

Micro Movies

Zur medialen Miniatur des Smartphone-Films

LISA GOTTO

Filme sind beweglich. Als Bewegtbilder unterliegen sie der Bewegung und bringen selbst Bewegung hervor: Das gilt seit Beginn der Kinematografie. Im Zeitalter der Digitalisierung sind Filme jedoch viel mobiler als sie es in der Industrialisierung sein konnten: Das gilt sowohl für ihre Produktion und Rezeption als auch für ihre Distribution. Nirgendwo zeigt sich das deutlicher als beim Smartphone-Film. Nicht nur ist die Kamera, die wir im Smartphone stets bei uns tragen, mobiler geworden. Auch das, was sie aufnimmt, kann ohne zeitliche Verzögerung oder räumliche Separation bearbeitet und betrachtet, verteilt und vernetzt werden.

Im Smartphone-Film fusionieren mediale Mobilität und mobile Medialität. Das gibt zu denken und führt zu Fragen: Inwiefern verleiht die Mobilität der Smartphone-Praxis den komprimierten filmischen Formen, die sie hervorbringt und vorantreibt, eine spezifische Dynamik? Welche ästhetischen Neuerungen können daraus entstehen? Und schließlich: Wie lässt sich die mediale Beweglichkeit der Verfahren theoretisch und methodisch fassen? Diesen Fragen werde ich im Folgenden in drei Abschnitten nachgehen. Der erste befasst sich mit der Transformation von Alltagspraktiken, denen das mobile Filmemachen im digitalen Zeitalter einerseits unterliegt und die es andererseits selbst hervorbringt, der zweite untersucht die sich im und durch den Smartphone-Film neu konstituierende filmische Ästhetik und der dritte diskutiert die Frage, wie sich die Untersuchungsmethoden der mobilen Medialität selbst in Bewegung bringen lassen. Dabei werde ich davon ausgehen, dass mit den Operationen und Dynamiken des mobilen Medienhandelns ein neues Bildwissen entsteht – wobei der Smartphone-Film dieses Wissen nicht als bereits Feststehendes proklamiert, sondern durch mobile Verfahren überhaupt erst generiert.

I. MOBILE PRAKTIKEN

Filme bringen etwas zum Laufen – und sie können selbst laufen. Längst haben sie ihre angestammten Plätze verlassen und sind vom Filmstudio, vom Schneide-raum und vom Kino ausgewandert. Wenn nicht an ihre Stelle, so doch an ihre Seite treten neue Orte und Verortungen. Zu ihnen gehört das Überall und Jederzeit, mithin die Möglichkeit, Filme über mobile Medien situativ an jedem Ort zu drehen und zu sehen. Das erste Kennzeichen mobiler Praktiken besteht somit in der gesteigerten Verfügung über die Mittel der Bildproduktion. Die Digitalisierung erleichtert nicht nur den Konsum und Besitz, sondern auch und vor allem die Herstellung der Bilder. Zwar begann die Entwicklung von Amateurkameras bereits um 1900 und expandierte seitdem kontinuierlich – von der leicht bedienbaren 35mm-Kamera mit Handkurbelbetrieb über die Federwerkkamera, von der 16mm-Kamera der Home Movie-Ära bis zum Camcorder des Videozeitalters. Jedoch ermöglicht erst die Integration von digitalen Kameras in mobile netzfähige Geräte eine nutzungsspezifische Verbreitung, die das Filmemachen für immer mehr Akteure erreichbar macht. Mit der Mobilisierung geht die Steigerung von Leistung und Geschwindigkeit einher. Dabei spielt die Rechenkapazität der bildgenerierenden Maschinen eine entscheidende Rolle. Sie organisiert nicht nur die Länge, sondern auch die Anzahl möglicher Aufnahmen: Wo die Filmrolle oder das Videoband noch ein Ende haben, sieht die digitale Aufnahmeapparatur das potenziell Unendliche vor.

Damit verbunden ist das zweite Kennzeichen mobiler Praktiken: das erweiterte Editieren. Beweglicher sind die Bilder nämlich nicht nur in Bezug auf ihre Herstellung, sondern auch in Bezug auf ihre Bearbeitung. Dabei besteht die grundlegende Steigerung der Digitalisierung im direkten Zugriff auf das Bildmaterial. Jede Schnitfassung kann sofort auf dem Bildschirm dargestellt und so- gleich auch revidiert werden. Hier unterscheidet sich die digitale Montage von der analogen in zwei wesentlichen Punkten, nämlich in der Loslösung vom Zeit- feil und der Aufhebung des Picture Lock. „Das Plus des digitalen Bildes“, da- rauf hat Lorenz Engell hingewiesen,

liegt stets in der Dekomponier- und Rekomponierbarkeit, darin also, dass das Bild gerade nicht der Abschluss- oder Endzustand, nicht die gültige Fassung [...] und nicht zuletzt

deshalb auch aus sich heraus kein Dokument sein kann – außer dem des Verarbeitungszustands selbst.¹

Ihre Spezifität, so Engell weiter, „ihr besonderes, von allen anderen Bildern unterschiedenes Charakteristikum entfalten die digitalen Bilder daher weniger als Bilder denn als Prozesse.“² Diese Prozessualität betrifft nicht nur das einzelne Bild, sondern auch und vor allem ihre Verknüpfung und Verkettung. Insofern ist auch das digitale Editieren der Bilderfolge immer schon durch den Status des Vorläufigen gekennzeichnet. Dabei erfolgt der Zugriff auf die Bilder mittels nonlinearer Steuerung ihrer Auswahl und Rekombination – mittels eines Verfahrens also, dass das Prozessuale der Bildverarbeitung noch einmal deutlich hervorhebt.

