



Visual born Witnesses: Zeugenschaften der visiblen Kamera

Maja Bächler

Maja Bächler beschreibt die Film Spuren der Geschichte von Natural Born Killers (1994), indem sie von dieser Quelle ausgehend die Rolle und Funktion der visiblen Kamera untersucht. Sie zeichnet nach, welche Rolle die Filmkamera im Film hat, wenn sie selbst als vergegenständlichtes und objektiviertes Ding auf der Leinwand erscheint. Die "sichtbare Kamera" hat eine spezifische Rolle in der Filmgeschichte und auch in der Geschichte des mordenden Liebespärchens Mickey und Mallory Knox, das selbst unter häuslicher und medialer Gewalt gelitten hat. Die Analyse widmet sich also auch sozialgeschichtlichen Fragen der "symbolischen Gewalt", wobei die visible Kamera – und d. h. oft die Handkamera – jene Funktion übernimmt, die traditionell dem Zeugen und der Zeugenschaft zugeordnet ist. Denn die von Bächler des Weiteren untersuchten Filme handeln alle von Kriminalfällen, weshalb die visible Kamera Beweisverfahren wie in einem

Strafprozess abbildet und gleichzeitig produziert. Sie wird dabei auch zum richterlichen "Auge des Publikums" und setzt so als technische Bedingung ein juristisches Feld in Gang.

I. alles authentisch ...

In dem Film *Natural Born Killers* (Oliver Stone, USA 1994) zieht das Pärchen Mickey und Mallory Knox mordend durch die USA. Dabei töten sie ihre Opfer willkürlich und hinterlassen immer ein/n Zeugen/in, der/die über ihre Taten berichten soll. Nachdem sie verhaftet und in ein Hochsicherheitsgefängnis gebracht wurden, gelingt Mickey und Mallory die Flucht, begleitet von dem Fernsehmoderator Wayne Gale, der mit einer Fernsehkamera filmt. Gale hofft seiner Tötung durch seine Rolle als Zeuge der Geschichte zu entgehen, doch Mickey und Mallory verweisen auf ihre eigene Zeugin: Die Kamera, "the merciless, ceaseless eye"[1] – und erschießen Gale (Abb. 1 bis 3).





Abbildung 1 bis 3: *Natural Born Killers* (1994) Oliver Stone

In der deutschen *Tagesschau* werden längst *YouTube* -Videos oder Mobiltelefonfilme eingespielt, um zu zeigen, was "wirklich" in Syrien, im Iran oder bei einem Sturm während des Musikfestivals im belgischen

Hasselt passiert ist. Die Rolle der Zeugenschaft von Ereignissen, vor allem von Katastrophen im weiteren Sinne, verschiebt sich in den informationsvermittelnden Medien ebenso, wie in fiktionalen Filmen. Dabei verändert sich die Rolle des bzw. der Filmenden insofern, als Dokumentarfilmschaffende, Geschichtefesthaltende oder (*embedded*) *journalists* nicht mehr unbedingt benötigt werden, um Vorgänge zu visualisieren oder zu archivieren. Im Gegenteil – den professionell Bildmaterialproduzierenden haftet zunehmend das Label der Künstlichkeit und der Befangenheit an. Handybilder oder -filme werden hingegen von Laien, spontan, ohne "Drehbuch" und Filmteam erstellt. Es entsteht der Eindruck der Unmittelbarkeit und Echtheit, die in Zeiten der "technischen Reproduzierbarkeit"[2] von Bildmedien verloren geglaubt schien. Die Figur des Zeugen wird hier gebrochen in den Zeugen, der mit dem Handy filmt, das Handy und das sich darauf befindliche Bild selbst sowie diejenigen, die sich das Bild ansehen. Der Bruch verdreifacht zugleich die Subjektivitäten der Bildbetrachtung in den drei Zeugenschaften, insofern der tatsächliche Augenzeuge seine Zeugenschaft durch seine Bildauswahl determiniert, die technischen Möglichkeiten einer Handycamera, was Qualität, Bildgröße und -schärfe angeht, begrenzt ist und die Bildrezipierenden das Bild ohnehin auf ihre lebensweltlich determinierte Weise aneignen.[3]

Es handelt sich also in informationenübermittelnden Medien um eine bereits mediatisierte und inszenierte Form eines gewissen *Authentizitätsversprechens*. Ein Effekt dieser Medien- und Genreverschränkung (*Tagesschau* und Handybilder) ist die Inszenierung von Authentizitäten hinsichtlich der gezeigten Bilder, die das Geschehen abbilden. Durch die Intermedialisierung verschiedener Bildmedien muss die Frage nach der Zeugenschaft neu gestellt werden, dies gilt in verschiedenen Bereiche in unterschiedlicher Weise. Im Folgenden soll jedoch die Frage im Mittelpunkt stehen, welche Funktion der visiblen Kamera im fiktionalen Film von den Kamera- und Filmproduktionsteams zugewiesen wird und welche Bedeutung dieser neue Rolle für das visuelle Bezeugen zukommt. (Zu bemerken ist, dass Filmkameras in der Regel von Menschen bedient werden, die der Bildlichkeit durchaus individuelle

Noten verleihen können, sich aber auch immer als Teil eines Produktionsteams verstehen (müssen). Die Rolle der Kameramenschen wird im Folgenden ausgeblendet, um die Untersuchung der Rolle der Kamera als Instrument in den Vordergrund zu stellen.) Dabei ist es hier nicht von Bedeutung, ob diese Bilder tatsächlich authentisch oder nicht-authentisch sind,[4] sondern es fragt sich, welche Zeichen oder filmischen Mittel verwendet werden, die "ein Gefühl von Authentizität" [5] und damit von Zeugenschaft vermitteln. Darüber hinaus ist zu klären, welche Funktionen im und für den fiktionalen Film, aber auch für das Publikum diese Zeichen erfüllen, denn Authentizität kann im Film weder auf Unmittelbarkeit beruhen, noch kann ein Anspruch auf die Darstellung des unintendierten nicht-zweckgebundenen Wirkens der Akteure bestehen: Der Zweck ist immer der entstehende Film.

Der Trend in den informationenübermittelnden Medien Bilder einzuspielen, die von Augenzeugen – und nicht professionellen Dokumentarfilmern/innen – bereitgestellt werden, findet seine funktionale Entsprechung in der Kameraführung im Allgemeinen und in der *visiblen Kamera* im Film im Speziellen. Dabei kann die *visible Kamera* entweder die Filmkamera zeitweise ersetzen und die Bilder direkt an das Publikum weitergeben oder die Filmkamera filmt, *dass* die *visible Kamera* filmt. Parallel zur Verwendung der visiblen Kamera im fiktionalen Film entstanden vor allem in den 1990er-Jahren Filme, die allein oder anteilig mit Handkameras gedreht wurden.[6]

In *Natural Born Killers* findet in der eingangs erwähnten Erschießungsszene ein Wechsel zwischen der Filmkamera und der visiblen Kamera statt, das durch die unterschiedliche Bildqualität und Farblichkeit sowie dadurch unterschieden wird, dass die Filmkamera (Steadicam) ruhige Bilder aufnimmt, während die Handkamera[7] folgerichtig wackeligere Aufnahmen macht, da sie sich zunächst in der Hand Wayne Gales befindet, der seine eigene Exekution befürchten muss. Die Abbildungen 1 bis 5 stellen die verschiedenen Aufnahmetechniken kontrastreich gegenüber. Man kann deutlich die unterschiedliche Rahmung und Bildqualität erkennen. Später wird die Handkamera dann

gegen einen Stein auf dem Boden gelehnt (Abb. 2), um als Überrest denjenigen, die die Kamera finden werden, das traurige Ende Wayne Gales zu bezeugen (Abb. 3).



Abbildung 4: *Natural Born Killers* (1994) Oliver Stone, Blick durch die Filmkamera auf Wayne Gale

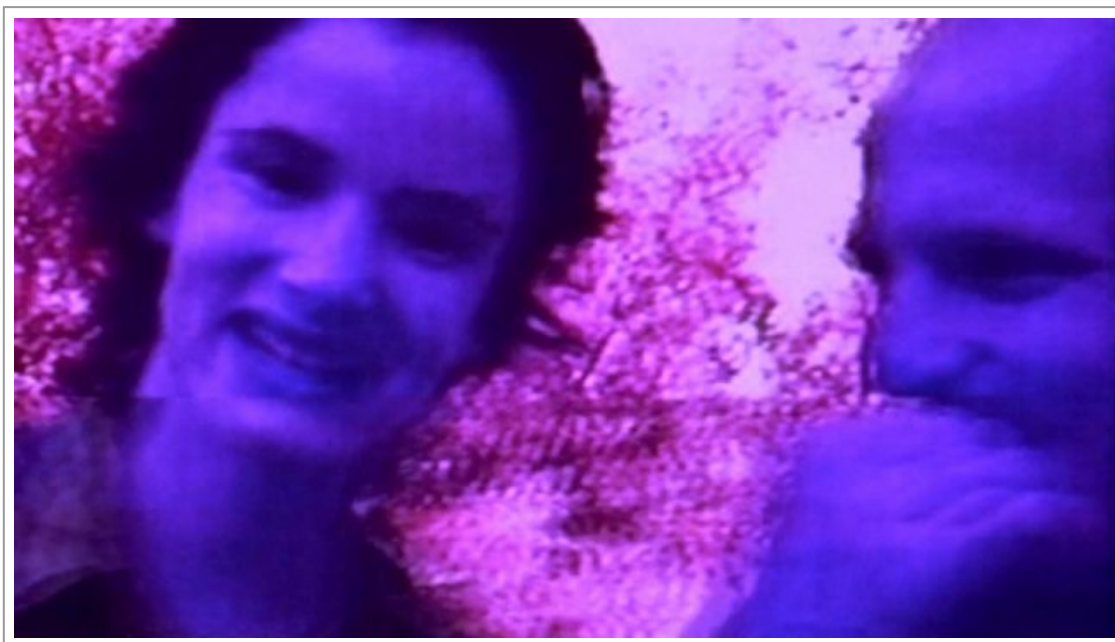


Abbildung 5: *Natural Born Killers* (1994) Oliver Stone,
Blick durch die Handkamera auf Mickey und Mallory

Die visible Kamera wird hier zur Zeugin eines Mordes und des Endes von Mickeys und Mallorys "Karriere" als Mörder/innen. Als Authentisierungsstrategie werden "Mittel der Inszenierung einer scheinbaren Nichtinszenierung"[8] verwendet, um sowohl den Erfahrungsraum des Kinos, als auch den Erwartungshorizont[9] des Publikums zu stören.[10]

II. ... und artifiziell?

Der Film *The Siege* (Edward Zwick, USA 1998) beginnt mit Bildern eines tatsächlich stattgefundenen Anschlags, der in den Nachrichten gezeigt wird. Im Anschluss an die Bilder hält Bill Clinton eine Ansprache an die Nation, in der er den Terroranschlag verurteilt. Bereits in der nächsten Szene beginnt der fiktive Teil der Geschichte, in dem die Entführung des Drahtziehers des "realen" Anschlags inszeniert wird. Diese Form der *Remediation*, also der intertextuellen Verwendung anderer Medien im Film, rahmt die Narration insofern ein, als sie diese zeitlich in den 1990er-Jahren verortet und die folgende Geschichte als wirklichkeitsnah kontextualisiert. In dem Film *Three Kings* (David O. Russell, USA 1999) sehen sich Soldaten Saddam Husseins das Video von der rassistisch motivierten Prügelei vierer nicht-afroamerikanischer Polizisten gegen den Afroamerikaner Rodney King (1991) in einem TV-Gerät an. Die technische Inanspruchnahme von bereits existierenden visuellen Produkten im Film *The Siege* verweist stärker auf den *frame* der Narration als auf die Narration selbst, während das Video mit Rodney King sich auf im Film bereits thematisierte rassistische Diskurse bezieht. Die *Remediation* bettet hier ein, erweitert und fokussiert temporär. Sie ist als Unterstreichung einer Aussage oder als Fußnote der Filmemacher/innen zu verstehen.

