

aus dem Geiste der Abweichung; denn keineswegs – wie man erwarten möchte – war die Theorie der Vererbung aus der Beobachtung von Ähnlichkeiten, aus dem Befund der Konstanz der Arten entstanden: »Die beunruhigenden und zu neuen Forschungen Anlass gebenden Erscheinungen waren vielmehr die veränderlichen Muster und Prozesse, die das Leben auf einer Ebene unterhalb der Arten kennzeichnen: Krankheiten, Monstrositäten und andere individuelle Abweichungen von der Norm.« (216) Der Germanist Helmut Müller-Sievers schreibt über die Rotation: »Was sich dreht, ist lebendig [...]« (227) Dass die Drehung nicht mit den in der Newtonschen Mechanik besonders beachteten geradlinigen Bewegungsmodellen berechnet werden konnte, machte sie zu einem wichtigen Baustein der romantischen Naturphilosophie. Die Entwicklung der Theorien der Schraube von Kant bis zur modernen Drehbank skizziert Müller-Sievers bis zu dem Punkt, an dem in der modernen Schraubentheorie der Unterschied zwischen »geradliniger und runder Bewegung aufgehoben« (235) wird. Thomas Brandstetter schließlich zeigt den Streit zwischen Vitalisten und Mechanisten im Lichte der flüssigen Kristalle, die der Physiker Otto Lehmann zu Beginn des 20. Jahrhunderts in vielen öffentlichen Vorführungen – auch mithilfe des Kinematographen – der verwunderten Mitwelt zur Schau stellte. Die »Lebendigkeitseffekte« (246ff.) sind dabei von entscheidender Bedeutung; denn sie garantieren den Anschein der Lebendigkeit, der das »Als-ob«, die Fiktionalität der wissenschaftlichen Beschreibung eingeschrieben ist. Die Medialität der wissenschaftlichen Präsentation spielt dabei eine entscheidende Rolle, denn »[d]amit die ›scheinbar lebenden Kristalle‹ als Analogien zu Lebewesen verwendet werden konnten, mussten sie eben doch ›leben‹ – auch wenn leben hier nicht mehr war als der ästhetische Effekt einer Medientechnik.« (249)

Insgesamt ist der Band geprägt vom hohen Niveau der einzelnen Beiträge, die jedoch allzu oft als Skizze auftreten. Sympathischer sind die Arbeiten, bei denen der Gegenstand so gewählt ist, dass er tatsächlich behandelt werden kann. Die kurzen, die einzelnen Sektionen einleitenden Texte der Herausgeber helfen, die teilweise stark divergierenden Studien in einen nachvollziehbaren Gesamtzusammenhang zu stellen. Dass Kants Präsenz nicht wirklich überall sichtbar oder auch nur spürbar ist, tut der Qualität des Bandes insgesamt keinen Abbruch, im Gegenteil: Der eigentliche Gegenstand ist die *vita aesthetica*, zu der hier inspirierendes, aber keinesfalls abschließendes gesagt wird. Bedauerlich erscheint jedoch, dass die biologische Position nicht stärker Beachtung findet, hier wäre ein darauf allein ausgerichteter Beitrag wünschenswert gewesen, wenn auch die Herausgeber schon früh erklären, dass dies in der Wissenschaftsgeschichte ausführlich beschrieben sei (vgl. 9).

Pascal Nicklas

Daniela Kloock (Hg.): *Zukunft Kino. The End of the Reel World*. Marburg (Schüren) 2008. 349 S.

Spätestens seit James Camerons Science Fiction-Film *Avatar* (2009) ist die ›digitale Revolution‹ wieder in aller Munde. Dabei spielt nicht zuletzt der erneute, gegenüber älteren Versuchen dank digitaler Möglichkeiten technisch verbesserte Versuch einer Etablierung des 3D-Kinos eine wesentliche Rolle. Entsprechend scheint sich das Jahr

2009 als das Jahr zu erweisen, in dem die neue digitale 3D-Technik ihren (vorläufigen?) Siegeszug feiern konnte.²⁷ Angesichts solcher Entwicklungen mag sich in der Tat die Frage stellen, ob man von einer Revolution des Kinos »unter dem Vorzeichen der Digitalisierung der Filmbilder« (9) sprechen kann und muß. So lautet zumindest die Ausgangsfrage, die die Film- und Medienwissenschaftlerin Daniela Kloock in der Einleitung zu dem von ihr herausgegebenen Sammelband *Zukunft Kino. The End of the Reel World* formuliert.

