

1. Einleitung:

Ästhetik, Theorie und Geschichte des Splitscreens

We now see the world in spatially and temporally fractured frames, through ›virtual windows‹ that rely more on the multiple and simultaneous than on the singular and the sequential.

Anne Friedberg¹

Die Welt, in der wir leben, ist zunehmend von medialen Konfigurationen geprägt. Diese Aussage mag zunächst wie eine Binse erscheinen, aber die Konsequenzen, die darauf erwachsen, sind immens und in ihrer Gänze kaum zu überblicken. Nun lässt sich dieser Komplex aus vielen Perspektiven bearbeiten – als Frage nach der Nutzung und dem pragmatischen Gebrauch von Medien, als Frage nach den medialen Apparaten und ihrer dispositiven Eigenschaften und als Frage nach der prinzipiellen Erkenntnismöglichkeit durch Medien, um drei aktuell populäre Zugänge zu nennen. In diesem Buch liegt der Fokus darauf, eine spezifische mediale und ästhetische Form in ihrer historischen, ästhetischen wie theoretischen Dimension zu durchdringen. Es wird in diesem Buch um das (mehrfach) intern geteilte Bild gehen, das hier – in Anlehnung an den im Filmbereich üblichen Begriff – Splitscreen genannt wird. Dabei ist auch diese Form derart vielgestaltig und divers, dass Vollständigkeit im Sinne einer kompletten Sammlung unmöglich ist. Stattdessen soll hier, ausgehend vom Kino, aufgezeigt werden, wie eine solche ästhetische Form sich verändert, unterschiedliche Funktionen annimmt, in andere Bereiche migriert und Transformationen unterworfen ist.

Der Splitscreen im Kino mag auf den ersten Blick wie ein abseitiger Gegenstand der Forschung erscheinen. Das hat unterschiedliche Gründe: Für einige gilt das mehrfach unterteilte Bild als verzierendes Ornament der filmischen Bildlichkeit,

für andere wäre die Beschäftigung damit nichts als eine formalistische Fingerübung anhand eines raren Beispiels, während wieder andere dieses Verfahren, das sich als solches bewusst ausstellt, grundsätzlich als Irrweg der Ästhetik ablehnen.² Und doch handelt es sich, in anderer Perspektive, keineswegs um einen obskuren Sonderfall in der Gestaltung medialer Bildlichkeit. Konzentriert man sich weniger auf die Medienspezifika und situiert das Kino stattdessen in einem weiteren Kontext der Medien, so stößt man auf die Allgegenwärtigkeit des Splitscreens: Im Fernsehen sind Nachrichten und Sportberichte kaum denkbar ohne die grafische Trennung des Bildes in mehrere Teilelemente; im Musikfernsehen und in Quizshows sind gerahmte Einblendungen ähnlich allgegenwärtig, auch wenn hier die Funktion (möglicherweise) anders gelagert ist; die grafischen Interfaces der modernen Computer (GUI – Graphical User Interfaces), die mit der Technik mehrerer überlappender Fenster arbeiten, sind aus unserem privaten und beruflichen Leben nicht mehr wegzudenken; Videoinstallationen – die Blockbuster der modernen Kunstwelt – operieren häufig mit mehreren Projektionen, stellen derart multiplizierte Bildflächen aus und auch in Unterhaltungsstätten wie Sportstadien oder Vergnügungsparks finden sich verwandte flächige wie räumliche Anordnungen (Großbildleinwände, Videowürfel, interaktive Terminals). Und bezieht man schließlich die schiere Ubiquität von Bildschirmen im Alltagsleben ein, also

1. Einleitung

die Mobiltelefone und Smartwatches, die Smartphones und Tablets, die Navigationssysteme und Informationsdisplays, kommt man also über den scheinbaren Umweg der Medienkultur allgemein zum Splitscreen, so ist die interne Trennung des Bildes ein (wenn nicht gar *das*) zentrale(s) Element heutiger medialer Visualität.

Oder, um den Bogen noch weiter zu schlagen, ihn vielleicht sogar ins Allgemeine zu überdehnen: Lange Zeit schien die typische Strategie von (Bild-)Medien zu sein, den Nutzer und die Rezipientin zu zentrieren, ihm oder ihr eine Position des möglichst perfekten Überblicks einzuräumen. Dabei spielt die spezifische Medialität zunächst nur eine untergeordnete Rolle – ob nun der Betrachter vor einem zentralperspektivischen Bild, die Leserin eines realistischen Romans oder der Zuschauer eines klassischen Films. In all diesen Fällen geht es um die Einnahme einer zentralen und privilegierten Position in Bezug auf Wissen, Kommunikation und Sichtbarkeit. In jüngerer Zeit scheint die Entwicklung in eine andere Richtung zu gehen: es geht um Multiperspektivität und Dezentrierung, um Aufsplitterung eines scheinbar homogenen Wahrnehmungsraums, um Schichtung und Überlagerung unterschiedlicher (realer und imaginärer) Räumlichkeiten. Das fragmentierte Mehrfachbild ist nur ein Element, das zu dieser Tendenz beiträgt, wenn auch ein wichtiges – und darum soll es im Folgenden gehen: um den Splitscreen als Technik der gleichzeitigen Trennung und Synthese, in der symptomatisch die Transformationen und Permutationen der Medienkultur aufscheinen.

Der Splitscreen markiert in seiner auffälligen Bildlichkeit und großen Flexibilität (dies bezieht sich auf die Formen ebenso wie auf die Verwendungen) einen Kristallisationspunkt im dynamischen Veränderungsprozess der Medien, der eben nicht durch ein eindimensionales Zusammenströmen auf ein Ziel hin gekennzeichnet ist. Der Splitscreen interessiert dabei vor allem in seiner Artikulation von (Hyper-)Medialität: Der Splitscreen gibt zu verstehen, dass es kein Außerhalb zu Medien mehr gibt, dass wir das Zeit-

alter der Medienimmanenz erreicht haben – Medien lassen sich nur noch durch, in, über und mit andere(n) Medien beobachten.³ Dabei sind diese Beobachtungen nicht als distanzierte Formen der (Selbst-)Reflexivität zu verstehen, sondern, um im Deleuze'schen Sprachgebrauch zu bleiben, als Modulationen und Einfaltungen.⁴ Zugleich illustriert der Splitscreen auch, um theoretisch in die Sprache der Systemtheorie zu wechseln, den Wiedereintritt der Form in die Form, den so genannten »re-entry«, doch dies soll an späterer Stelle ausführlicher diskutiert werden. Zunächst werden im ersten Teil dieser Einleitung zentrale Begriffe bestimmt, ehe der Mittelteil konzeptuelle Bestände in den Blick nimmt und der dritte Abschnitt schließlich einige Bemerkungen zur Historizität des Phänomens leistet. Damit soll dieser einleitende Teil über die Trias von Ästhetik, Theorie und Geschichte einen Rahmen für den dann folgenden und vor allem historisch organisierten Durchgang vom späten 19. bis ins frühe 21. Jahrhundert schaffen.

1.1 Ästhetik: Beschreibung und Begriffe

Ehe man sich an eine Untersuchung macht, sollte man sein Feld abstecken und sein Objekt bestimmen. Und wie üblich zeigt sich ein Phänomen als variabler und flexibler, je genauer man es in den Blick nimmt. Die meisten Lexika bestimmen als zentrales Element des Splitscreens, dass das Gesamtbild erkennbar in mehrere Rahmen geteilt ist, anstatt ein einzelnes nahtloses Bild aufzuweisen. Das Online-Nachschlagewerk *Wikipedia* formuliert es in seiner englischsprachigen Edition folgendermaßen: »[S]plit screen is the visible division of the screen, traditionally in half, but also in several simultaneous images, rupturing the illusion that the screen's frame is a seamless view of reality, similar to that of the human eye«⁵ – die sichtbare Teilung und die Zerstörung der Illusion gelten hier als zentrale Merkmale, aber auch die Simultaneität, die noch ausführlich diskutiert werden wird, ist bereits angesprochen. Interessant ist, dass dem Auge das Aufbrechen einer »naht-

losen Ansicht der Realität⁶ versprochen wird, als hätte es nie eine konstruktivistische Theoriebildung gegeben. Ein anderes viel genutztes Online-Nachschlagewerk in deutscher Sprache geht einen ganz anderen Weg – es setzt mit einer historischen Kontextualisierung ein und fokussiert mögliche Funktionen: »Schon während der Stummfilmzeit Mitte der 1910er Jahre wurde die Leinwand in verschiedene Sektoren aufgeteilt, um räumlich getrennte, aber gleichzeitig stattfindende Handlungen darzustellen.«⁷ Sowohl die historische Dimension soll im Folgenden ausgebaut wie auch die Funktionsbestimmung – räumlich getrennt, zeitlich synchron – kritisch beleuchtet werden, denn die Annahme einer zeitlichen Simultaneität bei räumlicher Trennung ist zwar im Hinblick auf den Splitscreen weitverbreitet, entspricht jedoch, wie noch zu zeigen sein wird, keineswegs den Tatsachen.

Schauen wir uns einige weitere einschlägige Definitionen an. In seiner populärwissenschaftlichen Einführung nähert sich James Monaco unter dem Lemma »Mehrfachbild« dem Phänomen von der Produktionsseite her: »Mehrere Bilder werden in der optischen Bank gleichzeitig nebeneinander auf einen Filmstreifen kopiert, z.B. eine Aktion von mehreren Kamerastandpunkten aus gesehen.«⁸ Natürlich werden die Bilder heutzutage digital zusammen gefügt (und die Einfachheit, mit der diese heutzutage hergestellt werden können, trägt zu ihrer Ubiquität bei) und nicht mehr in der optischen Bank wie es bis in die 90er Jahre noch üblich war, doch ist Monacos Hinweis auf die Multiperspektivität zutreffend, der auf einen weiteren Verwendungszusammenhang verweist als die Rede von der Simultaneität. Im lange Zeit wohl populärsten Filmlexikon in Buchform (ehe *Wikipedia* diese Funktion übernahm), *Katz' Encyclopedia*, klingt der Eintrag zu Splitscreen folgendermaßen: »An effect shot in which two or more different images appear on the same frame.«⁹ Ähnlich wie bei Monaco liegt die Betonung hier auf der Konstruktion, also auf der Artificialität der Splitscreen-Konstruktion (»effect shot«). Der Ursprung beider Einträge scheint in der klassi-

schen *Focal Encyclopedia* zu liegen, die sich eher an Spezialistinnen und Filmschaffende wendet. Hier wird Splitscreen folgendermaßen definiert: »Effect shot where two separate image areas are exposed or printed on each frame, usually with the boundary between them made as unnoticeable as possible. In television, the same effect is created by combining the output of two cameras.«¹⁰ Das implizite Paradigma des klassischen Kinos, dass die Technik transparent und möglichst unsichtbar sein soll, zeigt sich auch hier wieder und verdeutlicht ein Grundproblem des Splitscreens, das im Folgenden diskutiert wird.

