

# 1. Digitale Filme und filmischer Realismus

---

## 1.1 Digitale Filme

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

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

- 
- 1 Vgl. u. a. Hagener (2012): Das Medium in der Krise; Koch (2009): Zwischen Raubtier und Chamäleon; Rosa/Hediger (2016): Post-what? Post-when?.
  - 2 Rodowick (2007): *The Virtual Life of Film*, S. 26.
  - 3 Belton (2014): *If film is dead, what is cinema?*, S. 460.

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

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

4 Vgl. ebd., S. 460f.

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

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

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

8 Dirk (2020): *Zweifelhafte Zuschreibungen*.

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

10 Ebd., S. 2.

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

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

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

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

11 Ebd.; Herv. i. O.

12 Casetti (2010): Die Explosion des Kinos.

13 Ebd., S. 27.

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

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

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

15 Ebd., S. 203, passim.

16 Vgl. ebd., S. 4.

17 Ebd., S. 206.

18 Ebd., S. 215.

19 Ebd., S. 211.

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

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

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

---

21 Ebd., S. 14.

22 Vgl. ebd., S. 13f.

23 Vgl. ebd., S. 14.

24 Ebd.

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

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

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

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

---

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

29 Ebd., S. 204.

30 Ebd.

31 Ebd.

## Filme im Zeichen digitaler Medien

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

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

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

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

32 Bolter/Grusin (2002): Remediation.

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

34 Ebd.

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

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

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

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

36 Ebd., S. 354.

37 Ebd., S. 359.

38 Ebd., S. 347.

39 Ebd.

40 Fahle (2005): Bilder der Zweiten Moderne.

41 Fahle (2015): Das Außen.

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

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

In dieser Arbeit geht es jedoch nicht darum, eine Identität des Films aufrechtzuerhalten oder zu verwerfen. An die Stelle von Fragen der Identität bzw. Medienspezifik, der Entstehungsgeschichte oder auch des Ortes – die sich auf die Fragen »Was ist Film?«, »Wann ist Film?« und »Wo ist Film?« bringen lassen<sup>44</sup> – tritt das Spannungsverhältnis zwischen Filmen und digitalen Medien, die in den hier fokussierten digitalen Filmen gleichberechtigt nebeneinanderstehen. Dieses wird wiederum nicht auf Fragen der Identität hin untersucht, sondern im Hinblick auf die Ästhetiken. Dem geht die Annahme voraus, dass sich der Transformationsprozess der Digitalisierung über die Filmästhetik verhandeln lässt. Daran anschließend werden digitale Filme – verstanden als ein mediales Gefüge aus digitalen Medien und filmischen Logiken – in dieser Arbeit aus einer Perspektive betrachtet, die die Praktiken und Digitalästhetiken der neuen Medien ernst nimmt, ohne der Medienspezifik des Films eine Medienspezifik digitaler Medien entgegen setzen zu wollen. Filmische Digitalästhetiken werden nicht ausschließlich vom Filmischen her gedacht, sondern gleichermaßen vom Digitalen.

## Was sind digitale Filme? Eine Ausdifferenzierung

Digitale Filme und audio/visuelle Bilder zeichnen sich durch ihren instabilen,<sup>45</sup> operationalen,<sup>46</sup> prozessual-transformativen,<sup>47</sup> un abgeschlossenen,<sup>48</sup> zirkulierenden<sup>49</sup> Charakter aus. Sie liegen als Daten vor, die formatiert,