Es mag als bezeichnend erscheinen, daß der Untertitel des Bandes nicht mit einem Fragezeichen versehen ist, somit weniger als (offene) Frage denn vielmehr als gesetzte Aussage zu verstehen ist. Der Tenor des Bandes scheint klar: es ist keine Frage, ob der alte, d.h. analoge Film – und mit ihm die Filmrolle (engl. *reel*) – verschwinden wird, sondern allenfalls, wie sich dieser Wandel vollziehen und zu welchen „[n]eue[n] Techniken des Sehens und Erzählens“ (ebd.) er führen wird. Das Buch, um das herum sich mittlerweile zusätzlich eine Internetseite (URL: www.zukunftkino.com) entwickelt hat, vereint dabei neben Beiträgen von Film- und Medienwissenschaftlern sowie Filmpublizisten auch solche von Informatikern, Psychiatern, Schriftstellern und nicht zuletzt Filmemachern selbst. Der Band ist inhaltlich in verschiedene Kapitel gegliedert, die jeweils mehrere Beiträge zusammenfassen: ausgehend von einem technikhistorischen Überblick (Kapitel 1) wendet sich Kapitel 2 der Lust am Sehen und Kapitel 3 der Veränderung der Wahrnehmung im Zeichen der Digitalisierung zu. Das vierte Kapitel fokussiert die Schnittstelle von Kinofilmen und Computerspielen, während sich das fünfte Kapitel mit den durch die Digitalisierung induzierten Veränderungen des Kinos als Institution und Erlebnisort auseinandersetzt. Der Band wird abgeschlossen durch vier Interviews mit Filmschaffenden (Kapitel 6).

Zum Auftakt des Bandes liefert Gundolf S. Feyermuth unter dem Titel ›Cinema Revisited – vor uns nach dem Kino: Audiovisualität in der Neuzeit‹ (14–40) einen Abriss der Geschichte »der Industrialisierung medialer Produktion« (22). Dabei geht er vom Gedanken aus, daß – während der analoge Film stets »Realitätsspuren« speicherte (24) – der digitale Film »indexikalischer Realität prinzipiell« entbehre (28), die Bilder im digitalen Zeitalter damit »arbiträr veränderbar« seien (15). Feyermuth sieht dies nicht als Makel, sondern als Chance an, ermögliche die Digitalisierung dem Film doch zu einem »digitalen Transmedium« zu werden, das »die harten medialen Grenzziehungen zwischen den Varianten visueller, auditiver und audiovisueller Produktion« aufhebe (ebd.). Thomas Elsaesser (›Das Digitale und das Kino. Um-Schreibung der Filmgeschichte‹, 43–59) gibt dagegen zu bedenken, daß im Kino die Digitalisierung die Art, »wie wir als Zuschauer und Benutzer mit diesen Bildern umgehen«, noch nicht nachhaltig verändert habe (46). Es seien vielmehr das Computerspiel und, mehr noch, das Mobiltelefon und der *iPod*, die unsere medialen Gewohnheiten beeinflusst haben (46f.)

27 Neben Camerons *Avatar* zählen zu den Filmen des Jahres 2009, in denen die neue digitale 3D-Technologie zum Einsatz kam, u. a. das Remake *My Bloody Valentine* sowie die Animationsfilme *Ice Age: Dawn of the Dinosaurs* und *Up* (2009). Für einen ausführlichen Überblick über die neue digitale 3D-Technik vgl. Ben Walter: *The Great Leap Forward*. In: *Sight and Sound* (NS) 19 (2009), Nr. 3, 38–43. Vgl. auch Albert Gasteiner: *Liegt für die Kinobranche die Zukunft in der dritten Dimension? Das 3-D-Kino kämpft trotz langer Tradition noch immer mit vielen ungelösten technischen Problemen*. In: *Neue Zürcher Zeitung*, Nr. 154, 04.07.2008, Dossier, B 2.

