg, V. (Hg.): *Handbuch Filmanalyse*. Wiesbaden: Springer, S. 27–47.
- Flusser, Vilém (1993): *Gesten. Versuch einer Phänomenologie*. 2., durchgesehene und um einen Anhang erw. Aufl. Bensheim: Bollman Verlag.
- Frahm, Laura (2014): A Moment of Radical Thought. Zum kritischen urbanen Kino der L.A. Rebellion. In: *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*, Heft 59: Virtuelle Topographien. Los Angeles multimedial, S. 39–49.
- Fricke, Ellen/Mittelberg, Irene (2018): Gesten. In: Liedtke, F./Tuchen, A. (Hg.): *Handbuch Pragmatik*. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 312–324.
- Frieze, Heidrun (2017): *Flüchtlinge: Opfer – Bedrohung – Helden. Zur politischen Imagination des Fremden*. Bielefeld: transcript.
- Frosh, Paul (2015): The Gestural Image. The Selfie, Photography Theory, and Kinesthetic Sociability. In: *International Journal of Communication*, Vol. 9, S. 1607–1628. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/3146/1388> [05.09.2023].
- Gaderer, Rupert (2017): Was ist eine medienphilologische Frage? In: Balke, F./Gaderer, R. (Hg.): *Medienphilologie. Konturen eines Paradigmas*. Göttingen: Wallstein, S. 25–43.
- Ganzert, Anne (2022): Prancing, Protest, Pride. Vom queeren Gehen im unbunten Stadtraum. In: Schweigler, S./Ernst, C./Vogt, G. (Hg.): *Pride. Mediale Prozesse unter dem Regenbogen*. Wien/Groß-Enzersdorf: Lumen-Verein für Lokalgeschichtsschreibung und Medienkompetenz, S. 100–112.
- Geiger, Jeffrey (1998): The Camera and Man. Colonialism, Masculinity and Documentary Fiction. In: *Third Text*, Vol. 12, Nr. 42, S. 3–17. DOI: 10.1080/09528829808576714.
- Gerling, Winfried/Krautkrämer, Florian (Hg.) (2021): *Versatile Camcorders. Looking at the GoPro-Movement*. Berlin: Kulturverlag Kadmos.
- Gill-Peterson, Jules (2021): General Editor's Introduction. In: *TSQ: Transgender Studies Quarterly*, Vol. 8, Nr. 4, S. 413–416. DOI: 10.1215/23289252-9311004.
- Gitelman, Lisa/Jackson, Virginia (2013): Introduction. In: Gitelman, L. (Hg.): *»Raw Data« is an Oxymoron*. Cambridge, Mass.: MIT Press (Infrastructures series), S. 1–14.
- Glanz, Berit (2023): *Filter. Alltag in der erweiterten Realität*. Berlin: Verlag Klaus Wagenbach. (Digitale Bildkulturen).
- Glaserapp, Jörn (2011): Die Schonung der Realität. Anmerkungen zu Bazins Neorealismus. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Nr. 1. DOI: 10.17192/ep2011.1.281.

- Glove and Boots (2012): *Vertical Video Syndrome. A PSA*. www.youtube.com/watch?v=dechvhboMeo [25.08.2022].
- Goppelsröder, Fabian (2020): Geste als Figur im Denken. In: Darian, V./Smit, P. de (Hg.): *Gestische Forschung. Praktiken und Perspektiven*. Berlin: Neofelis, S. 34–46.
- Gorki, Maxim (1995): Maksim Gor'kij über den Cinematographe Lumiere (1896). Drei Texte mit einer Vorbemerkung von Jörg Bochow. In: Kessler, F./Lenk, S./Loiperdinger, M. (Hg.): *Anfänge des dokumentarischen Films*. Basel: Stroemfeld/Roter Stern (KINTop. Jahrbuch zur Erforschung des frühen Films, 4), S. 11–25.
- Görland, Stephan O./Arnold, Sina (2022): Without It, You Will Die. Smartphones and Refugees' Digital Self-Organization. In: Balkan, E./Kutlu Tonak, Z. (Hg.): *Refugees on the Move. Crisis and Response in Turkey and Europe*. New York, Oxford: Berghahn Books, S. 239–261.
- Görling, Reinhold/Skrandies, Timo/Trinkaus, Stephan (Hg.) (2009): *Geste. Bewegungen zwischen Film und Tanz*. Bielefeld: transcript. (Medien – Kultur – Analyse, 5).
- Göttel, Dennis (2009): Blue Screen. Spuren des kinematografischen Dispositivs in Kerry Conrans SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW und Derek Jarmans BLUE. In: Wentz, D./Wendler, A. (Hg.): *Die Medien und das Neue*. 21. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium. Marburg: Schüren (Schriften des internationalen Kollegs für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie, 3), S. 129–138.
- Göttel, Dennis (2015): Realismus ist immer Plural. In: *nach dem film*. <https://nachdemfilm.de/reviews/realismus-ist-immer-plural> [03.03.2023].
- Göttel, Dennis (2016): *Die Leinwand. Eine Epistemologie des Kinos*. Paderborn: Wilhelm Fink. (Film denken, 27).
- Gotto, Lisa (2009): Kontaktieren. Zur medialen Begegnungszone von Visualität und Taktilität. In: Wentz, D./Wendler, A. (Hg.): *Die Medien und das Neue*. 21. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium. Marburg: Schüren (Schriften des internationalen Kollegs für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie, 3), S. 17–28.
- Gotto, Lisa (2017): Bilder in Bewegung. Zur Medienphilologie des Smartphone-Films. In: Balke, F./Gaderer, R. (Hg.): *Medienphilologie. Konturen eines Paradigmas*. Göttingen: Wallstein, S. 306–320.
- Gotto, Lisa (2018): Beweglich werden. Wie das Smartphone die Bilder zum Laufen bringt. In: Ruf, O. (Hg.): *Smartphone-Ästhetik. Zur Philosophie und Gestal-*

- tion mobiler Medien. Bielefeld: transcript (Medien- und Gestaltungsästhetik, 1), S. 227–242.
- Grafe, Frieda (2004 [1979]): Realismus ist immer Neo-, Sur-, Super-, Hyper-. Sehen mit Fotografischen Apparaten. In: Frieda Grafe: *Film/Geschichte. Wie Film Geschichte anders schreibt. Aufsätze, Vorträge, Rundfunktexte*. Hg. v. Enno Patalas. Berlin: Brinkman & Bose, S. 45–53.
- Granata, Yvette (2017): False color/real life. Chromo-politics and François Laruelle's photo-fiction. In: *NECSUS. European Journal of Media Studies*, Spring. <https://necsus-ejms.org/false-colorreal-life-chromo-politics-and-francois-laruelles-photo-fiction/> [16–07.2018].
- Grob, Norbert (1993): Der Entgrenzte Blick. In: Belach, H./Jacobsen, W. (Hg.): *CinemaScope. Zur Geschichte der Breitwandfilme*. Berlin: Stiftung Deutsche Kinemathek/Speiss, S. 65–86.
- Groß, Richard/Jordan, Rita (Hg.) (2023): *KI-Realitäten. Modelle, Praktiken und Topologien maschinellen Lernens*. Bielefeld: transcript.
- Grusin, Richard/Szczepaniak-Gillece, Jocelyn (Hg.) (2020): *Ends of Cinema*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Gunning, Tom (2007): Moving Away from the Index. Cinema and the Impression of Reality. In: *differences*, Vol. 18, Nr. 1, S. 29–50. DOI: 10.1215/10407391-2006-022.
- Gunning, Tom (2007): The Sum of Its Pixels. Is the difference between film and digital a matter of math? In: *Film Comment*, Vol. 43, Nr. 5, S. 78.
- Gunthert, André (2019): *Das geteilte Bild. Essays zur digitalen Fotografie*. Konstanz: Konstanz University Press.
- Güsken, Jessica/Risthaus, Peter (2019): Themenheft Handgreifliche Beispiele. Erste Lieferung. In: *z.B. Zeitschrift zum Beispiel*, Nr. 2.
- Güsken, Jessica/Risthaus, Peter (2019): Themenheft Handgreifliche Beispiele. Zweite Lieferung. In: *z.B. Zeitschrift zum Beispiel*, Nr. 3.
- Hagener, Malte (2011): Wo ist Film (heute)? Film/Kino im Zeitalter der Medienimmanenz. In: Sommer, G./Hediger, V./Fahle, O. (Hg.): *Orte filmischen Wissens. Filmkultur und Filmvermittlung im Zeitalter digitaler Netzwerke*. Marburg: Schüren (Zürcher Filmstudien, 26), S. 45–59.
- Hagener, Malte (2012): Das Medium in der Krise. Der Film, das Kinematographische und der Wert von instabilem Wissen. In: *AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft*, Heft 52: Positionen und Perspektiven der Filmwissenschaft, S. 30–46. DOI: 10.25969/mediarep/2514. Hagener, Malte (2018): Digital/digitus. Die Geste in den Pixar-Animationsfilmen. In: Backe, H.-J./Eckel, J./Feyersinger, E./Sina, V./Thon, J.-N. (Hg.): *Ästhetik des Gemach-*