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

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

45 Oxen (2021): *Instabile Bildlichkeit*.

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

47 Linseisen (2020): *High Definition*.

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

49 Rothöhler (2013): *High Definition*.

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

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

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

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

52 Ebd., S. 13.

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

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

53 Ebd., S. 14f.

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

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

in der postproduktiven Auspielung zu höchst unterschiedlichen Bildern geformt werden können.«<sup>56</sup> Dies hat zur Folge, dass die Unterscheidung in aufeinanderfolgende Schritte nur schwerlich aufrechterhalten werden kann, da die Postproduktion immer stärker in die Produktion selbst hineinspielt, was unter dem Begriff des ›Workflow‹ verhandelt wird.<sup>57</sup> In diesen Bereich fallen auch CGI und Visual Effects, die in dieser Arbeit bei der Frage nach Digitalästhetiken des filmischen Realismus jedoch ausgeklammert werden.<sup>58</sup> Interessant ist aber, dass sich damit die Frage nach der Manipulation und Glaubwürdigkeit digitaler audio/visueller Bilder öffnet, die ebenfalls später besprochen wird. Wird die Filmgeschichte der Digitalisierung als Geschichte digitaler Bildbearbeitung erzählt, setzt diese meist bei Filmen wie *THE TERMINATOR* (James Cameron, 1984) oder *JURASSIC PARK* (Steven Spielberg, 1993) an und zählt u. a. die *THE-LORD-OF-THE-RINGS*- (Peter Jackson, 2001/2002/2003) und *MATRIX*-Trilogien (Lana Wachowski/Lilly Wachowski, 1999/2003/2003), *THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTON* (David Fincher, 2008) oder *AVATAR* (James Cameron, 2009) zu den herausragenden Wendepunkten der Entwicklung, die jeweils für entscheidende Entwicklungen des Morphing, der Green-Screen-, oder Motion-Capture-Technologie, von CGI, 3D und weiteren Neuerungen digitaler Effekte stehen. Die digitale Distribution in der klassischen Kino-Auswertung, mit der der Prozess der Digitalisierung »erst mit der seit 2010 vor allem in den USA forcierten Umstellung auf Digitalprojektoren in seine finale Konsolidierungsphase eingetreten«<sup>59</sup> ist, lässt sich zunächst in technischen Daten benennen: Filme erreichen das Kino als Daten in der Regel mit einer DCP-Verschlüsselung<sup>60</sup> und werden dort beispielsweise auf 8K-Kinoleinwänden mittels digitaler Projektoren und *Dolby*-Soundsystem aufgeführt. Digitale Distribution und Rezeption, vor allem im Hinblick auf Streaming-Angebote, aber auch die private Verbreitung oder illegale Plattformen, werden zudem unter dem Begriff der Zirkulation<sup>61</sup> verhandelt. Zirkulation gilt dabei als umfassenderer Begriff als Distribution und berücksichtigt

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

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

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

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

60 DCP steht für Digital Cinema Package.

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

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

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

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

64 Ebd.

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

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

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

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

Solcherart Uneindeutigkeiten weisen jedoch auch analoge Filme auf, wie Simon Rothöhler treffend feststellt: »Natürlich ist auch das Zelluloidbild nicht mit sich selbst identisch – insofern seine konkrete Materialisierung von Aufführungspraktiken, Kopienzustand etc. abhängt.«<sup>70</sup> Dies zeigt sich nicht zuletzt in den verschiedenen Formaten, von Super-8- und 16mm-Filmen, die häufig für Home Movies und im Film-Kunst-Bereich Verwendung finden, über den 35mm-Kino-Standard bis hin zum 70mm-Format, das noch heute von Regisseur\*innen wie Quentin Tarantino oder Christopher Nolan, die sich als Liebhaber\*innen analoger Filme verstehen, verwendet wird. Die Vielfalt analoger Filme, die oftmals in ein Narrativ des technischen Fortschritts überführt wird, zeigt sich auch in der historischen und zum Teil nach wie vor bestehenden Koexistenz von Schwarz-Weiß- und Farbfilm oder Ton- und Stummfilm, die sich in das Nebeneinander von analogen und digitalen Filmen fortschreiben lässt. Auch sind analog-digitale Hybride keine Seltenheit. So werden Filme noch immer auf verschiedenen analogen Formaten gedreht und digital postproduziert und/oder projiziert. Entlang der Produktionsschritte war zudem bis zur Etablierung digitaler Projektoren in den Kinos ein Wechsel zwischen analoger Bildakquise, digitaler Postproduktion und dem Ausspielen auf 35-mm-Material für die Kino-Auswertung üblich. Felix Hasebrink und Elisa Linseisen<sup>71</sup> diskutieren Anhand von Christopher Nolans *DUNKIRK* (2017) dessen »Selbstanspruch des ›Analogen‹« im Kontext der Verwendung analoger *IMAX*-Kameras und einer Kino-Auswertung mit einer 70mm-Projektionsfassung, aber auch der digitalen Postproduktion oder der Ausspielung in weiteren digitalen Medien, sodass Menschen auf Social Media – versehen mit dem ironischen Hinweis »The Way Nolan Intended« – teilen, wie sie den Film beispielsweise auf einem *Game Boy*, einem *iPod* oder im Flugzeug sehen. Ein