Der Wechsel zwischen Luft-/Satellitenaufnahmen und Detailbildern oder anderen Formen der Intermedialität – zum Beispiel im Verhältnis zum

Computerspiel – wird von Garrett Stewart als "geopolitics of montage"[11] bezeichnet. Damit ist vor allem die extreme Gegenüberstellung von Satellitenbildern oder Luftaufnahmen gemeint, die dann in die Handlung hineinzoomen. Diese Form der *Remediation* kann auch als *Hypermediation* bezeichnet werden, da sie von der eigentlichen Narration ablenkt.[12] Die Luftüberwachungsbilder verweisen intermedial auf Bilder aus dem Zweiten Golfkrieg und dem Kosovokrieg bzw. auf Satellitenaufnahmen aus dem Afghanistan-Krieg. Diese Bilder erzeugen einen panoptischen Blick im Foucaultschen Sinne,[13] aus dem sich eine weitere Analogie, nämlich zu Computer- und Videospiele ableiten lässt, [14] in denen aus der Perspektive des *Ego Shooters* Kampfhandlungen "gespielt" werden. Vor allem Flug- und Kampfflugspiele erinnern an die Luftbilder oder Satellitenaufnahmen in den Filmen. Die Luftaufnahmen kreieren darüber hinaus ein besonderes Maß an Artifizialität: "The space is emptied of experience and moral content,"[15] die mit Szenen der Empathie kontrastiert werden und in der Gegenüberstellung noch stärker zur Geltung kommen. Anstelle einer *Authentisierungsstrategie* könnte also eine *Art Artifizialisierungsstrategie* stehen, bei der es vor allem um den Verweis auf die technischen Überwachungsmöglichkeiten der meist kämpfenden Protagonisten geht. Der Kampf wird so zum überlegenen Spiel. Neben den eher in Kriegsfilmen vorkommenden Satelliten- und Luftüberwachungsbildern werden mitunter – beispielsweise zur Überwachung verdächtiger Personen – Wärmebildkameras verwendet: So werden in *The Siege* ein Verdächtiger und eine CIA-Agentin beim Geschlechtsverkehr über eine Wärmebildkamera beobachtet.

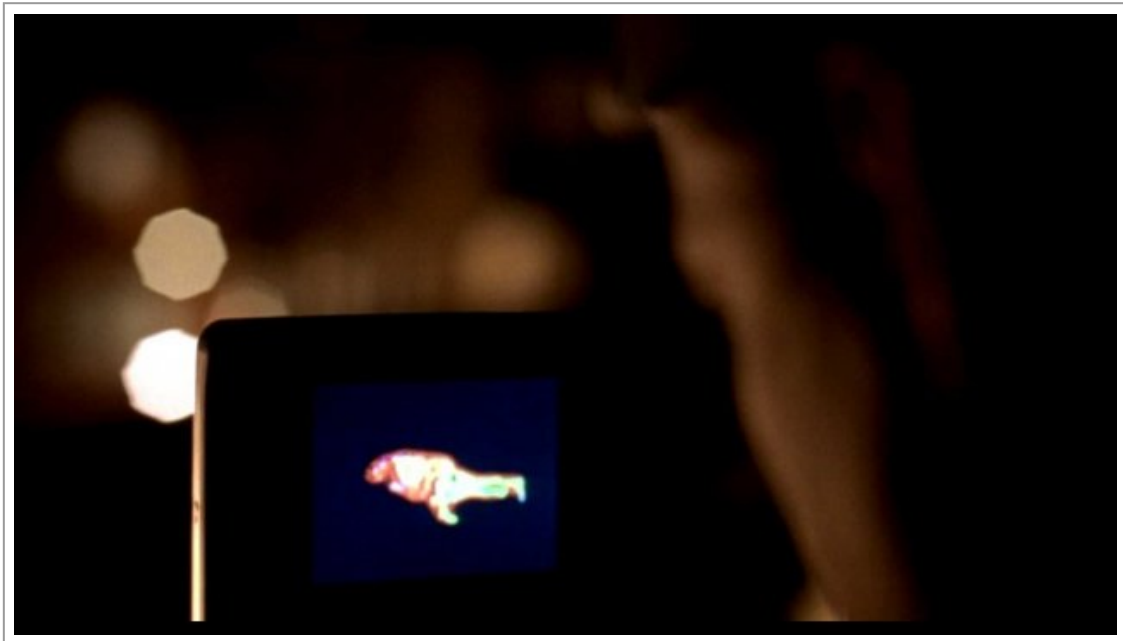


Abbildung 6: *The Siege* (1998) Edward Zwick

Damit kann vom Geschlechtsakt einerseits abstrahiert, andererseits kann er durch den *Verfremdungseffekt* der Kamera vollständig gezeigt werden, womit das *Rating-System* in den USA umgangen wird. Hier deutet sich die Überwachungsgesellschaft im Orwellschen Sinne an, die einerseits die Möglichkeiten der Technik zeigt, Zivilisten/innen vor Terroristen/innen zu schützen, andererseits gerade in dieser Szene der absoluten Privatheit und Intimität deren Aufgabe vor Augen führt.

III. Kameras als Wahrnehmungsinstanzen

Die Filmkamera entspricht zunächst dem *Objektiv des Blicks*: Die Möglichkeiten des Menschen zu sehen sind begrenzt, denn wir haben weder Facettenaugen mit tausend Ommatidien wie Fliegen noch können wir das Auge in alle Richtungen drehen wie ein Chamäleon. Zur Vermeidung der Irritation im Blick des Publikums vermeidet die Kamera tunlichst, sich wie ein Insekt oder eine Echse zu verhalten. Indes wird die Einheit in der Vielheit der Perspektiven aufgebrochen. Es gibt nur wenig Filme, die ausschließlich auf einer einzigen Sichtweise beispielsweise

einer Person beruhen.[16] In der Regel schöpft die Filmkamera die Möglichkeit, verschiedene Blickwinkel auf die Erzählung als Teil der Erzählung zu haben, aus. Neben den Perspektiven ermöglichen die Montage des Films, Schnitt, Einstellung, Bewegung, den Zugang zum Film über die Bereitstellung von emotionalen Zugängen oder vielmehr visuellen Einladungen.

Die Filmkamera nimmt dabei überwiegend die Position der allwissenden Erzählerin ein, die einen distanzierten und machtvollen Blick auf eine Geschichte wirft. Interessant wird es jedoch dann, wenn sie diese Allmachtsstellung zugunsten einer anderen Kamera aufgibt, die ihren eigenen Anspruch auf einen Blickwinkel erhebt.

"Einerseits ist ein Bruch im Imaginären des Subjekts [gemeint ist der/die Zuschauer/in] möglich, wenn dieses gewahrt wird, daß seine Identifikation mit der Kamera als 'allsehendes' Subjekt nicht länger aufgeht, da die Autonomie der Kamerabewegungen deutlich wird und das Subjekt sich so der Eingeschränktheit und Fremdbestimmtheit seines Blicks bewußt wird. Andererseits kann [...] ein imaginerter Ersatz bereitgestellt werden, wenn die privilegierte Beobachterposition bricht." [17]

Dabei kann es sich bei diesem visiblen Ersatz um den Blickwinkel einer spezifischen Filmfigur handeln, aus deren optischem Feld heraus eine Sicht auf die filmische Umwelt erfolgt und die auch eine eingeschränkte Kadrierung zulässt. Es kann sich ebenso gut um die Perspektive eines Gegenstands, wie eines "Messers" handeln, das Torsten Hahn als Beispiel heranzieht. Oder es kann eine visible Kamera sein, die an die Stelle der omnipotenten Erzählposition gesetzt wird. "Eine solche beobachtende Kamera würde sich weitgehend dokumentarisierend verhalten, als ob sie nur beschränkten Zugriff auf die Ereignisse hätte"[18] und gerade darin liegt die Stärke dieser Art der Kameraführung. Während Hahn und Brinckmann hier nur auf die Möglichkeiten der Kamerabewegungen verweisen, die den Zuschauenden den Bruch mit der *Suture*[19] ins Bewusstsein rückt, stellt die Sichtbarkeit der Kamera im Film ein wesentlich stärkeres Stilmittel der Differenzierung dar. Das kinematographische "Cogito" oder "transformierende[]

Kamerabewusstsein"[20] wird in das Bewusstsein von der Kamera und damit in das Cogito des Publikums transformiert.

IV. Effekte der visiblen Kamera: Verfremdung – Immersion – Subjektivierung

Von der technischen Seite her betrachtet, verfügt der Film über verschiedene Optionen, die *Suture*, also die nahezu nahtlose Verknüpfung einzelner Einstellungen in der Montage zu einer Gesamtnarration, herzustellen. Speziell im klassischen Hollywoodkino bestand der Wille, das Publikum vergessen zu lassen, dass es im Kino sitzt. Stattdessen sollte es sich in die Narration so einfühlen können, dass es seine Umwelt "ausblendet". Bereits zu Beginn der Filmgeschichte, besonders in den 1910er Jahren, etablierten sich Montagetechniken, Einstellungen und Kadrierungen, die den cinematischen Blick bis heute prägen.[21] In den 1970er-Jahren wurde von Jean-Louis Baudry und Jean-Louis Comolli[22] die *Unsichtbarkeit der Technik* als wesentliches Merkmal des Kinos identifiziert, da die wahre Freude am Kino von der Verdrängung der Maschinerie abhängt. Dies wurde von Vertretern der Apparatus-Theorie unter dem Begriff der "Transparenz" subsumiert,[23] die das "medientechnische Apriori"[24] einfach unter dem Schleier der Narration verbirgt.[25] Die Bedingung für die konsequente Fiktionalität im Film besteht mithin in der Ausblendung der Produktionsmittel.[26]

Schon während der Etablierungsphase der bis heute gewohnten Sehgewohnheiten setzte deren Parodierung und das Spiel mit diesen ein: In *Ye Gods! What a Cast!* von 1915 beispielsweise spielt ein Darsteller verschiedene Rollen und unterhielt sich dabei in Schuss-gegen-Schuss-Technik mit sich selbst.[27] Spätestens seit der *New Hollywood*-Bewegung als Folge des Jahres 1968 aber auch im Independent-Kino haben sich einige Regisseure von der Idee einer möglichen "Suture" verabschiedet und brechen die Transparenz mit technischen und inhaltlichen Mitteln auf. Da "meine Wahrnehmung wesentlich durch das Medium der Inszenierung bzw. durch die je spezifische Medialität des Wahrzunehmenden bestimmt ist",[28] gilt es nach den Spezifika der

Techniken und speziell der *visiblen Kamera* zu fragen, um sie als spezifisches technisches Mittel der Medialität zu begreifen, das Einfluss auf unsere Wahrnehmung eines Handlungsablaufs hat, indem es die Unsichtbarkeit der Maschinerie hinter dem Film negiert. Sie erfüllt hier mindestens drei zum Teil paradox anmutende Funktionen zur Durchbrechung des Transparenzdispositivs: Die *erste Funktion* ist die des Effekts durch die *Verfremdung*, die *zweite* ist die des Effekts durch die *Immersion* und der *dritte* Effekt ist die *Subjektivierung*.

Der *Effekt der Verfremdung* beruht auf dem Bruch mit der *Suture*. Die Sehgewohnheiten des Publikums werden sowohl bei der Verwendung der Handkamera als auch bei der visiblen Kamera durch den Verfremdungseffekt irritiert. In Anlehnung an Brecht besteht die Funktion des Verfremdungseffekts darin, dem Publikum eine untersuchende, kritische Haltung gegenüber dem darzustellenden Vorgang zu verleihen. Dadurch, dass wir uns nicht gemütlich in den Kinosessel lehnen können und eine ungebrochene Geschichte verfolgen dürfen, werden wir aufgerüttelt, müssen aufmerksam sein, um die Ebenenwechsel nachvollziehen zu können. Das Morden des Pärchens zu verfolgen, strengt an. Noch anstrengender ist es, die verschiedenen medialen Ebenenwechsel zu erleben. Wenn in informationsvermittelnden Medien der Vermittlungsprozess von Authentizität geradezu unsichtbar gemacht werden muss,[29] so ist im fiktionalen Film genau das Umgekehrte der Fall: der Vermittlungsprozess der Authentizität wird durch die visible Kamera bewusst gemacht. Gleichzeitig wird die Fiktivität der Geschichte hervorgehoben, denn die Kamera vor der Kamera erinnert uns daran, dass da ja noch eine andere, nämlich die Filmkamera dabei ist. Der in der Geschichte des Theaters etablierte Effekt der Verfremdung, bekommt eine eigene Bedeutung in der Filmgeschichte. Er dient vor allem dazu, die *Suture* aufzubrechen und das fiktionale Element des Kunstprodukts in den Vordergrund zu stellen.

