

Fazit: Digitalästhetiken des filmischen Realismus

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Epilog

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

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

² Čákanyová (2020): FREM.

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

3 Ebd.

4 Čákanyová (2023): Postkarten für die Zukunft.

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

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

