

Am Brennpunkt der Wahrnehmung

Gebendetwerden ist ein Phänomen, bei dem die Bedingung des Sehens: das Licht selbst (schmerzhaft) in den Blick gerät. Also nicht Licht, um etwas zu sehen, sondern das Licht selbst sehen. Doch wozu ins Licht selbst sehen, warum den Schmerz der Vision ertragen? Warum die Bedingung des Sehens sehen und dabei das Gesehene aufs Spiel setzen?

— Knut Ebeling¹

In seiner Monografie über Friedrich Wilhelm Murnaus FAUST – EINE DEUTSCHE VOLKS-SAGE (1926) äußert der Regisseur Éric Rohmer große Bewunderung dafür, wie Murnau es gelingt, im filmischen Bild nahezu »sonnengleiche« Lichtintensitäten zu erzeugen.² Zwar zieht Rohmer Parallelen zur bildenden Kunst, insbesondere zu einigen Zeichnungen Victor Hugos, die sich durch einen »heftigen Kontrast von fast reinem Weiß und Tintenschwarz«³ auszeichnen. Doch er argumentiert weiter, dass das Medium Film der Malerei (und Grafik) in technischer Hinsicht überlegen sei: Während selbst das reinste Weiß eines Gemäldes bei normaler Beleuchtung für das Auge gut erträglich bleibe, erzeuge der Strahl eines Filmprojektors auf der Leinwand eine wesentlich stärkere Helligkeit – bis zu dem Punkt, an dem die Netzhaut »das schmerzhaftes Gefühl der Blendung«⁴ empfinde, als sei sie direkt einer Lichtquelle ausgesetzt, nicht einem bloßen Lichtreflex.⁵

1 Knut Ebeling, »Blendung/en. Postphilosophische Experimente und Experimentalisierung der Philosophie«, Vortrag im Rahmen des »VIII. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Ästhetik«, Kunstakademie Düsseldorf, 04.–07.10.2011, in: Kongress-Akten, Bd. 2: *Experimentelle Ästhetik*, hg. von Ludger Schwarte, S. 1–12, hier S. 1, online.

2 Insbesondere im Prolog dieses Films, der den Ritt der vier apokalyptischen Reiter zeigt, beobachtet Rohmer ein »grelles, blendendes, sonnengleiches« Licht. (Rohmer [1977] 1980, S. 32).

3 Ebd., S. 31.

4 Ebd., S. 32.

5 Ebd.

Daraus schließt Rohmer, dass der Film in der Lage sei, »vom Licht eine sehr viel genauere Darstellung zu geben, als die Malerei es je vermochte«.⁶

Eine wesentliche Voraussetzung für diese spezifische Seherfahrung ist das Dunkel des Kinoraums. In dieser abgeschirmten Umgebung entfalten filmische Lichtbilder ihr energetisches Potenzial, gerade dort, wo Filme mit stark affizierenden Lichteffekten arbeiten und auf den optischen und imaginativen Eindruck gleißender Helle setzen. Beispielhaft verdichtet der oben analysierte Abspann von Murnaus *SUNRISE – A SONG OF TWO HUMANS* (1927) die von Rohmer angesprochene Analogie zwischen Projektionsstrahl, Leinwand und Sonne: im Bild der umstrahlten Sonnenkugel, die die gesamte Fläche der Leinwand einnimmt.⁷ Doch bei aller technischen Überlegenheit des Films gegenüber dem Tafelbild – in der Fähigkeit, die Erfahrung der Blendung visuell und sinnlich im Kinoraum zu potenzieren –, zeichnet Rohmer auch Kontinuitätslinien nach und argumentiert für die Schnittstellen von Malerei und Film in Murnaus *FAUST*, wodurch deutlich wird, wie maßgeblich die Kunstgeschichte das Motiv der Blendung im Film visuell und ikonografisch vorbereitet hat:

»Obwohl er über ein Mittel verfügt, das die Malerei nicht besitzt, entfernt sich Murnau nicht von ihr, sondern kehrt zu ihr zurück und knüpft an einige ihrer Kühnheiten an. An die eines Turner, der als erster auf das physische Gefühl der Blendung setzte; an die eines van Gogh und seiner Nachthimmel mit Sternen, die von einer winzigen Aureole umgeben sind, wie die neuen hochempfindlichen Emulsionen [des Films] sie um Lampen und Autoscheinwerfer bilden; an die eines Monets, eines Odilon Redon. Und er kündigt zugleich die der ›optischen‹ und ›kinetischen‹ Kunst Vasarelys oder der letzten Hartungs an.«⁸

Rohmers kunsthistorische Bezugnahmen verorten die Blendung als Motiv und Effekt des Bildes vornehmlich im Kontext der Malerei des 19. Jahrhunderts sowie der modernen Kunstströmungen des 20. Jahrhunderts. Doch ihre ikonografische und wahrnehmungs-ästhetische Vorprägung reicht deutlich weiter zurück und findet sich bereits in einem der eindrucksvollsten Werke des Barock: Rembrandts *Die Blendung Simsons* (1636). Das Gemälde verhandelt die alttestamentliche Geschichte des geblendeten Nasiräer Simson