Im Gegensatz zum Effekt der Verfremdung beruht der *Effekt der Immersion* darauf, dass durch den Einsatz von Handkameras die Distanz zum Geschehen aufgebrochen wird. Einerseits kann die Handkamera mit

"menschlichen Eigenschaften beschrieben werden, als 'neugierig', 'diskret', 'empfindlich', 'nervös' oder 'liebervoll'." [30] Auf diese Weise vermag sie sehr persönliche und emotionale Eindrücke einzelner Filmpersonen auf das Handlungsgeschehen zu erzeugen. Es können "Szenen der Empathie" [31] entstehen, in denen die Zuschauer/innen physisch und psychisch teilhaben an intensiven Momenten des Films. Auf der anderen Seite findet die Verwendung von Handkameras aber auch ihre Entsprechung in Bildern, die für den Hausgebrauch durch Fotoapparate oder Videokameras erstellt werden und deren Qualität nicht unbedingt der eines Hollywoodfilms entspricht. Es findet also eine Anknüpfung an lebensweltliche Sehgewohnheiten statt. Wenn wir zu Hause das 50-jährige Jubiläum unserer Ahnen filmen, sind wir bei diesem Geschehen physisch anwesend, d. h. wir sind Zeugen, sind dabei gewesen. Immersion meint hier auch "the extension of ourselves", [32] in der das Zusammenspiel der rezipitatorischen Leistung der Aneignung [33] des Gesehenen durch das Publikum durch seine körperliche und emotionale Einbindung mit Hilfe der Kameratechnik ermöglicht wird. Dies geschieht durch die Anknüpfung an alltägliche Sehgewohnheiten einerseits sowie durch die direkte Vereinnahmung des/der Zuschauenden qua Kameratechnik andererseits. Der Effekt im Film ist vor allem die Unruhe, die durch das Tragen der Kamera entsteht und die Authentizität und Zeugenschaft suggerieren soll. Wegbereiter für das Spiel zwischen der Kamera und damit der Produktion des Films und der rezipierenden Welt der Zuschauenden war der russische Regisseur Dziga Vertov, dessen Film *Chelovek s kinnoapparatom* von 1929 als "konstruktive Erweiterung des Alltäglich-Sichtbaren" gewertet werden kann. [34] Filmgeschichtliche Bedeutung erlangte dieser avantgardistische Film vor allem dadurch, dass Vertov verschiedene Techniken einsetzte, unter anderem auch die, dass die Kamera sichtbar gemacht wurde, um die Rolle von Kamera, Filmen und Augen ("kino-glaz") an sich zu hinterfragen. Er konzentrierte sich dabei vor allem auf dokumentarische Aspekte und Wirklichkeitskonstruktionen und damit auf die historische Frage, ob die Kamera Geschichte festhalten und zeigen kann, "wie es eigentlich gewesen ist". Hier ging es also zunächst weniger um das Aufbrechen

fiktionaler Narrative als vielmehr um die Sichtbarmachung der technischen Möglichkeiten und Begrenzungen des Auges, das die Verbindungen zum Subjekt herstellt.

Spätestens mit der Entwicklung des Super 9- Filmformats um 1964 setzte eine historische Entwicklung ein, die Filmaufnahmen für den Hausgebrauch erleichterte und die Sehgewohnheiten des Publikums unterteilte. Einerseits wurden Kinofilme technisch immer perfekter in der Evokation von Illusionen, andererseits konnte jede/r Hobbyfilmer/in eigene Filme machen, die technisch weit entfernt von den Möglichkeiten des Kinofilms waren. Gerade die quasi dialektische Verknüpfung bzw. Kontrastierung dieser technikgeschichtlichen Entwicklungsstränge ermöglicht letztlich den Immersionseffekt. Standen sich zu dieser Zeit Aspekte des dokumentarischen und des fiktionalen Films noch weitgehend getrennt voneinander gegenüber, wird diese Trennung in den 1990er Jahren sukzessive aufgehoben.

Im Manifest zur dänischen *Dogma 95*-Bewegung galt als ein Kriterium die ausschließliche Verwendung von Handkameras mit dem Ziel, den "Wirklichkeitsbezug zur Geschichte" in den Vordergrund zu stellen. Es war durchaus kein Zufall, dass der erste Film der *Dogma*-Bewegung, *Festen* (Thomas Vinterberg, DK/S 1998), den Ablauf eines Familienfestes dokumentiert und in weiten Strecken mit der Handkamera gedreht wurde.[35] Dass es letztlich in dem Film um das Aufdecken eines Verbrechens, das in der Familie totgeschwiegen wurde, ging, ist insofern von Belang als hier die Zeugenschaft der Kamera im juristischen Sinne zum Tragen kommt. Speziell die *Dogma*-Bewegung hat die Einblendung von Produktionsmitteln genutzt, um den fiktionalen Raum aufzubrechen. Neben der Sichtbarmachung der Kamera ist auch die Einblendung der Körperteile des Kameramenschen sowie der Tonangel in den *Dogma*-Filmen zum selbstreferentiellen Stilmittel avanciert.[36]

Die gefühlte Teilnahme an Filmen, die mit Handkameras gedreht werden, potenziert sich und wirkt so scheinbar gegenläufig zum Effekt der Verfremdung. Beide Effekte, der der Verfremdung und der der Immersion erfüllen zwar zunächst gegensätzliche Funktionen, diese verfolgen aber

letztlich den gleichen Zweck: Die einzelnen Zuschauer/innen sollen über ihre eigene Positionierung zum Gesehenen angeregt werden.

Und hier greift der *Effekt der Subjektivierung*[37] in zweierlei Hinsicht. Einerseits subjektiviert die visible Kamera *per se* die Handlung im Film. Während die Filmkamera erzähltheoretisch häufig die Position des auktorialen Erzählers einnimmt und eine quasi neutrale Perspektive suggeriert, wird die visible Kamera personalisiert und mit einer bestimmten Filmfigur verknüpft, die uns ihre Sichtweise auf das Geschehen eröffnet. Damit eröffnet sie uns als Zuschauer/innen die Option auf der Basis ihrer subjektiven Darstellung zu urteilen: unser Urteil ist damit in doppelter Hinsicht subjektiviert. Aufgrund dieser doppelten Subjektivität, der Einschätzung der Kamera und unserer daraufhin angeeigneten Meinung über das Geschehen löst sich aber gleichzeitig die Verknüpfung zwischen der inneren und begriffsgeschichtlichen Verwandtschaft von Authentizität und Autorität. Die performative Inszenierung der Zeugenschaft bringt hier die Autorität, die der Authentizität beiwohnt, ins Wanken. Postuliert die Filmkamera einen bestimmten Standpunkt, so wird durch die Verwendung der *visiblen Kamera* ein weiterer Standpunkt hinzugewonnen. Dieser Standpunkt ist zum einen wörtlich und damit räumlich zu verstehen und zum anderen im übertragenden Sinne als Standpunkt, der eine Meinung oder An-Sicht vertritt. Die visible Kamera wird im filmischen Raum so positioniert, dass erkennbar oder zumindest vorstellbar ist, was sie aufnimmt. Die Kamera als Maschine bewegt sich im Raum (oder wird vielmehr bewegt) und bekommt damit einen figurativen Charakter. Als mechanische Figur ist sie in der Lage, selbst einen Standpunkt einzunehmen, indem sie *ihren* Blick auf das Geschehen zeigt oder vermuten lässt. Damit geht die Funktion der *visiblen Kamera* weit über die Möglichkeiten von Einstellungswechseln hinaus, indem sie tatsächliche Einstellungswechsel zeigen kann. Darüber hinaus vermag die visible Kamera die Standpunktfrage auf die Zuschauerschaften zurückzuwerfen. Dadurch, dass die Maschine den Zuschauern/innen vor Augen geführt wird, sind sie aufgerufen, über ihren eigenen Blickwinkel auf das Geschehen zu entscheiden.

In *Body of Lies* (Ridley Scott, USA 2008) wird die Handlung über das *Display* der Kamera gezeigt, so dass das Publikum sich fragen kann, ob es die Kamera ähnlich im Raum positioniert hätte oder anders oder ob es die Szene vielleicht lieber löschen und nochmal drehen würde. Eine Identifikation mit dem oder derjenigen, der/die die visible Kamera bedient, ist möglich aber nicht zwangsläufig. Es entsteht ein ähnlicher Effekt, wie der, wenn Schauspieler/innen direkt mit der Filmkamera kommunizieren wie beispielsweise in dem Film *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet F/D 2001). Die Handkamera zieht uns in das Geschehen auf der Leinwand hinein und will unsere Position wissen, die durchaus unterschiedlich sein kann, je nachdem welche Erfahrungen wir im Umgang mit technischen Visualisierungsapparaten haben bzw. welchen Bezug wir zu der inhaltlichen Auseinandersetzung, die die visible Kamera ausficht, haben.

Susan Sontag hat in Bezug auf die Fotografie festgestellt, dass Fotos – und ich würde dies auf Bilder im Allgemeinen erweitern – dass also Bilder zum Maßstab der Art und Weise geworden sind, in der uns Dinge erscheinen. [38] Damit wird dem Begriff der Wirklichkeit ein neuer Inhalt gegeben und die Differenz zwischen der bezeugenden Kamera und der Zuschauerschaft aufgehoben. Die Filmkamera büßt einen Teil ihrer Autorität als allwissende Erzählerin zugunsten einer vorgestellten Authentizität der Handkamera ein. Dieses neue Authentizitätsversprechen im fiktionalen Film eröffnet die Bedingung der Möglichkeit, den Begriff der Zuschauerschaft als Zeugenschaft neu zu denken. Der panoptische Blick der Kamera verändert seine Bedeutung, insofern das Sehen selbst sichtbar gemacht wird. Damit ersetzt die visible Kamera den Zeugen – wie in *Natural Born Killers* – gewinnt aber durch ihre Wirkmacht das Publikum hinzu. Allerdings sind Zeugen in Prozessen immer nur dann vonnöten, wenn kein Geständnis vorliegt und die Sachlage uneindeutig ist. Sie können zur Wahrheitsfindung unerlässlich sein, wenn sie verlässlich sind, aber das "Zeugnis impliziert immer die Möglichkeit des Falschzeugnisses, des Irrtums, der Lüge"[39] – insofern birgt die Zeugenschaft der Zuschauerschaft, die ja bereits durch die

Zeugenschaften der Kameras geprägt ist die Gefahr des Irrtums und der Lüge in doppelter Hinsicht.

V. "Tötest du oft Kinder?" – Eine Frage der Genres ...

Für die Kunst hat Simeón Saiz Ruiz festgestellt, dass das Dokumentarische zunehmend fikionalisiert wird. Dabei wird das Dokumentarische seines ursprünglichen Charakters beraubt und in der künstlerischen Inszenierung zu einer "vollständigen Fiktion". Die Berliner Künstlerin Monika Anselment zeigt in ihrer Fotoserie *TV WARS* aus dem Jahr 2003 die "faszinierende Seite von politischer Gewalt",^[40] die als Spektakel inszeniert wird. Ihre Idee ist es dabei durch die Verlangsamung des Bildes – vom bewegten Film zur Fotografie – sowie durch zusätzliche Unschärfe, die Bilder zu verfremden. Dieser Effekt soll die Betrachter/innen irritieren und desorientieren. Sie erhofft sich dadurch eine Distanz zu schaffen, die die Reflexion und das kritische Hinterfragen der Bilder ermöglicht. In ähnlicher Weise beschreibt Erika Fischer-Lichte die Verwischung der Grenzen zwischen Fiktion und Realität im Theater und in der Performance-Kunst, durch die die Wahrnehmung selbst zum Thema wird.^[41]

Die filmische Entsprechung dieses Phänomens findet sich beispielsweise in *C'est arrivé près de chez vous* (dt. *Mann beißt Hund*, Rémy Belvaux/André Bonzel/Benoît Poelvoorde, B 1992), in dem der filmgeschichtlich etablierte Dualismus von Fiktion und Dokumentarischem aufgehoben wird und seinen Charakter als mediales Konstrukt preisgibt.^[42] In *C'est arrivé près de chez vous* begleitet ein Kamerateam den Mörder Benoît bei seiner Arbeit. Der Film ist vollständig im dokumentarischen Stil gedreht. Das Kamerateam besteht aus drei Personen. Zunächst wahren die Dokumentarfilmer die Distanz, filmen Benoît bei seinen Morden und lassen sich über seine Sichtweisen über das Leben und Sterben und Verschwindenlassen von Leichen aufklären. Doch zunehmend gelingt es Benoît, die drei Dokumentaristen zum Teil des Geschehens werden zu lassen. Sie lachen zunächst nur über seine rassistischen und sexistischen

Witze, nehmen an einer Vergewaltigung dann jedoch aktiv teil. Als der erste Kameramann bei einer Schießerei getötet wird, wendet sich der Blick der Kamera der emotionalen Trauerbekundung der restlichen Teammitglieder zu, die direkt in die Kamera eine Art Nachruf sprechen. Die Filmkamera selbst wird zum Medium der Traumadarstellung.



