

Inhalt

Vorwort | 7

I BILD UND BIT: UMBRUCH

Sich ein Bild machen oder »Im Bilde sein«.

Die guten alten Bilder und die digitale Bildrevolution

Jochen Hörisch | 15

Die »Rückkehr« der 3D-Bilder.

Zur Logik und Genealogie des Bildes im 21. Jahrhundert

Thomas Elsaesser | 25

II STEHENDES BILD: STATISCHE VISUALITÄT

Der Beweis, das Schweigen, der Gebrauch und der Tod.

Vier Streifzüge durch die Fototheorie

Jörn Glasenapp | 71

»Being There!«

Epistemologische Skizzen zur Smartphone-Fotografie

Wolfgang Hagen | 103

III BEWEGTES BILD: DYNAMISCHE VISUALITÄT

Weiß werden.

Filmische Schneebilder

Lisa Gotto | 135

Bildlichkeit und Televisualität

Angela Keppler | 161

Augen im Fenster.

Elemente der intermedialen Rekonfiguration des Fernsehens im Kontext digitaler Öffentlichkeiten

Stefan Münker | 173

Zur Chemie des Bildes.

Bemerkungen über BREAKING BAD

Lorenz Engell | 195

IV VIRTUELLES BILD: INTERAKTIVE VISUALITÄT

Uncharted.

Überlegungen zur Bildlichkeit des Computerspiels

Thomas Hensel | 209

Die All-Null.

Vorgeschichten des digitalen Horizonts bei Google Earth

Ulrike Bergermann | 237

V BIT UND BILD: AUFBRUCH

Symbiosis yet?

Koevolution der Grenzfläche Mensch / Medium

Frank Hartmann | 259

Der Big Bang digitaler Bildlichkeit.

Zwölf Thesen und zwei Fragen

Gundolf S. Freyermuth | 287

Autorinnen und Autoren | 335

Vorwort

GUNDOLF S. FREYERMUTH UND LISA GOTTO

Wir sind Zeitgenossen des epochalen Übergangs von der industriellen zur digitalen Kultur. Neue Medien entstehen, aber sie entstehen nicht aus dem Nichts. Sie bilden sich allmählich aus, in einem komplexen Wechselspiel von technologischen und sozialen, ästhetischen und epistemologischen Faktoren. Auch die älteren Medien bleiben dabei nicht, was und wie sie einmal waren. Im frühen 20. Jahrhundert veränderte der Film alle anderen Künste, von der Malerei über die Musik bis zur Literatur. Nun, im frühen 21. Jahrhundert, wandeln sich die älteren industriellen Bildmedien – neben dem Film auch Fotografie und Fernsehen – unter dem Einfluss neuer digitaler Ausdrucks- und Erzählformen, insbesondere digitaler Spiele. In nahezu allen Bereichen audiovisueller Produktion lässt sich die Reevaluierung etablierter Praktiken und medientechnische wie medienästhetische Neuorientierung beobachten. »Bildwerte«, der erste Band in der neuen Schriftenreihe »Bild und Bit«, reflektiert, gegliedert in fünf Schritte, diesen Prozess der Digitalisierung aus einer Vielzahl medienhistorischer und medientheoretischer Perspektiven.

Im ersten Abschnitt wird eine Bestimmung der Veränderungen unternommen, denen die visuelle Kultur im Übergang von analogen zu digitalen Medienpraxen unterliegt (*I Bild und Bit: Umbruch*).

Einleitend reflektiert Jochen Hörisch die technische Überwindung des »alt ehrwürdigen Binarismus von Sprache und Bildern«¹: Wenn unter analogen Bedingungen Hören und Sehen, so nah sie einander waren, auf Grund ihrer medientechnologischen Trennung nicht zusammenkommen konnten, was sind dann die kulturellen Konsequenzen der digitalen Aufhebung eben dieser analoger Medientrennung, die nicht zuletzt auch über die Jahrhunderte philosophisches Denken

1 In diesem Band S. 20.

fundierte? (»Sich ein Bild machen oder »Im Bilde sein«. *Die guten alten Bilder und die digitale Bildrevolution*)

Thomas Elsaessers Beitrag demonstriert, nicht zuletzt im Rückblick auf die jahrhundertelange (Vor-) Geschichte stereoskopischer Bildlichkeit und vor allem die vielfältigen Opposition zum monokularen Bild in der Bildenden Kunst und den Filmavantgarden des 20. Jahrhunderts, digitales 3D als Element eines umfassenderen Wandels – als »nur eine von mehreren neuen Offensiven, die bestimmen, wie wir uns zukünftig in simultanen Räumen, in multiplen Temporalitäten sowie datenintensiven simulierten Umgebungen verorten«² (»Die »Rückkehr« der 3D-Bilder. Zur Logik und Genealogie des Bildes im 21. Jahrhundert«).

