

Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto (Hg.): Bildwerte. Visualität in der digitalen Medienkultur

Bielefeld: transcript 2012 (Bild und Bit, Bd. 1), 340 S., ISBN 978-3-8376-2182-2, € 32,80

Die von zwei Hochschullehrern der *ifs* (Internationale Filmschule Köln) neu initiierte Reihe ‚Bild und Bit‘ möchte den „medientheoretischen und medienästhetischen Konsequenzen digitaler Produktion, Distribution und Rezeption audiovisueller Werke“ (Umschlag) nachgehen. Der erste, nun vorliegende Band *Bildwerte. Visualität in der digitalen Medienkultur* geht auf eine Ringvorlesung zurück, die 2010/11 in Köln stattgefunden hat, und möchte „eine allgemeine Reevaluierung etablierter Praktiken“ (S.7) in Bezug auf die Mediennutzung leisten. Das Feld der Einflüsse von Digitalität auf audi-

ovisuelle Medien wird im Folgenden in fünf Sektionen gegliedert: Neben einem theoretischen Einführungskapitel („Umbruch“) folgen Sektionen zur Fotografie/zum statischen Bild einerseits und zum audiovisuellen Bewegtbild andererseits sowie zuletzt zum interaktiven/virtuellen Bild. Ein letztes, „Aufbruch“ überschriebenes Kapitel fokussiert dann noch Zukunftsperspektiven der gegenwärtigen Entwicklungslinien. Damit eignet sich der Band bestens als Bestandsaufnahme gegenwärtiger medialer Verwerfungen hinsichtlich der sich mittlerweile nicht mehr nur etablierenden, sondern viel-

fach schon zum Standard ausgerufenen Digitalisierung: Von der Kinodistribution über den DVB-Standard des Fernsehens bis zur umgreifenden Verbreitung des E-Books ist das Digitale nunmehr hinsichtlich der meisten Massenmedien zum Regelfall geworden, während eine breite theoretische Debatte sich erst allmählich entwickelt.

Der erste, allgemein-theoretische Teil enthält zwei sehr unterschiedliche Aufsätze: Während Jochen Hörisch eher essayistisch-polemisch anhand der Ikonizität der Figur des Papstes die kulturellen Konsequenzen der digitalen Aufhebung der Trennung von Sehen und Hören thematisiert, ist der ausführliche Beitrag Thomas Elsaessers zur Rückkehr der 3D-Bilder in den heutigen Medien bestens geeignet, ein umfassendes Gesamtbild (jenseits einzelner Medien) dieser viel-diskutierten Konsequenz der digitalen Entwicklung zu zeichnen. Die interessante Hauptthese ist dabei, „dass 3D in diesem Prozess unseren zeitlichen und räumlichen Orientierungssinn verändert und somit unser verkörpertes Verhältnis zu datenintensiven simulierten Umgebungen.“ (S.29) Damit geht Elsaesser über die Aussagen vieler 3D-Euphoriker und -Kritiker weit hinaus, in dem er diese Errungenschaft in den Kontext der medienübergreifenden Veränderung individueller Wahrnehmung setzt. Dabei spielen neben den oft erwähnten filmindustriellen Erwägungen (neue Absatzmärkte, Exklusivangebot des Kinos) vor allem das Verhältnis zwischen räumlichem Bild

und räumlichem Ton (Stichwort Surround) im Kino und die „berauschende kinetische und körperliche Erfahrung“ (S.49) dieses Medienangebots eine Rolle. Damit ist 3D nicht mehr nur ein Spezialeffekt, sondern „der neue Standard des digitalen Sehens“ (S.53). Das Bild werde nicht mehr nur betrachtet, sondern generiert Handlungsimpulse und ermöglicht ein neues Raumerleben, was nicht nur für das Kino, sondern auch für museale Reisen in vergangene Welten oder Computerspiele von Bedeutung ist.

Weiterhin herausragend sind die Beiträge von Lisa Gotto und Ulrike Bergermann. Die Herausgeberin Gotto beschäftigt sich in ihrer luziden Abhandlung mit der Visualität und Materialität von filmischen Schnee Bildern. In der historischen Genealogie der Filme *Shining* (1980, Stanley Kubrick), *Fargo* (1996, Joel und Ethan Coen), *The Day After Tomorrow* (2004, Roland Emmerich) und *Inception* (2010, Christopher Nolan) entdeckt die Verfasserin eine Zunahme der metaphorischen Bedeutung des weißen Bildes, das nicht nur generell für „nicht Feststehendes [figuriert], sondern immer wandelbar ist“ (S.147). Damit kreist die Darstellung des filmischen Weißbildes auch um Fragen wie „das Verhältnis von Form und Festigkeit, von Aufbau und Abbau, von Musterbildung und Musterverlust.“ (S.155) Ulrike Bergermann beschäftigt sich auf äußerst differenzierte Weise mit dem digitalen Kartenmaterial von *Google Earth*. Über die Auseinandersetzung mit dem Horizont in Kunst und Philosophie gelangt sie schließlich zur medialen Handhabbarkeit des Kartenmaterials, welches damit die beiden

sich gegenüberliegenden Strömungen der Interaktion und der Immersion (die häufig im Kontext Neuer Medien diskutiert werden) vereine: „*Google Earth* bietet allerdings genau beide [...] beschriebenen Elemente: die aufmerksamkeitsregende Vielfalt und Überlagerungen von Funktionen, Fenstern, Rahmungen etc., und gleichzeitig den Automatisierungs- und Immersionseffekt, der diese Steuerungsfunktionen ausblendet.“ (S.247) Die dynamische Landschaft der Kartenapplikation ist damit einerseits virtuell und künstlich, aber zugleich auch dokumentarisch und auf die Wirklichkeit verweisend, welche in dieser Kombination auf neue Weise zugänglich wird.