- ten. *Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung*. Berlin: De Gruyter, S. 11–25.
- Hagener, Malte/Hediger, Vinzenz/Strohmaier, Alena (Hg.) (2016): *The State of Post-Cinema. Tracing the Moving Image in the Age of Digital Dissemination*. London: Palgrave Macmillan.
- Halberstam, Jack (2016): Trans*. Gender Transitivity and New Configurations of Body, History, Memory and Kinship. In: *Parallax*, Vol. 22, Nr. 3, S. 366–375. DOI: 10.1080/13534645.2016.1201925.
- Halberstam, Jack (2018): *Trans*. A Quick and Quirky Account of Gender Variability*. Oakland, California: University of California Press.
- Halberstam, Jack/Rouleau, Joëlle (2021): The futures of queer televisions. In: *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, Nr. 60. www.ejumpcut.org/currentissue/Halberstam-Interview/text.html [02.09.2022].
- Hamann, Christof/Kißling, Magdalena (2017): Going Native. In: Götsche, D./Dunker, A./Dürbeck, G. (Hg.): *Handbuch Postkolonialismus und Literatur*. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 149–153.
- Hanich, Julian (2017): Reflecting on Reflections. Cinema's Complex Mirror Shots. In: Beugnet, M./Cameron, A./Fetveit, A. (Hg.): *Indefinite Visions. Cinema and the Attractions of Uncertainty*. Edinburgh: Edinburgh University Press, S. 131–156.
- Harms, Susanna/Meyer, Verena/Rahner, Judith (o.J.): *Antisemitismus- und rassistismuskritische Jugendarbeit. Ein Glossar*. Unter Mitarbeit von Nicola Lauré al-Samarai. Amadeu Antonio Stiftung. www.amadeu-antonio-stiftung.de/w/files/pdfs/juan-faecher.pdf [19.01.2024].
- Hasebrink, Felix/Linseisen, Elisa (2020): Christopher Nolan's Digital Detox, oder: Die vielen Making-ofs von DUNKIRK. Filmschaffensprozesse in einer postkinematografischen Wirklichkeit. In: *nach dem film*, Nr. 18. <https://nachdemfilm.de/issues/text/christopher-nolans-digital-detox> [28.02.2023].
- Hediger, Vinzenz (2006): Illusion und Indexikalität. Filmische Illusion im Zeitalter der postphotographischen Photographie. In: *Deutsche Zeitschrift für Philosophie*, Vol. 54, Nr. 1, S. 101–110. DOI: 10.1524/dzph.2006.54.1.101.
- Hediger, Vinzenz (2011): Kino nach dem Kino. Zur gesellschaftlichen Lage des Films. In: *WestEnd. Neue Zeitschrift für Sozialforschung*, Vol. 8, Nr. 2, S. 19–42.
- Heidenreich, Nanna (2015): *V/Erkennungsdienste, das Kino und die Perspektive der Migration*. Bielefeld: transcript. (Post_koloniale Medienwissenschaft, 4).
- Heidenreich, Nanna (2022): *Spektakel und Möglichkeitsraum. Kunst und der lange Sommer der Migration*. Bielefeld: transcript.

- Heilmann, Till A. (2010): Digitalität als Taktilität. McLuhan, der Computer und die Taste. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Vol. 2, Nr. 3, S. 125–134.
- Heilmann, Till A. (2015): Die Oberflächlichkeit des Digitalen. In: Lechtermann, C./Rieger, S. (Hg.): *Das Wissen der Oberfläche. Epistemologie des Horizontalen und Strategien der Benachbarung*. Zürich, Berlin: Diaphanes, S. 253–266.
- Heilmann, Till A. (2022): Blackbox Bildfilter. Unscharfe Maske von Photoshop zur Röntgentechnischen Versuchsanstalt Wien. In: Bäcker, T./Kathöfer, J./Schulz, C. (Hg.): *Filter(n). Geschichte, Ästhetik, Praktiken*. Siegen: Universitätsverlag Siegen (*Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Vol 20, Nr. 2.), S. 75–93.
- Heinze, Rüdiger (2016): Ist die Kamera schon an? Selbstreflexion, Wirklichkeit und Authentizität im Handkamerafilm. In: Meyer, M./Metten, T. (Hg.): *Film. Bild. Wirklichkeit. Reflexion von Film – Reflexion im Film*. Köln: Herbert von Halem, S. 206–227.
- Henig, Lital/Ebbrecht-Hartmann, Tobias (2020): Witnessing Eva Stories. Media witnessing and self-inscription in social media memory. In: *New Media & Society*, Vol. 24, Nr. 1, S. 202–226. DOI: 10.1177/1461444820963805.
- Hennig, Martin (2020): Medialität, Ästhetik und Ideologie des interaktiven Films auf Netflix. Das Beispiel Black Mirror: Bandersnatch. In: *nach dem film*, Nr. 18. <https://nachdemfilm.de/issues/text/medialitaet-aesthetik-und-d-ideologie-des-interaktiven-films-auf-netflix> [28.02.2023].
- Henzler, Bettina (2022): Geschichte im Blick des Kindes. Zur filmischen Darstellung von zeithistorischen Umbrüchen. In: Führer, C./Weixler, A. (Hg.): *Umbruch, Bild, Erinnerung. Beziehungsanalysen in nationalen und transnationalen Kontexten*. Göttingen: Brill; V&R unipress, S. 265–289.
- Hesmondhalgh, David/Lotz, Amanda D. (2020): Video Screen Interfaces as New Sites of Media Circulation Power. In: *International Journal of Communication*, Vol. 14, S. 386–409.
- Hight, Craig (2018): Indexicality in the Age of the Sensor and Metadata. In: Cammaer, G./Fitzpatrick, B./Lessard, B. (Hg.): *Critical Distance in Documentary Media*. Cham: Palgrave Macmillan, S. 23–44.
- Hoad, Phil (2010): Hollywood's New Colour Craze. In: *The Guardian*, 26.08.2010. www.theguardian.com/film/2010/aug/26/colour-grading-orange-teal-hollywood [18.05.2023].
- Hoelzl, Ingrid/Marie, Rémi (2015): *Softimage. Towards a New Theory of the Digital Image*. Bristol: Intellect Books.
- Hohenberger, Eva (1988): *Die Wirklichkeit des Films. Dokumentarfilm, Ethnographischer Film, Jean Rouch*. Hildesheim: Georg Olms Verlag.

- Hohenberger, Eva (Hg.) (2006): *Bilder des Wirklichen. Texte zur Theorie des Dokumentarfilms*. 3. Aufl. Berlin: Vorwerk 8. (Texte zum Dokumentarfilm, 3).
- Hohmann, Philipp/Linseisen, Elisa (2022): *Drag or Drop? Queere Methodologie zum Umgang mit (un-)geliebten Begriffen*. Weimar, Berlin: Nocturne. <https://nocturne-plattform.de/text/drag-or-drop> [12.22.2023].
- Holl, Ute (2018): Kulturtechniken filmischer Oberflächen. In: Holl, U./Kaldrack, I./Miksch, C./Stutz, E./Welinder, E. (Hg.): *Oberflächen und Interfaces. Ästhetik und Politik filmischer Bilder*. Paderborn: Wilhelm Fink (Eikonnes), S. 23–36.
- hooks, bell (1992): *Black Looks. Race and Representation*. Boston, MA: South End Press.
- Horner, Kierran (2017): Varda's Chiasmic Hand. Les Glaneurs et la Glaneuse (2000), Les plages d'Agnès (2008) and Merleau-Ponty's intersubjective relation. In: *Mise au point*, Nr. 9. DOI: 10.4000/map.2342.
- Hovet, Ted (2017): The Persistence of the Rectangle. In: *Film History*, Vol. 29, Nr. 3, S. 136–168. DOI: 10.2979/filmhistory.29.3.06.
- Informations- und Dokumentationszentrum für Antirassismusbearbeitung (o.J.): *Glossar*. www.idaev.de/researchetools/glossar [19.01.2024].
- John, Rosa (2015): Bolex and the Act of Filming. In: Pantenburg, V. (Hg.): *Cinematographic Objects. Things and Operations*. Berlin: August Verlag (IKKM Books, 21), S. 161–179.
- Jonsson, Sophie (2019): Midnight Traveler. A Family's Phones Document the Refugee Crisis. In: *MovieMaker*. www.moviemaker.com/midnight-traveler-documentary-refugee-crisis-emelie-coleman-mahdavian-su-kim/ [14.01.2022].
- Jouini [Rabing], Angela (2022): Can Images Shape the Future? A Conversation with Director Abou Bakar Sidibé. In: *TRAFO – Blog for Transregional Research*. <https://trafo.hypotheses.org/32373> [03.08.2023].
- Kaerlein, Timo (2013): Aporien des Touchscreens. Faszination und Diskrepanzen eines allgegenwärtigen Interfaces. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen / Reviews*, Vol. 30, Nr. 1, S. 7–25. DOI: 10.17192/ep2013.1.989.
- Kaerlein, Timo (2018): *Smartphones als digitale Nahkörpertechnologien. Zur Kybernetisierung des Alltags*. Bielefeld: transcript.
- Kane, Carolyn L. (2019): *High-Tech Trash. Glitch, Noise, and Aesthetic Failure*. Oakland, California: University of California Press.
- Kap-herr, Katrin von (2018): *Zeigen und Verbergen. Zum Doppelgestus der digitalen Visual Effects im Hollywood-Kino*. Bielefeld: transcript. (Film).

- Keep, Dean/Berry, Marsha (2013): Remediating Vertov. Man with a mobile phone camera. In: *Ubiquity. The Journal of Pervasive Media*, Vol. 2, 1–2, S. 164–179.
- Keilberth, Mirco (2023): In die Wüste verschleppt. Tunesien deportiert Migrant:innen. In: *taz*, <https://taz.de/Tunesien-deportiert-Migrantinnen/!5947548/> [05.01.2024].
- Kemper, Jakko (2023): Glitch, the Post-digital Aesthetic of Failure and Twenty-First-Century Media. In: *European Journal of Cultural Studies*, Vol. 26, Nr. 1, 47–63. DOI: 10.1177/13675494211060537.
- Kenaan, Hagi (2018): The Selfie and the Face. In: Eckel, J./Ruchatz, J./Wirth, S. (Hg.): *Exploring the Selfie. Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography*. Cham: Palgrave Macmillan, S. 113–130.
- Kessler, Frank (2009): Anmerkungen zur Geste im frühen Film. In: Görling, R./Skrandies, T./Trinkaus, S. (Hg.): *Geste. Bewegungen zwischen Film und Tanz*. Bielefeld: transcript (Medien – Kultur – Analyse, 5), S. 75–81.
- Kinser, Jeremy (2015): Tangerine Director Sean Baker May Be A Straight White Man, But He's Made A Terrific Movie About Transgender Women Of Color. In: *Queerty*. www.queerty.com/tangerine-director-sean-baker-may-be-a-straight-white-man-but-hes-made-a-terrific-movie-about-transgender-women-of-color-20150709 [01.03.2022].
- Kirschall, Sonja (2017): The Haptic Image Revisited. Zu den ungenutzten Potenzialen eines vielgenutzten Konzeptes. In: *ffk Journal*, Nr. 2, 47–64. DOI: 10.25969/mediarep/2908.
- Kirsten, Guido (2009): Die Liebe zum Detail. Bazin und der Wirklichkeitseffekt im Film. In: *montage AV*, Vol. 18, Nr. 1, S. 141–162. www.montage-av.de/pdf/181_2009/181_2009_Die-Liebe-zum-Detail.pdf [23.07.2019].
- Kirsten, Guido (2009): Filmischer Realismus als narrative Form. In: Wentz, D./Wendler, A. (Hg.): *Die Medien und das Neue*. 21. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium. Marburg: Schüren (Schriften des internationalen Kollegs für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie, 3), S. 209–223.
- Kirsten, Guido (2013): *Filmischer Realismus*. Marburg: Schüren. (Zürcher Filmstudien, 32).
- Kirsten, Guido (2015): Programmatic and Proto-Reflexive Realism. Feuillade's *La Tare* (1911) and *Erreur Tragique* (1913). In: Pons, J./Quintana, À. (Hg.): *Objectivity and the Effects of Truth. Early Cinema And The Realist Tradition*: Fundació Mueseu del Cinema-Collectió Tomàs Mallol & Ajuntament de Girona, S. 141–152.