6 Ebd.

7 Als filmisches Motiv und bildlicher Ausdruck von Blendung prägt die Sonne in ihrer strahlenden Präsenz zahlreiche Filme, exemplarisch Tim Fehlbaums *HELL – DIE SONNE WIRD EUCH VERBRENNEN* (2011) und Danny Boyles *SUNSHINE* (2007). In *SUNSHINE* trägt das Raumschiff, das zur Sonne entsandt wird, den Namen »Icarus II« – eine direkte Anspielung auf den griechischen Mythos von Ikarus, dessen Aufstieg sein Verhängnis wurde. Auch Erich von Stroheims *GREED* (1924), David Leans *LAWRENCE OF ARABIA* (1962) und Ridley Scotts *KINGDOM OF HEAVEN* (2005) entwerfen eindrückliche Topologien der Wüstensonne und der Hitze in Bild und Ton. Diese Zusammenhänge untersucht Sean Cubitt in seinem Essay »The Sound of Sunlight«, erschienen in: *Screen: The Journal of the Society for Education in Film and Television*, Jg. 51, 2010, Nr. 2, S. 118–128. Der Text analysiert insbesondere die Gestaltung von Umgebungsgeräuschen und musikalischem Soundtrack, die filmische Darstellungen von Sonnenlicht akustisch begleiten und intensivieren.

8 Rohmer [1977] 1980, S. 33. Diese Beobachtungen unterstreichen einmal mehr die konstitutive Bedeutung der Malerei als direkte Inspirationsquelle für Filmschaffende bei der Inszenierung von Lichteffekten – insbesondere im Hinblick auf das hier zentrale Phänomen der Blendung.

und zeigt jenen dramatischen Augenblick, in dem dieser durch die bewaffneten Philister in seinem Schlafgemach überwältigt wird.⁹ In direkter Korrespondenz mit dem Dolch, den einer der Angreifer in Simsons Augapfel rammt, durchschneiden Sonnenstrahlen von links das umliegende Dunkel (Abb. 138). In einer präzisen Beobachtung schreibt Otto Pächt:

»Nicht die Kraft der Bewaffneten hat den seines Haupthaars Beraubten überwältigt, wie es der Bibeltext angibt. Ein Lichtstoß, der aus der durch den gehobenen Vorhang entstandenen Öffnung von draußen in das dunkle Zimmer dringt, scheint den Mann hingestreckt zu haben, der nun brutal des Augenlichts beraubt wird: ›blenden‹ in der doppelten Bedeutung des Wortes.«¹⁰

Der Akt der Blendung geht hier bereits über die vordergründig dargestellte, physische Gewalttat hinaus: In der visuellen Analogie von Sonnenstrahl und Dolch verdichtet sich die Entmachtung Simsons zur bildbeherrschenden Lichtmetapher. Rembrandt erreicht diese visuelle und symbolische Zuspitzung durch eine minutiös komponierte Lichtregie: Das Helldunkel fungiert als zentrales gestalterisches Prinzip und verankert die Vorstellung einer übermächtigen Strahlkraft koloristisch auf der Leinwand. Plastische Lichtreflexe auf den metallenen Rüstungen der Philister steigern zusätzlich die Bilddynamik und Dramatik, die eine geradezu filmische Wirkung entfalten. Den Wechsel von Macht zu Ohnmacht nicht allein durch die Grausamkeit der dargestellten Tat, sondern wesentlicher noch durch die Dramaturgie der Lichtgestaltung nachvollziehbar zu machen, darin liegt die besondere Qualität dieses Gemäldes.

Strahlende, »blendende« Bilder sind ein Topos, der deutlich älter ist als das Kino. Die Kunstgeschichte des Sehens ist, so Peter Bexte, »nicht zu haben ohne eine Kunstgeschichte der Blindheit. [...] Allzu viele Formen des Nicht-Sehens begegnen uns im Medium der Sichtbarkeit schlechthin, dem Bild.«¹¹ Im Anschluss an Bexte und Rohmer lässt sich William Turners *Regulus* (1828) als ein weiteres paradigmatisches Beispiel anführen – ein Hafenbild, mit dem der Maler sich laut Bexte auf Claude Lorrains *Hafen mit Villa Medici* (1637, Galleria degli Uffizi, Florenz) bezieht, diesen jedoch übertrifft: »Er überbietet ihn an Intensität des Lichtes, und zwar bis hin zur Blendung«¹² (Abb. 139). Der Titel des Gemäldes verweist über das dargestellte Motiv hinaus auf die antike Legende von

9 Verraten wird Simson – so die biblische Überlieferung – von Dalila, die das Geheimnis seiner übernatürlichen Kräfte, verborgen in seinen Haarlocken, an die Philister weitergibt. Rembrandt hält den Verrat in seinem Gemälde fest, indem er Dalila im Moment der Flucht zeigt: Während die Philister Simson überwältigen und ihm das Augenlicht rauben, entfernt sie sich eilig vom Schauplatz.