- eine Auffassung, die auch Peter Glaser teilt: dieser sieht in Computerspiel und *iPod* die eigentliche Bedrohung für das Kino (89). Elsaesser schlägt vor, die gegenwärtigen digitalen Bildspektakel »durch die Linse des frühen Kinos« - und das heißt als ein »Kino der Attraktionen« - zu betrachten (48). Das erste Kapitel wird abgeschlossen durch den Beitrag von Peter C. Slansky, der unter dem Titel »Der Weg zum digitalen Kino« (61-76) eine »[k]leine Technologiesgeschichte des Kinos« (63-70) präsentiert und betont, daß die einzige wirkliche »Revolution« in der Filmgeschichte die Einführung des Tons gewesen sei (83). Mit der Digitalisierung erlebe das Kino nun eine zweite Revolution, die sich aber weniger auf Seiten der Produktion als vielmehr der Distribution abspiele.²⁸

Während die Aufsätze des ersten Kapitels einige interessante Fragestellungen zumindest anreißen, gehört das zweite zu den argumentativ schwächsten des Sammelbandes. Der Beitrag von Norbert Grob (»Von der Verzauberung. Prolegomena zur Dezentrierung in/zwischen filmischen Bildern«, 95-109) geht insofern am Thema vorbei, als er nichts mit der Frage nach dem Kino im digitalen Zeitalter zu tun hat. Auch Elisabeth Bronfens Aufsatz »Ein fragiler Zeitraum. Die nächtliche Medialität von Kino« (111-123) trägt wenig zur Debatte bei, außer der sicherlich richtigen Feststellung, daß die Zukunft des Kinos wesentlich am »Fiktionalitätspakt mit dem Zuschauer« hänge. Ebenso sperrig wie der Titel (»Wie es möglich ist, von einem digitalen Riesenaffen berührt zu werden - Blockbusterkino, CGI und die Essenzen des Films«, 125-143) ist auch der Inhalt des Essays von Herbert Schwaab, der den Eindruck einer (stilistisch wenig eleganten) zitathaften Aneinanderreihung von Positionen und Feststellungen dritter hinterläßt. Lediglich dem Schriftsteller Peter Glaser gelingt es zu Beginn des Kapitels, einige spannende Fragen zur »Kinoseele« (81-93) anzureißen, wobei der Beitrag einer gewissen argumentativen Ambivalenz nicht entbehrt. Einerseits spricht Glaser von »Materialpornographie« und meint damit, daß »die Objekte der analogen Welt [...] im Computer zu perfekten Oberflächen entkernt« werden (82). Andererseits vermag er angesichts »immer überzeugendere[r] synthetische[r] Bilder« keinen Verlust der »Aura des Kinos« zu erkennen; diese Angst beruhe allein »auf einer Verwechslung zwischen Simulation und Animation. Während Simulation auf die möglichst perfekte Wiedergabe von Wirklichkeit aus ist, erzählt Animation Augenmärchen.« (90)

Auch Kapitel drei umfaßt nur wenig überzeugende Diskussionen. Siegfried Zielinski (»Miniatur. Zum Kino als Zeitmaschine«, 144-187) sieht das Kino aufgrund der technischen Disposition der analogen Projektion nicht zu Unrecht als eine - im metaphorischen Sinne - »Zeitmaschine par excellence« (151) an, seine Folgerung *vis-à-vis* der Digitalisierung gleitet dann indes ins Esoterisch-Spekulative ab: »Das Kino der Zukunft wird allerdings in einem noch weit radikaleren und umfassenderen Sinn als alle bisherigen medialen Zwischenstufen Zeitmaschine sein: ein technisches Sachsystem nämlich, das es ermöglicht, nicht nur mit der Einbildungskraft in der Zeit zu reisen, sondern mit den Körpern. Wobei diese Körper biologisch nicht mehr mit denjenigen identisch sein werden, die uns heute vertraut sind.« (152) Nicht weniger esoterisch-

28 Für eine einigermaßen ausführliche kritische Darstellung der Veränderungen aufgrund einer künftigen rein digitalen Distribution von Kinofilmen und der in ihr lauernden Gefahr eines Autonomieverlusts der Kinobetreiber gegenüber den großen Hollywood-Studios vgl. Birgit Heidsiek: Das Ende des Kinos, wie wir es kennen? Fragen zum Eintritt des Kinos ins digitale Zeitalter. In: Neue Zürcher Zeitung, Nr. 154, 04.07.2008, Dossier, B 1.

