

Daniela Kloock (Hg.)

ZUKUNFT KINO

THE END OF THE REEL WORLD

SCHÜREN

INHALT

VORWORT

8

KAPITEL 1

BILD(ER)MASCHINEN, ILLUSIONS-RÄUME UND IHRE GESCHICHTE(N)

- 14 **GUNDOLF S. FREYERMUTH**
Cinema Revisited – Vor und nach dem Kino:
Audiovisualität in der Neuzeit
- 42 **THOMAS ELSAESSER**
Das Digitale und das Kino – Um-Schreibung der Filmgeschichte?
- 60 **PETER C. SLANSKY**
Der Weg zum digitalen Kino

KAPITEL 2

DIE LUST FILME ZU SCHAUEN

- 80 **PETER GLASER**
Kinoseele
- 94 **NORBERT GROB**
Von der Verzauberung – Prolegomena zur Dezentrierung
in/zwischen filmischen Bildern
- 110 **ELISABETH BRONFEN**
Ein fragiler Zeitraum: Die nächtliche Medialität von Kino
- 124 **HERBERT SCHWAAB**
Wie es möglich ist von einem digitalen Riesenaffen berührt
zu werden – Blockbusterkino, CGI und die Essenzen des Films

KAPITEL 3

DER BRUCH IN DER WAHRNEHMUNG

- 146 **SIEGFRIED ZIELINSKI**
Miniatur zum Kino als Zeitmaschine
- 156 **HINDERK M. EMRICH und BERT TE WILDT**
Film entsteht im Kopf
- 168 **GEORG SEESSLEN**
Orbus Pictus oder warum Bilder kein Gegenüber mehr sind

KAPITEL 4

DER POLYMORPHE FILM

- 188 **TOBIAS MOORSTEDT**
Der Traum vom Holodeck – Über die schwindenden Grenzen
zwischen Spiel und Film
- 208 **KARIN WEHN**
Film und Game Technology – Machinima als Medienschnittstelle
- 222 **SUSANNE WEINGARTEN**
Patchwork der Pixel – Zu den Folgen der Digitalisierung
für die Filmästhetik

KAPITEL 5

DIGITALES KINO ALS ERLEBNISMODELL DER ZUKUNFT

- 236 **KLAUS REBENBURG**
Digitalisierung und Film – Chancen für neue Erlebniswelten?
- 244 **DANIELA KLOOCK**
Heiß oder kalt? Mit Marshall McLuhan im Kino
- 258 **WOLF SIEGERT**
Das Licht geht aus im Licht-Spiel-Haus
- 274 **PETER GREENAWAY**
Das Kino neu erfinden

KAPITEL 6

GESPRÄCHE MIT FILMEMACHERN

- 290 **BENEDICT NEUENFELS**
Über das Geheimnis der Aneinanderreihung von Filmbildern
- 300 **CHRISTOPH HOCHHÄUSLER**
Im Rauschen der Nacht zeigt sich das Digitale
- 312 **EDGAR REITZ**
Der Film verlässt endlich das Kino
- 324 **TOM TYKWER**
Die Präsenz der Bilder

ANHANG

- 333 Autorinnen/Autoren/Filmmacher
- 338 Index
- 348 Danksagung und Bildnachweis
- 349 Impressum





Und ähnlich wie bei den Physikern, die in immer neue Tiefenschichten der subatomaren Welt vordringen, ohne dass sich ein Ende abzeichnen würde, entzieht sich jene winzige Instinktreaktion ihrer Auflösung, die uns augenblicklich klarmacht, dass es sich bei dem, was wir sehen, nicht um