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

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

70 Rothöhler 2013, S. 26.

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

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

Daran anschließend lassen sich die Vielfältigkeiten und Uneindeutigkeiten digitaler Filme auch für deren Ästhetiken nachzeichnen. Filmische Digitalästhetiken wurden beispielsweise im Hinblick auf *Visual Effects* und *CGI*<sup>72</sup> als ›neue Bildästhetik‹ im Hinblick auf filmischen Realismus<sup>73</sup> gefasst oder in ihrem Doppelgestus als Attraktion und möglichst unsichtbar bleibender, realistischer Darstellung<sup>74</sup> verhandelt. Weitere Ansätze sind der Einsatz von *Blue-Screen-Technik*,<sup>75</sup> *3D-Technologie*<sup>76</sup> und insbesondere *High Definition*.<sup>77</sup> Auch *One-Take-Filme*<sup>78</sup> werden als Ausprägung postkinematografischer Ästhetiken untersucht. Ausgehend von den digitalen Medien wurden prominent *Smartphone-Ästhetiken*<sup>79</sup>, aber auch u.a. *Desktop*-<sup>80</sup> und *GoPro*<sup>81</sup>-Filme in den Blick genommen. Insbesondere *Formate* spielen unter digitalen Bedingungen eine wichtige Rolle: Die *Format Studies*<sup>82</sup> interessieren sich

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

für Kompressions- und Bild-Formate, Um- und Re-Formatierungsprozesse sowie digitale Infrastrukturen und Operationen. Darüber hinaus werden Digitalästhetiken in weiteren filmischen Formen untersucht, beispielsweise für Webserien<sup>83</sup> oder im Hinblick auf Narration.<sup>84</sup> Digitalästhetiken, insbesondere in Hochauflösung, lassen sich in einen Zusammenhang mit einer »clean, pure, ›perfect copy‹ logic of the digital era«<sup>85</sup> stellen, dessen vermeintliche Perfektion auf die »clean binaries«<sup>86</sup> des zugrundeliegenden Codes rückführbar ist, und die »im Kontext einer neoliberalen, hyperkapitalistischen Produktionslogik [stehen]: Die hohe Auflösung des Bildes steht für Schnelligkeit, glatte Workflows und perfekte, fehlerfreie Bildendprodukte.«<sup>87</sup> Dem lassen sich Digitalästhetiken als »normal, dreckig, langweilig«<sup>88</sup> entgegenstellen. Eine zentrale These, die Nicholas Rombes in *Cinema in the Digital Age* entwickelt, geht davon aus, dass sich gegen die angenommene Perfektionen des Digitalen Ästhetiken entwickeln, die »imperfection, flaws, an aura of human mistakes« betonen, um so in der Lage zu sein »to counterbalance the logic of perfection that pervades the digital.«<sup>89</sup> Insbesondere die DOGMA-95-Filme wie *FESTEN* (Thomas Vinterberg, 1998) oder *IDIOTERNE* (Lars von Trier, 1998), die sich durch wacklige Handkameras und verpixelte, unscharfe Aufnahmen auszeichnen, betonen damit Fehler, Zufälle und Unvollkommenheiten. Diese Filme beschreibt Rombes als »first wave of digital cinema«<sup>90</sup> und versteht gerade die Fehlerhaftigkeit und Imperfektion der Digitalästhetiken als »traces of humanness«.<sup>91</sup> Entsprechend lassen sich Digitalästhetiken auf ihre Störun-