10 Otto Pächt, *Rembrandt*, München 1991, S. 86.

11 Peter Bexte, *Blinde Seher – Wahrnehmung von Wahrnehmung in der Kunst des 17. Jahrhunderts. Mit einem Anhang zur Entdeckung des blinden Flecks im Jahre 1668*, Dresden 1999, S. 9.

12 Peter Bexte, »Die weggeschnittenen Augenlider des Regulus. Zur verdeckten Antikenrezeption in einem Wort Heinrich von Kleists«, in: Günter Blamberger u. a. (Hg.), *Kleist-Jahrbuch 2008/09*, Stuttgart, Weimar 2009, S. 254–266, hier S. 265. Zu Claude Lorrain vgl. Horst Bredekamp, »Sonnenlicht und Augenschmerzen. Von Kepler bis Lorrain«, in: Werner Busch; Carolin Meister (Hg.), *Nachbilder: Das Gedächtnis des Auges in Kunst und Wissenschaft*, Zürich 2011, S. 35–48. Zum Lichtverständnis bei Turner vgl. Ursula Seibold-Bultmann, *Zum Verständnis des Lichts in der Malerei J. M. W. Turners*, Diss.,

der Folter des römischen Feldherrn Regulus durch die Karthager. Laut Ciceros *De officiis* (*Von den Pflichten*, 44 v. Chr.) werden ihm die Augenlider weggeschnitten, woraufhin er – ungeschützten Auges dem Sonnenlicht ausgesetzt – erblindet.¹³ Da die Tat selbst, anders als bei Rembrandt, im Bild ausgespart bleibt, sieht John Gage darin den Blick des Regulus dargestellt.¹⁴ Laut Bexte hat Turner das Verhältnis von Blick und Bild an der Schwelle von Sehen und Blendung gemalt.¹⁵ In der Steigerung des Lichts zum Grenzphänomen der (Bild-)Wahrnehmung konstituiert sich eine Ästhetik der Blendung, die, wie im Folgenden zu zeigen sein wird, auch für das Kino in der vielfältigen Ausprägung seiner Lichtbilder maßgeblich ist.

Universität Heidelberg 1987; sowie ergänzend Sylwia Chomentowska, »Nicht(s)Sehen. Grenzgänge des Bildes bei Turner«, in: Bothe/Suter 2010, S. 175–194.

13 Vgl. Bexte 2009, S. 265.

14 Vgl. John Gage, *Colour in Turner. Poetry and Truth*, London 1969, S. 143.

15 An dieser Schnittstelle manifestiert sich eine Dialektik des Lichts, die ihm seit der antiken Philosophie eingeschrieben ist und bereits in Platons *Höhlengleichnis* (um 380 v. Chr.) eine besonders wirkmächtige Lichtmetaphorik entfaltet. In zahlreichen Filmproduktionen wird direkt auf Platons Gleichnis Bezug genommen, etwa in der deutschen Fernsehserie *DARK* (2017–2020). Weitere Beispiele hierfür sind Bernardo Bertoluccis *PARTNER* (1968) sowie Alex Proyas' Science-Fiction-Dystopie *DARK CITY* (1998). Letzterer spielt in einer namenlosen Stadt, in der ewige Nacht herrscht und aus der es zunächst keinen Ausweg zu geben scheint. Erst im Finale gelingt der Ausbruch: Die Schlussbilder zeigen einen sonnendurchfluteten Strand, der im starken Kontrast zu den durchweg im Low-Key-Stil gehaltenen Aufnahmen des Films steht. Diese Lichtbilder blenden das Publikum fast buchstäblich und lassen den Übergang aus dem Dunkel ins gleißende Licht – wie Platon ihn beschreibt – gewissermaßen am eigenen Leib erfahren.



Abb. 138: Rembrandt van Rijn, *Die Blendung Simsons*, 1636. Öl auf Leinwand, 205 × 272 cm. Städel Museum, Frankfurt a.M.



Abb. 139: William Turner, *Regulus*, 1828. Öl auf Leinwand, 91 × 124 cm. Tate Britain, London