Grundsätzlich lässt sich der Splitscreen als Darstellungstechnik von zwei Seiten betrachten: Zum einen handelt es sich um ein Ganzes (das Filmbild beziehungsweise, technischer gesprochen, der Einzelkader), das in mehrere Teile aufgeteilt wird; zum anderen ließe sich auch formulieren, dass zwei – oder mehr – Teile, nämlich die Teilbilder, zu einem gemeinsamen Ganzen zusammengefügt werden. Ähnlich lässt sich das filmische Mehrfachbild von der Produktionsseite (die Kombination von mehreren Bildern, digital oder in der optischen Bank hergestellt) und von der Rezeptionsseite (die Sichtbarkeit mehrerer Bilder innerhalb eines Gesamtrahmens) angehen. Diese doppelte – und paradoxe – Struktur, die zugleich Trennung und Verbindung, Teil und Ganzes, Differenz und Identität bedeutet, ist charakteristisch für den Splitscreen als visuelle Gestalt. In der Praxis bietet der Splitscreen häufig ein formales oder narratives Spiel mit Distanz und Nähe, mit Zusammengehörigkeit und Trennung, mit Verdoppelung und Identität – und macht so seine eigene Struktur zum Thema. Jenseits solcher und anderer Fragestellungen (Transparenz des Stils, Funktion der Simultaneität), die noch am Material zu vertiefen sein werden, lässt sich nun eine (Arbeits-)Definition von Splitscreen festhalten: *Der Splitscreen ist ein synthetisches (also zusammengesetztes) Bild, das aus zwei oder mehr Einzelbildern besteht und sich auch als solches (geteiltes) zu erkennen gibt.* Diese Definition ist bewusst technisch angelegt und trifft noch keine Aussa-

1. Einleitung

gen über Funktion und Verwendung, weil diese Felder allzu divers sind.

Produktionstechnisch sei zunächst festgehalten, dass der Splitscreen auf drei Arten realisiert werden kann: zunächst einmal direkt *in der Kamera*, also als Mehrfachbelichtung, wenn ein Stück Filmstreifen mehrfach dem Prozess der Aufnahme unterzogen wird (durch Zurückspulen nach der Aufnahme und der erneuten Belichtung) und sich daraus zusammengesetzte, synthetische Bilder ergeben, die aufeinander beziehungsweise eigentlich nebeneinander liegen (weil in solchen Fällen bei sukzessiven Aufnahmevorgängen ein Teil der Linse mit einer Maske abgedeckt wird). Tatsächlich würde man, sofern die Bilder nicht scharf und klar getrennt sind, eher von einer Überblendung oder Mehrfachbelichtung sprechen. Zweitens kann ein Splitscreen *vor der Kamera*, als Schüfftan-Trick oder mithilfe von Matte-Techniken, entstehen. Durch Rahmen, Spiegel oder andere Tricks werden zwei (oder mehr) unterschiedliche Bildquellen im Moment der Aufnahme zu einem einzigen Bild kombiniert. Hier sind auch die gebauten Mehrfachbilder zu nennen, die so genannten »split sets« (z.B. ANNIE HALL¹¹) oder im Bild erzeugte Spiegeffekte (z.B. VOR DER MORGENRÖTE¹²), also Effekte, die wie ein Splitscreen aussehen, tatsächlich jedoch aus einer klassischen Filmaufnahme resultieren. Und schließlich, das ist der Regelfall, kann der Splitscreen *in der Nachbearbeitung* erzeugt werden. Lange Zeit geschah dies durch Verfahren wie dem *Optical Printing*, heutzutage wird diese Operation in der digitalen Postproduktion computergestützt vorgenommen. Die Funktionsbestimmungen sowie die historische Genealogie der Techniken und Technologien sind weitaus komplexer als es eine kurze Definition erfassen kann. Bevor es an die Untersuchung des konkreten Materials geht, soll nun noch die Typologie und das Vokabular des Splitscreens auf einer formalen Ebene entfaltet werden, um wichtige Begriffe und Konzepte, die bei späteren Analysen Bedeutung gewinnen, einzuführen.

Die beim Splitscreen innerhalb des Rahmens des gesamten Filmbildes abgetrennten Felder

oder Zellen werden fortan als *Teilbilder* bezeichnet. Ein Splitscreen kombiniert eine (prinzipiell unbegrenzte) Anzahl von Teilbildern, daraus ergibt sich auch die für den Splitscreen typische Multiplikation der Relationen von Teilbildern untereinander wie auch von Teilbildern zum Ganzen. Wenn die Montagetheorie die Beziehung von aufeinander folgenden Bildern zum Thema hat, so muss eine Beschäftigung mit dem Splitscreen auch immer die exponentiell wachsende Komplexität der gleichzeitig erscheinenden Teilbilder zueinander in den Blick nehmen. Von der Sukzession muss also auf die Simultaneität umgeschaltet werden – Simultaneität bezieht sich auf das Erscheinen und die Präsenz der Bilder, nicht zwangsläufig auf die (narrative, formale oder ästhetische) Beziehung der Bilder zueinander. Die Parameter hierfür können ebenso formaler Natur (Farbe, Mise-en-scène, Bewegungsrichtung) wie inhaltlicher Art sein. Harun Farocki, der sich intensiv diesem Phänomen gewidmet hat, hat für diese Art der Montage zwischen gleichzeitig sichtbaren Teilbildern den schönen Begriff der »weichen Montage« beziehungsweise der »transversalen Montage«¹³ geprägt.

1.1.1 Intradiegetische und extradiegetische Splitscreens

Der klassische Fall des Splitscreens stellt sich für die Zuschauerin stets als Eingriff von außen dar: Die Trennung innerhalb des Filmbildes, das Nebeneinander von zwei oder mehr Teilbildern existiert nicht in der Welt des Films und es gibt auch keine direkte Motivation aus der Diegese heraus, die diese Bildform rechtfertigt. Zwar bietet das Telefonat als kommunikative Situation und als klassisches Beispiel für den Splitscreen-Einsatz eine mögliche Kausalität – akustische Anwesenheit bei physischer Abwesenheit –, jedoch bleibt die spezifisch grafische Gestaltung der erzählten Welt äußerlich.¹⁴ Diese Art der Bildgestaltung, deren Ursprung nicht in der erzählten Welt verankert werden kann, soll im Folgenden als extradiegetischer Splitscreen bezeichnet werden, weil sich ihre Herkunft wie ihre Begründung ganz of-



Abb. 1.1: DOWN WITH LOVE (US 2003, Peyton Reed, ZUM TEUFEL MIT DER LIEBE): Sarah Paulson, Renée Zellweger, Ed Sullivan (von links)

fensichtlich außerhalb der filmischen Welt findet. Dabei handelt es sich um den zentralen Fall des Splitscreens, gerade im Sinne der oben genannten Definition: Das geteilte Bild gibt sich auch als solches zu erkennen, entwickelt also keine diegetische Begründung, die die Trennung in die filmische Welt (zweifelsfrei) hinein verlegt.

Es gibt jedoch auch Fälle, in denen der Split-screen bereits in der diegetischen Welt vorhanden ist: Wenn etwa Monitore oder Fernseher, Spiegel oder Fenster sowie alle möglichen anderen Beobachtungsapparaturen oder Rahmungen ein Bild erzeugen, das wiederum im Bild zu sehen ist, so ist die Einfassung eines Bildes bereits im Profilmischen gegeben und kein nachträglicher Eingriff.¹⁵ Verständlicherweise sind diese *intradiegetischen Splitscreens* in den letzten Jahren häufiger geworden und reflektieren damit den allgegenwärtigen Status von Monitoren, Bildschirmen, (Touch-)Screens, Kameras und Überwachung in der medial saturierten und digital geprägten Lebenswelt. Es fällt auf, dass das Vorkommen des extra- und intradiegetischen Splitscreens häufig in Beobachtungssituationen auftritt, in denen bewusst mit unklaren Übergängen zwischen extra- und intradiegetischen Markierungen gearbeitet wird.

Als anschauliches Beispiel für den Einsatz eines intradiegetischen Splitscreens sei hier auf DOWN WITH LOVE (US 2003, Peyton Reed, ZUM TEUFEL MIT DER LIEBE) verwiesen. In einer Szene des Films findet sich die Protagonistin Barbara Novak (Renée Zellweger) mit ihrer Lektorin Vikki Hiller (Sarah Paulson) im TV-Studio, in dem die Ed Sullivan-Show aufgezeichnet wird, wo die beiden hinter der Bühne auf einem Monitor die Sendung verfolgen (Abb.1.1). Die Differenz zwischen Film und Fernsehen (und zwischen dem Produktionsjahr 2003 und dem Jahr 1962, in dem der Film spielt) wird hier über die Differenz farbig bzw. schwarzweiß aufgelöst und unterstrichen durch das altmodische Fernsehgerät mit seinem übergroßen Gehäuse. Der Hinweis »On Air« am Gerät verweist auf die Liveness des anderen Bildes im Fernseher und erzeugt so das Gefühl der Echtzeit, das konstitutiv für viele Splitscreen-Konfigurationen ist (natürlich ist die Liveness als Markierung des Fernsehens hier ein diegetischer Effekt, der für die Filmzuschauerin auch leicht als solcher erkennbar ist). Der identische Vorhang im Fernsehbild und hinter den beiden Figuren im Vordergrund deutet dabei schon auf die räumliche Kontiguität der beiden scheinbar getrennten Räume hin.