Abbildung 7: *C'est arrivé près de chez vous/Mann beißt Hund* (1992)
Rémy Belvaux/André Bonzel/Benoît Poelvoorde

Während die Filmkamera zwar auch bewusst falsche Fährten, beispielsweise in einem Thriller, legen kann, zeichnet sich die Handkamera in ihrer subjektiven Darstellungsweise in *C'est arrivé près de chez vous* durch ihre Unzuverlässigkeit aus.[43] Die drei Dokumentaristen (es wurde bald ein neuer Kameramann gefunden) helfen bei der Beseitigung von Leichen, werden selbst zu Verbrechern und am Ende folgerichtig mit Benoît von einer rivalisierenden Mörderfamilie getötet. Die Trennung zwischen Dokumentaristen und Dokumentiertem wird vollständig aufgelöst, was vor allem aufgrund der makabren Thematik auch auf Seiten der Rezipienten/innen im Kino zu heftigen Reaktionen führte. Sie mussten tatenlos zusehen, wie die Dokumentaristen Benoîts Mord an einem Kind nicht verhinderten, sondern nur lapidar fragten:

Tötest du oft Kinder? "Kein reflexives Bewusstsein rettet davor," behauptete Frank Hartmann, "einer Rezeptionssituation zu verfallen – die Prüfung an der Realität beispielsweise zerstört nicht einen Moment lang das Dispositiv des Kinos, das den Zuschauer zur Unbeweglichkeit in dunklen Räumen verdammt"[44] und doch wählten viele Zuschauer/innen von *C'est arrivé près de chez vous* eine andere Option und verließen das Kino. Der Tabubruch mit dem thematisch Erlaubten durch die emotionslose Tötung des Kindes sowie die Sichtbarkeit der Technik vermochten das *Dispositiv der Kinoliturgie*[45] empfindlich zu stören und ermöglichten der Realität die Rückkehr in den abgedunkelten Raum.

Dass die Distanzlosigkeit des Kamerateams sowie ihre zunehmende Komplizenschaft ironisch und als Kritik am *Reality TV* zu verstehen sein sollte, wurde also nicht von allen Zuschauern/innen entsprechend erkannt.[46] In ähnlicher Weise ist auch der Film *Natural Born Killers* in der Rezeption auf erhebliche Kritik gestoßen, da er sich durch eine übermäßige Gewaltverherrlichung auszeichne. Oliver Stone konterte diese Kritik, indem er darauf verwies, es sei nicht er, der Gewalt erzeuge. Stone versteht den Film vielmehr als Kritik an einer Medienwelt, in der Gewalt zunehmend veralltägtlicht und verharmlost wird. Zur Umsetzung dieser Kritik hat Stone einerseits Szenen der Geschichte zu Beginn im *Sitcom*-Format gedreht, zum anderen wird wiederholt der Fortgang der Geschichte in Form von Comic-Clips eingespielt. Er bewegt sich fortwährend zwischen den Genres und "zappt" hin und her.[47]



Abbildung 8: *Natural Born Killers* (1994) Oliver Stone, Die Sitcom >I love Mallory<

Ein weiteres Mittel ist die inhaltliche Auseinandersetzung mit der Sensationslust Wayne Gales, der auch Mickey und Mallory mit Berühmtheitsverlockung davon abhalten will, ihn zu töten. Doch die Beiden wollen sich nicht als Teil einer medialen Vermarktungsmaschinerie benutzen lassen: letztlich erzählt *Natural Born Killers* die Geschichte eines Liebespärchens, das selbst unter häuslicher und medialer Gewalt gelitten hat. Indem sie zu Massenmördern und "Prominenten" werden, werden die lebensweltlichen Bedingungen der Medien-Umgebung aufgezeigt, unter denen junge Menschen in der sogenannten "westlich-zivilisierten" Welt aufwachsen.[48] Die Gewalt, die Mickey und Mallory erlebt haben, wird für das Publikum erfahrbar und hat durch die schockierende Nähe die Visualisierungen von Gewalt schwer erträglich gemacht. Auch in dieser irritierenden Schockwirkung liegt ein Verfremdungseffekt. Schlussendlich jedoch ermächtigt Oliver Stone die Zuschauerschaft zur Zeugenschaft an den Entwicklungsprozessen der Persönlichkeitsbildung und damit zu einer eigenen Bewertung dessen, was sie mittels der Handkamera bzw. der Filmkamera sehen. Dabei verweist er selbstironisch

und direkt auf die frühe Entwicklung des Kinos, indem er im Abspann Eadweard Muybridges Bilder von galoppierenden Pferden einblendet. Damit erinnert er an die Unschuld, die das Kino einst besessen haben mag, als es den ersten Filmenden allein darum ging, Bewegungsabläufe von Tieren nachzuvollziehen. Diese Unschuld ist – laut Stone – verloren gegangen: dies hat er mit *Natural Born Killers* eindrücklich gezeigt.

Die bislang besprochenen Filmbeispiele beschäftigen sich im weitesten Sinne mit Kriminaldramen. Eine ähnliche Verschränkung des Dokumentarischen mit dem Fiktionalen, allerdings mit einem anderen Genrebezug, findet sich in dem Film *Blair Witch Project* (Daniel Myrick/ Eduardo Sánchez, USA 1999), bei dem es sich um ein Dokudrama handelt, bei dem drei Jugendliche in einen Wald in Maryland gehen, um eine Dokumentation über die Hexe von Blair zu machen. Zu diesem Zweck haben sie eine Videokamera sowie eine 16 mm Filmkamera bei sich. Gedreht wurde mit Laienschauspielern, die unter ihrem echten Namen die Rollen der drei Jugendlichen spielten. Sie verirren sich im Wald, wo sie durch Geräusche immer stärker verängstigt werden und sie schließlich verschwinden. Bereits im Vorspann wird das Ende vorweggenommen: *Im Oktober 1994 verschwanden drei Studenten in den Wäldern von Burkittsville, Maryland, beim Dreh eines Dokumentarfilms. Ein Jahr später wurden ihre Filmaufnahmen gefunden.*



Abbildung 9 und 10: Blair Witch Project (1999)

Daniel Myrick/Eduardo Sánchez

Es werden verschiedene Authentisierungsstrategien in diesem Film eingesetzt. Durch die textliche Einleitung wird die Echtheit der

Filmaufnahmen suggeriert. Die Laienschauspieler/innen hatten zwar jederzeit die Möglichkeit, um Hilfe zu rufen, doch war im begleitenden Internetauftritt nachzulesen, dass die Schauspieler tatsächlich in dem Wald auf sich gestellt waren. Die Unbekanntheit der Schauspieler/innen gehörte als Gestaltungsmittel zur Authentisierungsstrategie des Films.[49] Ein Drehbuch mit vorgegebenen Mono- oder Dialogen gab es nicht. Und nicht zuletzt ist dieser Film durchweg aus dem Blickwinkel der drei Jugendlichen zu sehen, den sie mit ihren beiden Kameras festhalten. *Blair Witch Project* erweitert also die bisher gemachten Beobachtungen in zweierlei Hinsicht: Zum einen ist die Authentisierungsstrategie nicht auf das Genre des Kriminaldramas beschränkt, sondern kann auch dazu dienen, den Gruseffekt in einem Dokudrama durch inszenierte Echtheit zu erhöhen. Zum anderen griff das Produktionsteam von *Blair Witch Project* auf verschiedene Mittel zur Brechung der *Suture* und damit der Fiktionalität des Dargestellten zurück, die weit über die bloße Verwendung der visiblen Kamera hinausgehen. Neben dem bewussten Einsatz von Stilmitteln, die das nicht perfekte Bild produzieren oder dem Einsatz der visiblen Kamera kann auch der Wechsel zwischen intermedialen Ebenen die Apparatur der Kamera ins Gedächtnis rufen.

VI. Beweisverfahren

Der Begriff des Zeugen begegnet einem häufig in Zusammenhang mit (historischen) Strafprozessen. [50] Er/sie wird aufgerufen, einen bestimmten Tatbestand zu bezeugen, um so die Schuld oder Unschuld eines/r Angeklagten zu klären. Es ist augenfällig, dass die bisher genannten Filmbeispiele (*Natural Born Killers*, *C'est arrivé près de chez vous*, *Festen*, *Blair Witch Project*) sich alle – in unterschiedlicher Art und Weise mit der Dokumentation von Verbrechen befassen. Handkamera und visible Kamera werden durch ihre Zeugenschaft zum Beweisverfahren in einer Art Strafprozess.

Anders als in Gerichtssendungen wie "Richter Alexander Holt" (seit 2001) oder "Barbara Salesch" (seit 1999) finden das Urteilen und die Zeugenschaft hier mittelbar statt. Bei den Gerichtssendungen aus dem

deutschen Nachmittagsprogramm wird ein Fall dargestellt, es werden Zeugen aufgerufen, die durchaus unzuverlässig sein und im Laufe des fiktiven Prozesses ihre Aussage ändern können sowie am Ende ein Urteil gesprochen wird. Raum und Zeit sowie die Figurenkonstellationen bilden hier in sich geschlossene Systeme, die auf Unterhaltung[51] abzielen und nicht darauf, dass das Publikum selbst die Rolle des/der Zeugen/in übernimmt. Die Urteile werden ihm/r ohnehin von den Richtern/innen vorgegeben. Als Zeugen/innen des Mordes an Wayne Gale werden wir *ohne* Urteil entlassen. Mickey und Mallory Knox werden zwar aufhören zu morden, doch bleiben ihre früheren Morde weitgehend ungestraft. Bilder ihrer glücklichen Großfamilie beenden den Film. Insofern stattet die visible Kamera jede/n mit einem Urteilsspielraum aus, wenn auch nicht notwendigerweise mit Urteilskompetenzen. Die Judikative wird bei *Natural Born Killers* völlig ausgeblendet.

Das Gerichtsverfahren, das zwangsläufig der gezeigten Inhaftierung vorausgegangen sein muss, ist dem Auge des Publikums enthoben. Stattdessen wird es selbst in die Rolle des Zeugen und gleichzeitig des Richters gehoben. E. Ann Kaplan sieht die Zuschauer/innen, die Verbrechen bezeugen, eher als "vicarius witnesses" [52] an, da die physische Abwesenheit der Kinobesucher/innen im Narrativ letztlich ihre psychische Intaktheit bewirke. Da es hier jedoch nicht um die psychischen Auswirkungen der Zeugenschaft geht, die sicherlich differenziert, je nachdem, ob man physisch anwesend war bei dem jeweilig zu bezeugenden Verbrechen oder nicht, sondern um die Funktion der Zuschauerschaft als strukturelles Phänomen, ist der Aspekt der Stellvertretung hier zu vernachlässigen.

Eine spezielle Form der Gerichtsbarkeit findet sich in Folterszenen wieder, die an Beweisverfahren aus dem Mittelalter und in der frühen Neuzeit erinnern. Dabei konnte die Folter entweder dazu dienen, die Seele eines "Ketzers" von seinem "Irrglauben" zu befreien, indem er durch die körperlichen Qualen zum "wahren" Glauben zurückkehren könnte. Oder die Folter diene im Vorfeld einer Gerichtsverhandlung vordergründig der Geständnisgewinnung. Historische Folterbilder zeigen häufig die

öffentliche Hinrichtung von Verurteilten, die – vor der Einführung der Guillotine – als Spektakel inszeniert recht langwierig und schmerzintensiv sein konnte. Diese Art der Folter ist hier jedoch nicht gemeint, da sie als Teil einer verlängerten Todesstrafe anzusehen ist. Die der Geständnisgewinnung dienende Folter fand im Verborgenen statt. Durch die Kamera wird im Film also Einblick in die verborgene und verbotene Sphäre der Folterkammer gewährt.



Abbildung 11: *Body of Lies* (2008) Ridley Scott,
Sicht auf Ferris (Leonardo di Caprio) mit Kapuze



Abbildung 12: *Body of Lies* (2008) Ridley Scott,
Die visible Kamera nimmt Ferris (Leonardo di Caprio) auf



Abbildung 13: *Body of Lies* (2008) Ridley Scott,
Der Blick durch die visible Kamera

In Abbildung 11 steht die Filmkamera hinter dem späteren Folterer und Anführer einer terroristischen Vereinigung. Ihr Blick ist auf das spätere Folteropfer, den CIA-Agenten Roger Ferris (Leonardo di Caprio) gerichtet, der als *Hooded Man* an dem zu sehenden Tisch angekettet ist. In Abbildung 12 wird der "reale" Hintergrund nur verschwommen sichtbar und der Blick durch das *Display* der *visiblen Kamera* auf den Protagonisten in gleicher Position gelenkt. Lediglich das verhüllende schwarze Tuch wurde inzwischen entfernt. Allein die Wahl der Kadrierung ist in der zweiten Abbildung auffällig. Der gewählte Bildausschnitt wird entgegen jeglicher Sehgewohnheit verengt, gewinnt dabei aber nicht an Tiefenschärfe oder einer detaillierteren Sicht, wie etwa bei Detailaufnahmen. Darüber hinaus bleibt der größte Teil des Gesamtbildes verschwommen, lediglich das *Display* lässt überhaupt die Szenerie erkennen. Dieses befindet sich in der rechten oberen Ecke und es scheint, als habe die Filmkamera Schwierigkeiten, selbst zu erkennen, was die Videokamera zu zeigen versucht.