Damit einher geht das dritte Kennzeichen des mobilen Medienhandelns: die gesteigerte Distribution. Smartphone-Filme lassen sich nicht nur schnell verarbeiten, sondern auch schnell verteilen: Sie können an einzelne Adressaten verschickt, auf Video-Plattformen bereitgestellt oder auf Social Media-Seiten gepostet werden. Hier eröffnet sich die Verbindung von Mobilität und Konnektivität als ein Charakteristikum, das den Smartphone-Film sehr deutlich von jeder anderen Form der mobilen Filmpraxis unterscheidet. Denn dadurch, dass der Smartphone-Film sogleich weitergeleitet werden kann, ist er auch für andere verfügbar und damit erweiterbar. Er rückt damit ein in den Bereich des Kollektiven und Kollaborativen. Dabei geht es weniger darum, dass die Filme von möglichst vielen Nutzern an möglichst vielen Orten gesehen werden können. Entscheidend ist vielmehr, dass sie durch Anschlussoperationen weiterverarbeitet werden. Pierre Lévy unterstreicht:

Damit Kollektive Sinn teilen können, reicht es also nicht aus, dass jedes Mitglied dieselbe Botschaft empfängt. Die Rolle kollaborativer Programme besteht eben gerade darin, nicht nur Texte, sondern auch Assoziations-, Anmerkungs- und Kommentarnetze gemeinsam zu

1 Lorenz Engell: „Die Liquidation des Intervalls. Zur Entstehung des digitalen Bildes aus Zwischenraum und Zwischenzeit“, in: ders., *Ausfahrt nach Babylon. Essays und Vorträge zur Kritik der Medienkultur*, Weimar: VDG 2000, S. 183-205, hier: S. 198.

2 Ebd., S. 197-198.

erstellen, in denen sie von den einen oder anderen erfasst werden können. Dadurch wird die Konstituierung des gemeinsamen Sinnes sichtbar und quasi materialisiert.³

Smartphone-Filme können nicht nur verteilt werden, sie können darüber hinaus über die mit ihnen in Zusammenhang stehenden Kommentarfelder und Diskussionsforen Hinweise auf ihre Sinnerzeugung geben. Als mobile Medienpraxis zeichnet sich der Smartphone-Film auch dadurch aus, dass er in andere mediale Systeme zu diffundieren vermag, dass er also über etablierte Grenzen hinweg in neue Kontexte gestellt werden kann. Diese Kontexte und Umgebungen sind nun ihrerseits höchst beweglich – nicht nur, weil alte Kommentare gelöscht und neue hinzugefügt werden können oder neue Kommentare die alten rekonfigurieren, sondern auch weil die Verbindungen zwischen Bildern, Filmen und Texten im digitalen Dispositiv nie abgeschlossen sind, sondern immer für ein Update offenbleiben. Social Media Seiten, Videoplattformen oder Diskussionsforen im Internet weiten den Rahmen des Bild- und Textgefüges. Sie dehnen ihn aus und ermöglichen dadurch den Übergang von der feststehenden, unabänderlichen Anordnung des Sinnangebots zur prozessuralen Form der Sinnerzeugung.

Die mobile Medienpraxis des Smartphone-Films ist 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. Dieser tiefgreifende Wandel hat Folgen nicht nur praktischer, sondern auch ästhetischer Art. Eine Grundüberzeugung der Medientheorie besteht darin, dass textuelle Artefakte nicht unabhängig von den Praktiken und Prozeduren ihrer Hervorbringung betrachtet werden können. Wenn es also zutrifft, dass mit den neuen Möglichkeiten des mobilen Medienhandelns ein verändertes filmisches Verständnis zusammenhängt, dann müsste dieses Verständnis ausgedehnt werden auf die Frage nach der Herausbildung neuer Formen, Darstellungs- und Inszenierungsweisen. Diese wiederum müssten, um als Neue beobachtbar zu werden, sich vom Alten abwenden und dabei das Bekannte verstören. Es sind genau diese Störmomente, die mich im Folgenden interessieren werden.

3 Pierre Lévy: „Die Metapher des Hypertextes“, in: Claus Pias et al. (Hg.), *Kursbuch Medienkultur. Die wichtigsten Theorien von Brecht bis Baudrillard*, Stuttgart: DVA 1999, S. 525-528, hier: S. 527.

II. MOBILE ÄSTHETIKEN

Beginnen wir mit einem ersten beweglichen Beispiel. Es zeigt einerseits die neue Kamera-Mobilität, ihre Entfesselung und potenzielle Grenzenlosigkeit und andererseits auch ihre Störung, insofern es dabei um den Zusammenbruch des geregelten und planvollen Ablaufs geht. Das Beispiel trägt den Titel „Seagull Steals a Camera“ und ist auf YouTube zu finden.⁴ In einer Minute und 39 Sekunden entfaltet sich das Geschehen auf ebenso rasante wie überraschende Weise.