Abb. 1.2: DOWN WITH LOVE (US 2003, Peyton Reed, ZUM TEUFEL MIT DER LIEBE): Judy Garland

Nach einem Schwenk und einer Vorwärtsfahrt an den Figuren vorbei, die um das Fernsehgerät herum angeordnet sind, ergibt sich eine andere interessante bildliche Anordnung, in der die linke Bildhälfte weiterhin denselben Monitor zeigt, während rechts silhouettenartig Judy Garland auf der Bühne beim Singen zu sehen ist (Abb.1.2). Auch wenn man als Zuschauer davon ausgeht, dass es sich bei den schwarzweißen Bildern auf dem Monitor um historische Aufnahmen handelt und dass die dazu passend choreographierte Silhouette rechts nachgestellt ist, so bemüht sich der Film dennoch um die Herstellung eines scheinbar einheitlichen Handlungsraumes, der in zwei (grafisch) getrennten Bildern gezeigt wird, die aber dennoch in der Logik des Films räumlich angrenzend und aufeinander bezogen sind. Das Beispiel zeigt zwei Arten von intradiegetischen Splitscreens: der eine technisch hergestellt durch eine Bildübertragung, also medial vermittelt, der andere erzeugt durch grafische Elemente der Mise-en-scène, also formal und ästhetisch hervorgebracht. In beiden Fällen ist kein Eingriff von außerhalb der diegetischen Welt erkennbar, sondern die Teilbilder entstehen durch die materielle und optische Verfasstheit der (pro)filmischen Welt. Typisch für den Splitscreen ist der

Verweis auf andere Medien, hier das Fernsehen mit seinen ganz eigenen Perspektivierungstechniken – ein und dasselbe Geschehen wird aus zwei unterschiedlichen Blickwinkeln gezeigt.

Diese beiden Typen des intradiegetischen Splitscreens rekurren auf unterschiedliche Ebenen der filmischen Gestaltung: die eine beruht auf technischen und medialen Rahmungen im Profilmischen selbst, also Monitore, Leinwände, Screens, Displays, Projektionen, die andere nutzt Gestaltungsmerkmale der diegetischen Welt (Farbe, Licht, Distanz, Schärfe, räumliche Trennlinien wie Balken, Bäume oder Streben jeglicher Art, aber auch Fenster, Türen, Öffnungen oder tatsächliche Rahmen), um eine grafische Teilung anzuzeigen, die auf materiellen Gegebenheiten der diegetischen Welt beruht, jedoch für den Zuschauer die optische Illusion zweier getrennter Bilder erzeugt. In der Praxis sind die Grenzen nicht immer eindeutig zu bestimmen, wenn etwa eine Tür sowohl als Rahmungselement wie auch als Zugang zu einem anderen Teil des filmischen Raums verwendet wird oder wenn ein grafisches Element zunächst als klare Trennung fungiert, diese dann aber durch Kamera- oder Figurenbewegung aufgehoben wird. Wie so oft sind die Grenzen fließend und auch der Splitscreen kon-

figuriert sich eher nach dem Wittgenstein'schen Modell der Familienähnlichkeit¹⁶ als nach einer scharf getrennten und streng logischen Definition, in der eine Reihe von notwendigen und hinreichenden Bedingungen zu erfüllen sind.

Ein vielleicht noch prägnanteres Beispiel für die Vermischung der unterschiedlichen Arten von Splitscreen findet sich in der Eröffnungsszene von *FEMME FATALE* (US 2002, Brian De Palma). Der Film beginnt mit dem Bild eines Fernsehschirms, durch die typische Ästhetik des Fernsehens (Zeilen, unscharfes Bild etc.) als solcher erkennbar, auf dem *DOUBLE INDEMNITY* (US 1944, Billy Wilder, *FRAU OHNE GEWISSEN*) im amerikanischen Original mit französischen Untertiteln läuft. Während die Kamera sehr langsam zurück fährt, kann man Laure (Rebecca Romijn-Stamos) zunächst als matte Spiegelung im Glas des Bildschirms wahrnehmen (Abb. 1.3), bis sie in einer Rückenansicht auf dem Bett liegend im Vordergrund des Bildes erscheint (Abb. 1.4). Die Reflektion in der Mattscheibe setzt Laure in Beziehung zum klassischen *film noir* *DOUBLE INDEMNITY*; es läuft gerade jene Szene, in der die *femme fatale* Phyllis Dietrichson (Barbara Stanwyck) ihren Liebhaber Walter Neff (Fred MacMurray) kaltblütig erschießt.¹⁷ Noch in der gleichen Einstellung, die Kamera hat durch eine Rückwärtsfahrt inzwischen den Blick auf ein Hotelzimmer freigegeben, zieht ihr Gangsterkollege Black Tie (Eriq Eboulay) den Vorhang vor dem Fenster zurück und eröffnet so den Blick auf das Hauptgebäude des Filmfestivals Cannes, wo gerade die große Galapremiere von *EST-OUEST* (FR 1999, Régis Wargnier, *EST-OUEST – EINE LIEBE IN RUSSLAND*) stattfindet.¹⁸ Der Schnitt hinunter zum Geschehen auf dem roten Teppich wird durch das ruckartige Zurückreißen des Vorhangs und durch ein entsprechendes Geräusch überspielt. Unaufmerksamen Zuschauern mag dadurch der Schnitt und die neue Einstellung entgehen – auch diese Einstellung enthält wiederum einen intradiegetischen Rahmen, nämlich den Rahmen des Hotelfensters, aus dem die beiden Figuren schauen.

Nachdem der Film einen kurzen Moment das Treiben auf dem roten Teppich gezeigt hat, ent-

puppt sich das Bild der Geschehnisse vor dem Kino als Kamerabild, das von Angestellten im Sicherheitszentrum des Festivalkomplexes betrachtet wird (Abb. 1.5). Dort lenkt ein spärlich bekleidetes Starlet (Rie Rasmussen) vor dem Palais, das auf einem Großbildmonitor zu sehen ist, die Mitarbeiter derart ab, dass einem Gangster unbemerkt der Einstieg durch eine Dachluke gelingt, was der Film auf dem Monitor einer Überwachungskamera zeigt (Abb. 1.6). Dem Eindringling wiederum folgt der Film, wie er durch Luftschächte klettert und dann ein Gerät mit einer extrem kleinen Kamera in Stellung bringt, deren Bild der Film übernimmt; inzwischen hat sich auch Laure aus dem Hotelzimmer vor den Festivalpalais begeben, wo sie als Fotografin am roten Teppich arbeitet. In einer Szene hält sie das Objektiv ihrer (Foto-)Kamera direkt in die (Film-)Kamera, so dass die Filmzuschauerin mit dem Blick in eine Kameralinse auch auf ihre eigene Blickhaltung und entsprechende Erwartungen hingewiesen wird.

Entscheidend in dieser Eröffnung ist die schwindelerregende Logik von Bildern in Bildern, die keinen Grund mehr bieten¹⁹; mehrfach zieht der Film dem Zuschauer den Boden weg, wenn er enthüllt, dass das Bild, das wir gerade (ge)sehen (haben) tatsächlich nur ein Bild ist, das jemand anders betrachtet oder das von einer Kamera (automatisch) hergestellt wird. Der Film verweigert also eine klare Position, von der aus der Film zu betrachten ist. Es gibt keinen archimedischen Fixpunkt, der Halt und Festigkeit verleihen könnte, sondern alle Bilder sind immer schon gerahmt und nur im Auge des Betrachters gegeben.²⁰ *FEMME FATALE* überschreitet die buchstäbliche Logik des Bildes im Bild und erhebt dies zum Strukturprinzip seiner Bilderpolitik und narrativen Grundhaltung.²¹ Die Rolle des Splitscreens besteht dabei darin, die Logik der Hierarchisierung in Frage zu stellen: Ist das Bild, das wir im Bild sehen, tatsächlich eine Stufe weiter von uns entfernt (indem seine diegetische Produktion oder Betrachtung zum Thema wird), oder ist es nur das vorherige oder nächste in einer endlosen Kaskade von Bildern? Und wo

1. Einleitung



Abb. 1.3 und 1.4: FEMME FATALE (US 2002, Brian De Palma): Rebecca Romijn-Stamos

genau befinden wir uns als Zuschauer in Relation zum Bild, außerhalb oder innerhalb, davor oder dahinter? Gibt es noch so etwas wie eine kohärente Erzählposition, eine Genette'sche Fokalisierung, die konsistent ist? Das Spiel mit intra- und extradiegetischen Splitscreens gestattet es also, die Position der Zuschauerin in Frage zu stellen und die scheinbar feste Betrachterposition, die das klassische Kino konstruiert (privilegiert und überblicksartig), zu destabilisieren und zu dekonstruieren.

1.1.2 Vielfalt und Form

Beim Splitscreen handelt es sich, wie bereits gesagt, um ein synthetisches Bild, das somit immer aus mindestens zwei unterschiedlichen Bestand-

teilen besteht. Nach oben ist der Anzahl der Teilbilder im Prinzip keine Grenze gesetzt, die natürliche Grenze besteht wohl am ehesten in der Wahrnehmungsfähigkeit der Zuschauerinnen und Zuschauer. Die gängigsten Formen sind sicherlich das *Diptychon*, also der Splitscreen mit zwei Teilbildern, und das *Triptychon*, also das dreigeteilte Bild, das auch auf eine große Tradition in der Kunstgeschichte zurückblicken kann, vor allem in christlichen Altären, in der Neuzeit als metapikturales Bild reflexiv gewendet²², in der Moderne aufgenommen und modifiziert von Künstlern wie Otto Dix oder Francis Bacon. Diese Form findet sich inzwischen vielfältig in Installationen im Kunstbereich, so etwa bei Eija-Liisa Ahtila, Shirin Neshat, Harun Farocki oder Bill Viola. Nach oben ließe sich diese Liste zählenderweise fortsetzen, man kann aber auch der Einfachheit halber vom *Polyptychon* sprechen, wenn man Split-

screen-Konstruktionen mit mehr als drei Teilbildern bezeichnen will.²³

Sind derart viele Teilbilder vorhanden, dass man den Inhalt eines einzelnen Bildes gar nicht mehr erkennen kann und nur noch ein Gesamteindruck der zahllosen Teilbilder bleibt, so bietet sich der Begriff des *Mosaiks* an. Gelegentlich wird der Splitscreen über Vervielfältigung vom *Diptychon* zum *Mosaik*, so etwa in der Schlusszene von *LOVE ACTUALLY* (US/GB 2003, Richard Curtis, TATSÄCHLICH... LIEBE). Die Einstellung zeigt zunächst die Wiedersehensfreude und Begrüßungsküsse eines Paares, teilt sich dann langsam (Abb. 1.7), ehe sich die einzelnen Teilbilder immer rascher multiplizieren, bis man schließlich einzelne Teilbilder nicht mehr erkennen kann, aber durch die unter-

