

Inhalt

- 1. Einleitung** | 7
 - 1.1 Ein erster Befund | 7
 - 1.2 Ein Ritter aus Glas:
Die Phantasie der affektiven Wirkmächtigkeit | 14

- 2. Zwischen Attraktion und Zeitlichkeit des Affekts** | 39
 - 2.1 Der Großfilm als Attraktionskino | 39
 - 2.2 Der Großfilm in affektiver Lesart | 45
 - 2.2.1 Affekt und Prägnanz | 57
 - 2.2.2 Phantasmen | 65

- 3. Die Phantasie vom Großfilm** | 73
 - 3.1 Vorahnungen vom Film | 73
 - 3.2 Kurt Pinthus: *Das Kinobuch* | 78
 - 3.2.1 »Ein Großer Film« | 80
 - 3.3 Futurismus: Marinettis Unfälle | 84
 - 3.3.1 Futuristische Sensibilität | 88
 - 3.3.2 »Die lyrische Besessenheit der Materie«
– forcierte Dinglichkeit | 91
 - 3.4 Hugo Münsterberg: *The Photoplay* | 100
 - 3.4.1 »Ein neuer ästhetischer Kokon« | 102
 - 3.4.2 Die Komposition der Empfindungen | 109
 - 3.5 Der Großfilm: Eine Phantasie seiner selbst | 114

- 4. TERMINATOR 2: Ausdruck und Heavy Metal** | 119
 - 4.1 Von Maschinen und Menschen | 119
 - 4.2 Modell und Nachfolgemodell | 126
 - 4.3 Physikalitäten | 134
 - 4.4 Ausdrucksmaterie und Maske | 141

- 5. JURASSIC PARK: »I'll Show You« | 149**
 - 5.1 Realismus und Attraktion | 149
 - 5.2 Staunen und Erschrecken: von der Mücke zum Dinosaurier | 151
 - 5.2.1 Konzentrische Affektfiguren | 152
 - 5.2.2 Die Qualitäten der Affektfiguren | 156
 - 5.2.3 Orchestriertes Staunen | 159
 - 5.3 Realismus | 162
 - 5.3.1 Fotorealismus | 165
 - 5.3.2 Fotorealismus in der Malerei | 169
 - 5.3.3 Gegenprobe: Das Fotogramm | 179
 - 5.4 Die Attraktion des Fotorealismus | 183

- 6. PEARL HARBOR: Sichtbarkeit der Geschichte | 189**
 - 6.1 Geschichte und Geschichtsspektakel | 189
 - 6.2 Kulturelles Trauma | 190
 - 6.3 Die antiquarische Komposition | 195
 - 6.4 Die Modulation des kinematografischen Dings | 200
 - 6.5 Die Attacke als Krise von Ding und Raum | 203
 - 6.6 TORA! TORA! TORA! Vom Überbringen der Nachricht | 207

- 7. HOLLOW MAN: Sichtbarkeit und Gesichtlichkeit | 213**
 - 7.1 Zu-Sehen-Geben | 213
 - 7.2 Attraktion des Nicht-Sehens | 216
 - 7.3 THE INVISIBLE MAN | 222
 - 7.4 Der »Homerische« Nebel | 228

- 8. Schluss: Die Gesichtsmaschine | 233**
 - 8.1 »Schöner ein froh Gesicht« | 233
 - 8.2 Die Produktion der Gesichtlichkeit | 239

- Literaturverzeichnis | 249**
 - Filmverzeichnis | 263

1. Einleitung

»Der Film hat die Rede zerlegt. Die Zeit ausgedehnt. Den Raum verschoben. Und deshalb ist er maximal. Er agiert mit großen Zahlen. ›200000 Meter‹ – das ist unserem Rubelkurs verwandt.

Wir sind abstrakte Menschen. Jeder Tag zerteilt uns in zehn Tätigkeiten, deshalb gehen wir ins Kino.«

JURIJ TYNJANOV¹

1.1 EIN ERSTER BEFUND

Diese Arbeit setzt sich zum Ziel, die ästhetischen Dominanten eines Typus von Kinofilm zu herauszuarbeiten, wie er im Laufe der 1990er Jahre zur Blüte kam und ein dominantes Produktionssegment der globalisierten Filmindustrie herausbildete: den höchstbudgetierten amerikanischen Großfilm²,

1 Tynjanov, Jurij: »Kino – Wort – Musik« [1924], in: Wolfgang Beilendörfer (Hg.), *Poetika Kino. Theorie und Praxis des Films im russischen Formalismus*, Frankfurt/M. 2005, S. 234-242, hier S. 242.

2 Ich entleihe den Begriff *Großfilm* Ott, Michaela: u.a. *Hollywood. Phantasma/Symbolische Ordnung in Zeiten des Blockbuster-Films*, München 2005. Sie wiederum bezieht sich mit dem Terminus auf Adorno und Horkheimer. Vgl. Horkheimer, Max/Adorno, Theodor W.: *Dialektik der Aufklärung*, Frankfurt/M. 1988, S. 136. Ich setzte ihn in dieser Arbeit zentral, weil er nicht wie der Blockbuster in erster Linie auf die Vermarktungsform und nicht wie das High-

der ästhetisch und ökonomisch auf den Horizont eines nahezu grenzenlosen Weltmarktes hin entworfen ist. Es geht in erster Linie darum, ein ästhetisches Plateau zu beschreiben, das die Faszination am Film selbst betrifft. Denn es waren die 1990er Jahre, in denen Filme wie JURASSIC PARK (USA 1993, R.: Steven Spielberg), TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY (USA 1991, R.: James Cameron), TITANIC (USA 1997, R.: James Cameron) oder INDEPENDENCE DAY (USA 1996, R.: Roland Emmerich) auf ein staunendes Publikum trafen, das vielleicht weniger an die neuen phantastischen Bildwelten glaubte, dafür sich aber umso mehr davon überzeugen ließ, dass es eine solche Kinoerfahrung noch nie gemacht hatte. Die Filme selbst drückten diese maximale Filmerfahrung aus; sie selbst verstanden sich als etwas, das man noch nie gesehen, noch nie gehört und noch nie empfunden hatte. Wie, lautet daher die zentrale Frage, haben diese Filme diesen Anspruch artikuliert und auch verwirklicht? Auf welche Art und Weise haben sie die Perspektiven und vor allem affektiven Vorgänge des Zuschauens gestaltet, dass mit Recht von einem Typus des Großfilms und seiner spezifischen Affektopoetik gesprochen werden kann. Daher soll hier weniger die Genese einer Produktparte oder eines Übergenres nachgezeichnet werden, etwa vom Monumentalfilm über den Katastrophenfilm bis zum zeitgenössischen Blockbuster. Stattdessen wird es darum gehen, durch detaillierte Analysearbeit an einschlägigen Filmen dieses Konzept des Großfilms zu konturieren, die historischen Stichwortgeber dieser Phantasie des Films zu befragen und schließlich seine typische Affektopoetik zu formulieren.

Dabei liegt es nahe, diesen Typus als Triumph eines schlichten Attraktionskinos unter den Bedingungen des globalisierten Konsumkapitalismus zu begreifen, scheint doch der Spielraum für ästhetische Analysen zunächst begrenzt: zu intensiv in seinen Erfahrungsformen, zu eindeutig in seinen Bedeutungsbildungen und zu schematisch in seinen Figurenzeichnungen. Und betrachtet man seine Vermarktungsmechanismen oder fragt, ob und wie er Einsprüche oder Widerstände der hegemonialen Wahrnehmungsverhältnisse, der ökonomischen Zirkulation oder der sozialen und politischen Gegebenheiten verwirklicht, dann zeigt er sich als geradezu beispielhaft warenförmig und eskapistisch. Seine Steigerungslogik mag man dann voll und ganz auf das Marktkalkül herunterbrechen. Mit anderen Worten: Eine

Konzept-Kino auf die reduzierte Komplexität seiner Narration gemünzt ist. Vgl. das Kapitel in dieser Arbeit »3. Die Phantasie vom Großfilm«, S. 71-115.

kritische, meist als reflexive verstandene Ästhetik wird im Allgemeinen nicht zu seinem Kernprogramm gezählt, obwohl natürlich nicht ausgeschlossen ist, dass der Einzelfall die Reflexion des Typus leistet. In dieses Bild passt, dass sich der Großfilm der 1990er Jahre durch eine Eigenweltlichkeit auszeichnet, die in keiner Weise mehr einer lebensweltlichen Realität verpflichtet zu sein scheint, derart fulminant und außeralltäglich sind die phantasmatischen Wesen, Dinge und Landschaften, die er uns zeigt. Darin eignet diesen Filmen etwas Monadenhaftes, sofern wir annehmen müssen, dass sich irgendwie die historisch-materielle Welt in sie eingefaltet hat, wir jedoch keine Türen, Fenster oder Aufgänge ausmachen können, die uns sichere Verfahrenswege einer kritischen Hermeneutik aufwiesen.³ Denn wie soll man etwas Bedeutung beimessen, das sich so ausdrücklich in Anführungszeichen setzt? Die Narrative oder Bildbestände dieses Typus zu lesen, ist unter dem Gesichtspunkt dieser Schließung von vornherein problematisch, scheint doch das ganze Programm des Großfilms buchstäblich mit dem Kauf des Kinotickets abgegolten.

Es mag sich eine Melancholie einstellen, wenn die Relevanzerwartung zu der erfahrbaren Fülle der Kinowelten im Missverhältnis steht, vor allem, wenn sich die Bedeutungsbildungen in vermeintlich austauschbaren Intensitäten auflösen. Die Option, die sich für Gegenstände anbietet, die sich in erster Instanz einer kritischen Reflexivität enthalten, ist in den Geistes- und Kulturwissenschaften eine symptomatische Lesart. Diese setzt eben an der Stelle an, wo die Oberfläche sich der Stimme enthält, und Erörterungen auf Instrumente wie Anamorphosen, randständige Allegorien, auf Fehlleistungen und gespensterhafte Mahnungen angewiesen ist. Der Film gilt hier als Zeichen spezifischer kultureller Transformationen oder historischer Epochen, als Multiplikator einer politischen Agenda, als Ausdruck einer Mentalität oder gar eines kollektiven Unbewussten. Von klassischem Zuschnitt kann der Zugriff gelten, der den Film als Aggregat kultureller Phantasietätigkeit veranschlagt und – mit Kracauer beispielsweise – seine auffälligsten Ornamente als sozialpsychologische Hieroglyphe liest. Fraglos ist solch eine Lesart der betreffenden Filme fruchtbar, stellen sie doch, wie Kracauer

3 Vgl. Cubitt, Sean: *The Cinema Effect*, Cambridge/MA 2004, insbesondere das Kapitel »Neobaroque Film«, S. 217-244.

es immer wieder betont hat, Kollektivprodukte dar⁴, insofern sie während ihrer Herstellung diversen Evaluationen unterworfen sind, da doch ein Scheitern in dieser Größenordnung unmittelbar auf Wohl und Wehe der Produktionsinstanzen selbst übergreifen würde. Die Rückversicherungen durch die Marktforschung, der Grad ihrer Distribution, der öffentliche Einschlag sowie der faktische Ertrag zeigen deutlich den Massencharakter der in Frage stehenden Filme und legitimieren hinreichend ihre kulturhermeneutische Signifikanz.