Neukonfigurationen des Sehens und Wahrnehmens erweisen sich für die Kunst (Film inbegriffen) als entscheidend, weshalb insbesondere dem Licht als Medium ästhetischer Überschreitung und visueller Blendung in den modernen Kunstströmungen eine zentrale Rolle zukommt. Eine zeitgenössische künstlerische Position, die diese Thematik paradigmatisch aufgreift, ist die von Mischa Kuball. In seinen raumgreifenden Licht- und Schattenprojektionen – so in der monografischen Ausstellung *Platon's mirror* (ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe, 2011) – reflektiert Kuball die Aktualität von Platons *Höhlengleichnis* und eröffnet eine kritische Auseinandersetzung mit diesem einflussreichen Text.¹⁶ In diesen Kontext reihen sich die Überlegungen von Eva Buchberger und Matthieu Poirier ein, die Blendung als künstlerische Strategie beschreiben, die gezielt auf Seh- und Wahrnehmungsstörungen abzielt und damit neue Formen bildinduzierter Erkenntnis erschließt.¹⁷ Laut Buchberger stellen bewusste Einschränkungen des Sehsinns »normative Wahrnehmungsmodi zur Disposition« und machen »das Sehen als offenen, unabgeschlossenen und veränderlichen Akt erfahrbar«.¹⁸ Diese Intention bringt eine Bildlogik mit sich, in der Nicht-Sichtbarkeit, Ambiguität und Mehrdeutigkeit der Darstellung nicht nur möglich, sondern konstitutiv werden, wie am Beispiel von Michelangelo Antonionis *BLOW-UP* exemplarisch gezeigt.

Der Begriff der Blendung impliziert eine Vielzahl an Bedeutungen: von der Metapher des Erkenntnisprozesses über physische und sensorische Grenzerfahrungen menschlicher Wahrnehmung bis hin zu spirituellen oder metaphysischen Dimensionen überbordender Lichtfülle. Als künstlerische Strategie zielt sie auf den Akt des (Bild-)Sehens selbst, den sie herausfordert, und lässt sich – mit László Moholy-Nagy – in diesem Sinne als eine »Aufforderung zur Umwertung des Sehens«¹⁹ verstehen. Diese Formulierung entstammt Moholy-Nagys Kommentar zu seiner Fotografie *Im Sand* (um 1925; Abb. 140). Die bewusst drehbar konzipierte Aufnahme, die von allen Seiten betrachtet werden kann und soll, zeigt eine Badende am Strand. Aus einem unkonventionellen Kamerawinkel fotografiert, erscheint das eigentliche Motiv, die Badende, aus dem Zentrum der Darstellung gerückt. Dieses ist vornehmlich dem Effekt des Sonnenlichts auf Haut und Sand vorbehalten, die durch gezielte Überbelichtung der Aufnahme optisch ineinanderblenden. Der visuelle Eindruck gleicht jener momentanen Überreizung des Auges, wie sie nach intensiver Lichtexposition eintritt.

16 Vgl. Andreas Beitin; Leonhard Emmerling; Blair French (Hg), *Platons Spiegel und die Aktualität des Höhlengleichnisses. Angeregt durch Projektionen von Mischa Kuball*, Köln 2012.

17 Vgl. Matthieu Poirier, »Attentate auf den Sehnerv«. Nachbild und andere Wahrnehmungsstörungen in der Kunst der sechziger Jahre«, in: Busch/Meister 2011, S. 95–106.

18 Eva Buchberger, *Sehstörung. Blindheit und Blendung in der zeitgenössischen Kunst*, München 2020, Klappentext.

19 László Moholy-Nagy, *Malerei – Fotografie – Film*, München 1927, S. 59.



Abb. 140: László Moholy-Nagy, *Im Sand*, um 1925.
Schwarz-Weiß-Fotografie, 28 × 21 cm. Privatbesitz

Diese bildliche Potenzierung von Licht im Medium der Fotografie bei Moholy-Nagy lässt sich sowohl als Rückgriff auf die durch gleißende Sonnenhelle entgrenzten Bildräume bei Turner als auch als Vorgriff auf raumgreifende, das Auge desorientierende Lichtinstallationen von James Turrell oder Olafur Eliasson deuten. Letzterer tauchte mit *The Weather Project* (2003) die Turbinenhalle der Londoner Tate Modern in das Licht einer riesigen, aus Monofrequenzlampen konstruierten Sonne.²⁰ Der Unterschied zum traditionellen Tafelbild liegt hier in den Möglichkeiten des künstlichen Lichts. Gleichzeitig verdeutlichen diese Werke – neben einem allgemeinen Interesse an der Physiologie des Auges und der physikalischen Natur des Lichts – eine verstärkte künstlerische Absicht, die Potenziale sinnlicher Wahrnehmung medial zu erweitern.

20 Zu Olafur Eliasson vgl. exemplarisch Kunstmuseum Wolfsburg (Hg.), *Olafur Eliasson. Your Lighthouse – Arbeiten mit Licht*. 1991–2004, Ausst.kat. Kunstmuseum Wolfsburg, Ostfildern-Ruit 2004. Zu James Turrell vgl. Markus Brüderlin; Esther B. Kirschner (Hg.), *James Turrell: The Wolfsburg Project*, Ausst.kat. Kunstmuseum Wolfsburg, Ostfildern 2009. Zur Lichtkunst im Allgemeinen vgl. Andreas Beutin (Hg.), *Macht! Licht!*, Ausst.kat. Kunstmuseum Wolfsburg, Köln 2022; Peter Weibel; Gregor Jansen (Hg.), *Lichtkunst aus Kunstlicht. Licht als Medium der Kunst im 20. und 21. Jahrhundert/Light Art from Artificial Light. Light as a Medium in the Art of the 20th and 21st Centuries*, Ausst.kat. ZKM, Museum für Neue Kunst Karlsruhe, Ostfildern-Ruit 2006. Weiterführend Tina Rivers Ryan, *McLuhan's Bulbs: Light Art and the Dawn of New Media*, Diss., Columbia University 2016, online.