Ein Abend in Cannes. Eine Kamera läuft. Der unveränderte Bildausschnitt lässt darauf schließen, dass sie statisch ausgerichtet ist; vermutlich liegt sie auf einem Tisch, an dem ein Abendessen eingenommen wird. Doch unversehens kommt es zu einer Umkehrung. Während die Kleinkamera des Touristen wohl allein die entspannte Abendstimmung einfangen sollte, wird sie nun selbst gefangen. Plötzlich erscheint eine Möwe, läuft auf das Gerät zu, nimmt es mit dem Schnabel auf und fliegt davon. War der Vogel zunächst vor der Linse platziert und als Aufnahme-Objekt zu sehen, bringt er die Aufnahme-Situation durch sein Eingreifen abrupt in eine neue Lage. Im Schnabel getragen, fliegt die portable Kamera in einem Gleitflug über Gebäude und Straßen und eröffnet dabei eine veritable Vogelperspektive. Zu sehen sind wechselnde Bildausschnitte, dynamisierte Reißschwenks, der Wechsel von hell und dunkel, Fragmente von Flügeln und Fassaden – und schließlich, nachdem die Möwe auf einem Dach gelandet ist und die Kamera abgeworfen hat, der Anblick der Protagonistin mittels eines direkten Blicks in die Kamera. Der Vogel kreischt, hackt einige Male mit dem Schnabel auf das Display und verschwindet dann ebenso plötzlich wie er erschienen war.

4 „Seagull Steals a Camera“ (RealJap, Upload 25.6.2011), <https://www.youtube.com/watch?v=gcEIMJl6cPQ>

Abbildung 1: Möwenmobilität

So klein und unauffällig die Aufnahmeapparatur geworden ist, so schnell kann sie auch entwendet werden, um ihrer eigentlichen Bestimmung enthoben und neuen Zwecken und Zielen zugeführt zu werden. Die mobile Kamera vermag nicht nur die Reichweite der Aufnahmemöglichkeit zu steigern, sondern zugleich auch den reibungslosen Ablauf des Aufzeichnens durch Störungen in Frage zu stellen. Es sind jene Abweichungen und Irritationen, die etwas bemerkbar werden lassen, das jenseits der großen Form der geregelten Wissensordnung liegt.⁵ War die Sinnproduktion der filmischen Aufnahme über weite Strecken durch die technologisch-apparative Anordnung, etwa die Ausrichtung an den Erfordernissen von Licht- und Tonaufnahme organisiert, so sorgt die neue Kompaktheit des Dispositivs für eine ungleich durchlässigere Aufzeichnungssituation. Wo keine Scheinwerfer aufgestellt und keine Tonangeln eingesetzt werden müssen, wo die Szene nicht eigens eingerichtet und abgedichtet werden muss, da kann immer auch etwas ins Bild hineingelangen, das für die Aufnahme eigentlich nicht vorgesehen war. Der Zwischenfall ist auch ein Zweifelsfall: Er wirft das Medium auf seine Grundlagen zurück und erweitert damit die Grenzen des Überschau- und Erwartbaren.

Zu diesen Grundlagen gehört, folgt man Béla Balázs, von jeher „die Beweglichkeit und die stete Bewegung der Kamera“⁶ – für Balázs ist sie sogar eines der

5 Zur Produktivität von Fehlern in der Mediengeschichte und für die Mediengeschichtsschreibung vgl. Butis Butis (Hg.): *Goofy History. Fehler machen Geschichte*, Köln: Böhlau 2009.

6 Béla Balázs: „Die produktive Kamera“ (1930), in: ders., *Der Geist des Films*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2001, S. 14-15., hier: S. 14.

wichtigsten „Grundelemente jener optischen Sprache“,⁷ die der Film formuliert und artikuliert. Denn die Kamera zeigt

nicht nur immer neue Dinge, sondern auch immer neue Distanzen [...]. Und das ist das historisch absolut Neue an dieser Kunst. Gewiß hat der Film eine neue Welt ent-deckt, die vor unseren Augen bislang ver-deckt gewesen ist. So die sichtbare Umwelt des Menschen und seine Beziehung zu ihr. Raum und Landschaft, das Gesicht der Dinge und den heimlichen Ausdruck des schweigenden Daseins. Aber der Film hat nicht nur Stofflich-Neues gebracht im Laufe seiner Entwicklung. Er hat etwas Entscheidendes getan. Er hat die fixierte Distanz des Zuschauers aufgehoben; jene Distanz, die bisher zum Wesen der sichtbaren Künste gehört hat.⁸

Balázs' Bemerkungen zur medialen Spezifik der Filmsprache, also ihres Vermögens, Bewegungen nicht nur im Bild, sondern auch und vor allem als Bewegungen des Bildes zu fassen, lassen sich nun dahingehend erweitern, dass sich die Aufhebung der Distanz im Zeitalter des Smartphone-Films vom Bild des Films auf seine Geräte überträgt. Die Möwenmobilität ist ein Beispiel dafür. Als Momentaufnahme einer Bewegung zeigt sie den fließenden Wechsel von Positionen jenseits der sinnhaft-strukturierten Anordnung, verlegt sich also auf „die reine Visualität des Unbestimmten“.⁹ Dabei entsteht ein „Bild des Wissens, das die Zufälle, die Kontingenzen und Arbitraritäten stärker hervorhebt als das Geplante und Erwartete.“¹⁰ Der Zwischenfall verweist auf eine Lücke. Er ermöglicht „eine Abkehr von den übergreifenden Orientierungen“¹¹ und richtet den Blick auf jene Leerstellen, aus denen heraus Neues entstehen kann.