ein biologisches Wesen handelt, nicht um etwas Beseeltes. Früher haben Kunst und Magie die Menschen in Erstaunen versetzt, heute ist es Technik. An den Hochgraden moderner Spezialeffekte bestaunen wir nicht mehr das Übersinnliche, sondern die meisterliche Methodik im Verbergen der Tricks, die das scheinbar Unmögliche möglich machen. Es ist ein zutiefst erotisches Spiel, das unsere Neugierde herausfordert. Mit seinen Bezauberungen versucht das Kino uns zu verführen, wahr und falsch ebenso für eins zu nehmen wie echt und künstlich. Diese Bezauberungen stehen in einer langen Tradition. So entstand etwa mit dem Terminator, einem Wesen, das sich aus flüssigem Metall immer neu transformiert, ein duales Bild der alchemistischen Träume des Mittelalters: Gold zu erzeugen und den Homunculus, beides in einem. Heute sitzt Merlin, der Magier, als Programmierer vor der Monitor-Kristallkugel und lässt, wie seit Jahrtausenden in der Zauberei üblich, mit Hilfe eines kryptischen Brimboriums von Beschwörungsformeln (die nun Programmiersprachen heißen) Schemen und Tele Visionen auf der Glasfläche erscheinen und Wundersames wahrnehmbar werden. Ein leuchtender Vektor führt direkten Wegs von den ältesten Feuern der Menschheit zu den spezialeffektfunkelnden Bildschirmen und Leinwänden der Kinomoderne.

Paul Wegener in: DER GOLEM; WIE ER IN DIE WELT KAM
(D,1920) – Vorbild für alle späteren »künstlichen« Filmfiguren,
ganz gleich ob sie King Kong oder E.T. heißen.





MATRIX RELOADED: »Der Magier kann ins Innere des kalten Feuers fassen...«



6. Mit dem elektrischen Strom wurden im 19. Jahrhundert die Eigenschaften des Feuers arbeitsteilig. Getrennt in Funktionseinheiten wie Glühbirne (Licht), Herd (Hitze) und Bildmedien (Verwandlungskraft), haben wir mit dem wohin auch immer projizierten Bild die derzeit differenzierteste Methode der Beherrschung des Feuers vor uns. Denn was ist eine Leinwand anderes als ein Ofenloch, in dem ein kaltes Feuer flackert? Die tiefe Faszination ist daran noch zu spüren, die einen seit jeher ins Feuer starren lässt. Die Visionen, die das alte Feuer in der Großhirnrinde aufflackern lässt, werden heute vorgefertigt eingespielt, beruhigend durch ihre brillante Konturschärfe und ohne die Angst vor dem Ungeformten, die noch aus den rohen Flammen schwadet.

Der programmierende Magier kann ins Innere des kalten Feuers fassen, ohne sich zu verbrennen. Aber auch ihn bedroht die kühle Gefühllosigkeit des Unverwundbaren. Erst wenn er, wie der Highlander, sich als Sterblicher unter die Sterblichen begibt, kann sich Dramatik entfalten. Der Rechner kontrolliert hierzu noch das Glühen des Bildfeuers, jeden einzelnen Funkenpixel. Aus diesem neuen Feuer ist die Hitze verschwunden, wir fühlen nur noch, wie hellauf begeistert wir sind. Und wie eh und je spüren wir dieses Heimweh nach dem Universum, diese Sehnsucht nach dem Ganzen. Film, das Universum aus Licht, das nur auf den Projektionsflächen und in unserer Vorstellung existiert, ist ein Versuch nach dieser Heimat hin. Früher war die Nacht Fluchtraum, in den sich die Müdigkeit zurückzog; sie wurde vom elektrischen Licht verscheucht. Es bildete sich eine neuzeitliche Form der Erschöpfung aus, eine Unruhe, Nervosität; zugleich war dies die Geburtsstunde des jugendlichen Nachtlebens, das



seither irrlichternd über den Planeten flackert. Und während die Jugend nach dem verlorenen Paradies sucht, erzählt im Kino das Licht die Geschichten der Welt.

7. Der Versuch zu bestimmen, worum genau es sich bei dem handeln könnte, das nun zu schwinden scheint, führt zu weiteren Ambivalenzen. Nicht nur, was die Identifikation mit Filmfiguren angeht (reale oder rechnergestützte), tauchen Antipoden auf. Auch die Vorstellungen von filmischem Geschichtenerzählen, von Action und dramatischem Fortlauf, sehen wir in einer Anzahl von Gegenteilen verneint. Kino, heißt das, ist genausogut ohne jedes Spektakel machbar. Aus dem Fernsehen bekannt ist das Extremgenre der Nachtlückenfilme, mit denen die Sendeanstalten ab den späten 1980er Jahren zu überraschen begannen. Filme an den Grenzen zur Ereignislosigkeit, Bahnfahrten, Aquarien, die Film gewordene Haltung des Walkman-Nutzers, der zehn Jahre zuvor auf den Plan getreten war – musikeuphorisierter Held in einem fortdauernden Film ohne Drehbuch.