Doch auch als reine Produkte der Unterhaltungsindustrie aufgefasst, zeigen die Filme, die unter diesen ökonomischen Erwartungen produziert werden, nicht nur in den sogenannten *production values* wie Stars, Drehorten und Spezialeffekten ihren maximalen Einsatz. Wie zu zeigen sein wird, brachten die amerikanischen Großproduktionen ebenso Inszenierungsstrategien hervor, auf die sich der Begriff des Großfilms bringen lässt. Der Anspruch, bevorzugte »Ornamente« der westlichen Kultur zu sein, ist – wie wir sehen werden – seiner Poetik eingeschrieben: Jeder einzelne ist beispielhaft gerade darin, dass er ein beispielloses Kinoerlebnis verheißt, etwas noch nie Gesehenes, noch nie Erfahrenes, noch nie Empfundenes. Daher darf eine symptomatische oder allegorische Hermeneutik nicht von der Frage abgetrennt werden, wie die Inszenierungsweise die affektive Dimension der Zuschauererfahrung moduliert; genausowenig, wie der affektive Wirkhorizont als fraglos gelten sollte – als triviales Ergebnis eines besonders hohen Aufwands, der avancierten Spezialeffekte oder der imaginären ›Größe‹ seiner Gegenstände etwa. Selbst wenn man den Großfilm zunächst auf seinen bloßen Warencharakter bringt, muss erfragt werden, wie sich dieser in der ›Orchestrierung der Empfindungen‹ niederschlägt.

An dieser Stelle möchte die Arbeit einsetzen. Mit dem Fokus auf die Affektpoetik ist eben das Scharnier angepeilt, das zwischen der Größenordnung des ökonomischen Umsatzes und dem Einschlag vermittelt, den diese

4 Bekanntlich zieht sich die Auseinandersetzung mit dem Massencharakter des Films durch fast alle Filmtexte Kracauers. Vgl. Kracauer, Siegfried: »Kult der Zerstreuung« [1926], in: ders., Ornament der Masse, Frankfurt/M. 1977, S. 311-317. Ders.: »Die kleinen Ladenmädchen gehen ins Kino« [1927], ebd., S. 279-294. Ders.: »Film 1928« [1928], ebd., S. 295-310. Ders.: Von Caligari zu Hitler. Eine Psychologische Geschichte des deutschen Films [1947], Frankfurt/M. 1984, S. 9-18.

Filme in der kulturellen Bilderzirkulation aufweisen. Das Ziel ist es, diese Poetik als eine Verknüpfung zu beschreiben, die in den Jahren der Ausformung dieses Typus (und recht eigentlich immer noch) fraglos erscheint, – *die nahezu unausgesprochene Verbindung eines traditionellen Filmrealismus mit neuen bildschaffenden Potenzialen*, die in den 1990er Jahren mit den digitalen Techniken der Produktion und Nachbearbeitung mehr und mehr zur Verfügung standen. Erst jetzt, da sich einerseits diese Techniken soweit verbilligt haben, dass sie nicht mehr nur Großproduktionen auszeichnen (sie werden in der Produkthierarchie nach unten durchgereicht) und andererseits diese Sparte mittlerweile andere, weitaus ambivalenter Ästhetiken verfolgt, scheint eine Perspektive möglich zu sein, die Selbstverständlichkeit dieser ästhetischen Allianz so befragen, als habe es in den 1990er Jahren tatsächlich Alternativen gegeben. Ich spreche hier von Poetiken, die erst jetzt aktuell werden, denkt man beispielsweise an *BATMAN BEGINNS* (USA 2005, R.: Christopher Nolan) oder *CLOVERFIELD* (USA 2008, R.: Matt Reeves). Mit anderen Worten: Erst jetzt, in der perspektivischen Verkürzung einiger Jahre, wird dieser Typus tatsächlich greifbar; seine historischen Grenzen treten hervor, so dass die Verknüpfung von avancierter Digitaltechnik und traditionellem Darstellungskalkül heuristische als wirkungsästhetische Dominante greifbar wird und auf ein beschreibbares Set von filmischen Erfahrungsmodi zurückgeführt werden kann.

Im Kern geht es also darum, sich darüber zu wundern, warum zu einer Zeit, da plötzlich alles Denkbare zu visualisieren möglich war, eine Poetik hervortrat, die sich weit stärker an den traditionellen Mustern realistischer Darstellungskonventionen orientierte als es beispielsweise die Problematisierung digitaler Bilder in den 1990ern vermuten ließ.⁵ Zwar wurde erörtert, auf welche Weise die Hollywoodproduktionen vor der Jahrtausendwende digitale Bilder in den fotochemischen Film integrierten, ohne an Glaubwürdigkeit zu verlieren.⁶ Nicht aber wurde gefragt, welche Wechselwirkungen

5 Vgl. z.B. Lunefeld, Peter: »Digitale Fotografie. Das dubitative Bild«, in: Herta Wolf (Hg.), *Paradigma Fotografie. Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters*, Frankfurt/M. 2002, S. 158-177.

6 Vgl. Elsaesser, Thomas/Buckland, Warren: *Studying Contemporary American Film. A Guide to Movie Analysis*, London 2002, hier besonders das Kapitel »Realism in the Photographic and Digital Image«, S. 195-219. Vgl. auch: Rich-

das auf die filmische Inszenierung hatte, wie also der filmische Realismus selbst modifiziert wurde. Denn wie zu zeigen sein wird, prägte die Möglichkeit, alles Vorstellbare zu zeigen, einen dezidierten Realismus der Realien: Die neuen Techniken der Sichtbarkeit banden sich an eine Dinglichkeit, die mehr und mehr ins Hyperbolische getrieben wurde und gleichzeitig noch dem Register des fotografischen Realismus verpflichtet blieb. So hielt der Großfilm im postfotografischen Zeitalter unbeirrt am Mythos des Fotografischen fest. Daher wird auch der Begriff des Fotorealismus zu erörtern sein, und wie dieser auf ein Affektkalkül durchgriff, das im Grunde sehr alt, so alt wie die Geschichte des Films selbst ist. Natürlich handelt es sich dabei um den zeigenden Gestus des Attraktionskinos, der in den Inszenierungsstrategien dieser Filme zum Tragen kommt. Doch darf die Attraktion selbst nicht auf die schiere Repräsentation des Unglaublichen zurückgeführt werden, diese wird vielmehr in einer kritischen Rückgriff auf Eisenstein und Tom Gunning, die den Begriff der Attraktion geprägt haben, so zu fassen sein, dass er auf die Ebene der Zuschauererfahrung zielt. Das Attraktionskino (nicht der Gegenstand der Attraktion) wird auf diese Weise zu einer mitlaufenden Phantasie einer größtmöglichen affektiven Wirkmächtigkeit. Es gilt daher, in dieser Arbeit weniger das Imaginarium dieser Filme zu lesen, ihre wuchernde ›Flora und Fauna‹ zu deuten, vielmehr den Begriff der Filmfantasie auf einer anderen Ebene zu veranschlagen: Eine Phantasie vom Film selbst, die er wieder und wieder anstrebt und äußert, von einer affektiven Großmacht, realisiert im Medium (d.h. in und an den Grenzen) der gegenständlichen Welt. Mit anderen Worten sind die mittlerweile emblematischen digitalen Dinosaurier aus JURASSIC PARK nur der Vordergrund einer Phantasietätigkeit, und der recht eigentliche wirksame phantasmatische Grund ist die Vorstellung einer immanenten Welt, die aus sich heraus, mit ihren eigenen Gegenständen, eine überwältigende Wirkungsfülle schafft. Es geht also darum, den Zuschauer⁷ über das Medium der filmischen Welt zu affizieren. Der in Frage stehende Filmtypus bleibt, und darauf liegt der Akzent, innerhalb der Grenzen dieser Welten, strapaziert allerdings im Sinne einer ästhetischen und ökonomischen Exploration

ter, Sebastian: Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Aktion. Die neue Bildästhetik in Spielfilmen, Bielefeld 2008.

7 Mit Nennung der männlichen Funktionsbezeichnung ist in diesem Buch, sofern nicht anders gekennzeichnet, immer auch die weibliche Form mitgemeint.

die Realien und Bilder, an deren Äquivalenz er aber in realistischer Manier letztendlich festhält. Nur übergangsweise löst der Großfilm seine Bilder aus den dargestellten Welten, schafft ungebundene Wahrnehmungssituationen, wenn es die Logik seines Wirkungsverlaufs erfordert. Stets bindet er das, was sich als Exzess des Visuellen oder Transgression der Repräsentation andeutet, zurück an eine vertraute, wenn auch ›maximale‹ Weltlichkeit. Lyotard beschreibt diesen zirkulären Zug des Kinos als eine Ökonomie der Bewegung, in der der Exzess keine wirklich »sterile Explosion libidinöser Verausgabung«⁸ darstellt:

»Im Register der Affekte, die an filmische und kinematographische Signifikanten gebunden sind, wird jede Einheit (Brennweite, Bildausschnitt, Anschlüsse, Beleuchtungen Kopieren usw.) die gleiche Regel der Auflösung des Verschiedenen in der Einheit angewandt, das Gesetz der Wiederkehr des Gleichen durch ein scheinbares Anderssein, das in Wirklichkeit nur Umweg ist.«⁹

So ist keine Katastrophe zu groß, keine Explosion zu gewaltig und kein Unfall so verheerend, als dass der Film nicht wieder in eine Ordnung der Sichtbarkeit zurückfände. Es geht um eben diese Spannung zwischen dem veranschlagten Realismus der Realien und seiner Bildlichkeit, die nur unter dem Primat hochwirksamer Affektfigurationen ihre Einheit finden. In diesem Sinne geht diese Arbeit dominanten Zuschauererfahrungen des Großfilms der 1990er nach und wird sie als Orchestrierung der Empfindungen nachvollziehen.

8 Lyotard, Jean-François: »L'acinéma«, in: ders., Essays zu einer affirmativen Ästhetik, Berlin 1982, S. 25-43, hier S. 31.