- Kirsten, Guido (2022): *Découpage. Historische Semantik eines filmästhetischen Begriffs*. Marburg: Schüren.
- Kiss, Miklós (2021): Desktop Documentary. From Artefact to Artist(ic) Emotions. In: *NECSUS. European Journal of Media Studies*, Vol. 10, Nr. 1, S. 99–119. <https://necsus-ejms.org/desktop-documentary-from-artefact-to-artistic-emotions/> [26.10.2023].
- Klipphahn-Karge, Michael/Koster, Ann-Kathrin/Morais dos Santos Bruss, Sara (Hg.) (2022): *Queere KI. Zum Coming-out smarterer Maschinen*. Bielefeld: transcript. (KI-Kritik/AI Critique).
- Knaller, Susanne (2010): Realismus und Dokumentarismus. Überlegungen zu einer aktuellen Realismustheorie. In: Linck, D./Lüthy, M./Obermayr, B./Vöhler, M. (Hg.): *Realismus in den Künsten der Gegenwart*. Zürich: Diaphanes, S. 175–189.
- Koch, Gertrud (2009): Zwischen Raubtier und Chamäleon. Das Schicksal der Filmwissenschaft. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Nr. 1, S. 65–73.
- Koch, Gertrud (2016): Apparate der Bewegung. In: Lauenburger, A./Tedjasukmana, C./Åkervall, L./Lie, S. (Hg.): *Waking Life. Kino zwischen Technik und Leben*. Berlin: b-books, S. 19–31.
- Kohler, Birgit (2004): Die Zeichen der Zeit. Eine alphabetische Nachlese zu Agnès Vardas Film *Les Glaneurs et la Glaneuse*. In: *Frauen und Film*, Nr. 64, S. 73–88.
- Kracauer, Siegfried (2015 [1960]): *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. 9. Auflage. Hg. v. Karsten Witte. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Kracke, Bernd (Hg.) (2013): *Expanded Narration. Das neue Erzählen*. B III. Biennale des Bewegten Bildes 2013. Bielefeld: transcript.
- Krautkrämer, Florian (2014): Revolution Uploaded. Un/Sichtbares im Handy-Dokumentarfilm. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Vol. 11, Nr. 2, S. 113–126..
- Krautkrämer, Florian (2017): »All filmed on a GoPro HD Hero 2«. Über Veränderungen im Familien- und Amateurfilm. In: Holfelder, U./Schönberger, K. (Hg.): *Bewegtbilder und Alltagskultur(en). Von Super 8 über Video zum Handyfilm. Praktiken von Amateuren im Prozess der gesellschaftlichen Ästhetisierung*. Köln: Herbert von Halem (Klagenfurter Beiträge zur Visuellen Kultur, 6), S. 234–249.
- Krautkrämer, Florian (2017): Postproduktion. In: Hagener, M./Pantenburg, V. (Hg.): *Handbuch Filmanalyse*. Wiesbaden: Springer, S. 181–188.
- Krautkrämer, Florian (2018): Scheibenschmutz und Lens Flares. Vom Blick durch gläserne Oberflächen. In: Holl, U./Kaldreck, I./Miksch, C./Stutz, E./

- Welinder, E. (Hg.): *Oberflächen und Interfaces. Ästhetik und Politik filmischer Bilder*. Paderborn: Wilhelm Fink (Eikones), S. 101–116.
- Krautkrämer, Florian (2022): Die Kamera abgeben. Über die Veränderung von Zeugenschaft und Kamera im Dokumentarfilm. In: Tuna, Z./Wischhoff, M./Zinsmaier, I. (Hg.): *Bezeugen. Mediale, forensische und kulturelle Praktiken der Zeugenschaft*, Bd. 2. Unter Mitarbeit von Verena Arndt und Simone Schmitz. Stuttgart: J.B. Metzler (Kriminalität in Literatur und Medien, 2), S. 49–65.
- Krautkrämer, Florian/Thiele, Matthias (2018): The Video Selfie as Act and Artifact of Recording. In: Eckel, J./Ruchatz, J./Wirth, S. (Hg.): *Exploring the Selfie. Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography*. Cham: Palgrave Macmillan, S. 239–259.
- Krtilova, Katerina (2012): Gesten des Denkens. Vilém Flussers ›Theorie der Gesten‹ als Medienphilosophie. In: Richtmeyer, U./Goppelsröder, F./Hildebrandt, T. (Hg.): *Bild und Geste. Figurationen des Denkens in Philosophie und Kunst*. Bielefeld: transcript, S. 183–202.
- Kuhn, Eva (2015): Jonas Mekas' Mnemotaktik oder: Lost Lost Lost, ein filmisches Gedächtnis. In: *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*, Heft 61: Kino und Erinnerung, S. 47–62. DOI: 10.25969/mediarep/2760.
- Kuhn, Markus (2012): Digitales Erzählen? Zur Funktionalisierung digitaler Effekte im Erzählkino. In: Segeberg, H. (Hg.): *Film im Zeitalter Neuer Medien II. Digitalität und Kino*. München: Wilhelm Fink (Mediengeschichte des Films, 8), S. 183–221.
- Kuhn, Markus (2013): Das narrative Potenzial der Handkamera. Zur Funktionalisierung von Handkameraeffekten in Spielfilmen und fiktionalen Filmclips im Internet. In: *DIEGESIS. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung*, Vol. 2, Nr. 1, S. 92–114. <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/127> [10.07.2025].
- Kuhn, Markus (2013): Von einsamen Mädchen, Porn-Queens und ›coolen Säuen‹. Die Webserie als neue serielle audiovisuelle Erzählform im Internet. In: Kracke, B. (Hg.): *Expanded Narration. Das neue Erzählen. B III. Biennale des Bewegten Bildes 2013*. Bielefeld: transcript, S. 305–321.
- Kühnemund, Jan (2018): *Topographies of Borderland Schengen. Documental Images of Undocumented Migration in European Borderlands*. Bielefeld: transcript.
- Kuster, Brigitta (2007): Die Grenze filmen. In: TRANSIT MIGRATION Forschungsgruppe (Hg.): *Turbulente Ränder. Neue Perspektiven auf Migration an den Grenzen Europas*. Bielefeld: transcript, S. 187–201.

- Kuster, Brigitta (2018): *Grenze filmen. Eine kulturwissenschaftliche Analyse audiovisueller Produktionen an den Grenzen Europas*. Bielefeld: transcript. (Post_koloniale Medienwissenschaft, 6).
- Langkjær, Birger (2002): Realism and Danish Cinema. In: Jerslev, A. (Hg.): *Realism and ›Reality‹ in Film and Media*. Kopenhagen: Museum Tusculanum Press (Northern Lights. Film and Media Studies Yearbook), S. 15–40.
- Lauenburger, Adina (2019): *Das Unschärfbild. Medientheorie einer Wissensform*. Marburg: Büchner.
- Lee, Kevin B. (2016): De-coding or Re-Encoding? In: Hagener, M./Hediger, V./Strohmaier, A. (Hg.): *The State of Post-Cinema. Tracing the Moving Image in the Age of Digital Dissemination*. London: Palgrave Macmillan, S. 211–224.
- Lee, Kevin B./Avisar, Ariel (2023): Desktop Documentary as Scholarly Subjectivity. Five Approaches. In: *NECSUS. European Journal of Media Studies*, Vol. 12, Nr. 1, S. 276–280. <https://necsus-ejms.org/desktop-documentary-as-scholarly-subjectivity-five-approaches/> [24.10.2023].
- Linseisen, Elisa (2017): High Definition. Das Versprechen hochauflöster Bildoberflächen. In: *ffk Journal*, Nr. 2, S. 5–21. www.ffk-journal.de/?journal=ffk-journal&page=article&op=view&path%5B%5D=15 [15.04.2019].
- Linseisen, Elisa (2018): Der Verlust der Wirklichkeit. Ein Potpourri digitaler Seinsweisen. In: *der blaue reiter. Journal für Philosophie*, Vol. 41, Nr. 1, S. 44–48.
- Linseisen, Elisa (2018): Werden/Weiter/Denken. Rekapitulation eines Post-Cinema-Diskurses. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Vol. 18, Nr. 1, S. 203–208.
- Linseisen, Elisa (2020): *High Definition. Medienphilosophisches Image Processing*. Lüneburg: meson press.
- Loist, Skadi (2020): Zirkulation im Netzwerk. Eine Betrachtung zur Zirkulationskraft von Filmfestivals. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Vol. 12, 2, S. 55–63.
- MacGowan, Kenneth (1957): The Wide Screen of Yesterday and Tomorrow. In: *The Quarterly of Film Radio and Television*, Vol. 11, Nr. 3, S. 217–241. www.jstor.org/stable/1209743 [21.02.2022].
- Macintosh, Paige (2023): Melancholy, respectability, and credibility in Sean Baker's *Tangerine*. In: *New Review of Film and Television Studies*, Vol. 21, Nr. 2, S. 211–235. DOI: 10.1080/17400309.2023.2194781.
- Maeder, Dominik/Schröter, Jens (2017): Theoretische Aspekte von 3D und immersiven Bildtechnologien. In: Groß, B./Morsch, T. (Hg.): *Handbuch Filmtheorie*. Wiesbaden: Springer.