Während diese Intention in Installationen wie *The Weather Project* mit einer tendenziell kontemplativen Wahrnehmungserfahrung einhergeht, zielt der Einsatz von Licht in den Experimentalfilmen der 1960er-Jahre häufig auf eine gezielte Überforderung und Irritation des Sehens. Ute Holl zeigt exemplarisch am Flickerfilm, wie Störung und Strahlung darin ineinandergreifen: Durch die Alteration leuchtend schwarzer und weißer Kader oder kontrastierender Farbtöne entsteht ein buchstäblich blendender Effekt, der einem kalkulierten »Angriff auf Sinne und Organe«²¹ gleichkommt. Ein paradigmatisches Beispiel ist Tony Conrads *THE FLICKER* (1965).²² Ebenso zentral sind die Flickerfilme von Paul Sharits, insbesondere *RAZOR BLADES* (1965–68), ein Werk von außergewöhnlicher energetischer Intensität. Zeitgleich mit Stanley Kubricks radikalem 2001: A SPACE ODYSSEY (1968) entwickelt Sharits einen flackernden Farbfilm, dessen stroboskopische Lichteffekte die Sehnerven des Publikums unablässig attackieren und flirrende Nachbilder auf seiner Netzhaut erzeugen.²³ In konsequenter Metaphorik beschreibt Sharits den Filmprojektor als »audio-visual pistol« und die Retina des Betrachters als dessen »target«.²⁴

In *RAZOR BLADES* wechseln abstrakte Kreisformen, die in unterschiedlichen Größen und Farben erscheinen, mit Szenen eines Mannes, der sich mit einer Rasierklinge an den Handgelenken verletzt – eine Form körperlicher Selbstverstümmelung, die in direkter Analogie zur optischen Gewalt des Films steht. Bereits hier lassen sich Parallelen zu Rembrandts *Die Blendung Simsons* ziehen, vor allem aber zu jener berühmten Szene aus Luis Buñuels *UN CHIEN ANDALOU* (1929), in der ein Mann mit einem Rasiermesser durch das leinwandfüllende Auge der Darstellerin schneidet.²⁵ Der Akt der Zerstörung des Sehorgans wird in beiden Fällen zur exponierten künstlerischen Geste: Er durchschneidet die Grenze zwischen Leinwand und Zuschauer und erzeugt beim Betrachter, im Kino noch unmittelbarer als vor einem Gemälde, eine sensorische Irritation.

Die Physiologie des Auges und die apparative Beschaffenheit der Kameraoptik teilen eine zentrale Eigenschaft: Beide Systeme reagieren empfindlich auf ein Übermaß an Helligkeit. Lichtquellen werden rasch zu Störquellen, die – sei es durch direkte Erfassung oder stark reflektiertes Licht – lokal oder flächendeckend blenden. Im Unterschied zum menschlichen Auge reagieren Kameraobjektive auf Lichtüberfluss oder di-

21 Ute Holl, »Strahlung, Störung, Nachrichten vom Licht der Welt«, in: Thomas Bäumler; Benjamin Bühler; Stefan Rieger (Hg.), *Nicht Fleisch – nicht Fisch: Ordnungssysteme und ihre Störfälle*, Berlin 2010, S. 209–220, hier S. 214. Vgl. ergänzend Barbara Büscher, »Flickermaschinen – die sechziger Jahre. Materialien zu Wahrnehmung, Drogen, Schreiben und Licht-Kunst«, in: Martin Heering; Helmar Schramm; Barbara Büscher (Hg.), *Stroboskop. Die Zersplitterung des festen Blickpunkts*, Leipzig 1996, S. 48–55.

22 Zu *THE FLICKER* vgl. Ute Holl, »Immersion oder Alteration. Tony Conrads Flickerfilm«, in: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Jg. 17, 2008, Nr. 2, S. 109–119.

23 Ich beziehe mich hier auf den gemeinsam mit Jens Meinrenken gehaltenen Vortrag »Light and Color as Symbolic Forms in Transgressive Art«, präsentiert im Rahmen des Workshops »Quotes & Appropriation« an der Akademie Schloss Solitude, Stuttgart, 19.–20. Februar 2015 (ADG). Zum Phänomen der Nachbilder vgl. zudem den oben genannten Band *Nachbilder* (Busch/Meister 2011).

24 Zitiert nach William C. Wees, *Light Moving in Time. Studies in the Visual Aesthetics of Avantgarde Film*, Berkeley, Los Angeles, Oxford 1992, S. 151.