In dieser Bildfolge wird die Anknüpfung an bereits bekannte Bilder besonders deutlich: Da ist zunächst der *Hooded Man* aus Abu Ghraib und zum anderen die Ermordung des US-amerikanischen Geschäftsmanns Nick Berg (2004). Das Video wurde im Internet veröffentlicht; dabei wird das Wissen über seine Existenz im Film vorausgesetzt. Die *visible Kamera* suggeriert, dass die Zuschauenden nun einer ebensolchen Folter und Hinrichtung beiwohnen und das Video dann im Internet anschauen können werden. Sie wird damit zur *Foltermethode* umgedeutet, denn für die Gefolterten von Abu Ghraib oder die Hingerichteten im Internet tritt zu den erlittenen Schmerzen und Demütigungen die antizipierte Sichtbarmachung ihres Leidens in einer breiten Öffentlichkeit hinzu. Indem die Folterszene in *Body of Lies* durch eine *visible Kamera* gezeigt wird, verweist sie auf diesen Umstand. Insofern ist es folgerichtig, dass die erste Handlung der Befreier des CIA-Agenten nicht dessen Entfesselung, sondern das Abschalten der *visiblen Kamera* ist.

Die *visible Kamera* offeriert aber auch eine überaus voyeuristische Sichtweise auf die Abgeschlossenheit des "privaten" oder heimlichen

Raums der Folterkammer. Während die Filmkamera eine wesentlich distanziertere Position zum Geschehen einnimmt, suggeriert die visible Kamera eine fast unerträgliche Nähe zur Folter und bevorstehenden Hinrichtung des CIA-Agenten, der ja nicht irgendwer ist, sondern Leonardo diCaprio.[53]

"[...] [T]he mutilated body must be presented before an other or others; the 'effectiveness' of the torture depends, in part, upon the ones who sees the inscription of pain upon the body and responds to it. This witness may be the victim, the torturer, an observant bystander within the presented scene, or the audience of the event or 'text' itself."[54]

Die Voyeure, also wir als Zuschauer/innen, bleiben dabei zunächst in der Beobachterposition, solange unser Auge durch das Guckkastentheater der Filmkamera geleitet wird, um die Verwundbarkeit des filmischen Protagonisten zu sehen. Erst die Sicht durch das Video ermöglicht die Reflexion über den gelenkten Blick und eröffnet damit die Bedingung der Möglichkeit zur Bewusstwerdung über die Position als Beobachtende. Dies wird in den beiden Abbildungen 11 und 12 mehr als deutlich.

VII. Gerahmte Maschinen ... qu'il est?

Bislang erfolgte eine Konzentration auf die Funktionen und Wirkweisen der *visiblen Kamera*. Wenn Christian Metz[55] davon spricht, dass das Imaginierte im Kino keine Repräsentation sei, sondern das Kino selbst die Verräumlichung der Imagination darstelle, stellt sich die Frage, was die visible Kamera *ist*. Sie wurde als Standpunkt, als Figur und als Stilmittel bezeichnet. Damit wird sie zum handelnden Subjekt und zum Symbol für das technische "Hinten" des Films, das sich in den Vordergrund drängt und hier zur Auflösung der Imagination führt, indem sie die Realität hereinlässt und doch ist sie auch immer Teil des Kino Seienden ("il est") und damit Teil der Imaginationsmaschinerie. Die Vorstellungskraft wird nicht vollständig zerstört, sondern gedreht und damit verändert. Sie wird zum figurativen Objekt, das die Schatten der Leinwand (*théâtre d'ombres*) [56] materialisiert. Damit wird die Liturgie, das Ritual des Kinobesuchs,

umgedeutet und politisiert. Das dominante Dispositiv der in sich kohärenten Narration erfährt eine Störung, die die Zuschauenden in die Irritation der Selbstpositionierung schickt. Der Gattungsdualismus zwischen Dokumentarischem und Fiktionalen schwimmt und das Reale – ob nun vorfilmisch, innerfilmisch, postfilmisch – fließt zusammen mit den unendlichen Weiten des Fiktiven. Die visible Kamera weiß nicht recht, welche Rolle sie in diesem Spiel übernimmt: Will sie der Authentisierung der Fiktion dienen oder prophetisch warnen, das sich die "Wirklichkeit" im Raum der Hyperrealität verliert?[57] Als Requisite thematisiert sie die Herstellung des Films, in dem sie auf sich selbst und die Filmkamera verweist. Die visible Kamera wird zur Botschaft,[58] die darauf abzielt, die Totalität der Illusion zu durchbrechen und damit dialektisch die Reindividualisierung sowie Selbstreflexion des/der Zuschauers/in einzufordern. Sie wird so zum Teil einer Dialektik der Aufklärung,[59] die den Einheitsbrei der Hyperrealität erkennt. Der konstruierten Wirklichkeit wird ein wirkliches Konstrukt – das Konstrukt des Wirklichen in Form der *visiblen Kamera* – vorgehalten. Damit erfüllt sich die Forderung Comollis, sich von der "ideologischen 'Erbschaft'" der Kamera zu trennen, um hinterfragen zu können, was von der Kamera verdeckt wird.[60] Die visible Kamera löst den Blick über die Filmkamera hinaus ein und bedingt so den geforderten Perspektivwechsel, auf das, was unsichtbar zu sein scheint.

Insofern also speziell in den 1990er-Jahren[61] das Desiderat der Apparatus-Theoretiker/innen zumindest ansatzweise erfüllt wird und das Publikum aus seiner Eingepferchtheit in die Dunkelheit des Kinosaals entfliehen kann, indem es sich – und die Wissenschaft – von der Psychoanalyse als Basis des Filmverstehens befreit, ist die Theorie selbst zu historisieren. In diesem Sinne beantwortet Edward Branigan die Frage, was die Kamera ist, mit dem Verweis auf die unterschiedlichen Konzepte, die bekannte Filmanalysiker/innen diesbezüglich anbieten bzw. in der Vergangenheit angeboten haben. Er reduziert die Ansätze auf den Wittgensteinschen Relativismus von Sprachspielen, stellt jedoch heraus, dass je nachdem, welche Rahmung (*frame*) das Konzept von Kamera

erfährt, die Kamera auch differierende Bedeutungen produzieren kann.
[62]

Ausgangspunkt für viele Apparatustheoretiker war der "Ideologieverdacht", der auf der Annahme beruhte, der Film habe mit der Zentralperspektive einen bestimmten, der Renaissance entstammenden "Raumcode" – einschließlich seiner inhaltlichen Dimensionen – übernommen.[63] Dieser Raumcode wird aber zunehmend dezentralisiert, gebrochen und in der Visibilität der Kamera mit ihren Perspektivwechseln verschoben. Insofern erlebt das *medientechnische Apriori* eine inhaltliche Transformation. Das Apriori kann sich folgerichtig nur auf die Ausdrucksform des Mediums beziehen, nicht jedoch auf seine Gestaltung, die offensichtlich historischen Veränderungen unterliegt. "Das Kino projizierte und die Menschen sahen, dass die Welt da war. Eine Welt noch fast ohne Geschichte, aber eine Welt, die erzählt." [64] Das Kino schreibt seine Geschichte selbst und dabei die Geschichte der Welt, sagt uns Godard, aber das Kino ist diskursiv zu denken und nicht ideologisch. Die Zuschauer/innen selbst sind nur ein Kollektiv auf Zeit: plus/minus 90 Minuten zuzüglich etwaiger Aneignungsprozesse.[65] Sowohl die Handkamera als auch die visible Kamera durchbrechen selbst dieses kurze Wir-Gefühl, indem sie den/die Einzelne/n auf sich selbst zurückwerfen. Der ideologische Kampf der Kameras ist die Individualisierung, nicht die Kollektivierung. Es ist die Eigenverantwortung gegenüber medialer und realer Gewalt und Gewaltreproduktion – nicht der Konsum derselben – den die Kameras bezwecken.

VIII. Zur Bedeutung der Stielaugenschnecke

Die "extension of ourselves" geht mit der visiblen Kamera in den Film hinein, scheinbar wie Fühler mit aufgesetzten Augen, wie sie an Stielaugenschnecken zu finden sind. Doch während die Schnecke ihre Stielaugen autonom in verschiedene Richtungen bewegen kann, ist der Mensch im Kino an den Blickwinkel der Kameras gebunden. Durch die Handkamera wird der Blick persönlich, personifiziert, anthropomorph, während die visible Kamera scheinbar auf das ideologisch beängstigende

Antonym verweist: die Technik.[66] In ihren offensichtlichen Funktionen im Film und für das Publikum unterscheiden sie sich, insofern die Handkamera stärker auf die Subjektivierungs- sowie die Immersionsfunktion und die visible Kamera stärker auf den Verfremdungseffekt verweist. Beiden Kameraformen sind jedoch alle drei Merkmale inhärent. In *Natural Born Killers* strecken wir mit der Handkamera zunächst unsere Fühler in den Film hinein, werden zum Teil des Geschehens, um nur kurz danach mit unserer Beteiligung am Mord an Wayne Gale konfrontiert zu werden, indem die Handkamera an einen Baumstumpf gelehnt wird und die eigentliche Filmkamera den Blick auf sie lenkt. Schneckengleich verschwinden die Fühler reuevoll im Kopf und bestrafen den Vorwitz der Beteiligung. Insofern ist Baudrys paradigmatisches Dispositiv der physischen Immobilität der Zuschauerschaft, die der Mobilität der Apparaturen ausgeliefert ist, zu historisieren. Jürgen E. Müller verweist zurecht darauf, dass Filmrezeption auch ein Resultat von Sozialisationsprozessen ist, die mit der Situiertheit zu einem bestimmten Zeitpunkt und in einem bestimmten Lebensraum korrespondiert:

"Der Zuschauer ist immer 'mehr' und auch etwas 'anderes' als ein Gefangener in der Platonischen Höhle, in der Barthes'schen Dunkelkammer, in Comollis Machines of the Visible, oder im Lacan'schen Spiegelkabinett, er ist ein aktiver Faktor, der in die Operation des Dispositivs eingreift." [67] [Hervorhebungen im Original]

Die visible Kamera ermöglicht durch ihre offensichtlichen Authentisierungsstrategien, dass die Zuschauer/innen selbst sich ihrer Rolle im Kino bewusst werden können. Damit werden wir zur Zeugenschaft ermächtigt und der Begriff der Authentizität erfährt eine Umdeutung, die von der inhaltlichen und technischen Inszenierung ablenkt, um sich auf die Bedeutung der Zuschauenden im Kino zu konzentrieren. Der Blick wird zurückgeworfen und der/die Zuschauer/in mitschuldig gesprochen,[68] denn der Einblick in das Verbrechen macht uns zu teilhabenden Zeugen/innen. Die filmische Geschichte, das Narrativ, schreibt sich damit ein in die Geschichte(n) der Welt, derer die

Filmgeschichte ein Teil ist. Nicht mehr eine Welt ohne Geschichte, wie Godard betonte und damit meinte, dass die Filmgeschichte selbst noch am Anfang stehe, sondern als Technikgeschichte der Funktion der Kamera, als Filmgeschichte der Intertextualitäten *in Verbindung* mit der Funktion der Kamera und als Geschichte der Menschheit des 20. und 21. Jahrhunderts, die nicht ohne Filmgeschichte(n) in ihrer technischen, intertextuellen und gesellschaftlich kontextuellen Dimensionen zu denken ist.

IX. Das Subjekt ist tot – es lebe das Subjekt!

Die Kamera ('il est') wird durch ihre Visibilität oder Tragbarkeit zum Subjekt. Die Zuschauer/innen werden zu teilhabenden Zeugen und bekommen damit im Prozess des kinematografischen Rituals eine durchaus aktive Rolle zugesprochen. Mickey und Mallory werden durch ihre Morde zu Persönlichkeiten, die uns an ihrer Identitätsfindung teilhaben lassen. Ist das nicht ein bisschen viel der Bewegungsfreiheit handelnder Subjekte in erkenntnistheoretischen Zeiten sogenannter "post"-moderner Prägung, in denen Subjekte keine Rolle mehr spielen können, sondern nur Diskurse, Dispositive und Simulakren?

Im historischen Rückblick wurde das Interesse an der neuen Technik des Kinematographen abgelöst von einer Zeit, in der die Technik in der Transparenz, der Unsichtbarkeit hinter der ungebrochenen Narration verschwand. Mit dem *Cinéma Direct*, der *Nouvelle Vague* in den späten 1950ern und dem *Independent-Kino* (ab 1968) in den USA wurde dieses Paradigma wiederum gebrochen, um sich von der unterstellten Verschmelzung bürgerlicher Ideologien mit massenmedialer Unterhaltungsproduktion im Kino abzugrenzen. Auf wissenschaftlicher Ebene leisteten hier die Apparatus-Theoretiker einen entscheidenden Beitrag zum Verständnis der Zusammenhänge von Form und Inhalt. Allerdings war ihr Ausgangspunkt immer noch der des willenlosen Zuschauenden, der/die in der Paralyse des Kinosessels gefangen ist.