schiedlichen Helligkeitsgrade und Farbtöne der Bilder ein Herz zu erkennen ist (Abb. 1.8). Neben der symbolisch-inhaltlichen Dimension (der Film führt nicht umsonst das Wort »Love/Liebe« im Titel) hat der Splitscreen in diesem Fall auch die Funktion, aus der diegetischen Welt hinauszuleiten, ganz ähnlich einer Fahraufnahme am Ende eines Films, wenn sich die Kamera von Protagonisten und Schauplatz des narrativen Universums entfernt. Der Film signalisiert damit deutlich, dass er jetzt die Diegese verlässt und quasi wieder an den Ausgangspunkt, den Nullpunkt des Erzählens, zurückkehrt.²⁴ Eine spezifische Konstellation, also ein Paar, das im Zentrum der filmischen Narration gestanden hat, löst sich auf in einer allgemeinen Konstellation; die spezifischen Protagonistinnen in ihrer Individualität treten also zugunsten einer Verallgemeinerung oder Abstraktion zurück. Damit eröffnet der Film auch die Möglichkeit, die Spezifik der filmischen Handlung ins Allgemeine und Prototypische zu übersetzen, wodurch Zuschauerinnen und Zuschauer Anknüpfungsmöglichkeiten für sich in ihrer Welt gewinnen können.

Überhaupt hat das Mosaik in der Regel eine gänzlich andere Funktion als ein Splitscreen mit zwei oder drei Teilbildern, die häufig stark in das Vorantreiben der Narration involviert sind. Beim Mosaik, in dem die einzelnen Bestandteile nicht mehr klar zu erkennen sind, wird häufig eine prototypische Situation illustriert oder auf eine allgemeine Gegebenheit verwiesen. Daher rührt auch die Popularität dieses Effekts in der Werbung her. Ähnliches gilt auch für das *Kaleidoskop*, in dem sich mehrere Bilder nach dem Vorbild des optischen Spielzeugs umkreisen – dabei kann es



Abb. 1.5 und 1.6: FEMME FATALE (US 2002, Brian De Palma)

sich auch durchaus um identische Bilder handeln, die dann etwa die Trunkenheit einer Figur optisch illustrieren. Besonders in der Stummfilmzeit war dies ein populäres Verfahren, in der jüngeren Zeit kommt es, wenn überhaupt, nur noch relativ selten vor (CARRIE ist hierfür ein wichtiges Beispiel²⁵).

Was die geometrische Form der Teilbilder angeht, so sind dem Splitscreen im Prinzip kaum Grenzen gesetzt. Natürlich ist die verbreitetste Form das Rechteck, in Anlehnung an das Filmbild selbst, häufig bei einem Diptychon als vertikale Zweiteilung mit gleicher Größe und scharfer Trennung der einzelnen Teilbilder (Abb. 1.9). Und doch finden sich auch alle möglichen anderen Formen: Populär waren etwa in der Frühzeit des Kinos kreisrunde (Iris-)Blenden, die einen Durchblick durch ein Schlüsselloch oder Fernglas anzeigten.²⁶

1. Einleitung



Abb. 1.7 & 1.8: LOVE ACTUALLY (US/GB 2003, Richard Curtis, TATSÄCHLICH... LIEBE)

Auch was die Trennung der Teilbilder angeht, so ist vieles vorstellbar und einiges auch schon realisiert worden. In *LOVER COME BACK* (US 1961, Delbert Mann, *EIN PYJAMA FÜR ZWEI*) etwa markiert ein kräftiger, farbig gezackter Balken zwischen den Bildern die Zweiteilung des Splitscreens, der Comic-Darstellung eines Blitzes verwandt, die der verärgerten Haltung der Protagonistin Ausdruck verleiht und übertrieben die Handlung kommentiert, nämlich den Konflikt zwischen den beiden gezeigten Figuren (Abb. 1.10).

1.1.3 Größe, Emergenz und Positionsveränderung

Was die Größe der Teilbilder eines Splitscreens angeht, so ist – ähnlich wie bei den Formen – prinzipiell eine Offenheit vorhanden, wobei natürlich die Größe der Leinwand nicht überschritten werden kann. Auch hierfür gibt es wiederum Ausnahmen, die allerdings extrem selten sind: In *NAPOLÉON* (FR 1925-27, Abel Gance) entstehen die Triptychon-Szenen, indem dem zentralen Bild, das seine Größe behält, zwei Bilder zur Seite gestellt

werden. Ähnlich einem Altar-Triptychon, das aufgeklappt werden kann, gibt es also auch den Fall einer räumlichen Erweiterung und Überschreitung des ursprünglichen Rahmens der Leinwand, indem zwei zusätzliche Projektoren zugeschaltet werden. Ein weiteres Beispiel hierfür findet sich in *POUR LE MISTRAL* (FR 1965, Joris Ivens): der erste Teil ist in schwarzweiß und im Normalformat, der zweite in Farbe und der dritte in Breitwand, womit sich also während der Vorführung das Bild verändert und weitet. Die Herausforderung für den Vorführer besteht darin, im richtigen Augenblick (also mit dem Aktwechsel) den Kasch zu erweitern, also den Vorhang zurückzufahren. Hierbei handelt es sich jedoch um Sonderfälle, die aus (dem Grenzbe- reich) der Avantgarde stammen und bewusst das herkömmliche Dispositiv des Kinos überschreiten. Der Normalfall des Splitscreens sieht so aus, dass mehrere Teilbilder innerhalb des herkömmlichen Bildfensters erscheinen.

Erstaunlicherweise ist der Fall von zwei gleich großen Bildern (Abb. 1.9) verhältnismäßig selten zu beobachten – meist dominiert ein Bild rein flä-

chenmäßig oder zumindest visuell (durch Helligkeit, Farbigkeit, Bewegung), das andere ist untergeordnet. Grund hierfür könnte sein, dass die Bildteilung eher selten über eine ganze Sequenz hin andauert und es somit ein dominantes Teilbild gibt, dem das/die andere/n untergeordnet ist/sind. Hierin zeigt sich einmal mehr die Vorherrschaft des Narrativen im Mainstreamkino, das vor allem das Erzählen einer Geschichte in den Mittelpunkt stellt. Nur in der klassischen Telefonkonstruktion²⁷ gibt es häufiger eine Konstruktion zweier gleich großer und gleichermaßen wichtiger Bilder, die durch Größe, Handlungsintensität, Ton und andere Parameter nicht hierarchisiert sind. Da sich in der Regel auch die Gesprächspartner abwechseln beziehungsweise aufeinander beziehen, entsteht die Logik der Aufmerksamkeitslenkung aus dem Wechselspiel des Gesprächs. In *TIME CODE* (US 1999, Mike Figgis) hingegen sind zwar vier Bilder vorhanden, die alle in gleicher Größe konstant zu sehen sind, allerdings gibt es hier kein Wechselspiel des Gesprächs, so dass die (extra-diegetisch motivierte) Lautstärke des Tons die Aufmerksam-



Abb. 1.9: *THE RULES OF ATTRACTION* (US 2002, Roger Avary, *DIE REGELN DES SPIELS*)

1. Einleitung



Abb. 1.10: LOVER COME BACK (US 1961, EIN PYJAMA FÜR ZWEI): Doris Day, Rock Hudson

keit des Publikums dirigiert.²⁸ Der Grund für das häufige Auftreten von Dominanzverhältnissen könnte in der pragmatisch-formalistischen Logik des Erzählens liegen: In aller Regel soll vermieden werden, dass entscheidende Informationen versäumt und bestimmte Zusammenhänge somit für die Zuschauerin unverständlich bleiben oder nicht restlos aufgeklärt werden. Daher muss die Aufmerksamkeit eindeutig gesteuert werden, was bei zwei (oder mehr) unhierarchisch nebeneinander gestellten Einstellungen nur schwerlich möglich ist. Es existieren auch beim Splitscreen eine ganze Reihe von filmischen Techniken, um die Aufmerksamkeit der Zuschauerin zu lenken und zu dirigieren (Komposition, Bewegung, Farbe, Ton), die es im Folgenden an konkreten Fällen nachzuvollziehen gilt. Die Frage danach, wohin geblickt wird (bzw. werden soll), zieht sich durch die Beschäftigung mit dem Splitscreen, weil Zuschauer und Zuschauerinnen immer auch das jeweils andere Teilbild betrachten können.

Nur selten stimmen Anfang und Ende des Splitscreens mit den Grenzen einer Sequenz überein.

Meist wird der Splitscreen entweder einfach einblendet, sehr beliebt ist auch das Aufschieben durch eine Blende, der Splitscreen ›rutscht‹ also ins Bild oder ›drängt sich hinein‹. Dabei kann sogar der Splitscreen noch mit einem Schwenk im vorhergehenden Bild beziehungsweise anderen Teilbild gekoppelt werden, so dass der Eindruck entsteht, das neue Bild schiebe das andere gewissermaßen zur Seite (ein für den post-klassischen Splitscreen paradigmatisches Beispiel findet sich in DOWN WITH LOVE). Alternativ dazu und typisch für den klassischen Splitscreen (wie in PILLOW TALK) kann die Einstellung schon vor dem Erscheinen des Splitscreens so kadriert sein, dass Raum für das noch gar nicht vorhandene, aber bereits antizipierte zweite Teilbild gewährt wird. In neueren Filmen finden sich noch weitere experimentelle Formen der Entstehung und Entfaltung: In einer Szene in HULK (US 2003, Ang Lee), die im Labor spielt, wird ein Computermonitor als Splitscreen im Bild einblendet; diese Einstellung geht dann per Überblendung in eine andere über, in der der Bildschirm, nun intradie-

getisch, an eben dieser Stelle seinen Platz findet (siehe Abb. 1.11 und 1.12). Übrigens ist hier schon eine weitere Tendenz erkennbar, nämlich die zunehmend instabile Grenze zwischen Innen und Außen oder das Verschwimmen der deiktischen Gewissheit: Übersetzt der Splitscreen in der ersten Einstellung einen *eyeline match* in eine andere grafische Anordnung, zeigt der Film also Bruce Banner (Eric Bana) wie auch das, was er selbst gerade sieht? Ist der eingeblendete Monitor als Flash-forward zur nächsten Einstellung zu verstehen? Und ist die durchscheinende Sichtbarkeit von Banner (in Abb. 1.12) nur der Überblendung geschuldet oder der Reflektion einer Glasscheibe, durch die wir mit der Kamera blicken? Oder ist es gar ein temporaler »Nachhall« der vorhergehenden Einstellung? Was in diesem Fall instabil wird, ist die filmische Perspektive, die gemeinhin anzeigt, wer blickt und was diese Figur sieht, die solche vermeintlich eindeutigen Gegensätze wie objektiv und subjektiv, Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft oder außen und innen entscheidet. Stattdessen zeigt ein Beispiel wie HULK, dass die Grenze zwischen unterschiedlichen Perspektiven, Temporalitäten, Räumlichkeiten und Ansichten in heutigen Anwendungen porös wird.