25 In einer Parallelmontage wird gezeigt, wie eine Wolke vor dem Vollmond vorbeizieht.

rekten Lichteinfall in Form materialbedingter Phänomene wie Lens Flares. Auch hier lassen sich Analogien zur menschlichen Wahrnehmung ziehen, etwa zu den Nachbildern, die nach einem Blick in die Sonne zurückbleiben. Als ästhetisches Stilmittel eingesetzt, können solche Effekte, wie die Überhelligkeit im Allgemeinen, gleichermaßen verzaubern und verklären wie Authentizität evozieren. Überintensive Lichtreize visualisieren häufig Grenzerfahrungen wie den Drogenrausch (subjektive, psychologische Blendung) oder den Übergang in den Tod, der gemeinhin durch eine Abblende auf Weiß symbolisiert wird.²⁶ Sie sind oft auch ein Anlass, »die spezifischen Facetten des Mediums auszuloten«.²⁷

Experimentalfilme und gelegentlich auch Spielfilme haben das Zelluloid selbst als brennende, ausbrennende,²⁸ zersetzte oder zerreiende Materie inszeniert. In seinem Spielfilm *PERSONA* (1966) simuliert Ingmar Bergman mittels Spezialeffekt den Abbrennvorgang des Films: Eine Nahaufnahme der Figur Alma erstarbt, bevor der Filmstreifen scheinbar reißt und verglüht. Im Zentrum breitet sich eine gleißend-weie Leere aus, die das Verschwinden des Bildträgers visualisiert und zugleich Almas Gesicht optisch (wie symbolisch) auslöscht (Abb. 141). Das Bild wird dabei nur im übertragenen Sinn, wenn überhaupt, ausgelöscht. Vielmehr wird die substanzielle Energie des Lichts freigesetzt, auf der Film und Kino elementar basieren. Die im Dunkel des Kinosaals potenzierte Überhelligkeit schlägt hier, wie Kay Kirchmann treffend anmerkt, in eine taktile Filmerfahrung um: Nicht nur berühren die Zuschauer den Film mit ihren Augen – »as though one were touching a film with one's eyes«²⁹ –, sondern der Film berührt »natürlich umgekehrt auch unser Auge, und dies zuweilen bis hin zur Schmerzhaftigkeit«.³⁰

Das Zusammenspiel von Licht, Medium und Wahrnehmung wird in *PERSONA*, dessen ursprünglicher Titel programmatisch »Kinematographie« lauten sollte,³¹ zu einer ästhetisch aufgeladenen filmischen Geste.³² Wiederholt flutet das Licht die Kamera, seine optische Wirkung wird durch das Schwarz-Wei des Films intensiviert.³³ Die Dialektik von Sehen und Blendung spiegelt nicht nur die Themen von Beziehung und Identität wider, sondern führt auch zu einer Reflexion auf Film und Kino als Lichtbild und Lichtpro-

26 Beispiele hierfür sind etwa der Erstickungstod des Kutschers in Carl Theodor Dreyers *VAMPYR* (1932) oder die Selbstmord-Szene in Oskar Roehlers *DIE UNBERÜHRBARE* (2000).

27 Brinckmann 2014, S. 132f.

28 Diese Darstellungen verweisen nicht zuletzt auf reale Erfahrungen mit dem leicht entflammbaren Nitrofilm. (Vgl. dazu Katherine Groo, »Let It Burn: Film Historiography in Flames«, in: *Discourse*, Jg. 41, 2019, Nr. 1, S. 3–36).

29 Laura U. Marks, *The Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Durham, NC, London 2000, S. xi.

30 Kay Kirchmann, »Zwischen Blendung und Berührung. Licht und Schatten als taktile Phänomene im Film«, in: Sandra Fluhrer; Alexander Waszynski (Hg.), *Tangieren – Szenen des Berührens*, Baden-Baden 2020, S. 171–188, hier S. 171.

31 Vgl. Lisa Gotto, »Zwischen Bild und Zwischenbild: Ingmar Bergmans *Persona*«, in: Annette Geiger; Hedwig Wagner; Stefanie Rinke (Hg.), *Wie der Film den Körper schuf. Ein Reader zu Gender und Medien*, Weimar 2006, S. 157–170, hier S. 157; sowie Stig Björkman; Torsten Manns; Jonas Sima (Hg.), *Bergman über Bergman. Interviews über das Filmemachen*, Frankfurt a.M. 1987, S. 224.