Mit dem Zusammenhang der unerwarteten Neuausrichtung hat auch das zweite Beispiel viel zu tun. Es handelt sich dabei um eine Episode aus der Web-Serie „Glove and Boots“, einer Puppen-Comedy-Show, die über einen eigenen

7 Ebd., S. 14.

8 Ebd., S. 14-15.

9 Béla Balázs: „Die Bilderführung“ (1924), in: ders., *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2001, S. 84-95, hier: S. 85.

10 Bernhard J. Dotzler/Henning Schmidgen: „Einleitung: Zu einer Epistemologie der Zwischenräume“, in: dies. (Hg.), *Parasiten und Sirenen. Zwischenräume als Orte der materiellen Wissensproduktion*, Bielefeld: transcript 2008, S. 7-18, hier: S. 7.

11 Ebd., S. 7.

YouTube-Kanal ausgestrahlt wird. In der Folge „Vertical Video Syndrome“¹² beschäftigen sich die Protagonisten Mario und Fafa mit einem mobilen Medienphänomen, das vertraute Blickanordnungen durcheinander bringt. Auch hier geht es um eine Umkehrung, genauer: um den Wechsel von der horizontalen zur vertikalen Bildausrichtung. Im Zentrum steht dabei die Beobachtung, dass die Mobilität des Smartphones, d.h. die Beweglichkeit der Kamera-Positionierung, zu einer dramatischen Ausbreitung von hochkant aufgenommenen Videos führt. „Vertical Videos happen when you hold your camera the wrong way“, konstatiert Mario, „Your video will end up looking like crap“. Umgeben von zahlreichen vertikal aufgenommenen Handy-Videos erklärt Fafa im Anschluss, worin die eigentliche Bedrohung der vermehrt auftauchenden neuen Formen bestehe. Sie seien nicht nur fehlerhaft und unschön anzuschauen, sondern passten auch nicht zu bestehenden Bild- und Blickkonventionen: „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.“

Abbildung 2: Vertical Video Syndrome



Diese Beobachtung weist Mario und Fafa als medienhistorisch geschulte Betrachter aus: Sie haben einen klaren Blick für historisch variierende Aufzeichnungstechnologien und Präsentationssysteme, für jene Ensembles also, die Sichtweisen und Blickverhältnisse je spezifisch produzieren und organisieren. Ihre besondere Aufmerksamkeit für das horizontale Bildformat als Zielvorgabe

12 „Vertical Video Syndrome“, (Glove and Boots, Upload 25.6.2012), <https://www.youtube.com/watch?v=Bt9zSfinwFA>

des ästhetisch Akzeptablen erweist sich damit als ein Richtwert im doppelten Sinn. Sie etabliert die horizontale Ausrichtung von Bildern und Bildschirmen als unhinterfragte Grundbedingung, nach der das Medium angeordnet und ausgerichtet wird; und sie macht das, was jener Definition zuwiderläuft, zur unerwünschten Abweichung.

Vertikale Videos sind deshalb tatsächlich gefährlich. Ihr vermehrtes Aufkommen lässt darauf schließen, dass wir es nicht mit einer einzelnen Verwerfung, sondern mit der Häufung von Fehlleistungen zu tun haben. Schließlich ist ja nicht vom Symptom die Rede, sondern vom Syndrom, also nicht vom einzelnen Störzeichen, sondern vielmehr vom gleichzeitigen Auftreten verschiedener Defekte. In dieser Häufung liegt die eigentliche Erweiterung. Denn Störungen wirken nicht nur irritierend, sondern auch katalysierend. Sie sind innovationsfördernd, insofern sie nach neuen Verfahren im Umgang mit Störfällen fragen. Derlei Verfahren könnten sich einerseits auf den Ausschluss des nicht Formatgerechten beziehen, oder, interessanter, auf sein Produktivwerden. Denn das würde zeigen, dass sich neue Formen nicht nur imitierend an alten ausrichten, sondern über sie hinausweisen. 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.

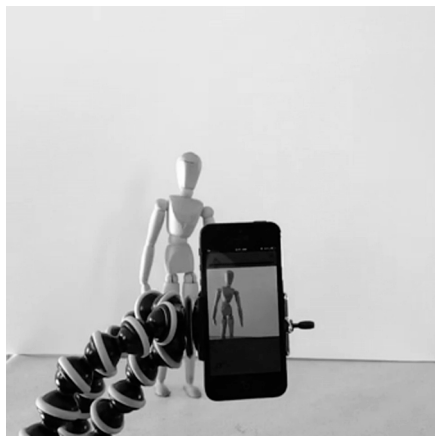
Das dritte und letzte Beispiel der mobilen Ästhetik soll für den Übergang von der experimentellen Phase mit all ihren Störungen und Irritationen zur Etablierung eines eigenen Bildstils stehen. Das Beispiel ist die Handy-App Vine, die im Januar 2013 veröffentlicht wurde und seitdem ein eigenes soziales Netzwerk ausgebildet hat. Das Prinzip ist ebenso einfach wie kompakt: Die User der App drehen 6 Sekunden lange Videos, die von der Software in eine Endlosschleife überführt werden. Dabei läuft die Aufnahme exakt so lange, wie der Finger des Nutzers den Bildschirm berührt; der Schnitt (so man ihn noch so nennen kann) ist also in die Aufnahmeapparatur integriert und die Aufnahmedauer zeitlich begrenzt. Die fertigen Filme werden dann über die Vine-Plattform veröffentlicht und sind dort abrufbar und vernetzbar.¹³