Portables Kinolebensgefühl und Anti-Action haben in ihren modernisierten Formen deutlich an Macht gegenüber dem herkömmlichen Kino gewonnen. Mit dem iPod lässt sich nun der Soundtrack einer ganzen Videothek in der Westentasche mitführen, und Videospiele schätzen längst Titel wie *Grand Theft Auto III*, die neben den üblichen Handlungspfaden die Option anbieten, die Story zu ignorieren und einfach eine Weile nichts zu tun.

Der Stellenwert von Videospielen gegenüber dem Kino hat sich in den letzten Jahren deutlich geändert, vor allem auch, was formale Experimentierfreude und die Einführung neuer



um grelle Lichtblitze und rasselnde Metallringe dehnt bis zum Schluss und Hinweise zwischen-durch abbricht – durch Modulation in den Bildern, durch Verlagerung zwischen den Einstellungen. Auch im Film noir ist die Verzauberung durch Leere in/zwischen den Bildern also ein ästhetischer Effekt, der inszeniert ist, um vorgegebene Linien einer Geschichte aufzubrechen und tendenzielle Entwicklungen des Konflikts umzukehren und zu dezentrieren. Oder anders herum: ein Effekt, dem es gelingt, visuelle Elemente zu leeren und so konventionelle, feste Formen radikal in Frage zu stellen.

4. NEW HOLLYWOOD

Eine kurze Ergänzung zum amerikanischen Kino: ein Hinweis auf ein ganz anderes Hollywood, Ende der 1960er, Anfang der 1970er Jahre. Einerseits ist dieses neue Kino thematische und stilistische Erneuerung, eine Bewegung, die, wie Robert Phillip Kolker erläuterte, die Traditionen des Hollywood-Kinos und »die grundlegenden Muster des amerikanischen Filmemachens als Untersuchungsgegenstand« genutzt habe.¹³

Andererseits ist es Kritik am *American Dream* und gleichzeitig *rewriting* dieses Traums, allerdings gefiltert durch die Skepsis der jungen Filmemacher aus Europa. New Hollywood impliziert, wie Manny Farber formulierte, »eine respektlose Einstellung zur Geschichte, automatisches Misstrauen gegenüber Soldaten, Polizisten, Präsidenten, und – parallel zum Hang für oder gegen bizarre Americana – ein Insistieren auf der Idee, dass die Menschen dem Einfluss von Mythen, Klischees, Medien, Ansichtskarten, Tagebüchern, Home Movies, Briefen etc. nicht entrinnen können«.¹⁴

Robert Altman beispielsweise dreht von Anfang an Filme der Ambivalenz und des Zwiespalts. Immer muss für ihn transparent werden, wie überholt die alten, gängigen Formen sind. Das Übliche (= die konventionellen Regeln fürs Erzählen) nimmt er als Ausgangspunkt, von dem aus er seine Stoffe zu überprüfen und verändern sucht – und dann nimmt er Reißaus und »verschiebt« seine visuellen Arrangements in eine andere, oft in die entgegengesetzte Richtung. Das Historische deshalb: kritisch; das Mythische: aufklärerisch; das Gesellschaftliche: karnevalesk.

Das garantiert keine klareren Positionen und auch keine besseren Antworten, nur andere Perspektiven und irritierende Anordnungen. Das Gewohnte wird wieder fremd, das Geschlossene brüchig und offen. So gelingt es Altman, neben der Erzählung eine neue Sicht auf eine ungewöhnliche Figur, einen ungewöhnlichen Schauplatz, ein ungewöhnliches Thema durchschimmern zu lassen. Altman ist stets auf Dezentrierung aus, auf Abschweifung, Gegenzug, Umweg, Verschiebung, Widerspiel, Zickzack. Wobei er die malerische Komposition strikt meidet, die nachhaltige Impressionen auslöst, er sucht eher das Linkische im Visuellen, um das Übliche zu sprengen und darüber hinauszuweisen. Er folgt damit der Maxime von Paul Klee, der für sich und seine Mitstreiter bereits in den 10er Jahren des 20. Jahrhunderts formulierte,

»Für einen guten Film braucht man nur ein hübsches Mädchen und eine Pistole« (Jean-Luc Godard) –
Jane Greer in *OUT OF THE PAST*