Nicht ganz so überzeugend, da überwiegend mit etwa zehn Seiten auch zu kursorisch, sind die Beiträge von Angela Keppler und Lorenz Engell. Keppler beschäftigt sich wie Münker mit dem Fernsehen und seiner „Bildlichkeit und Televisualität“ (S.161). Dabei charakterisiert sie das Fernsehen als Medium, welches gleichzeitig „Sukzession und Simultaneität der unterschiedlichsten Sendeformen“ (S.167) ermöglicht. Auffallend ist, dass diese These zwar theoretisch entwickelt wird, aber das medienemanzipatorische Potential, das Keppler dem Medium unterstellt, weniger an derzeitigen Programmstrukturen orientiert erscheint, sondern eher an die utopischen Visionen eines Nam June Paik in den 1960ern erinnert: „Die Zuschauer vor dem Bildschirm bewegen sich wahrnehmend in einem *pluralen* – und darin *potenzierten* – Bewegungsraum, der eben nicht der Regie einer Sendung oder Sen-

dungsform, sondern insgesamt *gar keiner* Regie unterliegt.“ (S.168) Das kann jedoch für den Großteil der öffentlich-rechtlichen wie privatkommerziellen Programme in Deutschland kaum gelten, die rigide und strikt mit ihren Inhalten, Abläufen und Programmeinbindungen umgehen; auch die Alternativen sind zum Beispiel beim Zapping zwischen Nachmittagstalkshows der einzelnen Sender kaum wirklich gegeben. Daneben arbeitet die Autorin – wenn überhaupt – mit sehr veralteten Beispielen (*Sabine Christiansen*, 1998-2007, und *Ally McBeal*, 1997-2002, sind die neuesten Sendungen, die erwähnt werden), die Begriffe Format, Gattung und Genre werden in Bezug auf das Fernsehen nicht wirklich trennscharf definiert und – das überrascht am meisten – von der Digitalität ist in dem Beitrag an keiner Stelle die Rede. Die Ausführungen von Lorenz Engell wählen mit der US-Serie *Breaking Bad* (seit 2008) einen interessanten Gegenstand, doch seine Argumentation, die Serie würde die „Heraufkunft des Neuen“ (S.196) im Fernsehen und seine Wandelbarkeit sichtbar machen, wird zwar beispielsweise mit der Zeitdramaturgie und der „Farbigkeit der Bilder“ (S.198) zu begründen versucht, bleibt aber aufgrund fehlender beispielhafter Belege aus der Serie und konkreter analytischer Ausführungen (so wie etwa anhand der Filmbeispiele im Beitrag von Gotto) bloße Behauptung. Der in den letzten fünfzehn Zeilen versuchte Bezug auf das Digitale wirkt wie ein kaum ausdifferenziertes Anhängsel: „Wenn es zutrifft, dass die Digitali-

sierung zu einer Ablösung der Bildzirkulation von der synchronisierten Linearzeit und auch der weitgehend gesellschaftsweit gedachten Alltagschronologie führt, dann lotet *Breaking Bad* die Möglichkeit aus, wie sich das Fernsehen zum ‚Neuen Fernsehen‘ wandelt, das ihm ein absehbares Ende bereitet.“ (S.204f.) Der digitale Wandel lässt sich sicher auf die Inhalte eines Mediums beziehen, das sollte dann aber elaborierter als hier geschehen, wo es nur ein angerissener Verdacht bleibt.

Abschließend soll noch auf die überzeugende Zusammenfassung von Mitherausgeber Gundolf Freyermuth hingewiesen werden. Dieses ausführliche Schlussessay verbindet einen Rundblick auf aktuelle Phänomene digitaler Bildlichkeit mit einem Rückblick auf die Visualität seit der Renaissance, bevor der Verfasser mit einem Ausblick auf die Bildlichkeit des 21. Jahrhunderts schließt. Freyermuth kann überzeugend nachweisen, dass die Prinzipien der Separation, der Exterritorialisierung und der Anti-Immersion, die das traditionelle Kunstverständnis mit seinen gerahmten, vom Betrachter entfernten und externalisierten Darstellungen hervorgebracht hat, durch begehbare, modulierbare und immersive Bilder in Filmen, von Computerspielen und schließlich in Touchscreens und Applikationen wie das von *Star Trek – The Next Generation* (1987-1994) imaginierte, aber mittlerweile bereits realisierte Holodeck eine andere Art der Erfahrung bedingen – damit komplettiert der Verfasser den von Thomas

Elsaesser anfangs eingeschlagenen Pfad einer Neuperspektivierung der Medienutzung als Erfahrungskategorie. Digitale Medien werden zunehmen hybrid, zwischen faktischen Elementen der Realitätsrepräsentation zu virtuellen Elementen der Realitätsillusion, zwischen linearen und nonlinearen Erzählformen sowie zwischen passiver Rezeption und dynamischer Interaktion. Damit ist Medienwandel immer auch Wahrnehmungs- bzw. Gestaltungswandel und impliziert andere Kulturpraktiken, die sich erst gerade entwickeln. Diese einführend zu perspektivieren, leistet der vorliegende Band auf eindrucksvolle Weise, so dass man in Bezug auf die Reihe ‚Bild und Bit‘ gespannt sein darf, wie das hier entwickelte Potential in Zukunft noch genauer auf einzelne Medien und Nutzungsphänomene bezogen und weiterentwickelt wird.

Florian Mundhenke
(Leipzig)