9 Ebd., S. 32.

1.2 EIN RITTER AUS GLAS: DIE PHANTASIE DER AFFEKTIVEN WIRKMÄCHTIGKEIT¹⁰

Beginnen wir in einer Kirche: Durch eine Säulenreihe blickt man auf einen Altarraum. Von schräg oben ist er in diffuses Licht getaucht, so dass sich seine räumlichen Dimensionen in der Distanz verlieren. Zwischen den mittleren Säulen steht eine Gestalt in eine Kutte gekleidet, hier und da stechen einige Kerzenflammen aus der dunstigen Atmosphäre hervor. Ein Geigenton schwillt an und mischt sich unter ein gläsernes Klirren. In der Naheinstellung blickt man auf das gefurchte Gesicht eines alten Mannes, der vor dem Hintergrund aus Säulen, Kapitellen und dem neugotischen Bogengewölbe Kerzen entzündet. Plötzlich wendet er den Kopf; irgendetwas hat seine Aufmerksamkeit erregt. Er lässt die Stange sinken, mit der er die Kerzen ansteckte. In Untersicht ist ein Kirchenfenster zu sehen, eingefasst von einer Backsteinmauer, die wiederum von einem Bogen samt Maßwerk gerahmt wird. Das zweigliedrige Fensterbild zeigt zwei Gestalten: links im Mantel einen Bischoff, rechts einen Ritter samt Rüstung und erhobenem Schwert: ein buchstäbliches Lichtbild. Eine Naheinstellung zeigt kurz, den gebannten der Blick des Mannes; er zieht die Augenbrauen zusammen und wendet sich der nächsten Kerze zu. Abermals muss er aufblicken. Die gleiche Perspektive auf das Kirchenfenster, die dargestellte Szene hat sich jedoch verändert: Der Kirchenmann liegt zusammengesunken am Boden, während das blutige Schwert des Ritters weit in seine Bildhälfte ragt. Ungläubig starrt der alte Mann nach oben. Dann wieder das Fensterbild, das mit anhebendem Klirren zu vibrieren beginnt. Plötzlich, als gäbe sie einem äußeren Druck nach, zersplittert die Gestalt des Ritters und springt in einer Kaskade von Scherben aus der Fensterfläche der Kamera entgegen. Mit offenem Mund folgt der Küster der Bogenbewegung. In der anschließenden Einstellung montiert sich der Ritter mit sich selbst und dem Altarraum zusammen; die zweidimensionalen Scherben kommen in der Gestalt des Rit-

10 Entsprechend der theoretischen Grundlegung dieser Arbeit, die vor allem in der konkreten Zeitlichkeit des Bewegungsbildes besteht, ist auf den Abdruck von Bildern, welche die Filmanalysen höchstens pseudo-evident illustrieren könnten, methodisch verzichtet worden. Es empfiehlt sich, zur Lektüre der Analysetexte die entsprechenden Filmszenen zu konsultieren.

ters zum Stehen und fügen sich in die Staffelung des Raumbilds, deren Tiefenwirkung durch die zentralperspektivische Flucht der Kerzenflammen akzentuiert wird: ein Sprung aus der Bildfläche in die Tiefe des filmischen Raums. Noch einmal wird uns das schreckensstarre Gesicht des Küsters gezeigt, dann folgen im Detail die dicken Glassegmente – die Hände des Ritters – wie sie mit dem Klang schweren, reibenden Glases das ebenfalls gläserne Schwert umfalten. Aus milchig, halbtransparenten Flächensegmenten fügt sich eine körperliche Gestalt. Frontal schreitet der Ritter, scheppernd und mit erhobener Waffe, die Fluchtlinie des Altarraums entlang, passiert die Kamera, die ihm im Schwenk folgt, verjüngt sich dabei im Profil zu einer schmalen Bildfläche und gewinnt wieder volle Breite in spiegelverkehrter Rückansicht. Währenddessen changiert das Kerzenlicht beständig auf der Oberfläche der Scherben. Im Hintergrund weicht der Küster zurück. Dann sehen wir den von Kerzen gesäumte Mittelgang zwischen den Kirchenbänken, zu der sich die Kamera bildparallel nach links bewegt. Im Fokus hält sie die Konstellation aus Küster und verlebendigtem Glasbild, das immer wieder Stöße andeutet, dann schließlich das Schwert zum scheinbar finalen Schlag hebt. Aus dem verzerrten Gesicht des Mannes hallt ein gewundener Schrei.

Gewiss, diese Szene von nicht einmal einer Minute Länge taugt kaum zu einer Genealogie dessen, was in dieser Arbeit mit dem Begriff Großfilm bezeichnet wird. Der phantasmatische Überfall eines Klerikers durch ein magisch belebtes Kirchenfenster vermag keinen Typus auszumessen, noch wird er sich durch inszenatorische Innovation als ästhetische Epochensignatur festschreiben. Dennoch ist diese Szene bereits Bestandteil der Filmgeschichtsschreibung. Sie stammt aus dem Film *YOUNG SHERLOCK HOLMES AND THE PYRAMID OF FEAR* von Barry Levinson, einem Jugendfilm aus dem Jahre 1986, der eben dadurch eine gewisse Berühmtheit erlangte, dass erstmals eine Filmgestalt – der gläserne Ritter – vollständig durch rechnerische Prozesse synthetisiert wurde.¹¹ Zuvor waren im Langfilm immer wieder digitale Bildmanipulationen vorgenommen worden, oder einzelne Bildobjekte auf diese Weise animiert worden, doch häufig waren sie in der Diegese selbst als Animationen markiert, als Grafiken oder Simulationen etwa,

11 Vgl. Kohlmann, Klaus: *Der Computeranimierte Spielfilm. Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms*, Bielefeld 2007, S. 49.

oder es handelte sich um die Darstellung unbelebter, vergleichsweise abstrakter Gegenstände.¹² Hier allerdings ist ein signifikanter Doppelcharakter des Ritters zu beobachten, denn er ist eine handelnde Figureneinheit *und* ein offenkundig synthetisierter, diskontinuierlicher Körper.

In der Filmgeschichte bildet dieser Sachverhalt nicht viel mehr als eine Randnotiz. Obwohl diese Szene also weder als kanonisch, noch als ikonisch gilt, wird sie den Ausgangspunkt der vorliegenden Arbeit bilden, faltet sich doch das, was hier in Szene gesetzt wird, so auf, dass es wichtige Fluchtlinien für den weiteren Fortgang der Überlegungen vorzeichnet. Dazu verhält sich die Narration des Films recht peripher; Sherlock Holmes als Jugendlicher, seine sich anbahnende Freundschaft zu Watson, die amouröse Initiati-on und eine Verschwörung im viktorianischen London sollen hier als Anhaltspunkte genügen. Stattdessen gilt es diese Szene als komplexe Versinnbildlichung aufzuarbeiten, um den Großfilm der 1990er, seine Affektpoetiken und charakteristische Bildlichkeit zu einer ersten Anschaulichkeit zu bringen.

Wie bereits angedeutet, besitzt die beschriebene Szene bereits gewisse Prominenz, wurde doch damals innovativste Technologie bemüht, die Belebung des Fensterbildes zu realisieren. Obwohl sämtliche Anhaltspunkte digitaler Gemachtheit getilgt worden sind, findet sich auf sinnbildlicher Ebene noch eine Spur derjenigen Verfahren, mit denen plastische Körperbilder am Computer generiert werden. Zunächst zeigt sich die Gestalt des Ritters gebunden in der Repräsentation des flächigen Glasbildes, verlässt diesen Modus aber im Sprung, um sich als eigenständige Gestalt zu präsentieren. Diese Transformation verläuft von der Zweidimensionalität, über deren Segmentierung im Zerplatzen des Fensters bis hin zur Neukonstruktion einer plastischen Gestalt aus eben diesen Flächen. Gerade diese Phasen sind instruktiv, denn der szenische Vorgang analogisiert das Verfahren der dahinter stehenden Konstruktionsprogramme: seien es die Dinosaurier aus JURASSIC PARK, die historischen Kampfflugzeuge aus PEARL HARBOR (USA 2001, R. Michael Bay) oder auch die fließenden Formen des Ant-

12 So ist z.B. STAR TREK II: THE WRATH OF KHAN (USA 1982, R.: Nicholas Meyer) zu erwähnen, in dem die Transformation eines toten Planeten in eine blühende Welt simuliert wurde, oder auch THE LAST STARFIGHTER (USA 1984, R.: Nick Castle), der anstelle der klassischen Miniaturen computergenerierte Welt-raumvehikel verwendet.

agonisten aus TERMINATOR 2, sie alle wurden als Polygone konstruiert, als Gefüge von Flächen, die anschließend mit Texturen belegt wurden, welche die optischen Oberflächeneigenschaften definieren. Der Ritter aus farbigen Scherben verbindet die Attraktion seiner Verlebendigung mit einer Reminiszenz an die mittlerweile ikonischen Drahtgittermodelle, wie sie während des digitalen Konstruktionsprozesses entstehen.¹³

Zweifelsohne ließe sich der Entwicklung digitaler Effekttechniken, wie wir sie in den 1990er Jahren beobachten konnten, bequem auf das gleichzeitige Aufblühen des Filmspektakels umlegen. Und entsprechend häufig wurde die Frage nach den computergenerierten Bildern an die diskursiven Figuren, wie sie in der Debatte um Spezial Effekte auftauchten, angenähert. Sie wurden als Stillstellung der Narration, als Krise des Aktionsbildes nach Deleuze¹⁴ oder eben mit dem Wiedererstarken eines »Kinos der Attraktionen« identifiziert, das dem seriellen Prinzip affektiver Intensitäten gehorcht.¹⁵ Diesen Begriff hatte Tom Gunning der frühen eisensteinschen Konzeption entlehnt und in die Filmgeschichtsschreibung eingebracht, um der Eigenwertigkeit des frühesten Kino Rechnung zu tragen. In dem mittlerweile kanonischen Text *The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*¹⁶ hatte Gunning selbst auf die Beharrlichkeit dieser Dimension hingewiesen, ihr Fortwirken in Genres wie beispielsweise dem Musical betont und der Geltungsbereich der Attraktion noch auf »Spielbergs/ Lucas'/ Coppolas Kino der Effekte«¹⁷ ausgedehnt. Einschränkend fügt er hinzu, dass die dortige Integration in die narrativen Strukturen

13 Vgl. Flückiger, Barbara: *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*, Marburg 2008.

14 Vgl. Fahle, Oliver: *Bilder der Zweiten Moderne*, Weimar 2005.

15 Zur Kontextualisierung der Debatte um die somatischen Filmtheorien von Sobchack, Deleuze und Kracauer vgl.: Robnik, Drehli: »Körper-Erfahrung und Film-Phänomenologie«, in: Jürgen Felix (Hg.), *Moderne Film Theorie*, Mainz 2002, S. 246-280, hier S. 53f.

16 Gunning, Tom: »The Cinema of Attraction: Early Film, It's Spectator and the Avant-Garde«, in: Thomas Elsaesser/Adam Barker (Hg.), *Early Cinama. Space, Frame, Narrativ*, London 1990, S. 56-62.