An einer anderen Stelle im Film »drehen« sich die Bilder als seien sie auf einem Würfel angeordnet oder, ein vielleicht noch interessanteres Beispiel, die Kamera fährt zurück, doch statt die Umgebung der Szene zu sehen (im Bazin'schen Sinne entspricht die Kadrange des Bildes einem Kasch, der das Bild von der umgebenden Welt abtrennt, die filmische Welt setzt sich also jenseits des Rahmens fort), sind wir mit einer Vielzahl an einzelnen Bildern konfrontiert, über die

die Kamera hinwegfliegt, bevor sie eines »auswählt« und in dieses durch eine Vorwärtsfahrt eintaucht, und damit die Handlung fortsetzt.²⁹ Der filmische Raum setzt sich also nicht länger jenseits der Einstellung fort, sondern die Grenze des Bildes (die Kadrierung) markiert zugleich die Grenze des filmischen Raumes, so dass dieser nicht mehr als ein lebensweltlich-realistischer vorgestellt werden kann, sondern als immer schon medialer aufgedeckt wird. Der Splitscreen kommuniziert so auch stets mit der Montage, die klassischerweise Erwartungen schafft, Spannungen auflöst und Zusammenhänge herstellt – das Spiel von Abwesenheit und Anwesenheit, das im Nacheinander des Schnitts aufgelöst ist, findet beim Splitscreen im Nebeneinander mehrerer Bilder statt.



Abb. 1.11 & 1.12: HULK (US 2003, Ang Lee): Eric Bana, Jennifer Connelly

1. Einleitung

1.2 Theorie: Konfigurationen der Trennung

Was immer sich die Erfinder und Entwickler des Buchdrucks, des Films, des Telefons, des Computers, des Fernsehens und des Internets gedacht haben mögen und was immer die Zeitgenossen befürchtet und erhofft haben mögen, bislang ist noch jede Technikgeschichte in eine Mediengeschichte umgekippt, in der die Formen, die das Medium trägt, nicht von dessen Erfindung, sondern von dessen Verwendung abhängig wurden. Dirk Baecker³⁰

Eins der zentralen Tätigkeitsfelder der Medienwissenschaft liegt in der Befragung und Erweiterung des Begriffs Medium selbst.³¹ Diese reflexive Wendung des Fachs wird von einigen als nötige und gründliche Selbstthematisierung angesehen, während andere darin eher eine stete Nabelschau erkennen. In jedem Fall kommen wir hier nicht um eine (nochmalige) Diskussion des Begriffs umhin. Implizit führt das »Medium« noch stets den Begriff der »Masse« mit sich, denn im modernen Wortsinn ist das Medium im 19. Jahrhundert als Kompositum »Massenmedium« entstanden. Die Zeitung und die Zeitschrift, das Plakat und das Flugblatt, das Kino und das Radio, das Fernsehen und das Video – diese Medien waren nicht nur gekennzeichnet durch eine erkennbare Ästhetik, sondern auch durch eine Stabilität der Distribution und der Produktionszusammenhänge, wie der rechtlich-ökonomischen Organisation, wobei erst heute wirklich deutlich wird, dass all diese Aspekte nicht notwendig zusammenhängen. Das »Disruptive« der digitalen Netzwerkmedien liegt gerade darin, dass sie diese ehemals stabilen Relationen radikal dislozieren und trennen, dass sie die Kontingenz der von vielen lange für stabil gehaltenen Medien aufdecken.

Die Medienwissenschaft kennt zwei gegenläufige Reaktionen auf derartige Auflösungs- und Rekonfigurations-Erscheinungen des Medialen – zum einen das Beharren auf den traditionellen Begriffen, das Festhalten etwa am Kinematografischen und Televisuellen als feste Bezugsgrößen

und Objekte der Forschung. In gewisser Weise steht auch die Rede vom Post-Kinematografischen oder Post-Televisuellen für diese bewahrende Tendenz. Auf der anderen Seite lässt sich das Umschwenken auf den Begriff der Medialität beobachten, in dem jeder Vorgang der Vermittlung und Übertragung als medial in den Blick genommen werden kann. Damit droht der Begriff des Mediums bis zur Bedeutungslosigkeit ausgedehnt zu werden. Wenn alles immer Medium sein kann, dann wird der Begriff zu so etwas wie dem »Äther«, der lange Zeit als Verbreitungsmedium angesehen wurde. Beide Vorgehensweisen bergen ihre eigenen Aporien: Erstere hält an einer traditionellen Definition fest, verweigert sich also, die Veränderungen der (medialen) Welt anzuerkennen. Das gilt übrigens auch für das Postulieren einer Intermedialität, weil diese impliziert, dass Medien als feste Entitäten gegeben sind, zwischen (»inter«) denen dann Prozesse ablaufen. Die zweite Variante gibt Medien als stabile Einheiten zugunsten einer prozessual verstandenen Medialität auf, wobei prinzipiell alles und jedes als Medium in Frage kommt. Damit wird aber zugleich eine ganz zentrale Kompetenz der Medienwissenschaft als Fach aufgegeben, die in der Expertise für ein bestimmtes Feld besteht. Dieses Buch schlägt eine Alternative zu den beiden Ansätzen vor, indem anhand einer einzelnen ästhetischen Operation, die eine technische wie eine politische Dimension aufweist, eine historische Längsschnittuntersuchung vorgenommen wird, die aber auch für transmediale Verflechtungen aufmerksam bleibt. Auch wenn das Kino als *longue durée* dabei zentral steht, so wird doch eine Mediengeschichte des Splitscreens entfaltet, in der das Telefon und der Computer ebenso eine Rolle spielen wie das Fernsehen und die Installation. Hier soll zunächst durch eine Diskussion der Begriffe Display und Interface, Dispositiv sowie Spezifik eine Situierung auf diesem Feld vorgenommen werden.

1.2.1 Display und Interface

Erst wenn das Kino als eine Spielart des Kinematografischen und Medialen begriffen wird, die sich

historisch als besonders langlebig und einflussreich erwiesen hat, kann das Filmische sinnvoll kontextualisiert und in seinen Transformationen beschrieben werden. Tatsächlich gibt es seit einigen Jahren Ansätze, das Kino als eine Art von Interface zu begreifen, das nicht zwangsläufig eine feste Ontologie aufweist, sondern sich immer wieder neue Formen anverwandelt. So hat Seung-hoon Jeong vorgeschlagen, den Film als ein nicht festgelegtes Gefüge der Interaktion und Begegnung zweier Entitäten zu verstehen, die sich asymmetrisch, ambivalent, immanent und multidirektional zueinander verhalten.³² Der Splitscreen ist hier von Interesse, weil er die mediale Grundbedingung des Filmischen ausstellt, also die Frage der Auswahl und Anordnung von Bewegtbildern. Damit zeigt sich auch eine größere Flexibilität des Filmischen, das sich nicht länger auf eine privilegierte Beziehung zur Welt berufen kann (wie etwa bei Bazin), sondern eher ein stetig wandelbarer Berührungspunkt zweier Welten (des Films und des Zuschauers) ist. In dieser Hinsicht könnte der Begriff »display« als Fluchtpunkt für eine Reihe von Entwicklungen medialer Bildlichkeit ein produktiver Begriff sein.³³ Ein Display ist zunächst einmal eine Anzeige im technischen Sinne, die (technologisch, semiotisch, phänomenologisch) unterschiedliche Formate vermischen kann, also typischerweise synthetischen Charakter besitzt. Anhand von fünf Merkmalen, die auf den Splitscreen übertragen werden können und zentrale Felder benennen, soll diese Definition vertiefend diskutiert werden.

Bei einem zentralperspektivischen Tafelbild, bei einem klassischen Filmbild oder bei einer herkömmlichen Fotografie handelt es sich um kein Display, weil diese Bildtypen in aller Regel eine einheitliche Bildoberfläche aufweisen, hinter der die Medialität der Darstellung zurücktritt. Während eine derartig mimetische Bildform lange Zeit (von der Renaissance bis zum Ende des 20. Jahrhunderts) als Regelfall ästhetisch-medialer Darstellung fungierte, so scheint sich heute diese Hegemonie aufzulösen. An die Stelle dieser einheitlichen Oberfläche tritt eine größere He-

terogenität hinsichtlich der Zusammensetzung von Elementen. Ich werde dieses Merkmal als *Modularität* bezeichnen, zeichnet sich doch das Display durch die Kombination (und Kombinierbarkeit) von unterschiedlichen Elementen aus – der Begriff Modularität bezieht sich sowohl auf den synthetischen Charakter der Bildlichkeit wie auf die Dynamik der Veränderbarkeit.