Reflexion über das Kino
als nächtliches Medium
SUNSET BOULEVARD
(USA, 1950)

helle und dunkle Streifen auf. Aus diesen bildet sich wie ein Chaosmos (Samuel Beckett)⁸ jener Tag heraus, an dem die eigentliche Geschichte begann. In deren Mittelpunkt steht ein von Gloria Swanson gespielter, in Vergessenheit geratener Stummfilmstar, Norma Desmond. Die einstige Filmdiva erhält eine neue Gegenwärtigkeit in ihrem *grim sunset castle*. An diesem künstlich beleuchteten Ort, der einer Nacht im Tag gleichkommt, wird nicht nur der Alltag ausgeblendet, sondern er funktioniert auch als realisierter Kinoraum. Abends lässt Norma eine Leinwand herunter und genießt zusammen mit Joe Gillis ihre Auftritte als junge Schauspielerin. Um das Geisterhafte beider Filmgestalten hervorzuheben – der jugendlichen Schönheit auf der Leinwand und der im Dunkel sie bewundernden Zuschauerin –, lässt Billy Wilder in einem ironischen Kommentar zum Kino als nächtlichem Medium beide wie Doppelgänger voreinander in Erscheinung treten. Zudem betont die Abdunkelung des Wohnzimmers, was für die gesamte Erscheinung einer Filmdiva zutrifft: Sie existiert nur als Lichtgestalt – einem Filmbild *gleich* und *als* Filmbild –, die sich gegen jenes Dunkel absetzt, das sie zugleich auch bestimmt.

Von Anfang an hatte Joe diesen Star, der selbst um den Preis der Umnachtung an seine Zukunft als Filmdiva glaubt, mit einer Schlafwandlerin verglichen, die man aus dem gefährlichen Wachtraum ihrer verlorenen Karriere nicht aufwecken darf. Als Chiffre für die resolute Überlebenskraft des Kinos erweist Billy Wilders nächtliche Prinzessin ihre absolute Souveränität in der Ausschließlichkeit, mit der sie ihr Dasein und ihre Erscheinung in eins setzt. Sie zieht alle in ihre Dramaturgie und bringt dabei den dunklen Kern ans Licht, der der Traum- und Starfabrik Hollywoods innewohnt. Nur wenn man wie Norma völlig in dem erträumten *celluloid self* aufgeht und an dieser geisterhaften Präsenz als Modus der Selbstvergegenwärtigung stur festhält, stellt man ein zeitloses Startum sicher.

Wenn Joe treffend bemerkt, man dürfe Schlafwandler nicht wecken, übersieht er, worin für den Zeitraum der Aufführung auch der Zauber des Kinos liegt: Normas traumartige Inszenierung ihres Startums ist so resistent gegen den Einbruch eines ihn störenden Lichts, dass sie gar nicht aufwachen kann. Nachdem Joe den Ort ihres allumfassenden privaten Kinos verlässt, flüstert sie ihm nach: »No one ever leaves a star, that's what makes one a star«. Dann folgt sie ihm mit ihrem Revolver. Denn sie ist bereit, alles zu tun, um sich die Zukunft ihres fragilen Daseins zu sichern. Joes Erwachen aus einem Zustand, den man sowohl mit einem Schlafwandel wie auch dem Beiwohnen einer Filmvorführung vergleichen kann, führt somit nicht zu ihrem, dafür aber zu seinem Absturz, genauer zu jenem tödlichen Sturz in den erleuchteten Swimmingpool, nachdem er von ihren Schüssen getroffen wurde.

Mit diesem fatalem Sturz in die Leere eines reinen Lichts ist Joes Erzählstimme an den Ausgangspunkt der Geschichte zurückgekehrt. Und: Dieser zweite Anblick seiner Leiche im Swimmingpool bezeugt die Kosten der Verzauberung durchs Kino. Jedoch nicht nur die fatale Geschichte einer gegenseitigen Umnachtung ist ans Licht gekommen, die den Zuschauenden als Komplizen mit einbezogen hat. Es ist auch ein Film entstanden, dessen Reflexion über das Kino als nächtliches Medium eine weitere Schattenzone ausleuchtet. Hat sich der Erzähler im tragischen Opfer seiner Geschichte aufgelöst, liegen auch die vampiristischen Züge des Startums – von der dieser Noir-Blick auf Hollywoods *celebrity*-Fabrik zehrt – in der