32 Kamera: Sven Nykvist.

33 Vgl. Nicole Wiedemann, »Der Anfang des Films zeigt den Anfang des Films. Licht und Schatten in filmischer Reflexion«, in: Kirchmann/Ruchatz 2014, S. 45–49, hier S. 54.

jektion. Dies wird bereits im ikonischen Prolog deutlich: Er zeigt das grelle Aufleuchten zweier Kohlenbogenlampen im Inneren eines Filmprojektors, gefolgt von Aufnahmen eines ablaufenden Filmbands und des intensiven Projektionslichts, akustisch ergänzt durch das mechanische Rattern des Rotationsmechanismus. In den anschließenden Szenen treten wiederholt Momente der Irritation in schnell alternierenden Sequenzen auf, darunter Bilder einer Schlachtung und einer Kreuzigung. Zum Schluss streift ein brillentragender Junge mit der Hand über die unscharfe Projektion eines Frauengesichts, wodurch im Sinne Kirchmanns Auge und Hand sinnbildlich für die körperliche Beziehung des Zuschauers zum Bild eintreten (Abb. 142).³⁴

So eingeleitet, entfaltet sich das inhaltliche, ikonografische und visuelle Bezugssystem von *PERSONA* in auffällig vielen Einstellungen an der Grenze des Sicht- und Darstellbaren. Das Licht reflektiert das komplexe emotionale Innenleben der Figuren, das sich im Prolog gleichsam an der Materialität des Films selbst entzündet. Die Krisen und Identitätsspaltungen der Protagonisten hallen in den Leerstellen der Repräsentation, im Entzug des Sichtbaren wider – bis hin zum gleißenden Weiß, das eine fundamentale Infragestellung der Selbstevidenz des Sichtbaren markiert. Die Rückbindung des Lichts an Motiv und Medium zeigt sich in *PERSONA* in vielen Szenen: besonders eindrücklich in jener Sequenz, in der Elisabeth Vogler (Liv Ullmann) das Licht einer Tischleuchte justiert, während sie (in einer innerbildlichen Spiegelung des Zuschauerblicks) nachdenklich auf deren grell leuchtende Glaskuppel schaut (Abb. 143).³⁵

34 Vgl. Kirchmann 2020, S. 174.

35 Weiterführend zu *PERSONA* vgl. Stefanie Kreuzer, »Filmische Selbstreflexion als gespiegelter Filmtraum: Ingmar Bergmans *Persona*«, in: Lars C. Grabbe; Patrick Rupert-Kruse; Norbert M. Schmitz (Hg.), *Multimodale Bilder. Zur synkretistischen Struktur des Filmischen*, Darmstadt 2013, S. 188–213.



Abb. 141-143: *PERSONA* (1966). Ingmar Bergman,
K: Sven Nykvist

Blendung, wie die oben gefallen Begriffe *Blendenfleck* und *Abblende* bereits nahelegen, ist dem Vokabular der filmtechnischen Sprache fest eingeschrieben. Besonders im Deutschen wird der Begriff auffallend häufig verwendet, vor allem im Zusammenhang mit der verstellbaren Öffnung des Kameraobjektivs: der sogenannten Blende.³⁶ Analog zur Pupillenmotorik, bei der sich die Iris bei Akkommodation verengt, reguliert die Blende die Lichtmenge, die in die Kamera dringt. Blenden oder Geblendetwerden ist damit nur indirekt ausgesprochen, wohl aber die Kenntnis über potenzielle Helligkeitsübersättigung und die Notwendigkeit, Licht abzuschirmen, in anderen Worten: »Um Licht als sonnenhaftes zu erblicken, werden Medien in den Blick gerückt.«³⁷ Als Mittel der Lichtregulierung ermöglicht die Blende nicht nur eine kontrollierte »Normalbeleuchtung« und Tiefenschärfe, sondern kann – im Zusammenspiel mit weiteren Techniken der filmischen Bildgestaltung wie Objektiven und Filtern – gezielt Unter- oder Überbelichtung als Stilelement forcieren, bis hin zur vollständigen Verschattung oder Überstrahlung des Sichtfelds, mit dem Ziel, optische wie metaphorische Störungen in die Filmwahrnehmung einfließen zu lassen. Es ist kein Zufall, dass besonders markante Bildmotive des Kinos häufig die Funktionsweise der Blende innerfilmisch spiegeln: lichtdurchflutete Fenstervorhänge oder lichtbrechende Jalousien³⁸ gehören dazu. Ergänzend sei auf die Tricktechnik der Überblendung (*Transition*) verwiesen, die primär der Überbrückung von Szenen dient. Auch da entstehen bedeutungsgeladene Zwischenräume, in denen etwas vorübergehend der Sichtbarkeit entzogen wird oder sich Seh- und Sinnesindrücke in der Überlagerung der Motive überborden.