Zum zweiten ist der Ursprung beziehungsweise die Herkunft der einzelnen Bestandteile, wie die Modalität der einzelnen Elemente, divers und divergent: Ein Display zeigt (potentiell) Bilder und Daten, Skalen, Ziffern und Schrift, Digitales und Analoges, meist in einer Mischung. Im Sinne dieser Kombination unterschiedlicher Datenströme ist ein Display ganz typisch *multimodal*. Damit ist auch implizit angedeutet, dass ein Display sich dadurch auszeichnet, dass es nicht zwingend einen repräsentationalen Charakter haben muss; ein Display kann in Teilen eine mimetische Gestalt besitzen, sich also in einem Verhältnis der Ähnlichkeit zur menschlichen Wahrnehmung der Welt befinden, es kann aber auch gänzlich aus Zahlen, Skalen oder Text bestehen und schließlich kann es, dies ist der typische Fall, auch diese Formate mischen.³⁴ In gewisser Weise wird das Bild damit diagrammatisch.³⁵

Das dritte Merkmal ist, dass ein Display stets eine Schnittstelle, ein Interface ist: Ein Display zeigt Daten und Informationen, die meist auf andere Weise gewonnen werden als sie dann in der Darstellung zu finden sind. Was man also im Display sieht, ist meist in eine Form überführt, die für den – im Regelfall menschlichen – Benutzer sinnvoll und nutzbar ist. Ein Display als Ganzes geht also kein »realistisches« oder »mimetisches« Verhältnis zur Welt ein, es ahmt nicht die menschliche Wahrnehmung der Wirklichkeit nach, sondern es verhehlt seinen synthetischen Charakter nicht. Das selbstbewusste Ausstellen der eigenen synthetischen Natur ist typisch für mediale Bilder vor dem Hintergrund digitaler Netzwerke, zu denen diese Bilder gehören. Man könnte diese Eigenschaft als *simulativ* bezeichnen, geht es doch der spezifischen Bildlichkeit um die

1. Einleitung

Überführung von Information in einen anderen Zustand. Zugleich visualisiert der Splitscreen – in Analogie zum Display – oft auch Irreales, also Fantasien oder Ängste, eröffnet also ein Fenster in eine andere Realität(sform).

Ein viertes wichtiges Merkmal besteht darin, dass ein Display nicht immer denselben Inhalt statisch anzeigt, sondern das Vermögen besitzt, sich dynamisch in der Zeit zu aktualisieren. Ein Display ist insofern eine Echtzeit-Anzeige – auf dieses Phänomen wird bei zeitgenössischen Filmen wie *TIME CODE*, *HULK* und bei TV-Serien wie 24 noch zurückzukommen sein. Natürlich ist bei hergestellten und aufgezeichneten medialen Objekten keine tatsächliche Echtzeit-Interaktion gegeben, aber der Aufwand, mit dem eine derartige Funktionslogik imitiert und simuliert wird, verdeutlicht die Bedeutung von *Echtzeit* und *dynamischer Wandelbarkeit*. Ein Display ist also in aller Regel veränderbar, häufig sogar in kybernetische Netze eingebunden (etwa bei Überwachungseinrichtungen oder Steuerungseinheiten) und reagiert wiederum auf Eingriffe und Veränderungen von außen. Damit werden auch Feedback, Reaktionsschleifen und Kommunikation zu wichtigen Aspekten.

Und noch ein fünftes Merkmal soll hier genannt werden, auf das Noël Carroll in einem anderen Kontext, nämlich in einer Diskussion der Ontologie des fotografischen Bildes, hingewiesen hat³⁶: Der virtuelle Raum, der auf Displays dargestellt wird, ist vom Raum der Betrachterin abgetrennt. Anders als bei ›Sicht-Prothesen‹ wie etwa bei einem Fernglas oder einem Mikroskop kann man sich als betrachtende Person nicht zur Räumlichkeit des im Display Abgebildeten verhalten. Das Display visualisiert und zeigt an, wobei nicht klar sein muss, wo sich das im Display Sichtbare räumlich (oder auch zeitlich) befindet. Anders dagegen bei einer Brille, einem Mikroskop oder einem Fernglas: Hier weiß der Betrachter, wo sich das Bild befindet, das er sieht; tatsächlich sieht er eigentlich gar kein Bild (von einem anderen Ort oder aus einer anderen Zeit), sondern seine Sicht wird nur durch ein Hilfsmittel verbessert, deshalb

auch der Begriff der Prothese. Anders gesagt: Ein Display kann etwas zeigen, das *zeitlich und räumlich unbestimmt* ist, und kann zugleich auch die Informationen in einer solchen Form anbieten, die von der Form ihrer Erzeugung, Hervorbringung und Übertragung abweicht. Im Display verschwimmt also ein raumzeitlicher Zusammenhang ebenso wie eine ontologische Verbindung mit dem Referenten des Dargestellten. Diese fünf Merkmale – *Modularität, Multimodalität, Simulation, Echtzeit-Feedback und raumzeitliche Unbestimmtheit* – treten beim Splitscreen zwar nicht immer auf, schon gar nicht zusammen, aber sie werden sich als roter Faden durch die Untersuchung ziehen.

1.2.2 Dispositiv

Der Begriff des Dispositivs – darauf hat Markus Stauff aufmerksam gemacht – wird in der Medienwissenschaft häufig dafür verwendet, eine starre materielle Anordnung diametral flexiblen Praktiken gegenüberzustellen.³⁷ Das Dispositiv beschreibt in dieser Perspektive ökonomische Abhängigkeiten, kulturelle Erwartungshaltung, technologische Rahmenbedingungen und damit die Verfestigung gesellschaftlicher Ideologien, womit Machtfunktionen mit weitreichender Konsequenz impliziert sind. Den fixierten materiellen Gegebenheiten – klassisch steht hierfür das Kino, das in seiner architektonischen Konstellation vorgeblich schon Macht auf den Zuschauer ausübt – findet sich im Extremfall der Rezipient (dies wiederum idealtypisch im Sinne einer empirisch arbeitenden Sozialwissenschaft) unterworfen. Nun soll sicher nicht geleugnet werden, dass Medien gewisse Machteffekte ausüben können, aber die Stabilität und Wirkmächtigkeit, auch die A-Historizität und Überzeitlichkeit, die dabei gewissen Medien und Anordnungen zugeschrieben werden, erscheinen doch allzu starr und wirkmächtig. Die gelegentlich fast schon lustvolle Fetischisierung der Medienmacht kann in symptomatischer Perspektive als Trauerarbeit an der zunehmenden Instabilität und am Verschwinden des Kinos gelesen werden.³⁸ In dieser Perspektive wäre die Popularität des

Baudry'schen Dispositiv-Begriffs in den 1970er und 1980er Jahren einem doppelten kulturhistorischen Impuls geschuldet³⁹: einerseits wird damit die positive affektive Aufladung des Kinos (viele Filmwissenschaftler kamen über die Cinephilie zu ihrem Fach) theoretisch begründet in Distanz gesetzt, andererseits wird die Krise des Kinos (oder, in dieser Zeit noch häufig zu lesen, der »Tod des Kinos«) auch theoretisch nachvollzogen. Anstatt also die Wurzeln des eigenen Faches kritisch zu hinterfragen oder sich mit den zeitgenössischen Transformationen der Filmkultur kritisch auseinander zu setzen, erledigte eine Metatheorie diese beiden Probleme durch einen konzeptuellen Kurzschluss, der die Aufmerksamkeit von anderen Themen ablenkte. Stauff schlägt dagegen vor, Kultur und Technik in ihrer gegenseitigen Bedingtheit zu verstehen:

Erst die Kultur [...] macht die Technik zur Technik, in dem Sinne, dass relevante Bestandteile der Konstellation und ihre spezifischen Funktionen festgelegt werden. Die Struktur der Technik ist zwar durch materielle Anordnungen gegeben, ihre Effekte und ihre Produktivität können daraus aber nicht abgelesen werden. [...] So wenig die technische Seite der Medien durch eine materiell vorgegebene Funktionsweise gegeben ist, so unzureichend ist andererseits die Gleichsetzung ihrer kulturellen Seite mit Aneignungs- und Nutzungsverhalten.⁴⁰

Es geht also stets um die Wechselwirkung zwischen Kultur und Technik, zwischen Gesellschaft und Materialität – erst in diesem Spannungsverhältnis entstehen Medien als soziale, kulturelle, technologische und ästhetische Konfigurationen.

In diesem Sinne können Anordnungen mit mehreren Teilbildern diverse Ensembles ausbilden. So können innerhalb eines festen Rahmens (des Kino- oder Fernsehbildes) unterschiedliche Sub-Rahmen auftauchen; dies ist etwa der Fall beim Splitscreen im Kino oder Fernsehen. Der kategoriale Rahmen des Bildes ist in diesem Fall durch das technische Dispositiv begrenzt (Rechteck der Projektion im Kino, Form des Bildschirms beim

Fernsehen), so dass dieser zunächst nicht überschritten werden kann. Ein anderer Fall liegt vor bei solchen Anordnungen, die von vorneherein mit einem anderen räumlichen Grundgerüst operieren. Hier wird dem Besucher zugemutet, zunächst den Rahmen der Arbeit zu bestimmen, das Innen und Außen, also zu entscheiden, was dazugehört und was nicht. Im zeitgenössischen Kunstmuseum werden dazu häufig ganz konkret *black boxes* konstruiert⁴¹, die die Ausmaße der Arbeit bestimmen, einen Eingang wie einen Ausgang festlegen und so – ähnlich dem Rahmen eines klassischen Gemäldes – eine klare Einfassung bieten. Anders ist dies vielleicht in konkreten Raumgestaltungen wie etwa der Douglas Gordon-Ausstellung 2007 im Kunstmuseum Wolfsburg, bei der sich verschiedene Installationen den großen Saal der Halle teilten. Dabei wurden die Grenzen zwischen einzelnen Arbeiten letztlich nicht absolut festgelegt (denkt man an die unterschiedlichen räumlichen, apparativen, visuellen und akustischen Parameter, von semantischen und assoziativen Ordnungen ganz zu schweigen) und es entstanden neue Bezüge zwischen einzelnen Elementen, die so vielleicht ursprünglich gar nicht angelegt waren und im Akt des Kuratierens neu hervorgebracht wurden.⁴² Nicht untypisch ist hierfür auch (dies auch der Fall bei Gordons Wolfsburger Ausstellung), dass der Künstler selbst an der Ausstellungsdisposition mitarbeitet, dass also die kuratorische (Mit-)Arbeit als künstlerische Tätigkeit zu verstehen ist.