spekulativ mutet der Beitrag von Georg Seeßlen (›Orbus Pictus – Oder warum Bilder kein Gegenüber mehr sind‹, 169-185) an, der im übrigen viel zu lang und argumentativ redundant geraten ist. Lediglich der Beitrag von Hinderk M. Emrich und Bert te Wild (›Film entsteht im Kopf‹, 157-167), die wahrnehmungsphysiologische, neurobiologische und philosophische Ansätze verbinden, überzeugt durch Sachlichkeit. Die beiden Fachärzte für Psychiatrie sehen in den (digitalen) Filmbildern vor allem eine Gefahr für das zuschauende Subjekt in Form eines imaginativen Solipsismus: »Durch die Dominanz technisch erzeugter äußerer Bilder, die kontextlose Subjekte regelrecht überfallen und dominieren, kann sich das Verhältnis zwischen Spontanität und Perzeptivität zu Ungunsten subjekteigener imaginativer Kräfte verschieben.« (163)

Die Beiträge des vierten Kapitels widmen sich – mehr oder weniger – dem Verhältnis von Kino bzw. Film und Computer(-spiel). Unter dem Titel ›Der Traum vom Holodeck. Über schwindende Grenzen zwischen Spiel und Film‹ (189-207) weist Tobias Moorstedt darauf hin, daß sich die Computerspiel- immer mehr der Filmindustriearanche angenähert habe: wie letztere sei jene mittlerweile »durch Blockbuster-Budgets, Sequel-Sucht und [der] Abwesenheit einer lebendigen Independent-Szene« geprägt (193). Zwar betont auch Moorstedt, daß die digitalen Medien unser Verständnis für Geschichten nachhaltig veränderten; zugleich zeigt er sich jedoch kritisch gegenüber dem vermeintlichen Vergnügen aus einer gesteigerten Immersion eines hypothetischen Holodeck-Erlebnisses (204). Katrin Wehn (›Film und Game Technology. Machinima als Medienschnittstelle‹, 209-219) erläutert die Produktion von Amateurfilmen mittels Computerspielen, bleibt dabei aber ausschließlich deskriptiv und vermag damit kaum Impulse zur Debatte beizutragen. Lediglich der letzte Beitrag des Kapitels, ›Patchwork der Pixel. Zu den Folgen der Digitalisierung für die Filmästhetik‹ (223-233), von Susanne Weingarten lädt zum Weiterdenken ein. Ausgehend von der These, daß die Digitalisierung zu einer Veränderung der »Grundlagen des filmischen Produktionsprozesses« führe, stellt sie fest, daß sich der Film in Zeiten von *CGI* (*Computer Generated Imagery*) weg von einer photographischen, hin zu einer graphischen (223), mehr noch bildenden Kunst entwickle – und folgert daraus, »dass deren Fokus [...] nicht auf der chronologisch strukturierten Narration liegt« (226).

Weingartens Beitrag stellt damit die Brücke zum fünften Kapitel her, insbesondere zum Beitrag des englischen Regisseurs und Experimentalkünstlers Peter Greenaway (›Das Kino neu erfinden‹, 275-286²⁹), der ganz ähnlich argumentiert: Greenaway betont, der Film müsse sich von der Kamera als bloßem Aufzeichnungsinstrument verabschieden und statt dessen zu einer Form der Malerei werden (282). Auch die narrative Form des Films müsse sich verändern. Dabei führt er sein eigenes Projekt *Tulse Luper Suitcases* (2004) als Beispiel dafür an, wie die Erzählung »durch Zusatzinformationen, Aufzählungen und Nebenhandlungen fragmentiert« und »die konventionelle narrative Kontinuität« aufgebrochen wird (278). Für Daniela Kloock (›Heiß oder kalt? Mit Marshall McLuhan im Kino‹, 245-257) hängen solche »neue[n] ästhetische Formen, offene[n] Storys, unkonventionelle[n] Erzählstrategien« eng mit neuen Formen der »Interaktivität und Immersion«, die durch »Mischformen zwischen Kino und Computer« aufgekommen sind, zusammen (252). Allein, dies mag wenig zu überzeugen. Kloock, Weingarten wie auch Greenaway verkennen, daß lange vor der ›digitalen Revolution‹