- Malone, Meagan E. (2020): Celebrating transness. Tangerine and the iPhone. In: *European Journal of English Studies*, Vol. 24, Nr. 1, S. 65–75. DOI: 10.1080/13825577.2020.1730043.
- Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*. Cambridge, London: MIT Press.
- Marks, Laura U. (1998): Video Haptics and Erotics. In: *Screen*, Vol. 39, Nr. 4, S. 331–348.
- Marks, Laura U. (2000): *The Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham, London: Duke University Press.
- Marres, Noortje/Sormani, Philippe (2023): KI testen. Do we have a situation? In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Vol. 15, Nr. 2, S. 86–102.
- Marszałek, Magdalena/Mersch, Dieter (2016): Seien wir realistisch. Einleitung. In: Marszałek, M./Mersch, D. (Hg.): *Seien wir realistisch. Neue Realismen und Dokumentarismen in Philosophie und Kunst*. Zürich, Berlin: Diaphanes, S. 7–27.
- Martin [Egner], Silke (2003): *Bilder der Farbe*. Weimar: VDG. (Serie moderner Film, 2).
- Maulko, Rüdiger (2012): Mimesis und Anthropologie des Digitalen. Synthetischer Fotorealismus im Kino. In: Segeberg, H. (Hg.): *Film im Zeitalter Neuer Medien II. Digitalität und Kino*. München: Wilhelm Fink (Mediengeschichte des Films, 8), S. 29–55.
- McGarry, Caitlin (2015): How to make a movie with an iPhone. An interview with Tangerine director Sean Baker. In: *Macworld*, 17.08.2015. www.macworld.com/article/226141/how-to-make-a-movie-with-an-iphone-an-interview-with-tangerine-director-sean-baker.html [11.02.2022].
- Metten, Thomas/Meyer, Frank Thomas (2016): Reflexion von Film – Reflexion im Film. In: Meyer, M./Metten, T. (Hg.): *Film. Bild. Wirklichkeit. Reflexion von Film – Reflexion im Film*. Köln: Herbert von Halem, S. 9–70.
- Metz, Christian (1972 [1965]): Zum Realitätseindruck im Kino. In: Christian Metz: *Semiologie des Films*. Übersetzt von Renate Koch. München: Wilhelm Fink, S. 20–35.
- Meyer, Andrea (2001): Gleaning the Passion of Agnes Varda. Interview. In: *Indiewire*, 08.03.2001. www.indiewire.com/features/general/interview-gleaning-the-passion-of-agnes-vara-agnes-vara-81092/ [08.08.2023].
- Meyer, Frank Thomas (2017): Dokumentarisch? Neue Perspektiven im Smartphone-Film. In: Heinze, C./Weber, T. (Hg.): *Medienkulturen des Dokumentarischen*. Wiesbaden: Springer (Film und Bewegtbild in Kultur und Gesellschaft), S. 167–181.

- Mezzadra, Sandro (2017): Digital Mobility, Logistics, And The Politics Of Migration. In: *Spheres. Journal for Digital Cultures*, #4 Media and Migration, S. 1–4. https://spheres-journal.org/wp-content/uploads/4Mezzadra_DigitalMobilityLogisticsandthePoliticsOfMigration.pdf [23.11.2023].
- Michotte van den Berck, Albert (2003 [1948]): Der Realitätscharakter der filmischen Projektion. In: *montage AV*, Vol. 12, Nr. 1, S. 110–125.
- Mihm, Kai (2022): Kritik zu Red Rocket. In: *epd Film*. www.epd-film.de/filmkritiken/red-rocket [12.01.2024].
- Misek, Richard (2010): *Chromatic Cinema. A History of Screen Color*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Mitchell, W.J.T. (2005): There Are No Visual Media. In: *Journal of Visual Culture*, Vol. 4, Nr. 2, S. 257–266. DOI: 10.1177/1470412905054673.
- Moondog Labs (o.J.): 1.33X ANAMORPHIC LENS – BAYONET MOUNT. moondoglabs.com/collections/lenses/products/1-33x-anamorphic-lens-bayonet-mount [19.01.2024].
- Morsch, Thomas (2017): Digitales Kino, Postkinematografie und Post-Continuity. In: Groß, B./Morsch, T. (Hg.): *Handbuch Filmtheorie*. Wiesbaden: Springer, S. 567–585.
- Morsch, Thomas (2020): The Longest Take. Montageverzicht in der postkinematografischen Ästhetik. In: *nach dem film*, Nr. 18. <https://nachdemfilm.de/issues/text/longest-take> [02.03.2023].
- Moskatova, Olga (2019): Ontology and Politics of Film in the Present Tense. In: Greenfield, L./Phillips, D. S./Schroedinger, K./Speidel, B./Widmann, P. (Hg.): *Film in the Present Tense. Why can't we stop talking about analogue film?* Berlin: Archive Books, S. 89–92.
- Moskatova, Olga (2019): Taktilität und Visualität. Nähe und Distanz in postkinematografischen Kontroll- und Immunisierungsdispositiven. In: *montage AV*, Vol. 28, Nr. 2, S. 79–97.
- Moskatova, Olga (2020): Überschuss, Detail, Bewegung. Zur Ästhetik und ortsspezifischen Cinematizität der GIFs. In: *nach dem film*, Nr. 18. <https://nachdemfilm.de/issues/text/ueberschuss-detail-bewegung> [28.04.2023].
- Moskatova, Olga (2020): Vertical Screening. Aesthetics and Formatting of Relocation. In: *Cinéma & Cie*, XX, Nr. 35, S. 125–141.
- Moskatova, Olga (2021): Ästhetik des Vertikalen. Zur Transformation des Bewegtbildes durch das Smartphone. In: Hägele, U./Schühle, J. (Hg.): *SnAppShots. Smartphones als Kamera*. Münster, New York: Waxmann (Visuelle Kultur. Studien und Materialien, Band 14), S. 127–141.

- Mücke, Laura Katharina (2021): Politik(en) der Immersion. Machtdiskurse über immensierte Nutzer_innen und Film als Kontingenz in potentialis. In: *ffk Journal*, Nr. 6, S. 89–107. DOI: 10.25969/mediarep/15873.
- Mulvey, Laura (1975): Visual Pleasure and Narrative Cinema. In: *Screen*, Vol. 16, Nr. 3, S. 6–18. DOI: 10.1093/screen/16.3.6.
- Mulvey, Laura (2006): *Death 24x a Second. Stillness and the Moving Image*. London: Reaktion Books.
- Mulvey, Laura (2015): Cinematic Gesture. The Ghost in the Machine. In: *Journal for Cultural Research*, Vol. 19, Nr. 1, S. 6–14. DOI: 10.1080/14797585.2014.920185.
- Nagib, Lúcia (2011): *World Cinema and the Ethics of Realism*. New York, NY: Continuum.
- Nagib, Lúcia/Mello, Cecilia (2009): Introduction. In: Nagib, L./Mello, C. (Hg.): *Realism and the Audiovisual Media*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, S. xiv–xxvi.
- Nail, Thomas (2019): The Migrant Image. In: Dogramaci, B./Mersmann, B. (Hg.): *Handbook of Art and Global Migration. Theories, Practices, and Challenges*. Berlin: De Gruyter, S. 54–69.
- Neal, Dave/Ross, Miriam (2018): Mobile Framing. Vertical Videos from User-Generated Content to Corporate Marketing. In: Schleser, M./Berry, M. (Hg.): *Mobile Story Making in an Age of Smartphones, Bd. 20*. Cham: Palgrave Macmillan, S. 151–160.
- Nessel, Sabine/Pauleit, Winfried (2013): Konstruktionen des Digitalen Films. Ästhetik, Narration, Diskurs. In: Kracke, B. (Hg.): *Expanded Narration. Das neue Erzählen. B III. Biennale des Bewegten Bildes 2013*. Bielefeld: transcript, S. 235–250.
- Niehaus, Michael (2018): *Was ist ein Format?*. Hannover: Werhahn. (Kleine Formate, 1).
- o. A. (o.J.): *We Are Zama Zama. Team*. www.wearezamazama.com/team2 [24.01.2024].
- Oberprantacher, Andreas (2018): Phantom-Bilder. Das Phänomen der Klandestinität und das Recht auf Opazität. In: Seitz, S./Graneß, A./Stenger, G. (Hg.): *Facetten gegenwärtiger Bildtheorie. Interkulturelle und interdisziplinäre Perspektiven*. Wiesbaden: Springer (Reihe Interkulturelle Philosophie), S. 383–401.
- Odin, Roger (2012): Spectator, Film and the Mobile Phone. In: Christie, I. (Hg.): *Audiences. Defining and Researching Screen Entertainment Reception*. Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 155–169.