---

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

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

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

86 Ebd., S. xix.

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

88 Ebd., S. 96.

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

90 Ebd., S. 114.

91 Ebd., S. 28.

gen<sup>92</sup> befragen und Pixel, Glitches,<sup>93</sup> Lens Flares<sup>94</sup> und sonstige Unschärfen<sup>95</sup> in den Blick nehmen. Mit Hito Steyerl als ›poor images‹ bezeichnet, lassen sich die Ästhetiken des ›imperfect cinema‹<sup>96</sup> auf die Zirkulationsprozesse digitaler audio/visueller Bilder in kapitalistischen Ordnungen bringen. In dieser Argumentation werden Hochglanzästhetiken mit Hyperrealismus in Zusammenhang gebracht und unvollkommene Digitalästhetiken mit filmischem Realismus verbunden. Elisa Linseisen hinterfragt diese Annahmen jedoch und legt das komplexe Verhältnis von audio/visuellen Digitalbildern zur Wirklichkeit frei, wobei sie darlegt, inwiefern hochauflösende, prozessierte Digitalbilder »selbst Praktiken und Prozesse der Wirklichkeitserzeugung«<sup>97</sup> sind.

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

---

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

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

94 Krautkrämer (2018): Scheibenschmutz und Lens Flares.

95 Lauenburger (2019): Das Unschärfenbild.

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

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

## 1.2 Filmischer Realismus

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

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

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

100 Ebd., S. 55.

101 Ebd., S. 67.

102 Ebd.

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

---

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

104 Ebd., S. 37.

105 Ebd., S. 36.

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

## Was ist Filmischer Realismus? Eine Ausdifferenzierung

»Es gibt nicht einen, sondern viele Realismen.«<sup>107</sup>

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

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

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

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

110 Ebd., S. 326.

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

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

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

114 Ebd.

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

---

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

116 Göttel (2015): Realismus ist immer Plural.

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

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

119 Kirsten (2013): Filmischer Realismus.

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

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

### Historische Realismen

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

---

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

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

123 Ebd., S. 47.

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

Strömungen und neue Wellen wie die Neue Sachlichkeit der 1920er Jahre, der italienische Neorealismus der Nachkriegsjahre, die französische Nouvelle Vague, das Direct Cinema und das Cinéma Vérité der 1960er, die dänische DOGMA-95-Bewegung der 1990er, das Sensory Ethnography Lab der Harvard University oder auch die US-amerikanischen oder deutschen Mumblecore-Filme der 2010er Jahre – sie alle weisen teils ähnliche Ästhetiken und Praktiken des filmischen Realismus auf, wie der Rückgriff auf Laiendarsteller\*innen, improvisiertes Schauspiel, mobile Kameras oder Dreharbeiten vor Ort und unter natürlichen Lichtbedingungen,<sup>125</sup> für die sie jeweils eigene Formen und Ausprägungen finden. Gleichzeitig lassen sich Unterschiede herausstellen: der größtmögliche Verzicht auf Montage, die Verwendung von Plansequenzen und Schärfentiefe als Element eines filmischen Realismus, wie ihn Bazin<sup>126</sup> beschreibt, stehen der Verwendung von Jump Cuts entgegen, die wiederum oftmals aus der Kürzung längerer, oft improvisierter Szenen unter dramaturgischen Gesichtspunkten hervorgehen und beispielsweise bei *A BOUT DE SOUFFLE* (Jean-Luc Godard, 1960), aber auch in Mumblecore-Filmen wie *LOVE STEAKS* (Jakob Lass, 2013) Anwendung finden. Auch kann die Mobilität einer Handkamera, die spontan auf das Geschehen um sie herum reagiert, an dem sie beteiligt ist, ebenso als realistisch verstanden werden, wie eine statische Kamera, die eine vermeintlich neutrale Position der Beobachtung einnimmt. All diese Mittel können dennoch nicht als spezifische Merkmale oder gar Bedingungen eines filmischen Realismus gelten, auch wenn sie häufig in Filmen mit realistischer Ästhetik zu finden sind. Sie stellen vielmehr ästhetische Möglichkeiten und historisch etablierte Praktiken eines filmischen

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

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

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

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

---

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

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

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

130 Vgl. ebd.

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

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

## Ebenen des Realismus

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

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

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

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

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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