17 Hier zitiert nach der deutschen Übersetzung: Gunning, Tom: »Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde«, in: Meteor 4 (1996), S. 25-34, hier S. 29.

die Attraktionen zu »Effekten« gedämpft hätten. Dementsprechend nimmt der Rekurs auf das Kino der Attraktionen Formen an, in denen die ursprünglich filmhistoriografische Leserichtung, auf eine systematische gelenkt wird, in der das Verhältnis von Narration und Attraktion jeweils taxiert wird.¹⁸ Dieser Aspekt in Gunnings Konzept wird als erstes zu befragen sein. Wie kann also die Attraktion analytisch fruchtbar gemacht werden? Dabei zeigt sich, dass die Attraktivität nicht vom filmisch gezeigten her gedacht werden darf, denn solch ein ›atomistischer‹, also repräsentierender Begriff der Attraktion führt insbesondere in der affektiven Lesart des Großfilms zu erheblichen Unschärfen. Vielmehr vertritt die Arbeit die These, dass das Phänomen adäquater als zeitlich gestaltete Affektfiguren beschrieben werden kann, angelehnt an den Begriff des Affektbildes wie ihn Gilles Deleuze in seiner Typologie von Kinobildern aufgebracht hat.

Ein Blick auf die Szene enthüllt, dass die Attraktion eines Ritters aus Glas nicht in der schieren Repräsentation zu finden ist, sondern vielmehr in der Mikrodraturgie, in der sich seine Verlebendigung realisiert. Sie beginnt mit der allmählichen Verdichtung der Vorzeichen, die im explosionsartigen Sprung in den Bildraum mündet. Ist die Synthese des Bildobjekts abgeschlossen, schließt sich ein regelrechtes Schaulaufen an: Während der Ritter die nachschwenkende Kamera passiert, präsentiert er sich von allen Seiten und konkretisiert dabei sowohl seine körperlichen Dimensionen als auch seine vielfältigen optischen Relationen, die er als Artefakt mit dem Lichtraum eingeht. Das Bild hat Gegenständlichkeit erlangt, und im Detail beglaubigen die Bruchstellen, Glanzlichter und nicht zuletzt das charakteristische Knirschen seine gläserne Materialität. In dieser sich entfaltenden Pracht nähert sich der Ritter dem Küster und Filmbild und Glasbild verschwistern sich in der Attacke. Vom allmählichen Anschwellen über die Plötzlichkeit des Sprungs hin zur Parade, die sich schlussendlich zum fokussierten Angriff steigert – es ist gerade diese Verlaufsform, in der die Affektivität zu einer Attraktion organisiert wird. Die Szene bricht jäh im Schwarzbild ab – der Küster als Statthalter des Zuschauers reagiert mit Panik und – so will es der Fortgang der Geschichte – flüchtet aus diesem Pro-

18 Vgl. Bratze-Hansen, Miriam: »Dinosaurier sehen und nicht gefressen werden. Kino als Ort der Gewalt-Wahrnehmung bei Benjamin, Kracauer und Spielberg«, in: Gertrud Koch (Hg.), *Auge und Affekt. Wahrnehmung und Interaktion*, Frankfurt/M. 1995, S. 249-271.

tokino. Draußen, in einer verschneiten Winternacht, wird er von einer Droschke erfasst und kommt dabei zu Tode. Noch darin erweist er sich als entfernter Verwandter der ersten Kinobesucher, von denen man berichtet, sie hätten vor Lumières einfahrendem Zug die Köpfe eingezogen. So stirbt er schließlich nicht am materialisierten Spezial-Effekt, wohl aber im Affekt.

So wie sich der Glasritter in der beschriebenen Szene selbst als Bildkonstruktion ausweist, gefügt aus Opto- und Sonozeichen¹⁹, muss die Attraktion des Großfilms als inszenatorische Kompositorik ausgearbeitet werden. Zwar handelt sich um einen Spezialeffekt, aber weder das Fehlen erzählerischer Stringenz, noch die Positivität der repräsentierten Attraktion sind hier hinreichend, um die affektive Dimension adäquat zu beschreiben. Um also die Affektpoetik des Großfilms zu begreifen und mit der Phantasie seiner eigenen Wirkmächtigkeit in Beziehung zu setzen, folgt nach der Kritik des Attraktionsbegriffs ein Fokus auf Deleuze' Konzept des Affektbildes.

Diese Perspektive bietet sich insofern an, weil Deleuze gegen beispielsweise ein semiotisches Filmverständnis²⁰ die konkrete Bewegungsdimension des Filmbildes hervorhebt, deren unmittelbare Erfahrung zweifellos zu den dominanten Registern des Großfilms gehört. In diesem Sinne teilt der Großfilm mit dem Gros des amerikanischen Kinos selbstverständlich das, was in Deleuze' Katalog der filmischen Bildtypen als Aktionsbild konzeptualisiert wird: die kontinuierliche Transformationen von Bewegungsimpulsen, in denen Wahrnehmungen und Aktionen einander abwechseln. Um die Affektpoetik der in Frage stehenden Filme zu beschreiben, plädiere ich allerdings nicht dafür, ihre Merkmale wie die überbordende Sichtbarkeit als Unterbrechung dieser Impulsstruktur zu verstehen, als Suspendierung des »sensomotorischen Bandes« oder »Krise des Aktionsbildes«²¹ gar. Vielmehr denke ich, dass es sich um – wenn auch starke – Mo-

19 Damit kennzeichnet Deleuze Bilder, die sich eben nicht ins »sensomotorische Band« integrieren, sondern ungebundene Wahrnehmungssituationen herstellen, wie sie spätestens seit dem italienischen Neorealismus zu finden sind. Deleuze, Gilles: *Das Zeit-Bild*. Kino 2, Frankfurt/M. 1991, S. 11ff.

20 Gilles Deleuze: »Über das *Bewegungs-Bild*«, in: ders., *Unterhandlungen 1972-1990*, Frankfurt/M. 1993. S. 70-85, hier S. 79f.

21 Ders.: *Das Bewegungs-Bild*. Kino 1, Frankfurt/M. 1989, S. 264ff.

dulationen des Bewegungskontinuums handelt, um »Umwege«²², wie es Lyotard formuliert, die immer wieder in die Ordnung einer Äquivalenz von Sensorik und Motorik (und ebenso von Bild und Begriff) zurückführen. Dieser Aspekt findet sich bei Deleuze dort wieder, wo er vom Aktionsbild zum Affektbild übergeht. Dabei unterscheidet er beide Bildtypen nicht kategorial voneinander, sondern veranschlagt eine »affektive Lesart«²³, in der die Bewegungsimpulse des Filmbildes eben nicht auf ihre Weitergabe oder Verwandlung perspektiviert sind. Nicht ihre Verkettung, deren Folgerichtigkeit oder ihr Ziel stehen dann im Zentrum, sondern die konkrete Dauer, in der die motorische Strebung ihre Bahn zieht.

Mit dem Begriff Affektbild werden dann auch solche Aktionsbilder erfasst, die gerade in der Verlangsamung, in der Dispersion oder Konzentration von Bewegungsstrukturen eine besondere Expressivität entfalten, ohne allerdings ihr Bindung untereinander zu verlieren. Aus dieser Perspektive kann die Untersuchungsebene bestimmt werden: Es ist die Inszenierung von vielstimmigen, aber gestalthaften Bewegungsfigurationen, den Affektfiguren, auf welche die Filmanalysen in dieser Arbeit abzielen. Von dort aus wird der affektive Parcours des Großfilms als permanente Veränderung der Zeit der Zuschauerwahrnehmung greifbar, so wie es Kappelhoff für das sentimentale Genießen im Melodrama charakterisiert hat²⁴, ohne allerdings auf die tradierten Affektregister festgelegt zu sein.

Um mein Verständnis der Affektfiguren zu präzisieren, werde ich dabei Bellours Kritik an Deleuze' Konzept diskutieren, die im Rückgriff auf den Entwicklungspsychologen Daniel Stern versucht, Deleuze' Ausarbeitung des Affektbildes um die Momente des Zuschauersubjekts und der Narration zu erweitern. Parallel zu den psychischen Entwicklungsphasen des Kindes entwirft er ein Stufenmodell der »Entfaltung der Emotion«²⁵, das zwar wertvolle Konkretisierung des gestalthaften Momentes der filmischen Af-

22 J.-F. Lyotard: »L'acinéma«, S. 31.

23 G. Deleuze: Das Bewegungs-Bild, S. 123.

24 Kappelhoff, Hermann: Die Matrix der Gefühle. Das Kino, das Melodrama und das Theater der Empfindsamkeit, Berlin 2004, S. 20 bzw. S. 32ff.

25 Vgl. Bellour, Raymond: »Das Entfalten der Emotionen«, in: Matthias Brütsch/Vinzenz Hediger/Ursula von Keitz/Alexandra Schneider/Margrit Tröhler (Hg.), Kinogefühle, Emotionalität und Film, Marburg 2005, S. 51–101.

fekte leistet, aber den konkret zeitlichen Aspekt in Begriffen wie Intensität und Schock verschleift.

Allerdings ist der grundlegend zeitliche Charakter der Affektfiguren nur ein Pol; der orchestrierten Empfindungsbewegung sind immer Momente inhärent, die aus der Verlaufsform herausstehen, da sich in ihnen die zentralen Objekte des Zeigens verdichten. Natürlich handelt es sich um die Embleme dieses Kinos, um die noch nie gesehenen Wesen, Vehikel, Artefakte und Landschaften, die zu präsentieren eben jene, damals kostspieligen Digitaleffekte aufgewendet wurden. Zwar musste der ursprüngliche Begriff der Attraktion in erster Instanz von der repräsentierenden Lesart getrennt werden, hier nun aber kehrt er wieder, da sich in der Zeitlichkeit der Zuschaueraffektivität immer auch das positive Moment einer prägnanten Sichtbarkeit konstituiert.

Kehren wir dazu noch einmal zu *YOUNG SHERLOCK HOLMES AND THE PYRAMID OF FEAR* zurück. Die beschriebene Szene bietet eine weitere sinnbildliche Schicht an, da sie als ironische Abkürzung einer Mediengenealogie lesbar ist. Sie beginnt in einer buchstäblichen Höhle, an deren Wänden kultisches Bildwerk vom Kerzenschein belebt wird. Dann, in einem zweiten Schritt, wird die Dimension der Zeit hinzugefügt, und die Glasmalerei zeigt uns zwei aufeinanderfolgende Bewegungsphasen. Zuletzt, mit dem Sprung in den Innenraum, wird nicht nur der Raum erschlossen, sondern auch die bildliche Repräsentation in ein Artefakt umgewandelt. Die Materialität des Bildmediums wird zum Material des Gegenstandes, der sich scheinbar selbst präsentiert.