- Odin, Roger (2018): Das Zeitalter der Filmsprache ist angebrochen. In: *montage AV*, Vol. 27, Nr. 2, S. 115–128.
- Öhner, Vrääh/Stölzl, Lena (2018): Sichtbarmachen. Problemaufriss mit Dziga Vertov. In: Büttner, E./Öhner, V./Stölzl, L. (Hg.): *Sichtbar machen. Politiken des Dokumentarfilms*. Berlin: Vorwerk 8 (Texte zum Dokumentarfilm, 20), S. 7–19.
- Oishi, Eve (2015): Reading Realness. Paris Is Burning, Wildness, and Queer and Transgender Documentary Practice. In: Juhasz, Alexandra, Lebow, Alisa (Hg.): *A Companion to Contemporary Documentary Film*. Chichester: Wiley Blackwell, S. 252–270.
- Ollivier, Amélie (2016): From Brokeback Mountain to Tangerine. LGBTQ Representations in Mainstream U.S. Cinema. Inclusive, Exclusive, or Counter Narratives? In: *Feminist Spaces*, Vol. 2, Nr. 1, S. 56–69. https://issuu.com/feministspacesjournal/docs/feministspaces_2.1 [02.09.2022].
- Otto, Isabell/Plohr, Nikola (2015): Selfie-Technologie. In: *POP. Kultur und Kritik*, Vol. 6, Frühling, S. 26–30.
- Oxen, Nicolas (2021): *Instabile Bildlichkeit. Eine Prozess- und Medienphilosophie digitaler Bildkulturen*. Bielefeld: transcript. (Digitale Gesellschaft, Band 39).
- Paech, Joachim (2007): Bewegung als Figur und Figuration (in Photographie und Film). In: Gottfried Boehm, Gabriele Brandstetter und Achatz von Müller: *Figur und Figuration. Studien zu Wahrnehmung und Wissen*. Paderborn: Wilhelm Fink, S. 275–291.
- Paech, Joachim (2008): Le Nouveau Vague oder Unschärfe als intermediale Figur. In: Paech, J./Schröter, J. (Hg.): *Intermedialität Analog/Digital*: Wilhelm Fink, S. 345–360.
- Paech, Joachim (2011): Dargestellte Bewegung als mediale Form. In: Bisanz, E. (Hg.): *Das Bild zwischen Kognition und Kreativität. Interdisziplinäre Zugänge zum bildhaften Denken*. Bielefeld: transcript (Image, 4), S. 235–259.
- Paech, Joachim (2013): Wie kommt Bewegung in die (kinematografischen) Bilder? In: Rathgeber, P./Steinmüller, N. (Hg.): *BildBewegungen/ImageMovements*. Paderborn: Wilhelm Fink (Eikones), S. 21–53.
- Pantenburg, Volker (2010): Digitaler Realismus. Pedro Costas dokumentarische Fiktion. In: Linck, D./Lüthy, M./Obermayr, B./Vöhler, M. (Hg.): *Realismus in den Künsten der Gegenwart*. Zürich: Diaphanes, S. 107–120.
- Pantenburg, Volker (2018): Neo-, Sur-, Super-, Hyper-. Realismuskonzepte im Kino. In: Thanner, V./Vogl, J./Walzer, D. (Hg.): *Die Wirklichkeit des Realismus*. Paderborn: Wilhelm Fink, S. 69–84.

- Papenburg, Bettina (2011): Touching the Screen, Striding Through the Mirror. The Haptic in Film. In: Menrath, S./Schwinghammer, A. (Hg.): *What does a Chameleon look like? Topographies of Immersion*. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 112–136.
- Pauleit, Winfried (2009): Die Filmanalyse und ihr Gegenstand. Paratextuelle Zugänge zum Film als offenem Diskursfeld. In: Gwóźdz, A. (Hg.): *Film als Baustelle. Das Kino und seine Paratexte*. Marburg, Katowice: Schüren; Ślask, S. 37–57.
- Pauleit, Winfried (2018): Sonic Icons. Hervortretende Momente der filmischen Selbstreflexion. In: Pauleit, W./Greiner, R./Frey, M. (Hg.): *Audio History des Films. Sonic Icons – Auditive Histosphäre – Authentizitätsgefühl*. Berlin: Bertz + Fischer (Film und Geschichte, 1), S. 20–85.
- Pauleit, Winfried/Greiner, Rasmus/Frey, Mattias (Hg.) (2018): *Audio History des Films. Sonic Icons – Auditive Histosphäre – Authentizitätsgefühl*. Berlin: Bertz + Fischer. (Film und Geschichte, 1).
- Perren, Alisa/Petruska, Karen (2012): Big Hollywood, Small Screens. In: Snickars, P./Vonderau, P. (Hg.): *Moving Data. The iPhone and the future of media*. New York: Columbia University Press, S. 104–123.
- Pischel, Christian (2017): Indexikalität und filmischer Realismus. In: Groß, B./Morsch, T. (Hg.): *Handbuch Filmtheorie*. Wiesbaden: Springer, S. 323–343.
- Pitzen, Caroline (2016): »Ich wollte zeigen, dass wir Menschen sind, die leben«. Interview mit Moritz Siebert, Estephan Wagner, Abou Bakar Sidibé. In: Berlinale Forum (Hg.): *Les Sauteurs. Those Who Jump. Forumsblatt*, S. 92–94.
- Porton, Richard (2017): Life on the Margins. An Interview With Sean Baker. In: *Cineaste*, XLIII, Nr. 1, S. 22–25.
- Prince, Stephen (1996): True Lies. Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory. In: *Film Quarterly*, Vol. 49, Nr. 3, S. 27–37. www.jstor.org/stable/1213468 [08.01.2018].
- Rahman, Abid (2023): Wes Anderson Directing Star Wars? A.I. Trailer Mimicking Filmmaker's Style Divides Social Media. In: *The Hollywood Reporter*. www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/wes-anderson-star-wars-ai-trailer-1235476219/ [05.03.2024].
- Rascaroli, Laura (2012): The Self-portrait Film. Michelangelo's Last Gaze. In: Lebow, A. (Hg.): *The Cinema of Me. The Self and Subjectivity in First-Person Documentary Film*. New York, London: Wallflower Press, S. 57–78.
- Rauchut, Franziska (2008): *Wie queer ist Queer? Sprachphilosophische Reflexionen zur deutschsprachigen akademischen »Queer«-Debatte*. Königstein/Taunus: Helmer.

- Rice, Jae Kirkland (2020/2021): *Nebulous Bodies. Towards a Transgender Theory of Sex Work and Space in Tangerine and The Pervert*. In: *Watch: A Humanities Graduate Students' Anthology*, S. 78–87.
- Rich, B. Ruby (2013): *New Queer Cinema. The Director's Cut*. Durham: Duke University Press.
- Richter, Sebastian (2008): *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die neue Bildästhetik in Spielfilmen*. Bielefeld: transcript.
- Richter-Hansen, Tullio (2020): *Verwobene Imaginationen der Kontakt-Krise*. Corona, Kulturtheorie und Kino. In: *nach dem film*. <https://nachdemfilm.de/essays/verwobene-imaginationen-der-kontakt-krise> [08.02.2024].
- Ridley, LaVelle (2019): *Imagining Otherly. Performing Possible Black Trans Futures in Tangerine*. In: *TSQ: Transgender Studies Quarterly*, Vol. 6, Nr. 4, S. 481–490. DOI: 10.1215/23289252-7771653.
- Rode, Daniel/Stern, Martin (2019): *Konstellationen von Körper, Medien und Selbst. Zeitgenössische körperbezogen-mediale Praktiken als Orte von Gesellschafts- und Selbst-Bildungsdynamiken. Eine programmatische Einführung*. In: Rode, D./Stern, M. (Hg.): *Self-Tracking, Selfies, Tinder und Co. Konstellationen von Körper, Medien und Selbst in der Gegenwart*. Bielefeld: transcript, S. 7–33.
- Rode, Daniel/Stern, Martin (Hg.) (2019): *Self-Tracking, Selfies, Tinder und Co. Konstellationen von Körper, Medien und Selbst in der Gegenwart*. Bielefeld: transcript.
- Rodowick, D. N. (2007): *The Virtual Life of Film*. Cambridge: Harvard University Press.
- Rogers, Christina (2015): *Wenn Data stirbt. Grenzen, Kontrolle und Migration*. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Nr. 15, S. 57–65.
- Rohmer, Eric (1985 [1954]): *The Cardinal Virtues of CinemaScope*. In: Hillier, J. (Hg.): *Cahiers du Cinéma. The 1950s: Neo-Realism, Hollywood, New Wave*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, S. 280–283.
- Rolshovene, Johanna (2017): *Visuelle Mobilität. Erkundungen zu Bild, Wahrnehmung und Bewegung*. In: Holfelder, U./Schönberger, K. (Hg.): *Bewegtbilder und Alltagskultur(en). Von Super 8 über Video zum Handyfilm. Praktiken von Amateuren im Prozess der gesellschaftlichen Ästhetisierung*. Köln: Herbert von Halem (Klagenfurter Beiträge zur Visuellen Kultur, 6), S. 52–67.
- Rombes, Nicholas (2017): *Cinema in the Digital Age. Revised Edition*. London & New York: Wallflower Press.
- Rony, Fatimah Tobing (1996): *The Third Eye. Race, Cinema, and Ethnographic Spectacle*. Durham: Duke University Press.

- Rosa, Miriam de (2019): On Gesture, or of the Blissful Promise. In: *NECSUS. European Journal of Media Studies*, Vol. 8, Nr. 2, S. 113–128. <https://doi.org/10.25969/mediarep/13141> [07.08.2023].
- Rosa, Miriam de/Hediger, Vinzenz (2016): Post-what? Post-when? A Conversation on the Posts of Post-media and Post-cinema. In: *Cinéma & Cie*, Vol. 16, Nr. 26/27, S. 9–20.
- Ross, Miriam (2014): *Vertical Framing Video Essay*. <https://vimeo.com/99499627> [18.01.2024].
- Ross, Miriam/Glen, Maddy (2013): *Vertical Cinema Manifesto*. www.youtube.com/watch?v=buHSJitp46w [18.01.2024].
- Ross, Miriam/Glen, Maddy (2014): Vertical Cinema. New Digital Possibilities. In: *Rhizomes. Cultural Studies in Emerging Knowledge*, Nr. 26. www.rhizomes.net/issue26/ross_glen.html [18.01.2024].
- Rossipal, Christian (2021): Poetics of Refraction. Mediterranean Migration And New Documentary Forms. In: *Film Quarterly*, Vol. 74, Nr. 3, S. 35–45. DOI: 10.1525/FQ.2021.74.3.35.
- Rothöhler, Simon (2013): *High Definition. Digitale Filmästhetik*. Berlin: August Verlag. (Kleine Edition, 15).
- Rothöhler, Simon (2018): *Das verteilte Bild. Stream, Archiv, Ambiente*. Paderborn: Wilhelm Fink.
- Rouch, Jean (2003): *Ciné-Ethnography*. Hg. v. Steven Feld. Minneapolis/London: University of Minnesota Press (Visible Evidence, 13).
- Rouch, Jean (2003 [1973]): The Camera and Man. In: Jean Rouch: *Ciné-Ethnography*. Hg. v. Steven Feld. Minneapolis, London: University of Minnesota Press (Visible Evidence, 13), S. 29–46.
- Rouch, Jean/Fulchignoni, Enrico (2003 [1980]): Ciné-Anthropology. In: Jean Rouch: *Ciné-Ethnography*. Hg. v. Steven Feld. Minneapolis, London: University of Minnesota Press (Visible Evidence, 13), S. 147–187.
- Ruchatz, Jens (2018): Selfie Reflexivity. Pictures of People Taking Photographs. In: Eckel, J./Ruchatz, J./Wirth, S. (Hg.): *Exploring the Selfie. Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography*. Cham: Palgrave Macmillan, S. 49–82.
- Ruf, Oliver (2014): *Wischen & Schreiben. Von Mediengesten zum digitalen Text*. Berlin: Kulturverlag Kadmos.
- Ruf, Oliver (Hg.) (2018): *Smartphone-Ästhetik. Zur Philosophie und Gestaltung mobiler Medien*. Bielefeld: transcript. (Medien- und Gestaltungsästhetik, 1).