Mit Pantenburg lässt sich dies auf die Ebene der Bildgenese<sup>142</sup> bringen und Casetti beschreibt dies als »Ebene des filmischen Signifikanten, der eine existenzielle Verbindung zur Realität herstellt.«<sup>143</sup> Eine der »wichtigsten Begründungsfiguren [eines] medienontologischen Realismus«<sup>144</sup> ist die zuvor bereits angesprochene Indexikalität, die Annahme eines kausalen Wirklichkeitsbezugs eines filmischen Zeichens zum Objekt, die im weiteren Verlauf des Kapitels im Hinblick auf digitale Filme ausführlicher besprochen wird. Die filmwissenschaftliche Auseinandersetzung mit Indexikalität geht auf Peter Wollen<sup>145</sup> zurück, der André Bazins Text *Ontologie des photographischen Bildes* mit der Zeichentheorie von Charles Sanders Peirce in Zusammenhang bringt. Auch wenn Tom Gunning<sup>146</sup> in seiner Re-Evaluierung dieser Argumentation zwar Parallelen zwischen Bazins Realismus-Auffassung und Peirce' Indexikalität sieht, betont er die Unterschiede beider Ansätze, da der semiotische Ansatz von Peirce Film und Fotografie als Zeichen verstehe, während Bazin jedoch vor allem von der Ästhetik ausgehe. Entsprechend könne die Zeichentheorie der Komplexität von Bazins ästhetischem Ansatz und ontologischem Verständnis nicht gerecht werden.<sup>147</sup> Dennoch war die Annahme der Indexikalität des Films als Bedingung des filmischen Realismus lange Zeit prägend für die Filmtheorie, wie es sich auch in der zuvor dargelegten Bestimmung des Gegenstands der Filmwissenschaft durch Vinzenz Hediger in Form der Triade Kanon/Index/Dispositiv zeigt. Bazins Ontologie-Aufsatz endet hingegen mit dem schlichten und doch vielsagenden Satz: »Andererseits ist der Film eine Sprache.«<sup>148</sup> Darin deutet sich bereits das Wechselverhältnis von Ontologie und Ästhetik des filmischen Realismus an. So sind beispielsweise in den prägenden Realismus-Theorien von André Bazin und Siegfried Kracauer die medientheoretischen Bestimmungen stets mit einer realistischen Ästhetik verwoben.

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

---

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

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

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

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

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

147 Vgl. ebd., S. 33.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

156 Ebd., S. 220.

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

158 Ebd.

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

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

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

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

realistische Filmästhetiken doch oftmals als Bezugnahmen auf filmhistorische Realismen aus.

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

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

164 Ebd.

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

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

167 Ebd., S. 74f.

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

Über die technischen Mittel der Filmproduktion hinaus lässt sich filmischer Realismus an eine Arbeitsweise während der Filmproduktion knüpfen. Die Ästhetiken des italienischen Neorealismus, die Bazin als Mischung der Darsteller\*innen, Arbeit an Originalschauplätzen, unter natürlichen Lichtbedingungen und mit mobilen Kameras beschreibt, lassen sich somit ebenso auf eine bestimmte Arbeitsweise zurückführen. Nicht nur André Bazin spricht in diesem Zusammenhang von einer ›Haltung‹, die die Regisseure des Neorealismus ihrem Gegenstand gegenüber einnehmen,<sup>170</sup> auch für Dokumentarfilme, wie beispielsweise ethnographische Filme, spielt das Verhältnis zwischen Filmemacher\*innen und Gefilmten eine zentrale Rolle. So lässt sich filmischer Realismus über Praktiken der Zusammenarbeit beschreiben, die meist mit Schlagworten wie Kooperation,<sup>171</sup> Kollaboration<sup>172</sup> oder auch Improvisation und der Arbeit mit Laiendarsteller\*innen belegt werden und in den folgenden Kapiteln intensiver besprochen werden.

