

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 aufeinander treffen, 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 hervorgerufenen 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.