- Ruf, Oliver (2018): Vorwort. Ästhetische Mobilität oder: Smartphone-Kultur. In: Ruf, O. (Hg.): *Smartphone-Ästhetik. Zur Philosophie und Gestaltung mobiler Medien*. Bielefeld: transcript (Medien- und Gestaltungsästhetik, 1), S. 9–12.
- Rumford, Chris (2006): Theorizing Borders. In: *European Journal of Social Theory*, Vol. 9, Nr. 2, S. 155–169. DOI: 10.1177/1368431006063330.
- Russell, Catherine (2017): Migrant Cinema. Scenes of Displacement. In: *Cineaste*, Vol. 43, Nr. 1, S. 17–21.
- Santa Lucia, Andrew/Sedlock, Julia (2017): Instrumental Shapes & the Reification of Architectural Optimism. In: *ACSA Fall Conference Proceedings*, S. 55–62.
- Sanyal, Debarati (2021): Race, Migration, and Security at the Euro-African Border. In: *Theory & Event*, Vol. 24, Nr. 1, S. 324–355.
- Schärer, Thomas (2016): Die Kamera als Trenn- und Schnittstelle. Die Beziehung zwischen Filmenden/Anthropolog_innen und Gefilmten/Ethnografierten. In: Picard, J./Chakkalakal, S./Andris, S. (Hg.): *Grenzen aus kulturwissenschaftlichen Perspektiven*. Berlin: Panama Verlag, S. 111–133.
- Schearer, Jamie/Haruna, Hadija (2013): *Über Schwarze Menschen in Deutschland berichten*. Initiative Schwarze Menschen in Deutschland (ISD). <https://isdonline.de/uber-schwarze-menschen-in-deutschland-berichten/> [19.01.2024].
- Scheffel, Annett (2018): Das Baker-Prinzip. Regisseur Sean Baker im Porträt. In: *Süddeutsche Zeitung*. www.sueddeutsche.de/kultur/regisseur-sean-baker-im-portraet-das-baker-prinzip-1.3905443?reduced=true [12.01.2024].
- Schindel, Estela (2023): Europe and the Migrant's Gaze. Three Approaches to Migration in Research and Film. In: *Identities*, S. 1–18. DOI: 10.1080/1070289X.2023.2189350.
- Schleser, Max (2014): Connecting through Mobile Autobiographies. Self-Reflexive Mobile Filmmaking, Self-Representation, and Selfies. In: Berry, M./Schleser, M. (Hg.): *Mobile Media Making in an Age of Smartphones*. New York: Palgrave Macmillan, S. 148–158.
- Schleser, Max (2021): *Smartphone Filmmaking. Theory and Practice*. New York: Bloomsbury Academic.
- Schneider, Alexandra (2012): The iPhone as an Object of Knowledge. In: Snickars, P./Vonderau, P. (Hg.): *Moving Data. The iPhone and the future of media*. New York: Columbia University Press, S. 49–60.
- Schneider, Alexandra/Strauven, Wanda (2017): Däumlingsfilme. Digitale Videos aus Kinderhand. In: Henzler, B./Pauleit, W. (Hg.): *Kino und Kindheit. Figur, Perspektive, Regie*. Berlin: Bertz + Fischer, S. 139–154.

- Schrade, Robin (2023): Grenzen, Flucht und Medien. Überlegungen zu medialen Gefügen und territorialen Grenzen anhand des BBC-Videos: Your Phone Is Now a Refugee's Phone. In: *ffk Journal*, Vol. 7, Nr. 8, S. 186–199. DOI: 10.25969/mediarep/19391.
- Schrey, Dominik (2017): *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*. Berlin: Kadmos.
- Schröter, Jens (2003): Virtuelle Kamera. Zum Fortbestand fotografischer Medien in computergenerierten Bildern. In: *Fotogeschichte*, Nr. 88, S. 3–16.
- Schröter, Jens (2004): *Das Netz und die virtuelle Realität. Zur Selbstprogrammierung der Gesellschaft durch die universelle Maschine*. Bielefeld: transcript.
- Schröter, Jens/Meyer, Bennet (2015): Über Digitalität und Wissen. In: *Differenz Magazin*. <https://vimeo.com/141818963> [31.08.2023].
- Schröter, Jens/Stiglegger, Marcus (2011): High Definition Cinema. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Vol. 11, Nr. 1.
- Schwaab, Herbert (2008): Wie es möglich ist, von einem digitalen Riesenaffen berührt zu werden. Blockbusterkino, CGI und die Essenzen des Films. In: Klock, D. (Hg.): *Zukunft Kino. The end of the reel world*. Marburg: Schüren, S. 125–143.
- Schwertl, Maria (2018): Die Entmenschlichung der Grenze. Zur Bedeutung von Technisierung im Europäischen Migrations- und Grenzregime. In: *movements*, Vol. 4, Nr. 2, S. 77–101.
- Seibel, Sven (2019): Die Kamera übergeben. Montage und kollaboratives Filmmachen in Les Sauteurs. In: Doll, M. (Hg.): *Cutting Edge! Aktuelle Positionen der Filmmontage*. Berlin: Bertz + Fischer, S. 157–184.
- Seibel, Sven (2019): Stimme geben, Gehör verleihen. Kollaborative Dokumentationen und die Bedingungen der Vernehmbarkeit von Migration und Flucht. In: *FKW Zeitschrift für Geschlechterforschung und Visuelle Kultur*, Nr. 66, S. 55–71.
- Seier, Andrea (2007): *Remediatisierung. Die performative Konstitution von Gender und Medien*. Münster: Lit-Verlag. (MedienWelten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur, 6).
- Seifert, Johanna (2019): Praktiken, Techniken, Operationen. Die praxeologische Wende in der Medien- und Kulturwissenschaft. In: Mersch, D./Kritilova, K. (Hg.): *Praxis und Medialität*. Unter Mitarbeit von Michael Mayer, Jörg Sternagel, Lisa Stertz und Melanie Wiener. Berlin, Boston: De Gruyter (Internationales Jahrbuch für Medienphilosophie, 5), S. 99–113.
- Serres, Michel (2013): *Erfindet euch neu! Eine Liebeserklärung an die vernetzte Generation*. Berlin: Suhrkamp.

- Shackleton, Charlie (2017): Frames and Containers. In: *Journal of Videographic Film & Moving Image Studies*, Vol. 4, 2a. <https://mediacommons.org/intrans/2017/05/31/frames-and-containers-o> [18.01.2024].
- Shaykin, Benjamin (2016): Google Hands. Vorgestellt von Ulrike Bergermann. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Vol. 8, Nr. 2, S. 96–104.
- Sidibé, Abou Bakar (2016): *The wrong side of the fence. A Malian refugee on trying to reach Europe*. In: *The Guardian*, 14.10.2016. <https://theguardian.com/world/2016/oct/14/malian-refugee-on-his-journey-to-europe> [06.07.2021].
- Siebert, Moritz/Wagner, Estephan (2016): *Radikaler Perspektivwechsel*. In: *Berlinale Forum* (Hg.): *Les Sauteurs. Those Who Jump. Forumsblatt*, S. 93.
- Siegler, Martin (2018): Media Turns. Kinematografische Pirouetten in Black Swan. In: *nach dem film*, Nr. 16. <https://nachdemfilm.de/index.php/issues/text/media-turns> [16.08.2023].
- Sobchack, Vivian Carol (2004): *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley: University of California Press.
- Sommer, Gudrun/Hediger, Vinzenz/Fahle, Oliver (Hg.) (2011): *Orte filmischen Wissens. Filmkultur und Filmvermittlung im Zeitalter digitaler Netzwerke*. Marburg: Schüren. (Zürcher Filmstudien, 26).
- Spöhrer, Markus (Hg.) (2016): *Die ästhetisch-narrativen Dimensionen des 3D-Films. Neue Perspektiven der Stereoskopie*. Wiesbaden: Springer.
- Steinbock, Eliza (2019): *Shimmering Images. Trans Cinema, Embodiment, and the Aesthetics of Change*. Durham, London: Duke University Press.
- Sterne, Jonathan (2012): *MP3. The Meaning of a Format*. Durham, London: Duke University Press.
- Steyerl, Hito (2008): *Die Farbe der Wahrheit. Dokumentarismen im Kunstfeld*. Nachdruck 2015. Wien: Turia + Kant.
- Steyerl, Hito (2009): In Defense of the Poor Image. In: *e-flux journal*, Nr. 10. http://workero1.e-flux.com/pdf/article_94.pdf [10.07.2018].
- Steyerl, Hito (2011): Documentary Uncertainty. In: *re-visiones*, Nr. 1, S. 1–5.
- Strauven, Wanda (2011): The Observer's Dilemma. To Touch or Not to Touch. In: Huhtamo, E./Parikka, J. (Hg.): *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, S. 148–163.
- Strauven, Wanda (2016): The Screenic Image. Between Verticality and Horizontality, Viewing and Touching, Displaying and Playing. In: Chateau, D./Moure, J. (Hg.): *Screens. From Materiality to Spectatorship – A Historical and Theoretical Reassessment*. Amsterdam: Amsterdam University Press (The