»Können Sie sehen, nur
weil Sie Augen haben?«
MINORITY REPORT



Wir sind alle sehr kultiviert, auch über die Sprachgrenzen hinweg, wenn es darum geht, Texte zu verfassen, zu verwenden und zu rezipieren, ganz gleich, ob in schriftlicher oder gesprochener Form. Unsere Bildungssysteme basieren darauf, dass sie störrischen Kindern die Buchstaben des Alphabets mit Gewalt eintrichtern und betonen, wie wichtig es sei, möglichst viele Wörter zu verstehen. Jugendliche verfeinern ihre Lesemethoden, und Erwachsene perfektionieren sie durch ständige Praxis. So findet überall auf der Welt ein systematischer, universeller Akt der Bildung statt. Der Mensch besitzt eine Zunge. Diese artikuliert sich jedoch nicht von sich aus in verständlicher Weise, sondern muss lernen. Im Vergleich zum Massenansturm am Altar des Textes gibt es nur wenige Leute, die auf eine Kunst- oder Designschule gehen oder Architektur studieren. Der Mensch hat ein Auge – aber kann es wirklich sehen, ohne trainiert zu sein?

Können Sie sehen, nur weil Sie Augen haben? Und wenn ja, heißt das, dass Sie das, was Sie meinen, auch auf andere, die ebenfalls keine besondere Schulung des Auges erhalten haben, projizieren und es ihnen vermitteln können? Würden Sie sich zutrauen, einen sinnvollen, verständlichen Brief zu schreiben, ganz zu schweigen von einem Roman, ohne eine intensive Ausbildung im Verfassen von Texten erhalten zu haben? Man könnte behaupten, dass die meisten von uns visuelle Analphabeten sind – eine Folge der Textbesessenheit unserer Erziehung. Daher erklärt sich das Vertrauen auf das Wort statt auf das Bild. Derrida hat den berühmten, witzigen Ausspruch getan, das Bild habe »immer das letzte Wort« – das ist irreführend, denn stets hat das Wort das letzte Wort, aber ist das Wort nicht ohnehin ein Bild?

In England und Amerika gibt es eine entschiedene Unterstützung für das literarische Kino. Wir brauchen und wollen aber gar kein literarisches Kino. Wir brauchen ein Kino der Filmemacher. Das Kino darf kein bloßes Anhängsel des Buchhandels sein, das der Literatur dient, indem es sie illustriert.

Zu den Kassenschlagern des Kinos gehören *THE LORD OF THE RINGS* (Der Herr der Ringe, 2001-03, Peter Jackson), ein Buch – drei Bücher –, *HARRY POTTER* (seit 2001, Chris Columbus u.a.), ein Buch, am Ende vermutlich sieben, und *SPIDER-MAN* (2002-07, Sam Raimi) – der zumindest entstammt angeblich einer halbwegs visuellen Quelle, einem Cartoon, doch letztlich eben einem bebilderten Buch. Text prägt normalerweise eine Filmerzählung und liefert natürlich auch die Dialoge. Das konventionelle Kino sucht diesen schriftlichen Ursprung zu verbergen. In den *TULSE LUPER SUITCASES*¹ wird er nicht verschleiert; der Film ist so voll von Erzählsträngen, dass das narrative Element in der Flut untergeht. Im Übrigen wird die Erzählung ständig unterbrochen und durch Zusatzinformationen, Aufzählungen und Nebenhandlungen fragmentiert, um die konventionelle narrative Kontinuität aufzubrechen.

Da es so aussieht, als seien Text und Bild ein Paar – oft mit ungleichem Rang – und es einige Hinweise gibt, dass sie in der Malerei während eines Großteils ihrer Geschichte nebeneinander existierten, versuche man gar nicht erst, diese ungleiche, unangenehme Einheit aufzubrechen, sondern man nutze sie. Man akzeptiere, dass die meisten Bilder, die man im Kino sieht, als Beschreibungen begannen, man nutze den Text bewusst als Bild, man verwende Kalligrafie und Typografie, um Text als genau das zu definieren, was er ist. Die zeitgenössische Werbung hat aus der Kombination von Wort und Bild eine eigene Kunst gemacht, und das Kino täte gut daran, seine Anwendung zu imitieren und weiterzuentwickeln. In pessimistischen Augenblicken würde ich sagen, dass man das Kino noch nie richtig erlebt hat: Alles, was man in den über 100 Jahren sehen konnte, war bebildeter Text.