Was jedoch im Vergleich zum herkömmlichen Bild auffällt – vom Gemälde über die Malerei bis zu Foto, Film und Fernsehen – ist die Flexibilität und Veränderbarkeit des medialen Mehrfachbildes. Aus dieser stets mitlaufenden, mal mehr in den Vordergrund gerückten, mal eher im Hintergrund verschwindenden Modularität entsteht jene Faszination, die Sergei Eisenstein schon anhand seiner Beschäftigung mit Walt Disney beschrieben hat.⁴³ Ohnehin muss Eisenstein – neben László Moholy-Nagy – als einer der Vordenker dieser Problemstellung gelten, hat er doch auch über die Veränderbarkeit und Flexibilität der Filmleinwand und

1. Einleitung

des Bildes reflektiert.⁴⁴ In diesem Sinne könnte man auch das mediale Mehrfachbild als Aspekt der proteischen Natur der Bewegtbild-Projektion verstehen – sie ist in Form, Ausdehnung und Gestaltung stets veränderbar und verweist so indirekt auch stets auf die Nähe zum Leben in seiner Dynamik und Wandelbarkeit.⁴⁵

1.2.3 Aufmerksamkeit: Konzentration und Zerstreuung

Der Begriff der Aufmerksamkeit ist in den vergangenen Jahrzehnten verstärkt in den Fokus der historisch arbeitenden Bild- und Medienwissenschaft geraten. Damit sind auch seine Gegenbegriffe – Ablenkung und Zerstreuung – thematisiert worden. Neben den wegweisenden historischen Studien von Jonathan Crary und Petra Löffler⁴⁶, die dieses Phänomen am Übergang vom 19. zum 20. Jahrhundert erforscht haben, ist der Begriff auch in Bezug auf die Aufmerksamkeitsstrukturen der vernetzten Medienwelt der Gegenwart evoziert worden.⁴⁷ Ein wichtiger Anknüpfungspunkt für diese Studien findet sich bei Siegfried Kracauer und Walter Benjamin, die sich in den ersten Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts Gedanken machten über die Beziehungen von Kunst und Wahrnehmung im Rahmen größerer historischer Veränderungen der menschlichen Kultur. So hat etwa Walter Benjamin in einer oft zitierten Passage aus dem Kunstwerk-Aufsatz auf Transformationen der diskursiven und kulturellen Rahmung unserer Wahrnehmung hingewiesen:

Innerhalb großer geschichtlicher Zeiträume verändert sich mit der gesamten Daseinsweise der menschlichen Kollektiva auch die Art und Weise ihrer Sinneswahrnehmung. Die Art und Weise, in der die menschliche Sinneswahrnehmung sich organisiert – das Medium, in dem sie erfolgt – ist nicht nur natürlich, sondern auch geschichtlich bedingt. Die Zeit der Völkerwanderung, in der die spätrömische Kunstindustrie und die Wiener Genesis entstanden, hatte nicht nur eine andere Kunst als die Antike, sondern auch eine andere Wahrnehmung.⁴⁸

Natürlich ist damit nicht gemeint, dass sich die physiologischen Grundlagen der Wahrnehmung verändern⁴⁹, doch unser In-der-Welt-Sein ist zu einem nicht geringen Ausmaß durch Sozialisation, Diskurse, Gewohnheiten, Praktiken und Umgebungen geprägt. In diesem Sinne werden Medien als Werkzeuge und Umgebungen verstanden, die einerseits die Lebenswelt radikal transformieren, andererseits aber auch immer wieder helfen, uns in diesen radikal veränderten Welten zurecht zu finden. Das perspektivische Bild wie auch der Splitscreen wären zwei unterschiedliche Formen, die in der menschlichen Kultur entwickelt wurden, um sich zu verorten und selbstbestimmt in komplexen Welten handeln zu können. Während das (zentral-)perspektivische Bild eine Zuschauerin antizipiert und formt, die fixiert, stabil und privilegiert platziert wird, zielt der Splitscreen tendenziell eher auf eine Wahrnehmungsform ab, die dispersiv, unstet und fluide ist, stets nach Veränderungen und neuen Entwicklungen sucht. In diesem Sinne ist die zerstreute Wahrnehmung eine Form, die mit dem Splitscreen korreliert, und die fokussierte Konzentration auf einen einzelnen Gegenstand zunehmend eine marginalere Form der Vergangenheit.

1.2.4 Un/Sichtbarkeit und Re-entry

Es gibt immer einen sichtbaren und einen normalerweise nicht-sichtbaren Teil in medialen Konfigurationen. Unsichtbar bleiben gewöhnlich Herstellung und Distribution wie auch ein gewichtiger Teil der Technologie und Infrastruktur, der für die Produktion von Medialität notwendig ist. Die Prozesse des Sichtbarmachens und des Verbergens sind grundlegend für die Konstitution von Medialität. Der Splitscreen integriert nun diese grundlegende Operation der Medialität ins Bild, indem einerseits der Akt der Kadrage hervorgehoben wird, weil die Kadrierung selbst im Bild (als Teilbild) sichtbar wird. In der Systemtheorie wird diese formale Operation als Re-entry bezeichnet, also als Wiedereintritt der Form in die Form. Niklas Luhmann hat sich diese Gedankenfigur bei dem britischen Mathe-

matiker George Spencer Brown ausgeborgt. Der Re-entry beschreibt die Fähigkeit von Systemen, »die System/Umwelt-Differenz in das System wieder einzuführen und mit ihrer Hilfe Prozesse der Selbstbeobachtung, der Selbstbeschreibung, der Reflexion informativ durchzuführen.«⁵⁰ Beobachtung, Kadrierung, Aufnahme, Bearbeitung und Anordnung von Bildmaterial ist die grundlegende Operation in Medienkonfigurationen, die auf Bewegtbild basieren. Diese Operationen werden auch im Splitscreen deutlich, in dem die interne Verwendung und Rahmung gerade derartige Prozesse in den Vordergrund rückt und sichtbar macht.

Andererseits – und dies stützt noch einmal die These vom Wiedereintritt der Form in die Form – tendiert der Splitscreen dazu, den Akt des Betrachtens selbst ins Zentrum des Interesses zu rücken. Oft sehen wir Figuren, die etwas betrachten, während ein anderes Teilbild des Splitscreens den Gegenstand der Betrachtung zeigt. Dabei ist ein derartiger *eyeline match* nicht selten verbunden mit dem Einsatz von Medienobjekten, weil Ferngläser, Fotoapparate, Lupen, Kameras, Monitore, Telefone und weitere Erweiterungen des Seh- und Hörsinns im Fokus des Splitscreens stehen.⁵¹ In diesem Sinne ist Film als Bildmedium auch stets ein Beobachtungsmedium, das Aufmerksamkeit steuert, also nicht einfach abbildet (im Sinne eines naiven Repräsentationsbegriffs), sondern immer auch den Akt der Beobachtung im Prozess mitlaufen lässt. Und damit kann, wie häufig im Splitscreen, Beobachtung auch wieder zum Objekt der Beobachtung werden – als Beobachtung zweiter Ordnung.

1.3 Geschichte: Vom prä-kinematographischen zum post-kinematographischen Bewegungsbild?

If [...] classical representation is a system of fixed relations in which subjectivity is imagined in terms of its coincidence with a quantifiable point of view, here we have a release from the binding order of that regime.

Jonathan Crary⁵²

Die mediale Darstellung wurde lange Zeit in weiten Teilen gleichgesetzt mit der mimetischen (also nachahmenden) Bildlichkeit, häufig auch als Repräsentation bezeichnet. Etwas Anwesendes – ein Bild, eine Darstellung oder eine Aufführung – verwies auf etwas Abwesendes: eine Idee, ein Gegenstand, ein Ereignis, eine Person, ein Begriff. So kann etwa das Porträt des Staatsoberhauptes im behördlichen Dienstzimmer auf die abwesende Anwesenheit des obersten Dienstherrn verweisen, so kann das Gemälde eines historischen Ereignisses dieses in der kollektiven Erinnerung bewahren, so kann der Bildbericht von einem Unglück in einer Nachrichtensendung dieses (zeitlich und räumlich entfernte) Ereignis vergegenwärtigen. Unstrittig ist, dass diese (meist ikonische) Referenzialität eine bedeutende Facette in der Funktionalität von medialer Bildlichkeit ist. Reduziert man sie jedoch auf diese Funktion, so beschneidet man unnötig den Wirkraum medialer Artefakte aller Art. Die Repräsentation – das impliziert auch Crarys Zitat oben, in der er die Auflösung der Zentralität eines fixierten Blickpunktes beschreibt – ist nur eine mögliche Verwendungsweise von Visualität. Die Zentralperspektive und die Logik der Repräsentation, die sich in vielerlei Hinsicht gegenseitig bedingen und verstärken, implizieren eine eindeutige und fixierte Beziehung zwischen Bild und Betrachtungsposition. Diese Rolle als dominante Form der Visualität, die sie vom 17. Jahrhundert bis gegen Ende des 20. Jahrhunderts innehatte, wandelt sich zunehmend. Nunmehr handelt es sich dabei nur noch um eine Möglichkeit unter vielen, die ihre Vormachtstellung eingebüßt hat.

Eine ähnliche, historisch ausgerichtete Argumentationsfigur findet sich in der These, dass das Kino mit seiner Mischung aus Mechanik, Optik und Chemie (inzwischen ist dies gepaart mit einem nicht geringen Anteil an Elektronik und Digitalität) eigentlich nur ein Zwischenspiel an der Schnittstelle vom prä-kinematographischen (dafür stehen solche Apparaturen wie die Camera Obscura, das Phenakistokope und die Phantasmagorie oder das Panorama und die Laterna Magica) zum post-kinematographischen Bild steht.⁵³

1. Einleitung

Diese Betrachtungsweise ist natürlich nur aus einer Warte der Retrospektion möglich, in der das Kino dann als Zwischenspiel oder Intermezzo in einer Jahrhunderte, wenn nicht gar Jahrtausende dauernden Geschichte figuriert.⁵⁴ Der Split-screen, der ja keineswegs für das Kino spezifisch ist, aber hier eben doch spezifische Einsatzgebiete ausgeprägt hat, könnte in seiner besonderen Form der Selbstbeobachtung und Selbstthematisierung (re-entry) immer wieder auch die je eigene historische Situation adressieren. In diesem Sinne ließe sich über eine Geschichte des Splitscreens auch eine Geschichte des Kinos erzählen, die zwar nicht alle Aspekte abdeckt, aber doch Auskunft geben könnte über dominante Funktionen, kulturellen Status und jeweiliges Umfeld. Eben dies soll in diesem Buch versucht werden.