- Key Debates. Mutations and Appropriations in European Film Studies, 6), S. 143–156.
- Strauven, Wanda (2021): *Touchscreen Archaeology. Tracing Histories of Hands-On Media Practices*. Lüneburg: meson press.
- Straw, Will (2017): Circulation. In: Szeman, I./Blacker, S./Sully, J. (Hg.): *A Companion to Critical and Cultural Theory*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, S. 423–433.
- Szita, Kata (2020): New Perspectives on an Imperfect Cinema. Smartphones, Spectatorship, and Screen Culture 2.0. In: *NECSUS. European Journal of Media Studies*, Spring, S. 31–52. DOI: 10.25969/mediarep/14317.
- Szita, Kata (2021): Embodied Interaction and Immersive Film Experiences on Smartphones. In: Schleser, M./Xu, X. (Hg.): *Mobile Storytelling in an Age of Smartphones*. Cham: Palgrave Macmillan, 205–219.
- Tagesschau (2023): *EU schließt Migrationsabkommen mit Tunesien. Migration über das Mittelmeer*. www.tagesschau.de/ausland/afrika/tunesien-migration-eu-100.html [05.01.2024].
- Thiele, Matthias (2010): Celluloids on Celluloid. Bewegung, Aufzeichnung, Widerstände und weitere Potentiale des Mobiltelefons. Prolegomena zu einer Theorie und Genealogie portabler Medien. In: Stingelin, M./Thiele, M. (Hg.): *Portable Media. Schreibszenen in Bewegung zwischen Peripatetik und Mobiltelefon*. Unter Mitarbeit von Claas Morgenroth. München: Wilhelm Fink (Zur Genealogie des Schreibens, 12), S. 285–310.
- Thomson, Patricia (2020 [2015]): *Tangerine: iPhone Enables Streetwise Story*. American Cinematographer. <https://theasc.com/articles/tangerine-iphone-enables-streetwise-story> [29.09.2023].
- Tröhler, Margrit (2004): Filmische Authentizität. Mögliche Wirklichkeiten zwischen Fiktion und Dokumentation. In: *montage AV*, Vol. 13, Nr. 2, S. 149–169.
- Tröhler, Margrit (2006): Eine Kamera mit Händen und Füßen. Die Faszination der Authentizität, die (Un-)Lust des Affiziertseins und der pragmatische Status der (Unterhaltungs-)Bilder von Wirklichkeit. In: Frizzoni, B./Tomkowiak, I. (Hg.): *Unterhaltung. Konzepte, Formen, Wirkungen*. Zürich: Chronos, S. 155–174.
- Truffaut, François (1985 [1953]): A Full View. In: Hillier, J. (Hg.): *Cahiers du Cinéma. The 1950s: Neo-Realism, Hollywood, New Wave*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, S. 273–274.
- Tzioumakis, Yannis (2017): *American Independent Cinema*. 2. Aufl. Edinburgh: Edinburgh University Press.

- Ullrich, Maria (2017): Media Use During Escape. A Contribution to Refugees' Collective Agency. In: *Spheres. Journal for Digital Cultures*, #4 Media and Migration, S. 1–11.
- Ullrich, Wolfgang (2019): *Selfies. Die Rückkehr des öffentlichen Lebens*. Berlin: Verlag Klaus Wagenbach. (Digitale Bildkulturen).
- unicato, Das Kurzfilmmagazin (2021): *Abou Bakar Sidibé und Moritz Siebert über Selbstermächtigung durchs Filmemachen*. MDR. www.mdr.de/unicato/unicato-europa-interview-sidibe-siebert-100.html [21.07.2021].
- Urbe, Wilfried (2024): Deutsche Filmbranche diskutiert über KI. Eine aussterbende Art. In: *taz*. <https://taz.de/Deutsche-Filmbranche-diskutiert-ueber-KI/!5990562/> [05.03.2024].
- Variety (2015): *Sean Baker on Filming ›Tangerine‹ and ›Making the Most‹ of an iPhone*. www.youtube.com/watch?v=vHRUVLOIFpE [23.06.2023].
- Venir, Alice/Lundin, Olle (2015): *A Queer Glossary*. Eindhoven: Van Abbemuseum.
- Verhoeff, Nanna (2012): *Mobile Screens. The Visual Regime of Navigation*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Vigliani, Luca (2021): *Die Geste der Kunst. Paradigmen einer Ästhetik der Geste*. Bielefeld: transcript. (Medien- und Gestaltungsästhetik, 9).
- Volmar, Axel (2020): Das Format als medienindustriell motivierte Form. Überlegungen zu einem medienkulturwissenschaftlichen Formatbegriff. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Vol. 12, Nr. 22, S. 19–30. DOI:10.25969/mediarep/13641.
- Volmar, Axel/Jancovic, Marek/Schneider, Alexandra (2020): Format Matters. An Introduction to Format Studies. In: Jancovic, M./Volmar, A./Schneider, A. (Hg.): *Format Matters. Standards, Practices, and Politics in Media Cultures*. Lüneburg: meson press, S. 7–22.
- Vourlias, Christopher (2021): *Timur Bekmambetov Unveils Slate of Screenlife Titles in Toronto. (EXCLUSIVE)*. Variety. <https://variety.com/2021/film/global/timur-bekmambetov-screenlife-toronto-1235064344/> [08.02.2024].
- Waack, Linda (2017): Paraanalytische Methoden. In: Hagener, M./Pantenburg, V. (Hg.): *Handbuch Filmanalyse*. Wiesbaden: Springer, S. 435–442.
- Wagner, Francis (2022): Relationale Räume und die Problematisierung von Empathie in VR-Filmen zu Flucht. In: *Frauen und Film*, Heft 70: Räume, S. 70–88.
- Wagner, Francis (2025): *Virtual Reality und die Frage nach Empathie. Queere film- und medienwissenschaftliche Perspektiven*. Bielefeld: transcript.

- Ward, Jonathan (2020): Serving ›Reality‹ Television ›Realness‹. Reading RuPaul's Drag Race and its Construction of Reality. In: *Comparative American Studies An International Journal*, Vol. 17, Nr. 1, S. 23–40. DOI: 10.1080/14775700.2020.1720407.
- Wasson, Haidee (2015): Formatting Film Studies. In: *Film Studies*, Vol. 12, S. 57–61. DOI: 10.7227/FS.12.0007.
- Watercutter, Angela (2015): *Tangerine is Amazing. But Not Because of How They Shot It*. In: *Wired*, 07.07.2015. [https://wired.com/2015/07/tangerine-iphone/\[11.02.2022\]](https://wired.com/2015/07/tangerine-iphone/[11.02.2022]).
- Weigelt, Shirin (2019): Tasten. Taktilität als Paradigma des Digitalen. In: Mühlhoff, R./Breljak, A./Slaby, J. (Hg.): *Affekt Macht Netz. Auf dem Weg zu einer Sozialtheorie der Digitalen Gesellschaft*. Bielefeld: transcript, S. 107–128.
- Wiemer, Serjoscha (2019): Algorithmische Bildästhetik der Störung. Glitches zwischen Metasignifikation und affektiver Materialität. In: Grabbe, L. Christian/Rupert-Kruse, P./Schmitz, N. M. (Hg.): *Technobilder. Medialität, Multimodalität und Materialität in der Technosphäre*. Marburg: Büchner (Bewegtbilder, 6), S. 132–157.
- Wollen, Peter (2013 [1969]): *Signs and Meaning in the Cinema*. 5. Aufl. London: Palgrave Macmillan.
- Woolley, Agnes (2023): Re-Orienting the Gaze. Visualizing Refugees in Recent Film. In: Gandhi, E. Lê Espiritu/Nguyen, V. (Hg.): *The Routledge Handbook of Refugee Narratives*. New York: Taylor & Francis, S. 77–87.
- Zapata, Beatriz Pérez/Navarro-Remesal, Víctor (2024): Recording One's Vulnerability. Refugees' Experiences in the Auto- Documentaries #MyEscape (2016), Chauka Please Tells Us the Time (2017), and Midnight Traveler (2019). In: Gámez-Fernández, C. M./Fernández-Santiago, M. (Hg.): *Embodied Vulnerabilities in Literature and Film*. New York: Routledge, S. 183–197.
- ZDFheute (2023): *Eindämmung von Migration. EU-Deal mit Tunesien »höchst problematisch«*. www.zdf.de/nachrichten/politik/migrationsabkommen-eu-tunesien-hofreiter-reax-100.html [05.01.2024].

Filmverzeichnis

A BOUT DE SOUFFLE

Regie: Jean-Luc Godard

FR 1960, 90 Min.

ANORA

Regie: Sean Baker

US 2024, 139 Min.

ASTEROID CITY

Regie: Wes Anderson

US 2023, 105 Min.

ATLANTIQUE

Regie: Mati Diop

FR/SN/BE 2019, 106 Min.

AVATAR

Regie: James Cameron

US 2009, 162 Min.

BABES IN TOYLAND

Regie: Jack Donohue

US 1961, 106 Min.

BARBIE

Regie: Greta Gerwig

US/GB 2023, 114 Min.

BATMAN

Regie: Matt Reeves

US 2022, 176 Min.

BATMAN:

BATMAN BEGINS (US/GB 2005, 140 Min.)

THE DARK KNIGHT (US/GB 2008, 152 Min.)

THE DARK KNIGHT RISES (US/GB 2012, 164 Min.)

Regie: Christopher Nolan

THE BLAIR WITCH PROJECT

Regie: Daniel Myrick/Eduardo Sánchez

US 1999, 81 Min.

BLOW UP

Regie: Michelangelo Antonioni

GB/IT 1966, 111 Min.

BRIDGIT

Regie: Charlotte Prodger

GB 2016, 32. Min.

CHRONIQUE D'UN ÉTÉ

Regie: Jean Rouch/Edgar Morin

FR 1961, 85 Min.

CITIZEN KANE

Regie: Orson Wells

US 1941, 119 Min.

THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON

Regie: David Fincher

US 2008, 166 Min.

DALLAS BUYERS CLUB

Regie: Jean-Marc Vallée

US 2013, 117 Min.

THE DANISH GIRL

Regie: Tom Hooper

GB/US 2015, 119 Min.

DRIVE

Nicolas Winding Refn

US 2011, 100 Min.

DUNKIRK

Regie: Christopher Nolan

GB/NL/FR 2017, 106 Min.

EMILY IN PARIS

Entwicklung: Darren Star

Regie: Andrew Fleming, Peter Lauer, Katina Medina Mora u.a.

US seit 2020

EVA.STORIES

Regie: Matti Kochavi/Maya Kochavi

UA/IL 2019

FESTEN

Regie: Thomas Vinterberg

DK/SE 1998, 105 Min.

A FILM IS BEING MADE

Regie: Rosalind Morris

US/ZA 2019, 18 Min.