Vertieft man diese Lesart, erhellt sich die positive Sichtbarkeit der Bildobjekte, wie man sie aus dem Großfilm der 1990er Jahre kennt. Die Szene spricht ein wichtiges Plateau der westlichen Mediengeschichte an: Der christliche Sakralbau als Verbund sämtlicher Schöner Künste verweist auf das buchstäbliche Ins-Licht-Setzen des göttlichen *ordo*.²⁶ Das Fenster-

26 Schneider, Manfred: »Das Kino und die Architekturen des Wissens«, in: Georg Christoph Tholen/Michael O. Scholl (Hg.), *Zeit-Zeichen. Aufschiebe und Interferenzen zwischen Endzeit und Echtzeit*, Weinheim 1990, S. 281-295. Schneider parallelisiert darin mittelalterliche Kathedralen und das Kino in einem medien-genealogischen Zusammenhang, insofern beide als symbolische Wissensspeicher fungieren, die durch Licht ihre Daten aktualisieren. Über die vermittelnde Funktion hinaus, inszeniert die gotische Kathedrale das göttliche Licht im Sinne

bild wird nicht nur als Bildartefakt angesprochen, sondern ausdrücklich als Projektion, als Verlebendigung der universellen Wissensordnung durch Licht. Doch das neuplatonische Schema von der Teilhabe allen Weltlichen an der Transzendenz, seiner strikten Dependenz von der göttlichen Wahrheit, das der mittelalterliche Sakralbau als ein konkretes Licht- und Projektionsverhältnis in Szene setzt, bleibt in der Szene unvollständig. Keine Sonne können wir ausmachen, die die Glasbilder mit ihrem wechselhaften Schein animiert; was wir stattdessen sehen, ist ein Fenster, das leuchtet, obwohl uns der weitere Verlauf der Szene darüber aufklärt, dass die Geschehnisse in einer winterlichen Nacht stattfinden. So muss das Lichts irdischen Ursprungs sein, ja der Filmprojektor selbst empfiehlt sich als die Quelle des bewegten Lichts. In den Raum projizierend, relativiert er die hegemoniale Position einer einzigen göttlichen Emanationsquelle; der Projektor unterminiert das Monopol vorgeprägten Wissens und Lichts, das aus einer Sphäre außerhalb des Bilderraums stammt. Sichtbarkeit ist somit nicht auf transzendente Strukturen verwiesen, stattdessen schafft das Lichtbild des digitalen Kinos eine autonome Weltlichkeit, phantasiert in der Abwesenheit des Zentralgestirns seine eigene Ermächtigung. Kein gleichmütig-göttliches Licht tritt als Medium vorgeprägten Wissens auf – um wieviel dynamischer nimmt sich dagegen das Vermögen der magischen Laterne in dieser Konstellation aus, stellt sich das Fensterbild doch als dieser »Architektur des Wissens«²⁷ im Sprung bereits Entsprungenes dar. Der Glasritter ist hier also weniger als etwas inszeniert, das in der Welt registriertes wird, sondern wird als etwas vorgestellt, das von der Kamera in diese Welt projiziert wurde.

einer neuplatonischen Lichtphilosophie als Emanationsquelle aller Wahrheit und allen Wissens. So erhellend die mediengeschichtliche Fügung ist, so normativ stellt sich Schneiders Begriff von Wissensarchitekturen in den weiteren Überlegungen dar. Denn tendenziell denkt er das dynamisierende Potential der Filmwahrnehmung als Aberation und Destruktion bestehender Wissensordnungen: »Das Kino des Deliriums funktioniert nur als Entgleisung des Wissens.« (Ebd. S. 286). Diese Perspektive verstellt den Blick auf die Produktivität solcher Filmpoetiken, die gerade in ihrer komponierten Affektivität etwas zur Erfahrung bringen.

27 Ebd.

Dieses Verfahren charakterisiert nach Panofsky weniger den Film als vielmehr die Malerei, mit der auch Manovich den Film im digitalen Zeitalter in Verbindung bringt. Die Manipulierbarkeit des digitalisierten Bildes in seiner fundamentalen Datenstruktur, der Zugriff auf die Grundparameter Chrominanz und Luminanz jedes einzelnen Bildpunktes und die Autonomie der Bildgenese wurden als filmhistorischer Nullpunkt aufgewertet, an dem sich die Kinematografie in indexikalische und grafische, respektive malerische Verfahren aufspaltete. Der Schlüsselsatz des Diskurses findet bei Lev Manovich die wahrscheinlich präziseste Formulierung: »Consequently, cinema can no longer be clearly distinguished from animation. It is no longer an indexical media technology but, rather, a sub-genre of painting.«²⁸

Unter fotochemischen Bedingungen konnte Panofsky noch behaupten, allein der Film werde »einem materialistischen Weltverständnis gerecht, das die gegenwärtige Kultur durchdringt [...]«. Doch nun operiert er nach dem, was Panofsky das »idealistische Weltbild« nennt: »Die früheren Künste agierten sozusagen von oben nach unten. Sie beginnen mit einer Idee, die in die gestaltlose Materie projiziert werden soll [...]«. ²⁹ Die Bildwerdung der Idee betrifft natürlich den Großfilm der 1990 Jahre in evidentem Maße, denn hier ist jeder digital konstruierte Bildgegenstand die Folge einer bewussten Vorstellung. In der filmischen Darstellung besitzen all diese Dinge und Wesen eine Kohärenz und Positivität, die sie bei der Transformation der Vorstellung in einen Gegenstand gewinnen, sind sie doch sämtlich als räumliche Modelle während der digitalen Bildsynthese konstruiert worden. Sofern die digitalen Bildobjekte umfassend manipulierbar sind,

28 Manovich, Lev: »Cinema and Digital Media«, in: Andrew Utterson (Hg.), *Technologie and Culture. The Film Reader*, New York 2005, S. 27-30, hier S. 30. Vgl auch: Ders.: »What Is Digital Cinema?« in: Peter Lunenfeld (Hg.), *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*. Cambridge/London, 1999, S. 172-192. Vgl. auch: Weingarten, Susanne: »Patchwork der Pixel. Zu den Folgen der Digitalisierung für die Filmästhetik«, in: Daniela Kloock (Hg.), *Zukunft Kino*, Marburg 2008, S. 223-233, hier S. 223. Hoberg, Almut: *Film und Computer. Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern*, Frankfurt/M. New York 1999. Vgl auch: B. Flückiger: *Visual Effects*.

29 Panofsky, Erwin: »Stil und Medium im Film«, in: ders., *Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers & Stil und Medium im Film*, Frankfurt/M. 1993, S. 19-58, hier S. 53.

können sie potentiell unbegrenzt dem Vorstellungsideal angeglichen werden, doch muss diese Potenzialität, um filmisch sichtbar zu werden, sich über Renderingprozesse aktualisieren lassen. Sie werden zum Objekt, von dem Kant sagt, dass »in dessen Begriff das Mannigfaltige einer gegebenen Anschauung vereinigt ist.«³⁰ Ausgestattet mit dieser Distinktion und Kohärenz werden sie in der filmischen Inszenierung zu einer positiven Entität, einem sichtbaren Etwas, das sich vom zeigenden Gestus der Attraktionskinos hervorbringen lässt. Auch wenn die affektive Wirksamkeit, wie im Kapitel davor gezeigt wird, stärker auf der zeitlichen Kompositorik von Affektfiguren zurückgeführt wurde, bleibt doch das positive Moment wirksam. D.h. mit anderen Worten, dass gegen die Verlaufsform, in der Kamerabewegung, Sound und Bildkomposition miteinander orchestriert werden, immer auch die Persistenz des (mithin konstruierten) Bildgegenstandes arbeitet, dessen Sichtbarkeit entfaltet wird.

Es gilt daher, in der Zeitlichkeit der Affektfiguren diesen Aspekt zu berücksichtigen, was in diesem Kapitel eine Erörterung des Begriffs der Prägnanz leisten soll. Dazu bietet sich Lessings *Laokoon* an, schließlich konstruiert er den Vergleich zwischen Dichtung und darstellender Kunst in erster Linie anhand der Frage nach der Temporalität. Vermittelt über die Zeitlichkeit der Betrachteraktivität ist mit dem prägnanten Augenblick für die Malerei ein Scharnier gefunden, das die gegenläufigen Tendenzen von Verlauf, persistenter Gestalt und höchster Expressivität miteinander in Beziehung setzt. Wie die Verlebendigung des gläsernen Ritters aus *THE YOUNG SHERLOCK HOLMES AND THE PYRAMID OF FEAR* bereits nahelegt, wird erörtert, dass unter der Zeitlichkeit des Films ein anderer Begriff von Prägnanz gebraucht wird, denn im Großfilm hat das Bewegungsbild und seine positive Bildlichkeit, die Rolle übernommen, die in Lessings Konzeption der Vorstellungskraft Zustand. Die herausgehobenen Momente inszeniert das ermächtigte Filmbild selbst, wenn es, wie Manovich sagt, malerische geworden ist und die (nicht notwendig, aber vor allem digital konstruierten) Gegenstände in den filmischen Raum projiziert.

Die Auseinandersetzung mit dem Begriff der Prägnanz muss anschließend mit einer der wenigen theoretischen Auseinandersetzungen zum Großfilm und seiner digitalen Bildlichkeit gegengelesen werden: Michaela Otts

30 Kant, Immanuel: Kritik der reinen Vernunft, hg. v. Jens Timmermann, Hamburg 1990, S. 182.

u.a. *Hollywood. Phantasma/Symbolische Ordnung in Zeiten des Blockbuster-Films* versucht, für denselben Untersuchungsgegenstand, also den Großfilm der 1990er Jahre, Deleuze' Kristallbild als »Suchbegriff« in Anschlag zu bringen.³¹ Es bietet sich an diesen Begriff zu befragen, da das Kristallbild das bildpoetische Äquivalent zur Vorstellungskraft Lessings bildet. Wie sich im prägnanten Augenblick ein Vorstellungsbild vom aktuellen Bild abspaltet und dessen Ausdruck überhöht, so ist für das Kristallbild die Spaltung zwischen aktuellem und virtuellem Bild konstitutiv, ohne dass Deleuze dazu die mentalen Potenziale des Betrachters in Anschlag bringen muss. Unter der Hypothese der positiven Bildlichkeit im malerischen Stadium des Films wird daher Ott's Deleuzianische Perspektive zu diskutieren sein. Allerdings führt dieser Ansatz dazu, der Bildlichkeit der in Frage stehenden Filme Öffnungen, Unbestimmtheiten und Lektürespielräume zuzuweisen, die mit den strikten Kompositionsformen, ihrer ästhetischen Geschlossenheit und nicht zuletzt ihrem Wirkungs- und Verwertungskalkül nur lose in Verbindung stehen. Die affektpoetische Orchestrierung und ihre positive Bildlichkeit wird von ambivalenten Deutungsangeboten, die Ott herausarbeitet, nicht in Frage gestellt, so dass Deleuze' Affektbild als zentrale Referenz bestätigt bleibt.