Auch bei Vine wird der Umschwung von der horizontalen zur vertikalen Rahmung ausgestellt; hier allerdings nicht als plötzliche Irritation, sondern als selbstverständlich gewordene Operation. Das zeigt etwa ein Stop Motion-Clip, der eine animierte Puppe beim vertikalen Ausrichten eines iPhones auf einem

13 Vgl. zu diesem Thema auch den Beitrag von Elke Rentemeister in diesem Band.

biegsamen Miniatur-Stativ präsentiert.¹⁴ Die Puppe nähert sich dem Stativ, fixiert das Gerät, justiert es ein wenig, bis die richtige Position gefunden ist, und läuft dann vor die Kamera, um sich dort als Aufnahmeobjekt zu posieren.

Abbildung 3: Kamera/Aufbau



Hier manifestiert sich eine ästhetische Reflexion des eigenständig gewordenen Smartphone-Films, der nicht länger Anleihen und Anlehnungen bei anderen Medien sucht. Zudem verweist der Transport des Smartphones zum flexibel auszurichtenden Stativ auf den Produktionsvorgang des Films selbst: der Stop Motion-Trick entsteht durch eine Bewegungssillusion, die das mobile Gerät still stellt, um einzelne Bilder von unbewegten Motiven aufzunehmen und anschließend wieder in Bewegung zu bringen.

Im Gegensatz zum Stop Motion-Verfahren, das den Film in kleinste Aufzeichnungs-Segmente unterteilt, sind auch ununterbrochene Aufnahmen möglich. Häufig handelt es sich dabei um kurze Alltagsszenen, die durch den Loop allerdings gedehnt werden. Was unserer Aufmerksamkeit im Moment des Geschehens und Aufzeichnens entgeht, das kann durch die wiederholende Dauerschleife vielleicht überhaupt erst bemerkt werden. In einem Clip mit dem Titel „Simple Pleasures Café“¹⁵ beispielsweise markiert das Flüchtige und Ephemere einer Kleinstbewegung (das leichte Tanzen eines Vorhangs, die Kombination

14 „Untitled“ (Ian Padgham, Upload 30.5.2013), <https://vine.co/v/bYwPllulipH>

15 „Simple Pleasures Café“, (Lisbetho, Upload 8.2.2013), <https://vine.co/v/bnFwEFVLzxF>

von statischen und kinetischen Schattenwürfen, die Anordnung von Bildern und Objekten, die Verschränkung von Innen und Außen) einen Übergang vom Alltäglichen zum Ästhetischen.

Abbildung 4: Licht/Schatten



Weiterhin können auch komplexe Narrationen entstehen – wie etwa im Vine-Video „... then I woke up in Calgary“ des Hollywood-Schauspielers Adam Goldberg.¹⁶ Der Film zeigt die verzerrte Perspektive einer traumgleichen Szenerie. Er befasst sich mit einer Situation, die zwischen Fahrten und Drehbewegungen oszilliert und wechselnde Raum- und Landschaftseindrücke kombiniert: eine komplexe Überlagerung von Wirklichkeitssegmenten und Wahrnehmungsfragmenten. Wo der Traum beginnt und wo er endet, an welchem Punkt sich Bewusstes und Unbewusstes begegnen, ist nicht auszumachen. In einem Strudel von Bildeindrücken dreht sich der Loop ins endlos Unausgeglichene.

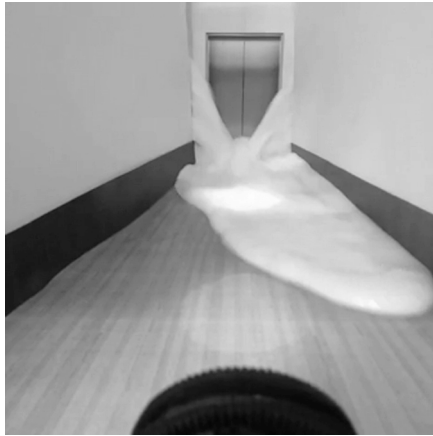
16 „... then I woke up in Calgary“, (Adam Goldberg, Upload 7.12.2013), <https://vine.co/v/hxYxbTKDXQA>

Abbildung 5: Wach/Traum



Schließlich können Bilder von Smartphone-Filmen auch auf Bilder von anderen Filmen Bezug nehmen. Das zeigt beispielsweise der animierte Alptraum eines Oreo-Cookies¹⁷ – eine Horror-Vision als Referenz auf *Shining* (USA/GB 1980, R: Stanley Kubrick). War es in Stanley Kubricks Film das sehr kurze, sublimale und immer wiederkehrende Bild eines Blutstroms, der aus dem Aufzug des Overlook-Hotels quillt, sieht sich im Vine-Video „The Spilling“ ein Oreo-Keks mit seinem Inneren, einem auf ihn zuströmenden Milchschwamm, konfrontiert.