Sowohl die *Dogma 95*-Bewegung als auch die meisten der hier besprochenen Filme stammen aus den 1990er-Jahren. Die Sichtbarmachung der Kameras ist kein spezifisches Phänomen dieser Zeit, war aber zuvor verstärkt in Dokumentarfilmen zu sehen und erfährt in den 1990er-Jahren eine Intensivierung. Die 1990er-Jahre, also die Zeit zwischen dem Mauerfall und dem 11. September 2001, sind geprägt von großer Hoffnung auf die Verbesserung der Situation der Menschheit nach dem Ende des "Kalten Krieges". Die Zeit zeichnet sich auch durch rasante Entwicklungen im technischen Bereich aus: Mobiltelefonbenutzung entwickelt sich Ende der 1990er zu einer Selbstverständlichkeit, ebenso wie der Besitz und die Benutzung von Computern in Privathaushalten. Das 1989 entwickelte *World Wide Web* setzt sich im Laufe der 1990er als neues Kommunikations- und Unterhaltungsmedium ebenso durch, wie auch Fernsehsender und die Möglichkeiten des Empfangs globaler Sender durch Satelliten zunehmen. Die Welt wird ein bisschen unübersichtlicher: das menschliche Subjekt^[69] scheint in der medialen Überflutung zu ertrinken. Die "Agonie des Realen", die Jean Baudrillard bereits 1978 vorausgesagt hat, scheint sich zunehmend zu bestätigen. In den Wissenschaften erfährt die Bedeutung der Bilder mit dem Postulat eines *iconic turn* Bestätigung. ^[70] Zugleich wird die Unterhaltungsindustrie zum "Verschwörungstheoretiker", indem sie in Filmen wie *Wag the Dog* (Barry Levinson, USA 1997) "Allmachtsphantasien" von sich selbst entwirft.^[71]

Gilles Deleuze stellte im *Zeit-Bild* fest, dass es "keine Verkettung des Realen mit dem Imaginären mehr gibt, sondern – in einem fortdauernden Austausch – eine *Ununterscheidbarkeit beider*."^[72] [Hervorhebung im Original] Mirjam Schaub hat darauf hingewiesen, dass Deleuzes Zeitbild den Erzähltechniken der *Nouvelle Vague* verpflichtet und entsprechend veraltet sei.^[73] Der Begriff der *Ununterscheidbarkeit von Realem und Imaginärem* kann auf spezifisch historische Filmsituationen verweisen, indem er die jeweilige Gewichtung innerhalb des nicht-Unterschiedenen in den Fokus rückt. Er kann aber auch das Phänomen der Verschmelzung von Realem und Imaginärem unterstreichen und sich so als *zeitlich*

bestimmbares Phänomen verstehen lassen. In ähnlicher Absicht wie Gilles Deleuze beschreibt Jean Baudrillard das Verschwinden der Realität in der Simulation, in welcher der Unterscheidung von Täuschung und Wahrheit keine Bedeutung mehr zukommt.[74] Diese Dispositive bilden die Rahmung für die hier besprochenen Filmnarrative. Als Dispositive sind sie temporär und kennzeichnen ihre zeitspezifischen Botschaften. Somit wird die visible Kamera selbst zu einem historischen Fragment, das Vorstellungen von Wirklichkeitskonstruktion und -dekonstruktion markiert.

Durch ihren spielerischen Umgang mit der Verschmelzung von quasi dokumentarischer, also gefühlt "realer" Darstellung, mit deutlich fiktiven Elementen verweisen sie selbstreferentiell auf ihre Funktion als Schmelztiegel der Wahrnehmungszustände, der somit sichtbar wird. Im Moment der Sichtbarmachung der scheinbar ununterscheidbaren Verschmelzung wird dieselbe zwar nicht unterbrochen, aber sowohl der Prozess als auch das Resultat verlieren ihre ideologische Sakralität. Damit ermöglichen die Filme eine Resubjektivierung der Zuschauer/innen in der Simulation des Subjektseins. Sie werfen uns einen Rettungsring vor der medialen Reizüberflutung in den 1990er-Jahren zu und wirken so den Agonien des Realen und vielleicht auch den Agonien des Imaginären entgegen. Die ununterschiedene Welt, in die Subjekte nur durch Diskurse eingeschrieben sind, soll (wieder?) unterscheidbar sein, aber dazu muss das Subjekt sich ermächtigen. Wir werden Teil der Filmwirklichkeit in der Gewissheit des Kinosessels. Die Bedingung des Cogito wird eröffnet, führt aber nicht zwangsläufig zum "ergo sum." [75]

Anmerkungen

[1] Vgl. Sweeney, Gael (2001): *The Trashing of White Trash: Natural Born Killers and the Appropriation of the White Trash Aesthetic*, in: *Quarterly Review of Film and Video* 2001, Heft 18, Nr. 2, 143–155, hier: 143.

[2] Vgl. Benjamin, Walter (2007): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit und weitere Dokumente*, Frankfurt/M.: Suhrkamp.

[3] Zum Begriff der Lebenswelt vgl. Husserl, Edmund (2007): Phänomenologie der Lebenswelt. Ausgewählte Texte 2, Stuttgart: Reclam.

[4] Diese Frage stellt sich immer wieder im Zusammenhang mit Historienfilmen (*period movies*) oder Verfilmungen von Romanen, in denen es um eine Abbildung des Gewesenen bzw. um eine "authentische" Umsetzung der Romanvorlage geht. Ich halte diese Diskussionen an dieser Stelle für sekundär und insgesamt für überflüssig, insofern sie einem Rankeschen Geschichtsbild zu entstammen scheinen. Zur Schwierigkeit von Geschichtsdarstellungen im Film vgl. Fischer, Thomas/Wirtz, Rainer (Hg.) (2008): Alles authentisch? Popularisierung der Geschichte im Fernsehen, Konstanz: UVK.

[5] Vgl. Noetzel, Thomas (1999): Authentizität als politisches Problem. Ein Beitrag zur Theoriegeschichte der Legitimation politischer Ordnung, Politische Ideen Bd. 9, Berlin: Oldenbourg 1999, 12.

[6] Die Handkamera stellt dabei die moderne Form des Fotoapparats dar, dessen Funktion beispielsweise in dem Film *Rear Window* von Alfred Hitchcock aus dem Jahr 1954 der Funktion der Handkamera ähnelt.

[7] Dabei bezeichnet die ‚Handkamera‘ hier die Art der Aufnahmetechnik, in *Natural Born Killers* wird eine Fernsehkamera als Handkamera verwendet. Als Handkamera wird eine Kamera bezeichnet, die ohne Stativ auskommt und in der Hand bzw. vor der Brust von einem Kameramenschen getragen wird. Wenn die Handkamera als Filmkamera verwendet wird, sie also statt einer Steadicam, bei der der Kameramensch zwar die Kamera führt, die aber von einer Maschine getragen wird, zum Einsatz kommt, werden die Aufnahmen zwangsläufig von der Bewegung des Menschen beeinflusst. Wenn die den Film aufnehmende Filmkamera nicht als Handkamera eingesetzt wird, die Handkamera beispielsweise in den Händen Wayne Gayles aber als technisches Aufnahmegerät zeigt, verweist sie auf sich selbst.

[8] Vgl. Schierl, Thomas (2003): Der Schein der Authentizität: Journalistische Bildproduktion als nachfrageorientierte Produktion scheinbarer Authentizität, in: Knieper, Thomas/Müller, Marion G. (Hg.):

Authentizität und Inszenierung von Bilderwelten, Köln: Halem, 150–167, hier: 164.

[9] Die Begriffe "Erfahrungsraum" und "Erwartungshorizont" werden hier im Rekurs auf Reinhard Koselleck verwendet. Vgl. Koselleck, Reinhard (1979): *Vergangene Zukunft – Zur Semantik geschichtlicher Zeiten*, Frankfurt/M.: Suhrkamp.

[10] Allerdings ist der Bruch mit der Fiktion nicht die einzige Möglichkeit, Authentizität zu inszenieren. In seinem Werk zum "digitalen Realismus" verweist Sebastian Richter u. a. auf das Stilmittel der Verschmelzung von Computeranimation und physischer Kamera, die "hybride Bewegungsbilder" erzeugen können und damit einen "neuen medialen Blick auf Wirklichkeit" und – ich erweitere seinen Gedankengang – v. a. Konzepte von Wirklichkeit – ermöglichen. Vgl. Richter, Sebastian (2008): *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die neue Bildästhetik in Spielfilmen*, Bielefeld: transcript, 179.

[11] Vgl. Stewart, Garrett (2009): *Digital Fatigue: Imaging War in Recent American Film*, in: *Film Quarterly* 2009 (Sommer), Heft 62, Nr. 4, 45–55, hier: 47.

[12] Stewart: *Digital Fatigue*, 55.

[13] Vgl. Mühr, Patricia (2006): *Black Hawk Down – "Global Player" im freien Flug? Von der Konstruktion filmischer Helden in Zeiten neuer Kriege*, in: *Zeitschrift für Geschlechterforschung und visuelle Kultur* 2006, Heft 41, 11–27, hier: 16.

[14] Vgl. Lohoff, Markus (2003): *Krieg zwischen Science und Fiktion. Zur Funktion technischer Bilder im Zweiten Persischen Golfkrieg*, in: Paul, Gerhard (Hg.): *Der Krieg im Bild – Bilder vom Krieg. Hamburger Beiträge zur Historischen Bildforschung. Arbeitskreis Historische Bildforschung*. Frankfurt/M. et al.: Peter Lang, 105–130, hier: 119f.

[15] Vgl. Hüppauf, Bernd (2001): *Experiences of Modern Warfare and the Crisis of Representation*, in: Slocum, David J.: *Violence and American Cinema*, New York/London: Routledge, 57–67, hier: 61. Hüppauf bezieht

sich auf Luftfotografien. Sein Ansatz ist jedoch auf die filmische Umsetzung im bewegten Bild möglich.

[16] Vgl. Moskatova, Olga (2009): Mensch – Maschinen – Auge. Das filmische Motiv vom künstlichen Sehen, Marburg: Tectum, 39ff.

[17] Vgl. Hahn, Torsten (1999): Das Subjekt des Spektakels. Das Imaginäre im Kino, in: Kleinschmidt, Erich/Pethes, Nicolas (Hg.): Lektüren des Imaginären. Bildfunktionen in Literatur und Kunst, Köln/Weimar/Wien: Böhlau, 179–202, hier: 197.

[18] Vgl. Brinckmann, Christine N. (1997): Die anthropomorphe Kamera und andere Schriften zur filmischen Narration, Aarau/Zürich: Chronos, 287.

[19] Begriff in Anlehnung an Oudart, Jean-Pierre (1969): "La suture", in: Cahiers du cinéma 1969, Nr. 211 (April), 36–39; und Nr. 212 (Mai), 50–55. George Butte greift den Begriff der *Suture* auf und definiert ihn wie folgend: "Suture is one narrative strategy in film by which stories suggest what can be stitched together and what cannot, and what is at stake in either case." Vgl. Butte, George (2008): Suture and the Narration of Subjectivity in Film, in: Poetics Today (Summer) 2008, Vol. 29, Nr. 2, 277–308, hier: 305.

[20] Vgl. Deleuze, Gilles (1989): Das Bewegungsbild. Kino 1, Frankfurt/M.: Suhrkamp, 107.

[21] Vgl. Beller, Hans (Hg.) (1999): Handbuch der Filmmontage. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts, 3. durchgesehene Auflage, München: UVK, 9–32.

[22] Vgl. den Sammelband von Riesinger, Robert F. (Hg.) (2003): Der kinematographische Apparat. Geschichte und Gegenwart einer interdisziplinären Debatte. Film und Medien in der Diskussion Bd. 11, Münster: Nodus Publicationen. Darin befinden sich die einschlägigen Texte von Baudry und Comolli.

[23] Vgl. Winkler, Hartmut (1989): Der Zuschauer und die filmische Technik. Apparatus – Theorien, Frankreich 1969–75, in: Hickethier, Knut/

Winkler, Hartmut (Hg.): Filmwahrnehmung. Dokumentation der GFF-Tagung 1989, 19–25, 24.

[24] Begriff in Anlehnung an Spreen, Dierk (1998): Tausch. Technik. Krieg. Die Geburt der Gesellschaft im technisch-medialen Apriori, Hamburg: Argument. Spreen greift hier auf Ideen von Kittler zurück: Vgl. Kittler, Friedrich (1986): Grammophon – Film – Typewriter, Berlin: Brinkmann und Bose.