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

168 Ebd., S. 75.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

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

177 Ebd., S. 181.

178 Ebd.

179 Vgl. ebd., S. 26.

180 Vgl. ebd., S. 162ff.

181 Ebd., S. 28.

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

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

beschrieben, die auf einen »Effekt einer strukturellen Homologie von Diegese und Lebenswelt hin angelegt« ist<sup>184</sup> und sich insbesondere über die Bewegung des filmischen Bildes vermittelt.<sup>185</sup> Ähnlich wie die Indexikalität ist auch der Realitätseindruck auf medientheoretischer Ebene begründet und zielt damit auf mediale Eigenschaften, geht nicht von der Aufzeichnung, sondern von der Projektion bzw. Rezeption und der Wahrnehmung der Zuschauer\*innen aus, betrifft jedoch nicht die Ästhetiken des filmischen Realismus, da der Eindruck für sämtliche (fotorealistische) Filme gilt.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

193 Vgl. ebd., S. 51f.

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

195 Ebd., S. 166.

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

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

### 1.3 Digitaler Realismus

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

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

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

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

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

198 Vgl. ebd., S. 300.

199 Ebd., S. 295.

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

201 Vgl. ebd., S. 11.

202 Vgl. ebd., S. 10.

203 Vgl. ebd., S. 9.

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

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

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

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

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

207 Vgl. ebd., S. 28.

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

---

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

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

210 Vgl. ebd., S. 32.

211 Vgl. ebd., S. 31.

212 Ebd., S. 32.

213 Ebd.

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

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

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

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

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

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

---

216 Ebd., S. 47.

217 Ebd., S. 48.

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

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

220 Vgl. ebd., S. 81.

221 Ebd., S. 18.

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

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

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

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

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

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

---

224 Ebd.

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

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

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

228 Ebd., S. 201.

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

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

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

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

230 Ebd.

231 Ebd., S. 81.

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

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

234 Ebd., S. 103.

235 Ebd.

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

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

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

238 Ebd., S. 228.

239 Ebd., S. 227.

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

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

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

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

244 Ebd., S. 132.

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

246 Vgl. ebd., S. 32.

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

---

247 Ebd., S. 26.

248 Ebd.

249 Ebd., S. 32.

250 Ebd., S. 39.

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

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

---

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

252 Ebd., S. 5.

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

254 Ebd., S. 56.

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

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

## Ästhetiken und Praktiken des digitalen Realismus

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

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

---

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

257 Ebd., S. 98.

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

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

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

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

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

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

262 Dirk (2020): Zweifelhafte Zuschreibungen.

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

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

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

266 Ebd.

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

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

---

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

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

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

270 Vgl. ebd.

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

den Paradigmen Repräsentation und Reflexivität, Illusion und Illusionsdurchbrechung [verknüpft]«<sup>272</sup> wird. Reflexivität wird dabei prominent mit russischen Formalisten wie Dziga Vertov und Sergej Eisenstein oder auch dem modernen und postmodernen Kino<sup>273</sup> in Verbindung gebracht. »Reflexion und Selbstreferenz haben aber (zumindest) westliche Künste von Anfang an beschäftigt.«<sup>274</sup> Und auch filmischer Realismus lässt sich durchaus an Reflexivität anknüpfen, wie bereits ausgeführt wurde. Filmhistorisch stellen u.a. Dziga Vertovs Filme einen Realismus her, der die Aufnahmegерäte mitdenkt, verknüpfen die Neuen Wellen des modernen Kinos Reflexivität mit Realismus und legt das dokumentarische Cinéma Vérité seine medialen Bedingungen offen. Bereits in frühen Filmen der 1910er Jahre lässt sich ein ›proto-reflexiver‹ Realismus finden, der durch reflexive Verweise auf das realistische Potential des Mediums Film in der Narration aufgerufen wird.<sup>275</sup> Magdalena Marszałek und Dieter Mersch beschreiben einen modernen bzw. postmodernen, konstruktivistischen Realismus, der die Möglichkeit bereithalte,

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

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

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

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

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

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

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

277 Ebd., S. 19.

278 Ebd., S. 22.

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

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

---

279 Ebd., S. 23.

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

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

282 Ebd.

283 Ebd.

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

285 Vgl. ebd., S. 54.

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

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

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

---

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

288 Ebd., S. 53.

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

290 Ebd., S. 181.

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

---

291 Vgl. ebd.