29 Greenaways Beitrag ist ein gekürzter Wiederabdruck seines Artikels ›Zukunftskino‹ in *Lettre International* 72 (2006), 78-84.

und den postmodernen Erzählexperimenten *à la* Tarrantino, González Iñárritu, Nolan oder Tykwer fragmentarisches Erzählen im Film erprobt wurde: denken wir nur an Richard Lesters *Petulia* (1967) oder Nicolas Roegs *Bad Timing* (1980). Vielmehr ist Tom Tykwer, der in den Autorengesprächen zu Wort kommt (»Die Präsenz der Bilder«, 325–331), zuzustimmen, der darauf verweist, daß die Freiheit nicht erst mit der digitalen Technik Einzug gehalten hat: »Ich würde mal sagen, seit den 60er Jahren kann man eigentlich alles machen.« (329) Daneben umfaßt das fünfte Kapitel einen völlig unkritischen und pathetischen Beitrag von Wolf Siegert (»Das Licht geht aus. Im Licht-Spiel-Haus«, 259–273), der das Kino der Zukunft in der Interaktion des Zuschauers sieht (271). Demgegenüber warnt Klaus Rebensburg (»Digitalisierung und Film. Chancen für neue Erlebniswelten?«, 237–243) vor einer »Kultur der grenzenlosen digitalen Beliebigkeit« (240).

Der Band schließt mit vier Interviews mit Filmschaffenden. Während Benedikt Neuenfels (»Über das Geheimnis der Aneinanderreihung von Filmbildern«, 291–299) der neuen digitalen Technik eher skeptisch gegenübersteht, da ihr der »spirit« des analogen Mediums fehle (292f.), betont Edgar Reitz (»Der Film verlässt endlich das Kino«, 313–323) die neuen Möglichkeiten, die sich mit der Digitalisierung aufgetan haben, betont aber: »Keine digitale Technik erspart uns die sorgfältige künstlerische Planung während der Herstellung eines Films.« (324) Christoph Hochhäusler (»Im Rauschen der Nacht zeigt sich das Digitale«, 301–311) unterstreicht als einer der wenigen, daß die Änderungen durch die Digitalisierung gar nicht so garvierend seien, und gibt – völlig zu Recht? – zu bedenken: »Grundsätzlich ist eine digitale Aufnahme immer noch Fotografie. Alles, was sich ändert, ist der Datenträger am Schluss, das Speichermedium.« (304) Auch der Einfluss digitaler Techniken auf die Erzählstruktur werde überschätzt, wie Tykwer abschließend argumentiert. Was keiner der anderen Beiträger in seinem bzw. ihrem Opti- bzw. Pessimismus ob des Vormarsches digitaler Techniken erkannt bzw. benannt hat, ist der Konservatismus des Zuschauers, der sich vielleicht weniger eine gesteigerte Interaktion, als vielmehr narratives Vergnügen wünscht, das unabhängig von der Technik – sei sie nun analog oder digital – möglichst gut vermittelt werden soll. Tykwer bringt es auf den Punkt: »Wir sehnen uns im Kino vor allem anderen nach einer bestimmten narrativen Kraft.« (330)

Insgesamt fällt der Band trotz – oder gerade wegen? – seines Umfangs wenig überzeugend aus. Die Beiträge sind zum Teil argumentativ redundant, oft unscharf, und gehen in einigen Fällen auch an der Fragstellung vorbei. Auch die ansprechende Optik des Buches macht diese inhaltlichen Schwächen nicht wett, zumal die zahlreichen Abbildungen kaum in die Argumentation eingebunden werden und somit zu bloßen Illustrationen verkommen. Eine wirkliche Antwort auf die Frage nach der Zukunft des Kinos wird also nicht geliefert – was zum Teil deswegen nicht gelingt, weil die argumentative und begriffliche Trennung von Film (als Medium) und Kino (als Institution) oft verschwimmt. Die Folgen der Digitalisierung für beide sind sicherlich durchaus unterschiedlich zu bewerten.

Keyvan Sarkhosh