[25] Problematisch an dieser Sichtweise bleibt die Reduktion der Zuschauenden auf willige Rezipienten wie sie auch Adorno und Horkheimer postulierten. Seit Stuart Hall den Prozess des "Decoding" und "Encoding" beschrieben hat, ist von der Vorstellung eines vollständig unreflektierten und willenslosen Rezipienten Abstand zu nehmen. Der Rezeptionsprozess beginnt und endet nicht an der Kinokasse bzw. am Kinoausgang. ZuschauerInnen bringen ihre Lebenswelten mit, die die Aneignungsprozesse, die der Film in Gang setzen wird, auf die eine, andere oder dritte Art beeinflusst. Ähnlich argumentiert Müller, Jürgen E. (2003): Dispositiv – intermedial? Gedanken zu den dispositiven Zwischen-Spielen des Films, in: Riesinger: Der kinematographische Apparat, 247–260, hier: 256f.

[26] Vgl. Schulte-Eversum, Kristina M. (2007): Zwischen Realität und Fiktion. Dogma 95 als postmoderner Wirklichkeitsremix?, Konstanz: UVK, 42.

[27] Vgl. Beller, Hans (Hg.) (1999): Handbuch der Filmmontage. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts, 3. durchgesehene Auflage, München: UVK, 9–32.

[28] Vgl. Fischer-Lichte, Erika (2001): Wahrnehmung und Medialität, in: dies. (Hg.): Wahrnehmung und Medialität, Tübingen/Basel: Francke, 11–30, hier: 13.

[29] Vgl. Wentz, Daniela (2005): Authentizität als Darstellungsproblem in der Politik. Eine Untersuchung der Legitimität politischer Inszenierung, Stuttgart: Ibidem, 28.

- [30] Brinckmann: Die anthropomorphe Kamera, 277.
- [31] Vgl. Plantinga, Carl (2010): Die Szene der Empathie und das menschliche Gesicht im Film, in: montage av, 6–27, online unter: http://www.montage-av.de/pdf/132_2004/13_2_Carl_Plantinga_Die_Szene_der_Empathie_und.pdf (letzter Zugriff: 10.05.2010).
- [32] Vgl. McLuhan, Marshall (1968): Die magischen Kanäle "Understanding Media", Düsseldorf/Wien: Econ, 13 ff.
- [33] Der Begriff der Aneignung wird hier im Sinne einer "active audience theory" verstanden, die aus den *Cultural Studies* stammt und von Lothar Mikos sowie Andreas Hepp in Deutschland aufgegriffen wurde. Vgl. dazu Hepp, Andreas/Winter, Rainer (Hg.) (1999): Kultur – Medien – Macht. Cultural Studies und Medienanalyse (2. überarb. und erw. Aufl.), Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- [34] Moskatova: Mensch – Maschinen – Auge, 66f.
- [35] Schulte-Eversum: Realität und Fiktion, 112.
- [36] Schulte-Eversum: Realität und Fiktion, 99f.
- [37] Zum Begriff des Subjektiven in Hinblick auf die Zeugenschaft in der Literatur vgl. Weitin, Thomas (2009): Zeugenschaft. Das Recht der Literatur, München: Wilhelm Fink, 10ff.
- [38] Vgl. Sontag, Susan (2003): Regarding the Pain of Others, New York: Picador.
- [39] Vgl. Schmidt, Sibylle (2009): Zeugenschaft. Ethische und politische Dimensionen. Europäische Hochschulschriften, Reihe XX Philosophie, Bd. 732, Frankfurt/M. et al.: Peter Lang 2009, 30f.
- [40] Vgl. Anselment, Monika/Perpinyà, Magdala (Hg.) (2010): Blindes Vertrauen. Bilder als Seismographen des Unsichtbaren, Berlin: Ausstellungskatalog und Anselment, Monika (2012), TV-Wars, online unter: <http://www.monika-anselment.net/tv-wars-ma-de.html> (letzter Zugriff: 13.06.2012).

[41] Vgl. Fischer-Lichte, Erika (2000): Einleitung, in: dies. (Hg.): Inszenierung von Authentizität, Tübingen: Francke, 11–30 und Fischer-Lichte, Erika et al. (Hg.) (2006): Wege der Wahrnehmung. Authentizität, Reflexivität und Aufmerksamkeit im zeitgenössischen Theater, Theater der Zeit – Recherchen 33.

[42] Zur "Wirklichkeit im Film" vgl. Schulte-Eversum: Realität und Fiktion, 30ff.

[43] Vgl. Brütsch, Matthias (2011): Von der ironischen Distanz zur überraschenden Wendung. Wie sich das unzuverlässige Erzählen von der Literatur- in die Filmwissenschaft verschob, Kunsttexte 1/2011 – 1, online unter: <http://edoc.hu-berlin.de/kunsttexte/2011-1/bruetsch-matthias-8/PDF/bruetsch.pdf> (letzter Zugriff: 23.06.2012).

[44] Vgl. Hartmann, Frank (2012): Techniktheorien der Medien, online unter: <http://www.medienphilosophie.net/texte/Techniktheorien.pdf> (letzter Zugriff: 13.06.2012).

[45] Den Begriff der Liturgie verwendet Jarvie, Ian C. (1971): Film und die Kommunikation von Werten, in: Prokop, Dieter (Hg.): Materialien zur Theorie des Films. Ästhetik, Soziologie, Politik, München: Hanser, 197–215, hier: 204.

[46] Brütsch: Distanz.

[47] Sweeney: Trashing, 143–155.

[48] Vgl. Beller, Jonathan (2006): The Cinematic Mode of Production. Attention Economy and the Society of the Spectacle, Lebanon: University Press of New England, 276.

[49] Vgl. Renner, Karl Nikolaus (2007): Fernsehjournalismus. Entwurf einer Theorie des kommunikativen Handelns, Stuttgart: UVK, 238f.

[50] Spezifische Formen des Zeugen wie der Augenzeuge oder der Zeitzeuge sind in verschiedenen historischen Kontexten jeweils unterschiedlich konnotiert. So ist der verlässliche Augenzeuge eine Figur des Mittelalters und der Frühen Neuzeit, die in Ermangelung der

Möglichkeit, sich selbst ein Bild von Situationen machen zu können, speziell für Herrschende die Funktion des Auges übernahm. Dabei konnte sie sowohl als Herold als auch als Kundschafter fungieren. Im Gegensatz dazu wird der Zeitzeugenbegriff heute meist in Zusammenhang mit Shoah-Überlebenden verwendet. Diese Zusammenfassung des Augen- bzw. Zeitzeugenbegriffs fußt auf der Tagung "Der Augenzeuge: Geschichte und Wahrheit im epochenübergreifenden Vergleich" vom 26.–28.10.2011 an der Universität Konstanz.

[51] Vgl. Meier, Oliver (2003): Im Namen des Publikums. Gerichtssendungen zwischen Fiktionalität und Authentizität, in: Medienhefte 31.03.2003, 1–17. Zu den spezifischen Authentisierungsstrategien in den deutschen *Daily Soaps*, zu denen man die Gerichtssendungen durchaus addieren kann, vgl. Göttlich, Udo/Nieland, Jörg-Uwe (2000): Inszenierungsstrategien in deutschen Daily Soaps. Theatralität und Kult-Marketing am Vorabend, in: Fischer-Lichte, Erika (Hg.): Inszenierung von Authentizität, Tübingen: Francke, 163–182.

[52] Vgl. Kaplan, E. Ann (2008): Global Trauma and Public Feelings: Viewing Images of Catastrophe, *Consumption Markets & Culture*, Heft 11, Nr.1, 324.

[53] Für eine ausführliche Analyse von *Body of Lies* vgl. Bächler, Maja (2013): Inszenierte Bedrohung. Folter im US-amerikanischen Kriegsfilm, Frankfurt/M.: Campus, 310–327.

[54] Vgl. Ballengee, Jennifer R. (2009): *The Wound and the Witness. The Rhetoric of Torture*, New York: State University of New York Press, Albany, 6f.

[55] "Le propre du cinéma n'est pas l'imaginaire qu'il peut éventuellement représenter, c'est celui que d'abord il est, celui qui le constitue comme signifiant." Metz, Christian (1993): *Le signifiant imaginaire. Psychoanalyse et Cinéma*, Paris: Union générale d'édition, 64.

[56] Metz: *Le signifiant imaginaire*.

[57] Vgl. Baudrillard, Jean (2009): The vanishing point of communication, in: Clarke, David B. et al. (Hg.): Jean Baudrillard. Fatal Theories, London/ New York: Routledge, 15–24.

[58] In Anlehnung an McLuhans Diktum "Das Medium ist die Botschaft". Vgl. McLuhan: Kanäle, 13ff.

[59] Vgl. Adorno, Theodor W./Horkheimer, Max (1997): Dialektik der Aufklärung, Frankfurt/M.: Fischer.

[60] Vgl. Comolli, Jean-Louis (2003): Maschinen des Sichtbaren, in: Riesinger: Der kinematographische Apparat, 63–81.

[61] Es gab auch schon frühe Kinobeispiele, die mit visiblen Kameras und der "Living Camera" sowie deren Rollen im Film spielten. Ausführlich geht Brinckmann: Die anthropomorphe Kamera, 277–301 auf beispielsweise den Film *Celovek s kinoaparatom* (dt. *Der Mann mit der Kamera*), von Dziga Vertov aus dem Jahr 1929 sowie auf die dokumentarische Schule des *Direct Cinema* der 1960er Jahre in den USA ein. Allerdings handelt es sich hierbei ausschließlich um Beispiele aus dem Dokumentarfilmbereich.

[62] Vgl. Buckland, Warren (2006): The Death of the Camera. A review and rational reconstruction of Edward Branigan's *Projecting a Camera: Language-Games in Film Theory*, in: *New Review of Film and Television Studies* 2006, Heft 4, Nr. 3, 311–330.

[63] Vgl. Winkler, Hartmut (2003): Flogging a Dead horse? Zum Begriff der Ideologie in der Apparatus-Debatte, in: Riesinger: Der kinematographische Apparat, 217–236, hier: 218f.

[64] Vgl. Godard, Jean-Luc (2009): *Histoire(s) du cinéma – Geschichte(n) des Kinos*, Frankfurt/M.: Suhrkamp, 2 DVDs, DVD 1, Min. 56:51.

[65] Vgl. Bächler, *Inszenierte Bedrohung*, 30–35.

[66] Brinckmann stellt in ihrer Studie die anthropomorphe Kamera der technomorphen Kamera gegenüber, wobei sie unter technomorpher Kamera eine Kamera versteht, die ohne Kameramann/frau auskommt. Vgl. Brinckmann: Die anthropomorphe Kamera, 277–301.

[67] Müller: Dispositiv – intermedial?, 257.

[68] Vgl. Narine, Neil (2010): Global Trauma and Narrative Cinema, in: Theory Culture Society 2010, Heft 27, Nr. 4, 119–145, hier: 142.

[69] Mir geht es bei der Ermächtigung des Subjekts zur Verantwortung nicht um die Reetablierung eines vorselektierten Subjektbegriffs, sondern lediglich um seine Positionierung im medialen Raum, die – in der Folge – durchaus Rückwirkungen auf seine gesellschaftliche Situiertheit haben kann.

[70] Vgl. Boehm, Gottfried (1994): Die Wiederkehr der Bilder, in: ders. (Hg.): Was ist ein Bild? München: Wilhelm Fink, 11–38.

[71] Vgl. Dörner, Andreas (2001): Politainment. Politik in der medialen Erlebnisgesellschaft, Frankfurt/M.: Suhrkamp.

[72] Vgl. Deleuze, Gilles (1991): Das Zeit-Bild. Kino 2, Frankfurt/M.: Suhrkamp, 350.

[73] Vgl. Schaub, Mirjam (2003): Gilles Deleuze im Kino. Das Sichtbare und das Sagbare, München: Wilhelm Fink, 282.

[74] Vgl. Baudrillard, Jean (1978): Agonie des Realen, Berlin: Merve.

[75] Vgl. Foucault, Michel (1971): Die Ordnung der Dinge, Frankfurt/M.: Suhrkamp, 389ff.

Literatur

Adorno, Theodor W./Horkheimer, Max (1997): Dialektik der Aufklärung, Frankfurt/M.: Fischer.

Anselment, Monika/Perpinyà, Magdala (Hg.) (2010): Blindes Vertrauen. Bilder als Seismographen des Unsichtbaren, Berlin: Ausstellungskatalog.

Anselment, Monika (2012), TV-Wars, online unter: <http://www.monika-anselment.net/tv-wars-ma-de.html> (letzter Zugriff: 13.06.2012).