THE FLORIDA PROJECT

Regie: Sean Baker

US 2017, 111 Min.

FOR SAMA

Regie: Waad Al-Kateab/Edward Watts

GB/SY/US 2019, 100 Min.

FREM

Regie: Viera Čákanyová

CZ/SK 2019, 73 Min.

FROM DUSK TILL DAWN

Regie: Robert Rodriguez

US/MX 1996, 108 Min.

FUOCOAMMARE

Regie: Gianfranco Rosi

IT/FR 2016, 114 Min.

FUTUR DREI

Regie: Faraz Shariat

D 2020, 92 Min.

GEMINI MAN

Regie: Ang Lee

CN/US 2019, 117 Min.

GERMANIA ANNO ZERO

Regie: Roberto Rossellini

IT/FR/DE 1948, 78 Min.

LES GLANEURS ET LA GLANEUSE

Regie: Agnès Varda

FR 2000, 82 Min.

THE GRAND BUDAPEST HOTEL

Regie: Wes Anderson

GB/DE/US 2014, 99 Min.

GUARDIANS OF THE GALAXY

Regie: James Gunn

US 2014, 121 Min.

HAVARIE

Regie: Philip Scheffner

DE 2016, 93 Min.

HEARTSTOPPER

Entwicklung: Alice Oseman

Regie: Euros Lyn, Andy Newbery

GB seit 2022

HIGH FLYING BIRD

Regie: Steven Soderbergh

US 2019, 90 Min.

ICH BIN SOPHIE SCHOLL

Regie: Tom Lass

DE 2021–2022

IDIOTERNE

Regie: Lars von Trier

DK/FR/NL/DE/SE/IT 1998, 117 Min.

IM TOTEN WINKEL

Regie: Ayşe Polat

D 2023, 117 Min.

JAWS

Regie: Steven Spielberg

US 1975, 124 Min.

JURASSIC PARK

Regie: Steven Spielberg

US 1993, 127 Min.

JUSTICE LEAGUE

Regie: Zack Snyder

US/CA/GB 2017, 120 Min.

KON-TIKI

Regie: Thor Heyerdahl

NO/SE 1950, 60 Min.

LEVIATHAN

Regie: Lucien Castaing-Taylor/Verena Paravel

GB/US 2012, 87 Min.

LIFE IN A DAY

Regie: Tegan Bukowski/Loressa Clisby/Kevin Macdonald

GB/US 2011, 95 Min.

LOVE STEAKS

Regie: Jakob Lass

DE 2013, 89 Min.

THE LORD OF THE RINGS:

THE FELLOWSHIP OF THE RING (NZ/US 2001, 178 Min.)

THE TWO TOWERS (NZ/US 2002, 179 Min.)

THE RETURN OF THE KING (NZ/US 2003, 201 Min)

Regie: Peter Jackson

MA NOUVELLE VIE EUROPÉENNE

REGIE: ABOU BAKAR SIDIBÉ/MORITZ SIEBERT

DE/TN/MA 2019, 23 Min.

MACHETE

Regie: Ethan Maniquis/Robert Rodriguez

US/DE/GB 2010, 105 Min.

MATRIX:

THE MATRIX (US/AU 1999, 136 Min.)

THE MATRIX RELOADED (US 2003, 138 Min.)

THE MATRIX REVOLUTIONS (US/AU 2003, 129 Min.)

Regie: Lana Wachowski/Lilly Wachowski

MIDNIGHT TRAVELER

Regie: Hassan Fazili

QA/GB/CA/US 2019, 88 Min.

MISSING

Regie: Nicholas D. Johnson/Will Merrick

US 2023, 111 Min.

MOI, UN NOIR

Regie: Jean Rouch

FR 1958, 70 Min.

MOMMY

Regie: Xavier Dolan

CA 2014, 139 Min.

NARDJES A.

Regie: Karim Aïnouz

DZ/FR/DE/BR 2020, 80 Min.

NEVER HAVE I EVER

Entwicklung: Lang Fisher/Mindy Kaling

Regie: Kabir Akhtar, Tristram Shapeero, Lang Fisher, Lena Khan u.a.

US 2020–2023

NIGHT FISHING

Regie: Park Chan-wook/Chan-kyong Park

KR 2011, 30 Min.

NOTES FROM EREMOCENE (OT: POZNÁMKY Z EREMOCÉNU)

Regie: Viera Čákanyová

SK/CZ 2023, 78 Min.

OF THE NORTH

Regie: Dominic Gagnon

CA 2015, 74 Min.

OLIVE

Regie: Patrick Gilles/Hooman Khalili

US 2011, 89 Min.

THE OTHER SIDE OF HOPE (OT: TOIVON TUOLLA PUOLEN)

Regie: Aki Kaurismäki

FI/DE 2017, 100 Min.

PAISÀ

Regie: Roberto Rossellini

IT 1946, 126 Min.

PARIS IS BURNING

Regie: Jennie Livingston

US/GB 1990, 78 Min.

THE PIANO

Regie: Jane Campion

AU/FR/NZ 1993, 121 Min.

PRETTY WOMAN

Regie: Garry Marshall

US 1990, 119 Min.

POCKET

Regie: Mishka Kornai/Zach Wechter

CA/US 2019, 18 Min.

PROFILE

Regie: Timur Bekmambetov

US/GB/RU 2018, 106 Min.

PULP FICTION

Regie: Quentin Tarantino

US 1994, 154 Min.

PURPLE SEA

Regie: Amel Alzakout/Khaled Abdulwahed

DE 2020, 67 Min.

RED ROCKET

Regie: Sean Baker

US 2021, 130 Min.

ROMA CITTÀ APERTA

Regie: Roberto Rossellini

IT 1945, 103 Min.

SAUDI RUNAWAY

Regie: Susanne Regina Meures

CH 2020, 88 Min.

LES SAUTEURS

Regie: Abou Bakar Sidibé/Moritz Siebert/Esthephan Wagner

DK 2016, 80 Min.

SELFIE

Regie: Agostino Ferrente

FR/IT 2019, 76 Min.

SOTCHI 255

Regie: Jean-Claude Taki

FR 2010, 115 Min.

STAR WARS

Regie: George Lucas

US 1977, 121 Min.

STYX

Regie: Wolfgang Fischer

DE/AT/NL/MT 2018, 94 Min.

TANGERINE

Regie: Sean Baker

US 2015, 88 Min.

TARNATION

Regie: Jonathan Caouette

US 2003, 88 Min.

TAXI

Regie: Jafar Panahi

IR 2015, 82 Min.

THE TERMINATOR

Regie: James Cameron

GB/US 1984, 107 Min.

UNFRIENDED

Regie: Levan Gabriadze

US/RU 2014, 83 Min.

UNSANE

Regie: Steven Soderbergh

US 2018, 98 Min.

AN UNUSUAL SUMMER

Regie: Kamal Aljafari

DE/PS 2020, 80 Min.

THE UPRISING

Regie: Peter Snowdon

GB/BE/YE/TN/SY/LY/EG/BH 2013, 78 Min.

WE ARE ZAMA ZAMA

Regie: Rosalind Morris

ZA 2021, 74 Min.

WHITE ON WHITE (OT: BIELA NA BIELEJ)

Regie: Viera Čákanyová

SK/CZ 2020, 74 Min.

ZENTRALFLUGHAFEN THF

Regie: Karim Aïnouz

DE/FR/BR 2018, 100 Min.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 01a-b:	Vertical Cinema Manifesto: Horizontal formatierter Blick auf weibliche Körper (links) und vertikal formatiertes feministisches Bildmaterial (rechts).	109
Abb. 02:	Übersättigte Farben und Orangetöne dominieren in TANGERINE, hier mit angedeutetem Türkis-Kontrast.	125
Abb. 03:	Alexandra singt Toyland vor roter Kulisse.	128
Abb. 04:	Zum Ende des Films wird die Übersättigung zurückgenommen und es dominieren kühle Töne.....	133
Abb. 05a-c:	Die Eröffnungsszene von TANGERINE: Schuss-Gegenschuss der Protagonistinnen und der Bruch mit dem Continuity Editing, eingeleitet durch eine schräge Außenansicht.	137
Abb. 06a-d:	Bewegungsunschärfe bei der Flucht vor der Polizei in LES SAUTEURS....	171
Abb. 07a-b:	Bewegungsunschärfe bei der Grenzüberquerung in MIDNIGHT TRAVELER. ..	171
Abb. 08a-d:	Entmenslichung in den Überwachungskameraaufnahmen in LES SAUTEURS.....	192
Abb. 09a-b:	Verpixelte Grenzüberschreitung im Zoom auf Melilla in LES SAUTEURS. ...	197
Abb. 10:	Displayed Authorship im Spiegel-Selfie von Hassan und Nargis Fazili in MIDNIGHT TRAVELER.	232
Abb. 11:	Selfie von Hassan Fazili vor Stacheldraht und Überwachungskamera in MIDNIGHT TRAVELER.	232
Abb. 12:	LES SAUTEURS: Bei der Übergabe der Kamera gerät eine Hand ins Bild. ...	235
Abb. 13a-b:	MIDNIGHT TRAVELER: Hassan Fazili bittet seine Frau, ihm die Kamera zu übergeben und greift dabei ins Bild.....	235
Abb. 14a-b:	MIDNIGHT TRAVELER: Nargis Fazili spielt mit der Smartphone-Kamera in ihren Händen.	235
Abb. 15a-b:	Die taktile Bedienung von Touchscreens und berührbare bzw. gehandhabte Bilder in MIDNIGHT TRAVELER.	251

Abb. 16a-d: Haptische Visualität in MIDNIGHT TRAVELER: Filmen durch Zäune und
Fenster, wehende Stoffe im Bildvordergrund. 263

Abb. 17a-b: Haptische Visualität in LES SAUTEURS: Unschärfen, Pixel und Glitches... 264

Angela Jouini ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Seminar für Filmwissenschaft der Freien Universität Berlin. Dort lehrt und forscht sie zu digitalen Filmen, filmischem Realismus und Dokumentarfilmen, queer-feministischem Kino, Film/Migration und filmischen Zukunftsentwürfen. Zudem ist sie Redaktionskoordinatorin bei »nach dem film«. Zuvor war sie am IKFK der Universität Bremen tätig und Fellow am MECAM in Tunis.