TYRANNEI DES RAHMENS

Wir sehen alle bildende Kunst durch einen festen Rahmen. Seit sich die Malerei am Ende des Mittelalters von der Architektur löste, hat es ihre Parameter mit wenigen Ausnahmen vier rechten Winkeln angepasst. Und das Theater mit seiner Guckkastenbühne hat die Malerei kopiert. Oper und Ballett arrangierten ihre Szenarien und Choreografien so, dass sie mit dem Raum des Bühnenrahmens harmonierten; das Kino hat das Theater kopiert, das Fernsehen hat das Kino kopiert, und dann gibt es noch Fotos, die für Gemälde- oder Bilderrahmen bündig gemacht werden und den rechten Winkeln eines Buches entsprechen. Dieses Massenverfahren ist inzwischen so traditionell und orthodox, dass kein Mensch es mehr in Frage stellt.

Im Rückblick ist es der Blick durch ein Fenster, wobei wir von einem zeitgenössischen Fensterstandpunkt ausgehen, denn dem verbreiteten horizontalen Fensterbildformat einer Kinoleinwand hätte ein Fenster vor Mitte des 19. Jahrhunderts architektonisch gar nicht entsprechen können. Doch die Analogie ist bedeutsam, weil das traditionelle Kino beharrlich einen illusionistischen Raum schafft, um dem Publikum eine Fenstererfahrung zu bieten: die Sicht durch einen Rahmen hinaus auf ein paralleles Universum, verbunden mit dem, was der Zuschauer im Kino physisch erfährt.

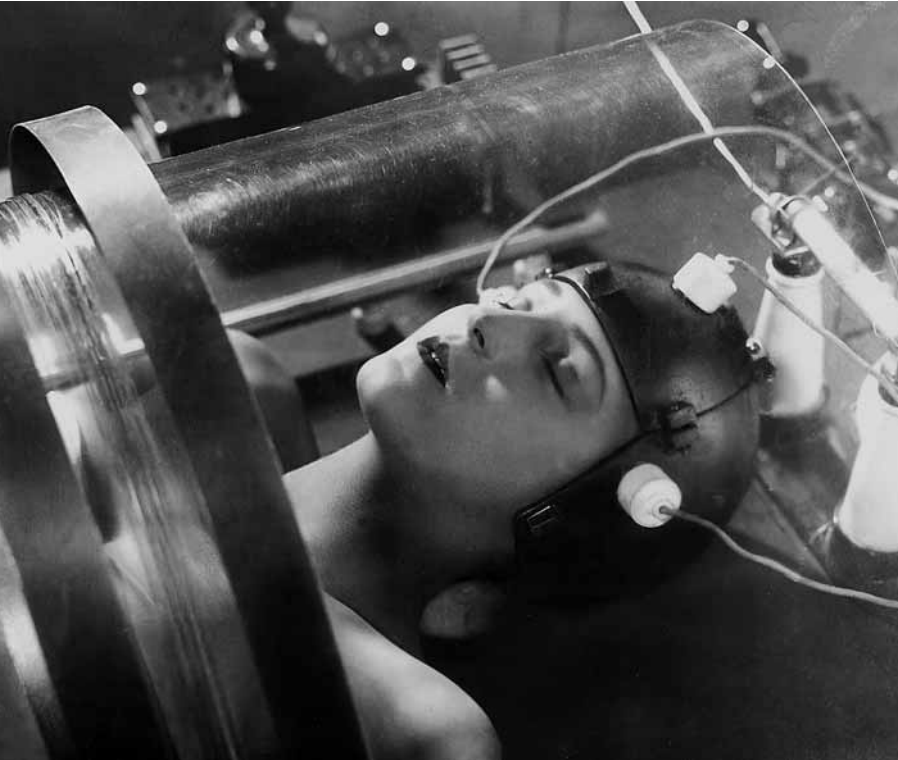
In der Natur gibt es keine Rahmen – es ist ein von Menschen gemachtes, von Menschen erschaffenes Hilfsmittel, eine schematisch präzisierte und geordnete Reaktion auf seine unregelmäßige horizontale Sicht auf die Welt, begrenzt von Stirn und Wangenknochen, wenn er das