Bächler, Maja (2013): Inszenierte Bedrohung. Folter im US-amerikanischen Kriegsfilm, Frankfurt/M.: Campus,

Ballengee, Jennifer R. (2009): *The Wound and the Witness. The Rhetoric of Torture*, New York: State University of New York Press, Albany.

Baudrillard, Jean (2009): *The vanishing point of communication*, in: Clarke, David B. et al. (Hg.): *Jean Baudrillard. Fatal Theories*, London/New York: Routledge.

Baudrillard, Jean (1978): *Agonie des Realen*, Berlin: Merve.

Beller, Hans (Hg.) (1999): *Handbuch der Filmmontage. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts*, 3. durchgesehene Auflage, München: UVK, 9–32.

Beller, Jonathan (2006): *The Cinematic Mode of Production. Attention Economy and the Society of the Spectacle*, Lebanon: University Press of New England.

Benjamin, Walter (2007): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit und weitere Dokumente*, Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Boehm, Gottfried (1994): *Die Wiederkehr der Bilder*, in: ders. (Hg.): *Was ist ein Bild?* München: Wilhelm Fink, 11–38.

Brinckmann, Christine N. (1997): *Die anthropomorphe Kamera und andere Schriften zur filmischen Narration*, Aarau/Zürich: Chronos.

Brütsch, Matthias (2011): *Von der ironischen Distanz zur überraschenden Wendung. Wie sich das unzuverlässige Erzählen von der Literatur- in die Filmwissenschaft verschob*, *Kunsttexte* 1/2011 – 1, online unter: <http://edoc.hu-berlin.de/kunsttexte/2011-1/bruetsch-matthias-8/PDF/bruetsch.pdf> (letzter Zugriff: 23.06.2012).

Buckland, Warren (2006): *The Death of the Camera. A review and rational reconstruction of Edward Branigan's Projecting a Camera: Language-Games in Film Theory*, in: *New Review of Film and Television Studies* 2006, Heft 4, Nr. 3, 311–330.

Butte, George (2008): *Suture and the Narration of Subjectivity in Film*, in: *Poetics Today* (Summer) 2008, Vol. 29, Nr. 2, 277–308.

Comolli, Jean-Louis (2003): Maschinen des Sichtbaren, in: Riesinger, Robert F. (Hg.): Der kinematographische Apparat. Geschichte und Gegenwart einer interdisziplinären Debatte. Film und Medien in der Diskussion, Bd. 11, Münster: Nodus Publicationen, 63–81.

Deleuze, Gilles (1989): Das Bewegungsbild. Kino 1, Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Deleuze, Gilles (1991): Das Zeit-Bild. Kino 2, Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Dörner, Andreas (2001): Politainment. Politik in der medialen Erlebnisgesellschaft, Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Fischer, Thomas/Wirtz, Rainer (Hg.) (2008): Alles authentisch? Popularisierung der Geschichte im Fernsehen, Konstanz: UVK.

Fischer-Lichte, Erika (2000): Einleitung, in: dies. (Hg.): Inszenierung von Authentizität, Tübingen: Francke, 11–30.

Fischer-Lichte, Erika (2001): Wahrnehmung und Medialität, in: dies. (Hg.): Wahrnehmung und Medialität, Tübingen/Basel: Francke, 11–30.

Fischer-Lichte, Erika et al. (Hg.) (2006): Wege der Wahrnehmung. Authentizität, Reflexivität und Aufmerksamkeit im zeitgenössischen Theater, Theater der Zeit – Recherchen 33.

Foucault, Michel (1971): Die Ordnung der Dinge, Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Godard, Jean-Luc (2009): Histoire(s) du cinéma – Geschichte(n) des Kinos, Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Göttlich, Udo/Nieland, Jörg-Uwe (2000): Inszenierungsstrategien in deutschen Daily Soaps. Theatralität und Kult-Marketing am Vorabend, in: Fischer-Lichte, Erika (Hg.): Inszenierung von Authentizität, Tübingen: Francke, 163–182.

Hahn, Torsten (1999): Das Subjekt des Spektakels. Das Imaginäre im Kino, in: Kleinschmidt, Erich/Pethes, Nicolas (Hg.): Lektüren des Imaginären. Bildfunktionen in Literatur und Kunst, Köln/Weimar/Wien: Böhlau, 179–202.

Hall, Stuart (1980): Encoding/decoding, in: ders. et al. (Hg.): Culture, Media, Language. Working Papers in Cultural Studies 1972–79, London et al.: Routledge.

Hartmann, Frank (2012): Techniktheorien der Medien, online unter: <http://www.medienphilosophie.net/texte/Techniktheorien.pdf> (letzter Zugriff: 13.06.2012).

Hepp, Andreas/Winter, Rainer (Hg.) (1999): Kultur – Medien – Macht. Cultural Studies und Medienanalyse (2. überarb. und erw. Aufl.), Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Hüppauf, Bernd (2001): Experiences of Modern Warfare and the Crisis of Representation, in: Slocum, David J.: Violence and American Cinema, New York/London: Routledge, 57–67.

Husserl, Edmund (2007): Phänomenologie der Lebenswelt. Ausgewählte Texte 2, Stuttgart: Reclam.

Jarvie, Ian C. (1971): Film und die Kommunikation von Werten, in: Prokop, Dieter (Hg.): Materialien zur Theorie des Films. Ästhetik, Soziologie, Politik, München: Hanser, 197–215.

Kaplan, E. Ann (2008): Global Trauma and Public Feelings: Viewing Images of Catastrophe, Consumption Markets & Culture, Heft 11, Nr.1.

Kittler, Friedrich (1986): Grammophon – Film – Typewriter, Berlin: Brinkmann und Bose.

Koselleck, Reinhard (1979): Vergangene Zukunft – Zur Semantik geschichtlicher Zeiten, Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Lohoff, Markus (2003): Krieg zwischen Science und Fiktion. Zur Funktion technischer Bilder im Zweiten Persischen Golfkrieg, in: Paul, Gerhard (Hg.): Der Krieg im Bild – Bilder vom Krieg. Hamburger Beiträge zur Historischen Bildforschung. Arbeitskreis Historische Bildforschung. Frankfurt/M. et al.: Peter Lang, 105–130.

McLuhan, Marshall (1968): Die magischen Kanäle "Understanding Media", Düsseldorf/Wien: Econ.

Meier, Oliver (2003): Im Namen des Publikums. Gerichtssendungen zwischen Fiktionalität und Authentizität, in: Medienhefte 31.03.2003, 1–17.

Metz, Christian (1993): *Le signifiant imaginaire. Psychoanalyse et Cinéma*, Paris: Union générale d'édition.

Mikos, Lothar (2003): *Film- und Fernsehanalyse*, Konstanz: UVK.

Moskatova, Olga (2009): *Mensch – Maschinen – Auge. Das filmische Motiv vom künstlichen Sehen*, Marburg: Tectum.

Mühr, Patricia (2006): Black Hawk Down – "Global Player" im freien Flug? Von der Konstruktion filmischer Helden in Zeiten neuer Kriege, in: *Zeitschrift für Geschlechterforschung und visuelle Kultur* 2006, Heft 41, 11–27.

Müller, Jürgen E. (2003): Dispositiv – intermedial? Gedanken zu den dispositiven Zwischen-Spielen des Films, in: Riesinger, Robert F. (Hg.): *Der kinematographische Apparat. Geschichte und Gegenwart einer interdisziplinären Debatte, Film und Medien in der Diskussion Bd. 11*. Münster: Nodus Publicationen, 247–260.

Narine, Neil (2010): Global Trauma and Narrative Cinema, in: *Theory Culture Society* 2010, Heft 27, Nr. 4, 119–145.

Noetzel, Thomas (1999): *Authentizität als politisches Problem. Ein Beitrag zur Theoriegeschichte der Legitimation politischer Ordnung*, Politische Ideen Bd. 9, Berlin: Oldenbourg 1999.

Oudart, Jean-Pierre (1969) : "La suture", in: *Cahiers du cinéma* 1969, Nr. 211 (April), 36–39; und Nr. 212 (Mai), 50–55.

Plantinga, Carl (2010): Die Szene der Empathie und das menschliche Gesicht im Film, in: *montage av*, 6–27, online unter: <http://www.montage-av.de/pdf/>

132_2004/13_2_Carl_Plantinga_Die_Szene_der_Empathie_und.pdf (letzter Zugriff: 10.05.2010).

Renner, Karl Nikolaus (2007): Fernsehjournalismus. Entwurf einer Theorie des kommunikativen Handelns, Stuttgart: UVK.

Richter, Sebastian (2008): Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die neue Bildästhetik in Spielfilmen, Bielefeld: transcript.

Riesinger, Robert F. (Hg.) (2003): Der kinematographische Apparat. Geschichte und Gegenwart einer interdisziplinären Debatte. Film und Medien in der Diskussion Bd. 11, Münster: Nodus Publicationen.

Schaub, Mirjam (2003): Gilles Deleuze im Kino. Das Sichtbare und das Sagbare, München: Wilhelm Fink.

Schierl, Thomas (2003): Der Schein der Authentizität: Journalistische Bildproduktion als nachfrageorientierte Produktion scheinbarer Authentizität, in: Knieper, Thomas/Müller, Marion G. (Hg.): Authentizität und Inszenierung von Bilderwelten, Köln: Halem, 150–167.

Schmidt, Sibylle (2009): Zeugenschaft. Ethische und politische Dimensionen. Europäische Hochschulschriften, Reihe XX Philosophie, Bd. 732, Frankfurt/M. et al.: Peter Lang 2009.

Schulte-Eversum, Kristina M. (2007): Zwischen Realität und Fiktion. Dogma 95 als postmoderner Wirklichkeitsremix?, Konstanz: UVK.

Sontag, Susan (2003): Regarding the Pain of Others, New York: Picador.

Spreen, Dierk (1998): Tausch. Technik. Krieg. Die Geburt der Gesellschaft im technisch-medialen Apriori, Hamburg: Argument.

Stewart, Garrett (2009): Digital Fatigue: Imaging War in Recent American Film, in: Film Quarterly 2009 (Sommer), Heft 62, Nr. 4, 45–55.

Sweeney, Gael (2001): The Trashing of White Trash: Natural Born Killers and the Appropriation of the White Trash Aesthetic, in: Quarterly Review of Film and Video 2001, Heft 18, Nr. 2, 143–155.

Weitin, Thomas (2009): Zeugenschaft. Das Recht der Literatur, München: Wilhelm Fink.

Wentz, Daniela (2005): Authentizität als Darstellungsproblem in der Politik. Eine Untersuchung der Legitimität politischer Inszenierung, Stuttgart: Ibidem.

Winkler, Hartmut (2003): Flogging a Dead horse? Zum Begriff der Ideologie in der Apparatus-Debatte, in: Riesinger, Robert F. (Hg.): Der kinematographische Apparat. Geschichte und Gegenwart einer interdisziplinären Debatte. Film und Medien in der Diskussion Bd. 11. Münster: Nodus Publicationen, 217–236.

Winkler, Hartmut (1989): Der Zuschauer und die filmische Technik. Apparat – Theorien, Frankreich 1969–75, in: Hickethier, Knut/Winkler, Hartmut (Hg.): Filmwahrnehmung. Dokumentation der GFF-Tagung 1989, 19–25.

Filme

Body of Lies, Regie: Ridley Scott, Kamera: Alexander Witt, Produktion: Warner Bros. Pictures, Scott Free Productions, De Line Pictures, USA 2008.

C'est arrivé près de chez vous, Regie: Rémy Belvaux, André Bonzel, Benoît Poelvoorde; Kamera: André Bonzel, Produktion: Les Artistes Anonymes, Belgien 1992.

Chelovek s kinnoapparatom, Regie: Dziga Vertov, Kamera: Mikhail Kaufman, Sowjetunion 1929

Festen, Regie: Thomas Vinterberg, Kamera: Anthony Dod Mantle, Dänemark/Schweden 1998

Histoire(s) du cinéma. Geschichte(n) des Kinos. Regie: Jean-Luc Godard, Frankfurt am Main 2009. 2 DVDs. (264 Minuten), DVD 1.

Natural Born Killers, Regie: Oliver Stone, Kamera: Robert Richardson, Produktion: Warner Bros. Pictures, USA 1994 .

The Blair Witch Project, Regie: Daniel Myrick/Eduardo Sánchez, Kamera: Neal Fredericks, Produktion: Haxan Entertainment, USA 1999.

The Siege, Regie: Edward Zwick, Kamera: Roger Deakins, Produktion: Twentieth Century Fox Film Corporation, Lynda Obst Productions, Bedford Falls Productions, USA 1998.

Three Kings, Regie: David O. Russell, Kamera: Newton Thomas Sigel, Produktion: Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Village-A.M. Partnership, Coast Ridge, Atlas Entertainment, Junger Witt Productions, USA 1999.