Der zweite Abschnitt befasst sich dann mit diskursiven und technologischen Änderungen der Fotografie im Übergang von analoger zu digitaler Bilderzeugung (*II Stehendes Bild: Statische Visualität*).

Jörn Glasenapp wirft einen Blick zurück auf die fotografische Theorie-Debatte und stellt dabei jene Bestimmungsversuche vor, die »die Fotografie gegenüber den anderen Bildformen als distinkt ausweisen«.³ Seine Ausführungen zeigen, dass der Status der Fotografie ontologisch weder eindeutig noch stabil ist, sondern kontinuierlicher Aushandlung unterliegt (»Der Beweis, das Schweigen, der Gebrauch und der Tod. Vier Streifzüge durch die Fototheorie«).

Die in der Materialität begründete Eigenart des fotografischen Bildes wird durch seine digitale Erzeugung radikal revidiert. Wolfgang Hagen setzt sich mit diesem kategorialen Wechsel auseinander, um entlang einer Betrachtung der Smartphone-Fotografie die Spezifik des digitalen Bildermachens als ästhetische Praxis und mediale Wissensform zu diskutieren (»Being There! Epistemologische Skizzen zur Smartphone-Fotografie«). Deutlich wird dabei, dass die »kulturellen Verschiebungen und sozietaalen Repositionierungen des Fotografierens und der Fotografierten«⁴ nicht nur alte Blickverschränkungen hinterfragen, sondern auch neue Erkenntnisprozesse in Gang setzen.

Im Mittelpunkt des dritten Abschnitts steht die Auseinandersetzung mit Umbildungen, denen die tradierten Bewegtbildmedien im Zeitalter des Digitalen einerseits unterliegen und die sie andererseits selbst hervorbringen (*III Bewegtes Bild: Dynamische Visualität*).

Lisa Gotto betrachtet das filmische Schnee- und Schneebild als eine kinematographische Reflexionsform, in der sich Gestaltbildung und Gestaltauflösung verschränken. »Wenn sich der Film ins Weiß begibt, dann beschäftigt er sich mit seiner eige-

2 S. 38.

3 S. 73.

4 S. 106.

nen Medialität⁵: Er kann durch den Rückgriff auf seine materiellen und ästhetischen Grundlagen nicht nur die Veränderungen seiner dispositiven Verfasstheit erkennen, sondern durch die Auseinandersetzung mit anderen Medien auch sich selbst neu begreifen (*»Weiß werden. Filmische Schneebilder«*).

Angela Keplers Beitrag befasst sich mit der medialen Spezifik des Fernsehens. Er untersucht »die besondere Form des Bildlichen und zugleich die besondere Form einer Ästhetik des Bildes, die dieses Medium erzeugt«⁶. Vom statischen Bild über die filmische Bildbewegung bis zu send- und schaltbaren Bildern entwickeln sich nicht nur je eigene Prozeduren und Praxen der Bildgenerierung, sondern auch neue Möglichkeiten der Dynamisierung von Bildräumen (*»Bildlichkeit und Televisualität«*).

Mit den durch die Digitalisierung eingeleiteten Veränderungen der televisuellen Bildproduktion, -distribution und -rezeption setzt sich Stefan Münker auseinander. Er stellt fest, dass die Integration von kommunikativen und ästhetischen Praktiken der Internet-Kultur »zu einer Rekonfiguration der dem Fernsehen eigenen Medialität im Medium Fernsehen selbst führt«⁷ – zu einer Neuausrichtung, die durch intermediale Verflechtungsverfahren gekennzeichnet ist (*»Augen im Fenster. Elemente der intermedialen Rekonfiguration des Fernsehens im Kontext digitaler Öffentlichkeiten«*).

Lorenz Engell diskutiert das Entstehen von Neuem aus dem Bekannten über die Serienform und die Serienformate des Fernsehens. Er geht davon aus, »dass Fernsehserien zumindest in gewissen Fällen Neues nicht nur emergieren lassen, sondern diese Produktion des Neuen zugleich beobachten, erkunden, der Variation aussetzen und sie sogar reflektieren können«.⁸ Am Beispiel der Serie *BREAKING BAD* zeigt er, welche Funktion dem televisuellen Bild nicht nur als Träger oder Vermittler, sondern auch und vor allem als Bewusstseinsform des Wandlungsprozesses zukommt (*»Zur Chemie des Bildes. Bemerkungen über BREAKING BAD«*).