Die oben vorgeschlagene Lektüre der Szene aus *YOUNG SHERLOCK HOLMES AND THE PYRAMID OF FEAR*, der Comicstrip von der affektiven Medienwirkung, zielt auf eine Phantasie vom Kino, die in dieser Arbeit unter dem Begriff Großfilm ausgearbeitet werden soll. Was hier als Wirkmächtigkeit und Autonomie des Filmbildes in Szene gesetzt wird, geht noch über Bazin's *Mythos vom totalen Film* hinaus. Dieser spricht vom »Mythos eines allumfassenden Realismus, einer Wiedererschaffung der Welt nach ihrem eigenen Bilde«³², den er als den beständig mitlaufenden Impuls seiner Produktivität, als das Phantasmatische des Realismus hervorhebt. In diesem Sinne wertete er weniger die sich fortentwickelnde Filmtechnik, noch seinen kulturindustriellen Aspekte als maßgebliche Faktoren: »Die Fanatiker, die Verrückten, die uneigennütigen Pioniere [...], sind weder Industrielle, noch Gelehrte, sondern von den Bildern ihrer Phantasie Besessene. Und der Film wurde aus dem Zusammenfließen ihrer Besessen-

31 M. Ott: u.a. *Hollywood*, S. 82.

32 Bazin, André: »Der Mythos vom totalen Film« [1946], in: ders., *Was ist Film?*, Berlin 2004, S. 43-49, hier S. 47.

heit geboren [...].«³³ In dieser Szene kehrt dieser von den Bildern Besessene in bemerkenswerter Variation wieder, ist doch der Fenstersprung des Ritters als eine ausdrückliche Drogenphantasie des Küsters markiert, als eine Halluzination, die unmittelbar vor dem beschriebenen Geschehen ein vergifteter Pfeil auslöst, der aus dem Blasrohr eines verummten Verschwörers abgeschossen wurde. Die Intoxikation zeigt ihre Wirkung, indem sie das Zusammenspiel von Wahrnehmung, Imagination und Gedächtnis befällt. Der Prozess der Einbildung beginnt im irritierten Hin- und Herblicken des Küsters, und ist solange an die Figur gebunden, wie ihr Blick als regelrechtes Versehen markiert ist. Dann aber übernimmt das Bild die Führung, streift seine Abhängigkeit vom Blick ab und betritt als autonomes, selbstbewegtes Objekt die Szene. Die magische Verlebendigung zeitigt ihre Wirkung auf den im Küster repräsentierten Zuschauer: Buchstäblich zu Tode erschrocken zeigt die Großaufnahme den Küster – und initiiert die Flucht auf die Straße, die für ihn letztendlich tödlich endet.

Dieser größtmögliche Schrecken bezeichnet auch den Totalitätsanspruch der Phantasie vom Film. Diese Vorstellung, die hier artikuliert wird, entwirft den geschlossenen Horizont einer affektiven Eigenweltlichkeit, die noch jegliche Weltlichkeit, jeden »allumfassenden Realismus«, von dem Bazin sprach, aber auch jede Verwandlung der Bildlichkeit in Dienst zu stellen vermag. Es handelt sich also darum, den Großfilm als eine Phantasie des Films selbst zu bestimmen, die im Verlauf der Filmgeschichte zu realisieren er wieder und wieder angetreten ist, und zwar als Phantasie einer affektiver Totalität, der gegenüber der Zuschauer just noch als das ›Unfallopfer‹ der kinematografischen Übermacht gelten kann. Es gilt an dieser Stelle die Phantasie vom Großfilm schärfer zu konturieren, auf ihre diskursiven Schlüsselbegriffe zu bringen, auf ihre inhärenten poetologischen Konzepte hin zu befragen sowie ihre Zuschauervorstellungen herauszupräparieren. Dazu werden drei Autoren aus dem frühen 20. Jahrhundert herangezogen, die diese Phantasie aufgreifen oder weiterentwickeln ohne direkt in die Produktionsverhältnisse involviert zu sein: Es handelt sich um Kurt Pinthus, Hugo Münsterberg und Filippo Tomaso Marinetti.

Historisch um die avantgardistischen Selbsterkundungen der Künste gelagert, sollen sie an eben der Stelle das Konzept des Großfilms präzisieren, wo Filme eben nicht realisiert worden sind, sondern als künstlerisches An-

33 Ebd., S. 48.

liegen projiziert, als ästhetischer Erfahrungsmodus imaginiert oder als heroische Synthese von Kunst und Leben entworfen werden. Konzentrierter sind seine ästhetischen Potenziale nicht zu erschließen als in der Totalität und Idealität seiner Entwürfe; gleichwohl erlaubt diese Herangehensweise eine makroskopische Perspektive, die über Einzelinterpretationen seines phantasmatischen Bestands hinausgeht.

Zu den exemplarischen Texten, die auf diese Weise vom Großfilm als Potenzialität des Kinos schreiben, zählt zunächst Kurt Pinthus' eigener Beitrag zum sogenannten *Kinobuch*, dem Versuch der literarischen Nobilitierung des Films durch Autoren aus dem Kontext des Expressionismus. Sein »Kinostück« *Die Verrückte Lokomotive* oder *Die Abenteuer einer Hochzeitsfahrt*³⁴ trägt im Untertitel eine Art Gattungsentwurf – »ein großer Film«, heißt es dort – und versucht diesen nicht nur im buchstäblich weltumspannenden Geschehen einzulösen, sondern auch als eine genuine Filmästhetik zu skizzieren. Als charakteristischer Zug kristallisiert sich die Bewegungsdimension heraus, die nicht in der Repräsentation von Geschwindigkeit verbleibt, sondern im »Kino der Seele«³⁵, wie Pinthus es nennt, Gegenstand der vorgestellten filmischen Erfahrung wird. Dadurch, dass sein Kinostück ein enges Ineinander der filmischen und affektiven Bewegung imaginiert; dadurch, dass beide in einen dynamischen Parcours bilden, sich darin als komponiert und orchestriert zeigen, dadurch erweist sich *Die verrückte Lokomotive* als veritable poetologische Skizze des Großfilms.

Einen weiteren erheblichen Impuls für die Mobilisierung der Filmphantasie bilden die frühen Texte des italienischen Futurismus, allen voran die Manifeste Filippo Thomas Marinettis. Obgleich nur peripher mit der Filmkunst befasst, propagieren sie eine ästhetische Erfahrung, die nichts weniger als die rauschhafte Desintegration des ästhetischen Subjekts imaginieren. Das Gründungsmanifest fiktionalisiert diesen Vorgang als heroische Selbstversehrung in einem Autounfall, aus dem das »Unfallopfer« – durchaus ironisch – als erste Stimme des futuristischen Projektes hervorgeht. Diese Figur, die die bekannten Formeln des Futurismus formuliert, kann meines Erachtens als Statthalter kinematografischer Subjektivität gelesen werden. Doch nicht nur auf dieser allgemeinen Ebene ist die Zuschauerer-

34 Pinthus, Kurt: »Die verrückte Lokomotive«, in: ders. (Hg.), *Das Kinobuch*, Frankfurt/M. 1983, S. 77-86, hier S. 77.

35 Ebd., S. 28.

fahrung des Großfilms vorgedacht, darüber hinaus sind es auch Aspekte wie die forcierte Dinglichkeit, die Ausdrucksdimensionen jenseits der überkommenen Humanität und das Projekt der orchestrierten Affekte, um welche die »Vorahnungen« des Futurismus, die Benjamin im Film eingelöst sah³⁶, erweitert werden müssen. Im Unterschied zur DADA-Bewegung, die, wie Sloterdijk herausarbeitet, in erster Linie Strategien »zynische« Sinnzersetzung entwickelte³⁷, pflegte der Futurismus bei aller aggressiven Modernität seine Romantizismen, seine eigenen phantasmatischen Fiktionen.³⁸ Diese müssen als Supplement seines poetologischen Programms in Betracht gezogen werden, bieten sie doch bei nur geringfügiger Transformation, kaum merklicher Glättung und erheblicher Verharmlosung Muster an, die dem Großfilm im kulturindustriellen Kontext als wertvolle Ressource dienen. Doch hier sind die Szenarien von Extremsituationen vor allem als Matrix angesprochen, vor dem sich eine futuristische Erkundung neuer, unbekannter Affekte abspielt, die sich jenseits der traditionellen Empfindungsregister befinden.

Als dritte Flanke dient die Studie *Das Lichtspiel*, die der amerikanisch-deutsche Psychologe Hugo Münsterberg 1916 verfasste. Nur kurze Zeit nachdem sich der Feature-Film durchgesetzt hatte, und in deutlicher Nähe zu den damaligen Image-Kampagnen der Filmindustrie³⁹ entwirft Münster-

36 Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Frankfurt/M. 1977, S. 39. Insbesondere der Terminus »Effekte dieser Apparatur« (Ebd., S. 39) gilt es kritisch zu beleuchten, ob sich nicht eine Lesart entwickeln lässt, die jenseits einer technizistischen Deutung eine Nähe zum Konzept des Großfilms besitzt.

37 Vgl. Sloterdijk, Peter: *Kritik der zynischen Vernunft*, Frankfurt/Main 1983, S. 697.

38 Anhand der Montage, in der Adorno zuvorderst die »Negation der Synthesis« erblickt, erörtert er die dialektischen Bewegungen, welche die mit Vehemenz geäußerte Negation auf vielfältige Weisen in eine »illusionäre« oder »falsche« Positivität steuert. Man muss der dialektischen Grundanlage der *Ästhetischen Theorie* nicht folgen, um darin ein zentrales Kalkül der Kulturindustrie selbst zu erkennen. Vgl. Adorno, Theodor W.: *Ästhetische Theorie*, Frankfurt/M. 1970, 231ff.

39 Vgl. Schweinitz, Jörg: »Psychotechnik, idealistische Ästhetik und der Film als mental strukturierter Wahrnehmungsraum: Die Filmtheorie von Hugo Münster-

berg eine Filmtheorie, die sich erkennbar wenig an den damaligen ästhetischen Gegebenheiten orientiert. Vielmehr folgt sie im Entwurf des filmästhetischen Potenzials einer idealistischen Grundlegung. Instruktiv sind Münsterbergs Erörterungen in Bezug zum Großfilm, weil er den Film weniger durch seine fotografischen Qualitäten versteht, sondern ihn ausdrücklich als affektiv grundierte Erfahrungsform auffasst, die sich primär formalästhetisch aufschlüsseln lässt. Der »Psychotechniker Münsterberg«⁴⁰ bestimmt den Film gerade nicht durch fotografische, literarische oder theatrale Qualitäten, wie es die zeitgenössische Debatte dominierte,⁴¹ sondern als geschlossene Kompositionsform aus verschiedenen mentalen Aktivitäten, insbesondere aus Prozessen wie »Aufmerksamkeit, Gedächtnis, Phantasie und Emotion.«⁴² Was zunächst wie eine Affinität zu konstruktivistischen Theoremen der Avantgarde anmutet, zeigt sich traditionalistisch in der Kunstkonzeption, schließlich weist die neokantianische Bestimmung des von allen pragmatischen Belangen befreiten Kunstwerks bereits auf die Transformation in einen kulturindustriell ausgewerteten Eskapismus.

Orchestrierte Dynamik, futuristische Affekterkundungen, eigenweltliche Empfindungskompositionen – diese drei Achsen machen eine Phantasie des Großfilms greifbar, deren Anfänge sich in den 1910er Jahren verorten lassen, die aber in der Filmgeschichte wieder und wieder aktualisiert worden ist; sei es, dass sie die historische Avantgarde inspirierte, dass sie in handfeste Poetiken des Unterhaltungskinos einging oder sei es auch nur, dass sie das Selbstverständnis der Industrie oder die Formen seiner Bewerbung befeuerte.