Es stimmt, dass ich viele Ideen und Vorlieben aus der Malerei beziehe, wo es um andere Erwägungen geht als menschliches Agieren. Trotzdem glaube ich, dass ein Schauspieler seine Rolle im Einklang mit dem Ganzen der Welt und insbesondere der Filmsprache sehen muss. Wir haben ein Kino entwickelt, in dem die Identifizierung einer emotionalen und psychologischen Darbietung des Schauspielers als Schlüssel für die Reaktion des Publikums gilt. Das begrenzt, reduziert und verkauft das visuelle Potenzial der Filmsprache unter Wert.

Konventionelle Filmbearbeitung im echten chronologischen Montagestil liefert ein Ereignis nach dem anderen. Der Film war im Gegensatz zum Theater nie gut darin, Simultanität zu demonstrieren. Daher verhalten sich die Erzählstränge bei mir häufig wie Partituren: bewusst voller Wiederholungen und Reprise, Variationen eines Themas, Wiederaufnahmen bestimmter Themenbereiche, um sie tiefer und ausführlicher auszuloten; oft mit verschiedenen Schauspielern in derselben Rolle, die dasselbe Material verschieden deuten. Dies ist ein so deutliches Charakteristikum, dass innerhalb der Stücke selbst die Schauspieler häufig als Schauspieler wahrgenommen werden, obgleich sie den Film nicht verlassen. Wir sehen sie proben. Wir zeigen häufig verschiedene Aufnahmen derselben Einstellung – eine Besonderheit des Films, die die Zuschauer nur selten zu Gesicht bekommen, obwohl sie für die Schauspieler selbst und gewiss auch alle, die an der Entstehung eines Films mitwirken, völlig normal ist. So wird zwar die konventionelle Virtuosität des Schauspielers auf der Leinwand unterlaufen oder zumindest aufgehoben, um die Tyrannei seiner Mitwirkung abzuschaffen, aber dennoch der Respekt und die Anerkennung für die unabdingbare Präsenz des Akteurs verteidigt – sogar ausdrücklich verteidigt.

Vier Handlungsabläufe, die sich kreuzen und verknoten, jeweils auf einem Leinwandviertel parallel projiziert, in 90 Minuten mit vier Digitalkameras gedreht: TIME CODE (2000, Mike Figgis)



»Es ist notwendig direkt ins Gehirn vorzustößen« METROPOLIS (1926, Fritz Lang)

TYRANNEI DER KAMERA

Wenn die Tyrannei des Schauspielers schon schwer zu ertragen ist, so ist die letzte Tyrannei eine noch größere Blasphemie, denn hier handelt es sich um die der Kamera. Wir müssen die Kamera loswerden.

Die Kamera ist ein Aufzeichnungsinstrument. Sie liefert uns ein Bild von der Welt, das nachahmt. Sie reproduziert das, was wir ihr vorsetzen. Die Kamera ist kein Maler. Sie hat im Gleichgewicht des Kinos einen Platz erobert, der zu hoch auf der Richterskala steht – sagen wir bei Richter sechs –, wo es besser gewesen wäre, bei Richter null einzusteigen. Das ist natürlich widersprüchlich, denn dort wäre ja gar nichts gewesen, und genau darum geht es mir mit meinem Vorschlag.

Zwei Zitate. Eins von Picasso: »Ich male nicht, was ich sehe, ich male, was ich denke.« Das zweite stammt von Eisenstein, dem größten Filmemacher aller Zeiten; einer Figur, die sich mit Beethoven oder Michelangelo vergleichen lässt, ohne dass dies peinlich wäre. Es gibt nur wenige Filmemacher, die man auf seine Stufe stellen kann. Auf seinem Weg nach Mexiko kam Eisenstein durch Kalifornien, lernte Walt Disney kennen und bezeichnete ihn als einzigen Filmemacher überhaupt, weil er bei Null angefangen habe: mit einer leeren Leinwand. Die Verbindung zwischen den beiden Äußerungen ist vielsagend. Es ist notwendig, das träge,