Der vierte Abschnitt analysiert den Umstand, dass mit der Software-Werdung der Bilder ihre Rezeption von mehr oder minder passiver Wahrnehmung zu aktiver Nutzung fortschreiten kann, zu bewusster Steuerung oder gar Modifikation (*IV Virtuelles Bild: Interaktive Visualität*).

Thomas Hensels Beitrag untersucht die – in der bisherigen Forschung vernachlässigte – Bildlichkeit digitaler Spiele. Über die Interpretation doppelter

5 S. 136.

6 S. 167.

7 S. 189.

8 S. 196.

Bildakte in UNCHARTED und einer Vielzahl weiterer Games gelingt es ihm, Ikonizität neben Narrativität und Ludizität als drittes konstituierendes Merkmal von Computerspielen zu begründen und damit sie selbst als »ein *künstlerisches* Bildmedium, das seine eigene Bildlichkeit ausstellt und reflektiert«⁹ (»UNCHARTED. Überlegungen zur Bildlichkeit des Computerspiels«).

Interaktiv und in Echtzeit generiert werden auch die Computerbilder, die Google Earth bietet. Ulrike Bergermann rekonstruiert die neuzeitliche Bildgeschichte des Horizonts, als deren Erbe sie Google Earth begreift. Indem sie beschreibt, wie der »Fluchtpunkt der Perspektivkonstruktion [...], der auf der Horizontlinie sitzt, [...] mit dem digitalen Weltbild in Bewegung (gerät)«¹⁰, zeigt sie eine erneute Rekonfiguration des Verhältnisses von Ästhetischem und Dokumentarischem auf, das Entstehen eines »multiplen digitalen Dokumentarismus«¹¹ (»Die All-Null. Vorgeschichten des digitalen Horizonts bei Google Earth«).

Im fünften Teil werden aus der Kenntnis des gegenwärtigen Wandels medien-theoretische wie medienpraktische Perspektiven auf die Zukunft digitaler Visualität entworfen (*V Bit und Bild: Aufbruch*).

Ausgehend von der »Verknüpfung von Bild (Visualität) und Bit (Information) im zwanzigsten Jahrhundert«¹² verfolgt Frank Hartmann das Verhältnis des Menschen und seines Körpers zu den in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts entwickelten Interfaces digitaler Maschinen. Dabei erkennt er eine Relation zwischen der Unsichtbarkeit digitaler Prozesse und ihrer zunehmenden Visualisierung in den Praktiken der Interaktion und befürwortet in der Konsequenz »eine zur *Ästhesiologie* gewendete Interface-Theorie, die Begriffsarbeit hinsichtlich piktographischer Zuwendungsweisen zur Technik leistet«¹³ (»*Symbiosis yet? Koevolution der Grenzfläche Mensch/Medium*«).

Mit Blick auf die gegenwärtige Dekonstruktion des analogen, in medialer Separation konstituierten 2D-Bildraums durch 3D- und Touch-Technologien skizziert Gundolf S. Freyermuth die Emergenz eines digitalen, auf Fusion basierenden Mediendispositivs. Zu dessen zentralen Elementen zählt er zum einen medientechnisch 2D- und 3D-Hyperrealismus, Multi- und Nonlinearität sowie durch *Graphical* und *Natural User Interfaces* (GUI / NUI) gesteuerte Interaktion, zum zweiten medienästhetisch Transmedialität, mediale Augmentierung des Realen und Steigerung von Immersion. Abschließend stellt sich ihm die doppelte

9 S. 215.

10 S. 242.

11 S. 251.

12 S. 259.

13 S. 282.

Frage nach der divergierenden Weiterentwicklung linearer und nonlinearer Audiovisualität (»*Der Big Bang digitaler Bildlichkeit. Zehn Thesen und zwei Fragen*«).

Das Konzept des vorliegenden Bandes geht zurück auf die im Wintersemester 2010/11 an der ifs internationale filmschule köln durchgeführte Ringvorlesung »Bild und Bit«, deren inhaltliche Ausrichtung für dieses Buch erheblich erweitert wurde. Wir danken unseren Autoren für ihre Vortrags- und Textarbeit, der Geschäftsführerin der ifs Simone Stewens für die Unterstützung und Förderung des Projekts von der Vortragsreihe bis zur Publikation, den Studierenden der Jahrgänge Film-D und Film-E, Editing Bild und Ton-A und Kamera-A für ihre Fragen und Anregungen sowie unseren studentischen Mitarbeitern Lino Rettinger und Fabian Wallenfels für ihren Einsatz bei der Erstellung der Druckvorlage.

Weitere Informationen zu diesem Band und der Schriftenreihe »Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur« finden sich unter www.bildundbit.de.