Nachdem die Konzepte Affektbild und Attraktionskino justiert, die Spannung von dynamischer Verlaufsform und Prägnanz diskutiert und ver-

berg«, in: Jörg Schweinitz (Hg.), Hugo Münsterberg: Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie [1918] und andere Schriften zum Kino, Wien 1996, S. 9-26, hier 13f.

40 Ebd., S. 22.

41 Vgl. Diederichs, Helmut H.: »Zur Entwicklung der formästhetischen Theorie des Films«, in: ders. (Hg.), Geschichte der Filmtheorie. Kunsttheoretische Texte von Méliès bis Arnheim, Frankfurt/M. 2004, S. 9-27.

42 Münsterberg, Hugo: Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie [1918] und andere Schriften zum Kino, hg. v. Jörg Schweinitz, Wien 1996, S. 29-103, hier S. 85.

schieden historische Ressourcen aufgearbeitet wurden, gilt es exemplarische Filme der 1990er Jahre aufzusuchen, um wesentliche affektpoetische Charakteristika anhand ihrer Inszenierungsformen zu beschreiben. Entsprechend steht im Vordergrund die Bewegungskompositorik auf den unterschiedlichen filmischen Gestaltungsebenen nachzuvollziehen und miteinander in Beziehung zu setzen.

Der Anfang wird mit James Camerons TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY aus dem Jahr 1991 gemacht, da sich dort das digitale Effektkino mit der inszenatorischen Exploration der Affekte jenseits der sentimental Register verbindet. Diese für die Dekade äußerst einflussreiche Kombination wird in einer Folge von Detailanalysen aufgearbeitet werden, die nicht nur die Affektqualitäten auf ihre Inszenierungsformen zurückführt, sondern auch in einer kulturwissenschaftlich informierten Lesart die Reflexivität des Films miteinbezieht. Denn wie sich zeigen wird, ist in die Cyborgthematik die Frage eingelagert, auf welche Weise wir eine grenzhumane Expressivität zu denken haben, also solche Ausdrucksregister, die deutlich auf das futuristische Projekt zurückverweisen, wie es zuvor beschrieben wurde. Entlang des traditionellen Topos des Maschinenwesens, von dem der Film immer wieder Anleihen nimmt, treffen wir auf ein Spektrum von dinglichen oder physikalischen Empfindungen, die für das Science-Fiction- bzw. Actiongenre mittlerweile recht geläufig sind, jedoch hier die programmatische Höhe des Großfilms erreichen. Um TERMINATOR 2 filmanalytisch als eine Fiktion⁴³ physikalischer Expressivität zu entfalten, werde ich insbesondere die Schlusssequenz des Films in den Blick nehmen und herausarbeiten, wie der Film einen affektiven ›Phasenraum‹ aufspannt, d.h. ein Bezugssystem kreiert, in dem noch einmal die in diesem Film dominanten Empfindungsqualitäten als Extremwerte eingetragen werden. Dabei handelt es sich um ein Spektrum, das zwar stark auf die Figuren bezogen ist – zuzunehmend natürlich auf die Maschinenwesen, wie sie von Arnold Schwarzen-

43 Mit dem Begriff filmischer Fiktion fasse ich zusammen, was zum einen Gertrud Koch als die mediale Virtualität des So-tun-als-ob und zum anderen Rancière als »neue Landschaft des Sichtbaren, des Sagbaren und des Machbaren« beschrieben haben. Vgl. Gertrud Koch: »Tun oder so tun als ob? – alternative Strategien des Filmischen«, in: Gertrud Koch/Christiane Voss (Hg.), Es ist als ob. Fiktion in der Philosophie, Film- und Medienwissenschaft, München 2008, S. 139-150. Rancière, Jaques: Der emanzipierte Zuschauer, Wien 2008, S. 92.

egger und Robert Patrick gespielt werden –, allerdings nicht im Sinne einer personalen Psychologie. Vielmehr stellen sie Agenten in einem v.a. äußerlichen Affektgeschehens dar, das in der Dauer des Zuschauerempfindens zusammenkommt. Die Analyse zeigt, wie die Inszenierung die Modi physikalischer Prozesse in filmische Expressivität umwertet, wie aus Erstarren und Verflüssigen, aus Rot und Blau, aus dem Allmählichen und dem Plötzlichen eine – mit Marinettis Worten gesprochen – »*Symphonie des vielfältigen Ausdrucks*« [Herv.i.O.]⁴⁴ entsteht. Das Finale im *Stahlwerk*, seine Kontraste und buchstäblichen Wechselbäder, ist von einer zweiten Linie durchzogen, die menschliche Ausdruckstechniken paraphrasiert: Großaufnahme, Skulptur, Tanz und Maske kreuzen die ungebundenen, physikalischen Empfindungen. Dadurch werden zwei affektivpoetische Regime einsehbar: auf der einen Seite eine futuristische Sensibilität, die sich radikal der Äußerlichkeit verschreibt und auf der anderen Seite die Registeraffekte, die sozial relevant und daher personal adressiert sind. *TERMINATOR 2* inszeniert die Äußerlichkeit des Affektgeschehens als Grundlage für ein ›Melodrama der Dinge‹, das differenzierter als der eigene Handlungsverlauf über Menschen und Maschinen spricht.

Anschließend wird der Blick auf ein nicht minder prominentes Beispiel gelegt, auf Steven Spielbergs *JURASSIC PARK* aus dem Jahr 1992. So wie die Freizeitparkthematik ein Echo des frühesten Kinos als Jahrmarktsattraktion darstellt, ist es kaum verwunderlich, dass sich die Diskussion um den Film an zwei zentralen Begriffen orientierte, den der Attraktion und den des Realismus. Nach der Neujustierung des Attraktionsbegriffes zu Beginn der Arbeit wird die filmanalytische Arbeit darin bestehen, in der Inszenierung exemplarische Affektfiguren herauszupräparieren und mit dem traditionellen Credo des Attraktionskinos ›I'll show you‹ in Beziehung zu setzen. Es geht also darum, die emblematischen Dinosaurier nicht als das Gezeigte zu veranschlagen, sondern sie als Produkte eines inszenatorischen Vorgangs des Zeigens, also als Prägnanzen im filmischen Affektkalkül beschreibbar zu machen.

Die zweite Frage, die sich nach dem spezifischen Realismus digitaler Bewegungsbilder erkundigt, macht einen Exkurs notwendig. Sie betrifft ein

44 Marinetti, Filippo Tommaso: »Der Futuristische Film« [1916], in: Wolfgang Asholt/Walter Fähnders (Hg.), *Manifeste und Proklamationen der europäischen Avantgarde (1909-1938)*, Stuttgart 2005, S. 123-126, hier S. 124f.

diskursives Feld, das stark von den medientechnologischen Zuschreibungen geprägt ist. Unter den Bedingungen totaler Manipulation und autonomer Bildgenese erscheint das malerische Moment des neuen Kinos in der Form eines konventionellen Fotorealismus, der nicht länger an die indexikalische Natur der Fotografie, sondern lediglich an die Illusionsfähigkeit, also ihre privilegierte Glaubhaftigkeit gebunden wird.⁴⁵ Auf dieses Kriterium sind in letzter Instanz auch solche Argumentationen verwiesen, die mit der Alltagswahrnehmung als Maßstab operieren.⁴⁶ Allerdings provoziert das die Frage, ob die digitalen Bewegungsbilder auch mit einem Realismusbegriff erfasst werden können, der sich eben nicht aus der Referenzialität zum Vorfilmischen ableitet, sei dieser auch illusionistisch umgerechnet. Schließlich sind durch die einschlägigen Theoretiker – sowohl Bazin als auch Kracauer – Lesarten eines filmischen Realismus möglich, der nicht allein medientechnisch sondern in erster Linie in den jeweiligen Poetiken der Filme begründet ist. So hat beispielsweise Kracauer in seiner *Theorie des Films* auf die »Affinitäten«⁴⁷ des Filmes hingewiesen, die auf inszenatorischen Verfahren beruhen: Wenn er von der »Solidarität des Universums«⁴⁸, dem »Kontinuum physischer Realität«⁴⁹ schreibt, wenn er den »anonymen Zustand der Realität«⁵⁰ und die »Unerschöpflichkeit des kausalen Kontinuums« im Film betont, dann handelt es sich um Aspekte einer filmischen Erfahrungen, die mit Poetiken einer dichten, selbstverschränkten Weltlichkeit konvergieren. Mit der Kontinuität der filmischen Welt, ihrer Kohärenz, der vorsynthetischen Mannigfaltigkeit wie auch ihrer nicht auszulotenden Tiefe sind zentrale Parameter benannt, die im konkreten Bewegungsbild, in der Sequenz oder im Filmganzen inszenatorisch produziert werden – und bei hinreichendem Differenzierungsvermögen analytisch erschlossen werden können.

45 T. Elsaesser/W. Buckland: *Studying Contemporary American Film*, S. 195-219.

46 Prince, Stephen: »True Lies, Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory«, in: *Film Quarterly* 49/3 (1996), S. 27-36.

47 Kracauer, Siegfried: *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*, Frankfurt/M. 1985, S. 95-112.

48 Ebd., S. 100.

49 Ebd., S. 101.

50 Kracauer gibt den französischen Kritiker Julien Sève als Urheber dieser Formel an. Ebd., S. 106.

Was diese Notizen zu Kracauer verdeutlichen, ist die Notwendigkeit, das digital synthetisierte Bewegungsbild und seine fotorealistische Kondition mit der gleichen Präzision formal zu beschreiben, um seine affektpoetische Funktion abschätzen zu können. Dazu bietet sich ein Rekurs zum Fotorealismus an, wie er sich als Strömung der amerikanischen Malerei in den späten 1960ern herausgebildet hat. Schließlich weist dieser nicht nur analoge Bezüge zwischen fotografischer und nicht-fotografischer Bildproduktion auf, der amerikanische Fotorealismus realisiert zudem die Poetik eines synthetischen Realismus, der reflektierend auf die Möglichkeiten der Fotografie aufsetzt. Zwar hat der Fotorealismus am Mythos der Fotografie teil, allerdings bezieht er sich analytisch auf ihn, denn er erkundet die Fotografie, wie sich zeigen wird, als selbstverfaltete Bildlichkeit. Indem wir im fotorealistischen Gemälde dezidiert auf die Bilder im Bild verwiesen werden, kann dessen grundlegende Kompositorik als Gefüge immanenter Bildverhältnisse beschrieben werden. In diesem Sinne schlüsselt die fotorealistische Malerei das Foto als ein dichtes Netz von optischen Relationen auf, die in ihrer Obsession für Oberflächen, Spiegelungen, Schattenwürfen und Durchsichten zum Ausdruck kommen. Gerade weil die Bilder von Richard Estes, John Salt und anderen kein mimetisches Verhältnis reklamieren, bieten sie sich in diesem Kontext als formalästhetische Lehrstücke an, die ihren spezifischen Realismus als eine Mannigfaltigkeit von Bildverhältnissen, die das Bild mit sich selbst unterhält, erhellen. Im Rekurs auf Bergson Bildbegriff wird ein übergreifendes Konzept des Fotorealismus zu entwickeln sein, das die Tiefe der Selbstabbildlichkeit und die Vielfältigkeit der optischen Relationen als bildimmanentes Kriterium setzt. Der Begriff Fotorealismus entpuppt sich unter diesen Gesichtspunkten nunmehr als die Aktualisierung dessen, was seit jeher als fotografischer Realismus problematisiert wird, nun aber veränderten technischen Verfahren untersteht.