17 „The Spilling“ (Oreo Cookie, Upload 28.10.2013), <https://vine.co/v/hDq2L9PeVTX>

Abbildung 6: *The Shining/The Spilling*

Erkennbar wird in dieser kleinen Auswahl, dass die mobile Ästhetik des Smartphone-Films einen eigenen medialen Charakter zu entwickeln beginnt. Eine zentrale Rolle spielen dabei Kleinheit und Kürze, Bewegung und Beweglichkeit. Smartphone-Filme beziehen sich nicht auf das Dispositiv des Kinos, sondern auf die Bedingungen der mobilen Bildschirme und Betrachter: Ihre Bilder lernen laufen, indem man sie herumträgt. Jenseits der großen Dramaturgien, etwa des narrativen Kinofilms oder der seriellen Erzählung des Fernsehens, operieren sie mit der kurzen Aufmerksamkeitsspanne und dem verringerten Produktionsaufwand. Ihr Merkmal ist das Vorläufige und Veränderbare, ihr Kennzeichen die volatile Visualität.

Als Micro Movies kann man Smartphone-Filme erst in Abgrenzung von der Tradition der langen Filme bezeichnen, zu denen sie sich auf besondere Weise ins Verhältnis setzen. In der Frühphase der Kinematografie war die Kürze der Filme eine produktionstechnische Grundbedingung. Die Begrenztheit des Materials regulierte die Aufnahmedauer, so dass ein Vergleich zu längeren Formen ausgeschlossen war. Das Kurze und Kleine war keine bewusst gewählte Verdichtungsform, sondern der ästhetische Normalfall.¹⁸ Mit der Entwicklung und Verfestigung der langen Form zur narrativen Konvention tritt in der Folgezeit ein Wandel ein, der die kurze Form marginalisiert und fast vollständig verdrängt. Ihre Rückkehr kommt durch mediale Modalitäten zustande, die erst im Zeitalter der Digitalisierung technisch möglich und ästhetisch anschlussfähig werden.

18 Vgl. hierzu auch Ruth Mayers Beitrag in diesem Band.

Deutlich wird dabei, dass die Formen der Micro Movies über jene Kategorien hinausweisen, die die Filmtheorie traditionellerweise für die Auslegung von Filmtexten in Anschlag bringt: nämlich Werk, Autor und Narration. Wie wäre dem methodisch beizukommen? Danach soll abschließend gefragt werden.

III. MOBILE METHODEN

Die besondere Beweglichkeit des Smartphone-Films, seine mobile Medialität, legt es nahe, nach der Beweglichkeit von Untersuchungsansätzen zu fragen. Wenn wir also mit den etablierten filmanalytischen Kategorien nicht weiterkommen – wo könnten wir dann ansetzen?

Eine erste Möglichkeit wäre, sozusagen im Rückgriff auf den ersten Punkt, die neuen Praktiken des mobilen Films genauer in den Blick zu nehmen. Denn die Mikrodramaturgien, die sich im und durch den Smartphone-Film entwickeln, hängen mit einer transformativen Mobilität zusammen, die sich an der Kleinheit der Geräte ausrichtet. 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. Das ist keine unbedeutende Kleinigkeit, sondern möglicherweise der Beginn einer neuen Epoche des filmischen *Begreifens*. War die filmische Hand im Zeitalter der Industrialisierung gewissermaßen ausgelagert und nur in den Handgriffen des Kameramanns, des Cutters oder des Film-Vorführers als Schaltstelle von filmischen Operationen in Bewegung, so können wir nun alle als Produzenten-Rezipienten händisch aktiv werden. Weiterhin rücken unsere Hände den Bildern selbst immer näher. Denn anders als bei der distanzierten Betrachtung des projizierten Leinwand-Bilds, das ganz klar auf Abstand setzt, fordert der Touch-Screen zur Berührung und damit zur Handbewegung auf.

Miniaturisierung und Mobilisierung sind auch deshalb interessant, weil sie das Haptische und damit das Handhabbare ins Zentrum der Aufmerksamkeit rücken. Die Hand findet hier neue Betätigungsfelder; es lohnt sich also, ihre Praktiken und Prozeduren im Zeitalter der Digitalisierung genauer in den Blick zu nehmen. Einen Vorschlag dafür hat Michel Serres unterbreitet. In seiner *Liebeserklärung an die vernetzte Generation* bezeichnet er deren Angehörige als „petite poucette“, also als kleine Däumlinge – ihrer Fähigkeit wegen, die Welt über den Touchscreen des Smartphones zu erschließen. Die Däumlinge, schreibt Serres,

haben sich im Virtuellen eingerichtet. [...] Durch ihr Handy sind ihnen alle Personen zugänglich, durch GPS alle Orte, durch das Netz das gesamte Wissen. Während wir in einem metrischen, durch Entfernungen konstruierten Raum leben, bewegen sie sich in einem topologischen Raum der Nachbarschaften.¹⁹

Interessanterweise bezieht Serres dieses System der Nachbarschaft und Nahverhältnisse auch auf die Praktiken des Lesens und Schreibens. Er erkennt dort eine Verlagerung vom Blättern zum Wischen, von der formatierten, abgrenzbaren Papierseite zum fließend abrollenden Text, vom distanzierten Erschließen zum involvierten Erfassen.