Diese Techniken illustrieren, wie maßgeblich ein bestimmter ästhetischer Ausdruck je nach Lichteinfall und Reflexionsdichte, Kontrastverhältnissen und anderen Faktoren immer auch im Spannungsfeld von Gezeigtem und Verborgenen entfaltet wird. Auf eben dieses Spannungsverhältnis, die grundsätzliche Ambivalenz des Lichts, das etwas zur Sichtbarkeit befördert, diese aber ebenso entschieden verweigern kann, zielt das vorliegende Kapitel. Im Fokus steht nicht primär die Blendung der Augen durch ein Übermaß an Licht als innerfilmisches Motiv, wenngleich dieses in beiden der nachfolgend analysierten Beispiele durchaus eine Rolle spielt. Vielmehr sollen die visuellen Merkmale einer filmästhetisch tangierten und narrativ wie ikonografisch unterschiedlich codierten Überhelle in den Bildern diskutiert werden, die als ästhetisches Prinzip filmischer Lichtgestaltung in erster Linie auf Seiten des Zuschauers als Blendung respektive Störung oder Irritation des Sehens und Wahrnehmens empfunden werden kann. Im weitesten Sinne geht es um transformative Prozesse im optischen Feld – bis hin zur vollständigen Auflösung fester Formen im gleißenden Licht.

Der Titel des Kapitels *Blendung* wurde daher mit Bedacht gewählt. Er markiert einen weiteren zentralen Ausgangspunkt für eine bildtheoretische Auseinandersetzung

36 Dem deutschen Begriff »Blende« entsprechen im Englischen »aperture« und im Französischen »le diaphragme« sowie »l'obturateur«. In der mir außerdem zugänglichen russischen Sprache orientieren sich die Begriffe an den französischen Entsprechungen: »диафрагма« für »le diaphragme« (Blende) und »обтюратор« für »l'obturateur« (Verschluss).

37 Holl 2010, S. 209.

38 Vgl. Lorenz Engell, »Die Jalousie: Raum, Zeit und Licht in der Architektur des Kriminalfilms«, in: Gertrud Koch (Hg.), *Umwidmungen: Architektonische und kinematographische Räume*, Berlin 2005, S. 162–175.

mit dem Licht im Film in seiner ästhetischen und medialen Bestimmung. Lorenz Engell greift einige wesentliche Überlegungen dieses Kapitels vorweg, wenn er schreibt:

»Eine Frage nach dem Medium des Lichts wird also immer wieder von jenen Momenten eröffnet, in denen Sehen und Blendung, Sichtbares und Unsichtbares, Immaterialität und Materielles einander begegnen, austreichen und verschränken. In diesen Augenblicken zeigt sich das Medium, genauer: die Botschaft des Mediums Licht.«³⁹

Auch wenn hier allgemein vom »Medium des Lichts« die Rede ist, lässt sich diese Argumentation in hohem Maße auf das Kino übertragen. Als Filmwissenschaftler formuliert Engell eine für diese Untersuchung zentrale Erkenntnis vor: Mit dem Licht – gerade auch in dessen Steigerung zur Blendung – reflektieren Filme ihre Bedingungen, Möglichkeiten und Grenzen.

Als abschließende Pointe dieser Einführung lässt sich Éric Rohmers eingangs formulierte These von der »sonnengleichen« Intensität des Kinos nochmals aufgreifen und mit dem erwähnten *Höhlengleichnis* Platons in eine produktive Beziehung setzen. Zwar fällt der Begriff der Blendung in Platons allegorischer Erzählung nicht ausdrücklich, doch ist von dem schmerzhaften Blick ins Sonnenlicht und von den »Augen voll Strahlen« des Menschen die Rede, der aus dem Kerker seiner »unterirdischen, höhlenartigen Wohnung«⁴⁰ ins Freie geführt wird. Dieser symbolträchtige Augenblick, der bei Platon für Wahrheit und Erkenntnis steht, entfaltet sich unter freiem Himmel – im Kontrast zum dunklen Inneren der Höhle und zu den Schattenprojektionen, die dort für Wirklichkeit gehalten werden. Überträgt man Rohmers Vorstellung, dass der Film »sonnengleich« erstrahle, verlagert sich dieser Moment der Erleuchtung gewissermaßen zurück in die Dunkelheit des Kinosaals: Nun ist es das reflektierte Licht der Leinwand, das die Zuschauer trifft und dabei seine wirkmächtige, transformierende Kraft entfaltet.

39 Lorenz Engell in: Engell u.a. 2002, Editorial. Weiterführend zu Blendung, Blindheit und angrenzenden Themen: Kai Nonnenmacher, *Das schwarze Licht der Moderne. Zur Ästhetikgeschichte der Blindheit*, Bielefeld 2016; Astrid Hackel, *Paradox Blindheit: Inszenierungen des Sehverlusts in Literatur, Theater und bildender Kunst der Gegenwart*, Berlin 2017; sowie Markus Rautzenberg, »Blendungen: Fotografische Selbstvergewisserung im Film«, in: Sybille Krämer, Sibylle Schmidt (Hg.), *Zeugen in der Kunst*, Paderborn 2016, S. 125–140.

40 Platon, »Das Höhlengleichnis«, in: Beitin u.a. 2012, S. 14–20, hier S. 15ff. Zur Rezeption des *Höhlengleichnisses* im Kontext von Film und Kino vgl. Nathan Andersen, *Shadow Philosophy. Plato's Cave and Cinema*, London, New York 2014.