Damit wird nicht nur eine zentrale Dimension des filmischen Bildes der analytischen Tätigkeit zugänglich gemacht, es eröffnet darüber hinaus Wege, die Frage nach der Funktion, die der Realismus in der affektiven Kompositorik des Großfilms ausüben kann, viel präziser stellen zu können. Damit soll letztendlich der Realismus, der häufig als unbefragte Vorbedingung des Unterhaltungsfilms veranschlagt wird, als Feld von Kompositionsmöglichkeiten kenntlich und beschreibbar gemacht werden.

Während in den vorangegangenen Beispielen, *TERMINATOR 2* und *JURASSIC PARK*, der zeigende Gestus sich auf die Sichtbarkeit hochfiktiver Wesen konzentriert, steht Michael Bays *PEARL HARBOR* die filmische Vergegenwärtigung eines historischen Großereignisses im Zentrum. Gleich, ob Vorzeitechsen oder Cyborgs aus der Zukunft, diese zeigen sich zu einer Filmerfahrung orchestriert, die immer auch ihre Beispiellosigkeit und Kontrafaktizität betont. Hier aber liegt der Fall anders, da es die Distanz zu einem historischen Referenten ist, die den Wirkungsanspruch des Großfilms herausfordert. *PEARL HARBOR* phantasiert dabei die Möglichkeit der Vergegenwärtigung von Geschichte als filmisches Präsenzerlebnis, sei Geschichte noch so widersprüchlich, noch so entfernt, noch so schmerzhaft. In diesem Sinne ist es weniger die Frage, ob die Repräsentation der historischen Ereignisse richtig sei, – am Sinn oder Unsinn dieser Frage hat sich durch den Großfilm nicht viel geändert –, vielmehr steht zu untersuchen an, durch welche Inszenierungsweisen der Zuschauer in welches Verhältnis zur Geschichte gebracht wird.

In diesem Zusammenhang sind es vor allem die Fragen nach Prägnanz und Positivität, die hier in den Dienst einer Poetik der Vergegenwärtigung gestellt werden. Der Angriff japanischer Fliegerverbände auf den amerikanischen Flottenstützpunkt am 7. Dezember 1941 bildet zwar das historische Zentrum, doch wird er gekreuzt von einer Geschichte, die im wesentlichen den Traum vom Fliegen als Versinnbildlichung individueller Freiheitswerte entfaltet. Seinerseits wird der Flug der Kamera zum Emblem für die vielfältigen inszenatorischen Formeln, mit denen der Film seine memoriale Be-deutsamkeit beglaubigt. Entwickelt der Film zunächst ein nach Nietzsche »antiquarisches« Geschichtsverhältnis, wo die Historizität einzig im gleichmütigen Nebeneinander der »antiken« Dinge steht, wird diese Dinglichkeit im Verlauf des Filmes mehr und mehr dynamisiert, also zum ästhetischen Vehikel, das die Zeit der Wahrnehmung des Zuschauer zu einem »Jetzt« verdichtet. Darin wird eine Inszenierungsweise greifbar, die durchaus in Resonanz zur forcierten Dinglichkeit des italienischen Futurismus steht. Insbesondere an die Angriffsszene, wenn japanische Bomber die *U.S.S. Arizona* attackieren, ist dabei zu denken, da der Sturz der Kamera-bombe ins quasi Innerste des historischen Ereignisses zum emblematischen Gestus des ganzen Filmes gerinnt. Um den präsentischen Duktus genauer fassen zu können, schließt sich ein kurzer Exkurs zu dem Film *TORA! TORA! TORA!* (USA/J, 1970, R.: Richard Fleischer/Kinji Fukasaku) an, der –

obgleich nicht weniger eine Großproduktion – eine komplexe Zeitstruktur entfaltet, die sich reflexiv auf die eigenen Möglichkeiten der geschichtlichen Repräsentation bezieht. Die Vergegenwärtigung, die die Inszenierung von PEARL HARBOR leistet, monumentalisiert dagegen unser Geschichtsverhältnis. Dies kann gelesen werden als ein Opak-Werden des historischen Ereignisses, als eine Leerstelle gewissermaßen inmitten eines kinematografischen Exzesses, das als Symptom eines kulturelles Traumas gedeutet werden könnte. Doch muss eingewendet werden, dass die Positivität seiner Bildlichkeit, und auch die zeitliche Verdichtung nicht der negativen Logik des Symptoms folgen, sondern zu forderst der allgemeinen Ermächtigungsllogik des Großfilms gehorchen, der keine Frage nach dem Defizitären oder dem Mangel beantwortet, sondern meist ungebrochen die Positivität seiner Welt und Gegenstände behauptet.

Nach der Auseinandersetzung mit der Positivität wird ein zentraler Aspekt des Großfilms der 1990er Jahre, die Poetik der Sichtbarkeit, noch einmal von entgegengesetzter Perspektive betrachtet. Es wird überprüft werden, ob sich dieser Zug auch nachweisen lässt, wenn mit HOLLOW MAN (USA 2000, R.: Paul Verhoeven) ein Film vorliegt, der gerade aus dem Unsichtbarwerden, dem Prozess des allmählichen Verschwindens, die Prägnanz seiner Attraktion bezieht. Die Inszenierung, wie der menschliche Körper unter unseren Blicken langsam durchsichtig wird, erweist sich als Explosion kultureller Bildreferenzen. Im Kontrast dazu steht die Inszenierung von James Whales THE INVISIBLE MAN aus dem Jahre 1933, nicht zuletzt, weil dieser die Potenziale des jungen Tonfilms eruiert, um in der akusmatischen Stimme des Protagonisten seine Attraktion zu finden. So wie darin ein soziales Szenario voyeuristisch erkundet wird, zeigt sich in HOLLOW MAN eine Spannung aus voyeuristischen und exhibitionistischen Gesten, die allerdings im Rückgriff auf blickzentrierte Konzepte, wie sie im Zuge der psychoanalytischen Filmtheorie hervorgebracht worden sind, nicht vollständig erfasst werden. Dominant bleibt eine ostentative Sichtbarkeit, zu der der Film – auch wenn sie temporär suspendiert wird – immer wieder zurückfindet.

Dieser Aspekt macht es noch einmal notwendig, genauer zu bestimmen, zu welchen visuellen Formen die Großfilme zurückkehren, wenn die Positivität ihrer Bewegungsbilder zeitweilig außer Kraft gesetzt wird, wenn also beispielsweise Strukturbilder von Explosionen, Dynamisierungen des Bewegungsbilds oder Dramaturgien der Entbergung die Integrität der positi-

ven Bildlichkeit erschüttern. Hier soll ein bildtheoretischer Ausblick darauf gegeben werden, wie Lyotards Rede von der »Wiederkehr des Gleichen durch ein scheinbares Anderssein, das in Wirklichkeit nur Umweg ist«⁵¹, im Kontext des Großfilms der 1990er Jahre verstanden werden kann. Ich schlage vor, diese Form der Schließung auf bildlicher Ebene als Rückkehr zur Gesichtlichkeit zu begreifen, insofern das Gesicht als ein gestalthaftes Bildaggregat die Positivität präfiguriert, die in den in Frage stehenden Filmen so dominant ist. In einer Lektüre der ersten Strophe von Klopstocks Ode *Der Zürcher See* wird diese Funktion der Gesichtlichkeit herausgearbeitet werden, wie nämlich die extensive »Pracht« in der expressiven Einheit des Gesichts reflektiert wird. Komplettiert wird diese Lesart durch die kursorische Auseinandersetzung mit der »Erfindung des Gesichts«, wie Deleuze und Guattari sie beschreiben⁵², und Jean-Luc Nancys bildtheoretischer Schrift *Am Grund der Bilder*⁵³. In diesen Positionen wird das bindende Vermögen des Gesichts, wie es am Anschaulichsten in der Portraitttradition bzw. im Film in der Großaufnahme vorliegt, als westliche Territorialisierung der Expressivität greifbar. Faltet also der Großfilm im Sinne seiner explorativen Affektopoetik die Bewegungsimpulse so weit auf, dass das Bewegungsbild Kohärenz und Distinktion verliert, so wird die Einheit des Ausdrucks in der Gesichtlichkeit wieder restituiert, was den Großfilm gleichzeitig nach außen hin versiegelt.

Mit dieser Perspektive kehrt die Arbeit wieder zum ersten Befund zurück. Die Orchestrierung der Empfindung empfiehlt sich als Beschreibung einer affektopoetischen »Maximalität«, von der Tynjanov im Eingangszitat sprach. Ihr ordnen sich die herausgehobenen Teilaspekte der Untersuchung unter: die Zeitlichkeit des Affekterlebens, als das sich die Attraktion auffaltet, die Positivität und Prägnanz, zu der sich die Affektfiguren wieder und wieder verdichten, das Wuchern auch nichtkategorisierter Affektqualitäten, zu denen der spezifische Realismus beiträgt, der Wahrscheinlichkeit und Glaubhaftigkeit gegen einen fotorealistic Dinglichkeit getauscht hat.

Aus der Distanz einiger Jahre erweist sich der Großfilm der 1990er als viel traditioneller, als uns die Pracht seiner Digitaleffekt es vermuten ließ;

51 J.-F. Lyotard: »L'acinéma«, S. 32.

52 Deleuze, Gilles/Guattari, Felix: Tausend Plateaus, Berlin 2005, hier das Kapitel »Das Jahr Null, Die Erschaffung des Gesichts«, S. 230-262.

53 Jean-Luc Nancy: Am Grund der Bilder, Berlin 2006.

er war viel stärker der Filmgeschichte, den ästhetischen Konjunkturen und medialen Praktiken der Moderne verpflichtet, als es uns als Zeitgenossen wahrzunehmen möglich war. Hinter den Effekten, deren blendende Wirkung nun allmählich verblasst, sei es durch die jüngste Entwicklung der 3D-Technik, sei durch die Relektüre, wie sie hier vorgeschlagen wird, gilt es nichts anderes zu finden als Filme: Filme – in ihrer vollen und trivialen Ambivalenz zwischen der »konsumierbaren pseudozyklischen Zeit«⁵⁴ des Spektakels und der faktischen Fülle einer Filmerfahrung, deren Wirkung auch das cleverste Produzentenkalkül nicht vorhersieht. Damit möchte diese Arbeit auf die filmhistoriografische Arbeit vorbereiten, die noch vor uns liegt.

54 Debord, Guy: Die Gesellschaft des Spektakels, Berlin 1996, S. 136.