Damit ist ein wichtiges Bezugsfeld angesprochen – und mit ihm die mediale Hand. Denn das Erfassen und Begreifen der Welt wird im digitalen Zeitalter maßgeblich durch taktile Techniken organisiert: durch Fingerfertigkeiten und Handpraktiken, die nicht mehr vom Abstand und Abgrenzbaren ausgehen, sondern vom Nahen und Berührbaren. Eben hier könnte auch eine Medientheorie des digitalen Bildes ansetzen. Sie müsste nach dem Status der berührbaren Bilder fragen, nach ihrer Gestaltbarkeit und Veränderbarkeit, etwa, wenn wir am Smartphone Bilder nicht nur aufrufen, sondern auch mit unseren Fingern größer oder kleiner ziehen, wenn wir jedes Bild, das wir sehen, mit einem anderen Bild in Berührung bringen können. Es müsste also danach gefragt werden, was passiert, wenn nicht länger der Bildschirm oder die Leinwand Form und Format vorgeben, sondern die Bilder erst über taktile Verfahren generiert und erschlossen werden – und weiterhin, was passiert, wenn die Sinnesmodalitäten von Visualität und Taktilität nicht länger als getrennte Sphären existieren, sondern über die Berührung aneinander vermittelt werden.²⁰

Für die Filmtheorie, die sich über lange Strecken auf das Primat des Visuellen konzentriert hat, muss das eine Herausforderung sein. Denn eine Ideologie des Blicks, die das Sehen als bevorzugten Zugang zur Erkenntnis oder als Garant der Transparenz behauptet, stößt durch die apparativ bedingte Konjunktur der Taktilität auf Widerstand: Hier meldet sich etwas zurück, das dem Augenschein entgeht. Im erfahrbaren Raum der Tastbarkeit werden die wahrnehmbaren Dinge auf einer vom Betrachtenden und vom menschlichen Auge getrennten Ebene neu

19 Michel Serres: *Erfindet Euch neu! Eine Liebeserklärung an die vernetzte Generation*, übers. von Stefan Lorenzer, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2013, S. 14-15.

20 Zur Medialität dieses Verhältnisses vgl. Lisa Gotto: „Kontaktieren. Zur medialen Begegnungszone von Visualität und Taktilität“, in: Daniela Wentz/André Wendler (Hg.), *Die Medien und das Neue*, Marburg: Schüren 2009, S. 17-28.

angeordnet. Dabei fordert das, was tastend erschlossen werden kann, eine besondere Form der Partizipation. Der Rezipient ist nicht länger ein passiv Außenstehender, sondern ein aktiv Teilnehmender: Er wird gleichsam mobilisiert.

Wer etwas ertastet, bleibt in Bewegung. Der Wahrnehmungsmodus des Taktilen selbst konstituiert sich durch Prozessualität und Variabilität. Denn anders als beim Überblick oder der Gesamtschau wird das zu Ertastende sukzessive erfasst. Bereits 1935 schreibt Erwin Strauss:

Das Momentane gehört zu jedem Tasteindruck, „Moment“ im zeitlichen Sinne wie im Sinne der Bewegung verstanden. [...] In der Tastwelt gibt es keinen geschlossenen, erfüllten Horizont; es gibt nur Momente, darum aber auch den Drang fortzugehen von Moment zu Moment. Die Tastbewegung wird darum zum Ausdruck einer ruhelosen und endlosen, nie ganz erfüllten Annäherung.²¹

Beim Tasten geht es um ein prozessuales Erkunden und Ermitteln, um eine unabschließbare Bewegung innerhalb beweglicher Konstellationen. Das Taktile impliziert nicht das Geschlossene, sondern das zu Erschließende, also etwas, das erst im Werden aufgeht. Dabei wird das Fragmentarische, das Weiterrücken von Moment zu Moment, nicht zuletzt durch die variable Positionierung ermöglicht. Durch die Bewegung ist der Tastende in besonderer, nämlich dynamischer Weise involviert und stets unterwegs. Jeder Haltepunkt ist zugleich ein potenzieller Ansatzpunkt – nicht Abschluss, sondern Anschluss.

Eine mobile Methodik müsste eben hier ansetzen. Sie müsste mobile Medien als praktische Hervorbringungen betrachten, die auch prozedurale Beschreibungen erforderlich machen. Sie müsste das Nachdenken über Mobilität, Ubiquität und Konnektivität in ihr Zentrum rücken und sich dabei immer wieder verunsichern lassen. Sie müsste Vögel als Autoren sehen und Flüge und Fahrten als un abgeschlossene Texte verstehen. Sie müsste sich für nicht-lineare Narrationen interessieren, für rekursive Drehungen und Loops. Sie müsste die Beweglichkeit möglicher Archive samt ihrer lösch- und erweiterbaren Operationen im Blick haben: Tags, Kommentare, Bildverknüpfungen mit oder ohne Worte. Sie müsste ihre Fragen mobilisieren und ihr Erkenntnisinteresse auf die Spezifik des Kurzen und Kleinen konzentrieren.

Als mediale Miniatur zeichnet den Smartphone-Film ein besonderes Verhältnis zur Kleinheit aus. Die Kompaktheit der Geräte sorgt für eine neue Ver-

21 Erwin Strauss: *Vom Sinn der Sinne. Ein Beitrag zur Grundlegung der Psychologie* (1935), Berlin: Springer 1978, S. 361.

füßbarkeit: Aus Betrachtern werden Nutzer, aus passiven Konsumenten werden aktive Produzenten. Weiterhin, und das ist entscheidend, lassen uns die mobilen Kleingeräte die Dinge nicht nur anders sehen, sondern auch ganz anders aufnehmen. Auf diese Weise können die Fragmente der Alltagsrealität medial verarbeitet und ästhetisch produktiv gemacht werden. Durch die allzeit verfügbare Smartphone-Kamera kann jeder noch so kleine Moment sofort eingefangen und fixiert werden, kann gerade das Beiläufige und Flüchtige umstandslos aufgezeichnet und bearbeitet werden. Möglich wird dadurch eine Form der Zeugenschaft, die im gewöhnlichen Kleinen den Zugang zu Welterkundung und Welterschließung findet. Die Affinität des Films zum Alltäglichen beschreibt Siegfried Kracauer in den 1960er Jahren folgendermaßen:

Von den kleinen Zufalls-Momenten, die dir und mir und dem Rest der Menschheit gemeinsame Dinge betreffen, kann in der Tat gesagt werden, dass sie die Dimension des Alltagslebens konstituieren, diese Matrize aller anderen Formen der Realität. Es ist eine sehr subtile Dimension. [...] Als Produkte von Gewohnheiten und mikroskopisch kleinen Wechselwirkungen bilden sie ein elastisches Gewebe [...]. Filme tendieren dazu, dieses Gewebe des täglichen Lebens zu entfalten. [...] So helfen sie uns, unserer gegebene materielle Umwelt nicht nur zu würdigen, sondern überallhin auszudehnen. Sie machen aus der Welt virtuell unser Zuhause.²²

Was Kracauer hier als filmisches Vermögen herausstellt, nämlich die spezifisch mediale Fähigkeit, sich an die kleinen Alltagsdinge zu heften und sie so erst sicht- und auslegbar zu machen, erscheint im digitalen Zeitalter enorm gesteigert. Denn dadurch, dass das Smartphone allzeit zuhanden ist, macht es die Dinge auf besondere Weise handhabbar. In der Folge entsteht eine mobile Erfassung des Kleinen, eine bewegliche Art des Filmemachens, das sein Rohmaterial jenseits der Studios sucht und in der Routine des Alltags findet. Insofern sind Micro Movies, intensiver noch als ihre Kino-Vorgänger, ganz besonders dazu geeignet, „aus der Welt virtuell unser Zuhause“²³ zu machen.

Jede kleine Form ist Teil einer Geschichte der Formen, die sie adaptiert, interpoliert und transformiert. Für die Micro Movies gilt, dass sie das Flüchtige nicht neu entdecken, wohl aber neu formatieren. Ihre ästhetischen Formen sind eingelassen in die Beschleunigungsprozesse des digitalen Zeitalters, in die Dy-

22 Siegfried Kracauer: *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*, 1960, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1985, S. 394.

23 Ebd.

namisierung und Verdichtung von Informations- und Narrationsfragmenten. Gerade aus dieser medialen Disposition erwächst ihr besonderes Potenzial, das Kurze epistemologisch aufzuladen:

Das, was formal der Flüchtigkeit des Augenblicks geschuldet ist und beschleunigtes Zeiterleben in ein entsprechendes Format bringt, erweist sich zugleich als ein kleines Archiv polychroner Zeiterfahrung: Vielleicht wurde die unumgängliche Differenz zwischen der Präsenz, der Gegenwärtigkeit des Augenblicks und seiner gleichzeitigen Flüchtigkeit und Unverfügbarkeit nie deutlicher erlebt als im Zeitalter einer enormen Informationszirkulation und -dichte sowie den technologisch scheinbar grenzenlosen möglichen Zugriffen darauf.²⁴

Micro Movies sind nicht nur Resultate einer neuen Praxis der Alltagserkundung, sondern auch Ausdruck der Ausbreitung von Bewegtbildern über vormals begrenzte Produktions- und Rezeptionsbereiche hinweg. Durch die Möglichkeit der internetbasierten Verknüpfung bilden sie eine neue, kaleidoskopartige Struktur der Sichtbarkeit aus. Insofern ist ihre Kleinheit nicht als Bruch- sondern als Teilstück zu verstehen, als ein Verweiselement, das uns dazu einlädt, selbst Verbindungslinien zu ziehen. Eben darin liegt das besondere Potenzial der Micro Movies: Durch die Unabgeschlossenheit der Momentaufnahmen und die Ausdehnungsfähigkeit des Netzes wird die Entfaltung unseres Wahrnehmungsvermögens prozessual vorangetrieben, wird unser Blick nicht nur geschärft, sondern auch erneuert und erweitert.

24 Sabiene Autsch/Claudia Öhlschläger: „Das Kleine denken, schreiben, zeigen. Interdisziplinäre Perspektiven“, in: dies., Leonie Sütowlo (Hg.): *Kulturen des Kleinen. Mikroformate in Literatur, Kunst und Medien*. Paderborn: Wilhelm Fink 2014, S. 9-17, hier: S. 10-11.