1.3.1 Medienarchäologie des Displays: Konsum und Technologie

Die Bildlichkeit benötigt einen Ort des Erscheinens, den die Filmwissenschaft lange Zeit mit Blick auf das klassische Dispositiv als Leinwand verstanden hat, während sich in der bildwissenschaftlichen Betrachtung ein Terminus wie »Bildträger« durchgesetzt hat. Ein anderer Begriff, der sich mit Blick auf die Proliferation von digital betriebenen Endgeräten anbietet, ist das Display. Betrachtet man das Display historisch und medienarchäologisch⁵⁵ – der Begriff selbst wurde ja gerade schon in theoretischer Warte thematisiert⁵⁶ –, so zeigt sich die Herkunft aus zwei Bereichen: Zum einen stammt das Wort selber aus der Sphäre des Konsums und bezieht sich ursprünglich auf das Ladenfenster, das Waren ausstellt und zum Verkauf anbietet. Zum anderen ist das Display als technologische Anzeige im Rahmen des sich entwickelnden Radars der 1930er Jahre aufgekommen. Damit sind die vielleicht zwei bedeutendsten Bereiche bezeichnet, aus der moderne Medientechnik stammt: einerseits die im Rahmen der technologischen, sozialen und kulturellen Modernisierung seit Mitte des 19. Jahrhunderts stetig wachsende Kommerzialisierung und Konsumerisierung sämtlicher Lebensbereiche⁵⁷, andererseits der Einfluss der Militär-

technologie bei der Erfindung, Einführung und Durchsetzung neuer medialer Basistechnologien (etwa Computer, Fernsehen, Mobiltelefon).⁵⁸ Die Konvergenz dieser beiden Bereiche im Display als Interface und Terminal aktueller medialer Praktiken und Dispositive ermöglicht damit ebenso einen theoretischen wie historischen Zugriff auf das Thema, das in den folgenden Kapiteln angegangen werden soll.

An dieser Schnittstelle von der »Zweckentfremdung von Heeresgerät« (Friedrich Kittler) und kapitalintensiver Unterhaltungsindustrie, die integraler Bestandteil eines auf Konsum ausgerichteten globalisierten Kapitalismus ist, hat die Digitalität inzwischen die Bildproduktion und -verbreitung erfasst und durchdrungen. Diese technologisch-materielle Transformation bringt auch ästhetische Veränderungen mit sich. Gilles Deleuze hat darauf hingewiesen, dass das »elektronische Bild«, er beschäftigte sich damit Mitte der 1980er Jahre, also noch vor der digitalen Wasserscheide, ganz neue räumliche und zeitliche Ordnungen hervorbringt:

Wenn es eine aktuelle Entwicklung gibt gegenüber dem sogenannten klassischen Film, der in dieser Richtung schon sehr weit ging, so in zwei Aspekten, die beim elektronischen Bild deutlich werden: die Multiplikation der Parameter und der Aufbau divergenter Serien, während das klassische Bild nach einer Konvergenz der Serien strebte. Daher wird die Sichtbarkeit des Bildes zur Lesbarkeit. Lesbar bezeichnet hier die Unabhängigkeit der Parameter und die Divergenz der Serien. [...] Es ist, als würde das Modell des Fensters ersetzt durch eine opake, horizontale oder verstellbare Fläche, auf die sich Daten einschreiben. Das wäre eine Lesbarkeit, die keine Sprache impliziert, sondern etwas in der Art eines Diagramms.⁵⁹

Es ist diese Entwicklung vom Fenster zum Display mit ihren Implikationen für Ästhetik und Verwendungsweisen, der ich im Weiteren in dieser Arbeit nachgehen will. Damit ist auch schon angedeutet, dass Positionen klassischer Filmtheorie, die das

Filmbild als Fenster und Rahmen konzeptualisieren, auf dem Spiel stehen.

1.3.2 Symbolische Formen

Erwin Panofsky war Teil einer einflussreichen intellektuellen Denktradition in der Philosophie, der Ideengeschichte und der Kunstwissenschaft an der Universität Hamburg in den 1920er und frühen 1930er Jahren. Weitere Mitglieder dieser lose verbundenen Gruppe (von einer Schule mag man hier nicht unbedingt sprechen) waren der Kunsthistoriker und Symbolforscher Aby Warburg, dessen kulturwissenschaftliche Bibliothek das räumliche Epizentrum darstellte, und der Philosoph Ernst Cassirer, von dem Panofsky den Begriff der »symbolischen Form« ausborgte.⁶⁰ Alle drei waren jüdische Deutsche. Während Warburg schon 1929 verstarb, waren die anderen beiden gezwungen, nach 1933 ihr Heimatland zu verlassen: Cassirer verbrachte einige Jahre in Göteborg, ehe er nach Ausbruch des Krieges Schweden als zu unsicher betrachtete und nach New York emigrierte, wo er an der Columbia University lehrte. Panofsky übte als Professor für Kunstgeschichte in Princeton erheblichen Einfluss auf das Geistesleben an der Ostküste aus.

Für Cassirer sind Menschen »symbolische Wesen«, die Zeichen, also semiotische Systeme und Formen benötigen, um sich und ihre Welt zu verstehen. Diese schaffen sie sich immer wieder aufs Neue selbst, um sich in der Welt zu orientieren und über diese zu kommunizieren. Jede kulturelle Gegebenheit kann somit als »symbolische Form« betrachtet werden, die zu übergreifenden Systemen gehört. In drei Bänden hat Cassirer selbst Sprache, Mythen und Religion sowie wissenschaftliche Erkenntnis als eigene Symbolsysteme untersucht.⁶¹ Diese Symbolsysteme ersetzen einander weder in historischer Abfolge noch zeigen sie eine teleologische Entwicklung hin zu größerer Wahrheit oder Komplexität (wie es in einer hegelianischen Logik der Fall wäre), sondern bei Cassirer kann kein bedeutungstragendes System wie Mythologie, Wissenschaft oder Kunst auf Funktionen eines anderen Systems reduziert werden. Sie können nur in ihren eigenen Begriffen erläutert werden, denn in

ihnen manifestieren sich unterschiedliche Weisen, die Welt zu beschreiben und zu verstehen. Die Kunst lässt sich nicht erklären, indem man die symbolischen Formen der wissenschaftlichen Erkenntnisgewinnung anwendet, Religion kann nicht direkt in Kunst übersetzt werden usw. Tatsächlich bezeichnet Cassirer jene vermittelnden und bedeutungsstiftenden Gegenstände, also die Symbole, als Medien.⁶²

Um die symbolischen Formen weiterhin differenzieren zu können, schlägt Cassirer vor, sie in Bezug auf die Funktionen Ausdruck, Darstellung und Bedeutung zu untersuchen. Diese drei Dimensionen wohnen jeder symbolischen Form inne.⁶³ Diese unterschiedlichen Funktionen lassen sich in der Tendenz einzelnen Symbolsystemen zuordnen: Das mythische Bewusstsein korrespondiert mit dem Ausdruck, die (objektivierende) Sprache mit der Darstellung und die Wissenschaft unterhält ein besonders inniges Verhältnis zur Bedeutungsfunktion, während die Kunst zwischen Ausdruck und Darstellung liegt. Damit wäre auch der Bezug zur Medienwissenschaft stärker konturiert, denn es geht Cassirer sowohl um die apparativ-materielle Grundlage von medialer Kommunikation wie um die abstrakteren Zeichensysteme und ihre jeweiligen Bedeutungshorizonte in einer spezifischen Situation.

Laut Cassirer – und diese Einsicht mag auf seiner Bekanntschaft mit Warburg und Panofsky gründen, die an Kunst und kultureller Bilddarstellung interessiert waren – bildet jedes symbolische System ein eigenes Raum- und Zeitsystem aus. In Bezug auf den Raum hat Cassirer dies selbst ausgeführt bei einem Vortrag, den er 1930 vor einem Kongress von Kunsthistorikern hielt.⁶⁴ Dieses Interesse am spezifischen Umgang mit Raum in der Kunst ist sicher ein verbindendes Element zu Panofskys Studien, der seit jeher ein großes Interesse an den temporalen und spatialen Dimensionen der bildenden Kunst zeigte. Panofskys Originalität besteht nun vor allem darin, Cassirers Modell der menschlichen Symbolkultur von recht großer Abstraktion auf konkrete Fälle anzuwenden, in denen ein Bild hergestellt wird.

1. Einleitung

In seinem langen Essay »Die Perspektive als symbolische Form« zeichnet Panofsky detailliert nach, wie Raum und Körper sich in unterschiedlichen Epochen zueinander verhalten haben.⁶⁵ Die unterschiedlichen Zeitabschnitte sind dabei das Altertum, die byzantinische Kunst, das Mittelalter und schließlich die Renaissance, die er durch die Gemälde von Giotto und Duccio als eine »Revolution in der formalen Bewertung der Darstellungsfläche« feiert: »...diese ist nun nicht mehr die Wand oder die Tafel, auf die die Formen einzelner Dinge und Figuren aufgetragen sind, sondern sie ist wieder die durchsichtige Ebene, durch die hindurch wir in einen, wenn auch noch allseitig begrenzten, Raum hineinzublicken glauben sollen« (116). Das Bild löst sich (symbolisch) vom Bildträger und wird wahrgenommen als Durchblick in einen anderen Raum, also als Fenster und Durchblick in eine künstlerisch hergestellte Wirklichkeit. Die Tafel wandelt sich mit der perspektivischen Darstellung zu einer Durchsicht, bei der tendenziell der Bildträger – die Medialität der Darstellung – in Vergessenheit gerät.

In der Summe skizziert Panofsky die »große Entwicklung vom Aggregatraum zum Systemraum [als] Errungenschaft [...und] konkrete[n] Ausdruck dessen, was gleichzeitig von erkenntnistheoretischer und naturphilosophischer Seite her geleistet worden war« (122). Das Visuelle steht damit in enger Korrespondenz mit breiteren sozialen und kulturellen Entwicklungen der Gesellschaft, es kann als »konkreter Ausdruck« von derartigen Transformationen verstanden werden. Visuelle Darstellungen gelten ihm als konkreter Ausdruck bestimmter epistemischer Prämissen, die sich beispielsweise in der Zentralperspektive finden lassen. In diesem Zusammenhang zwischen Visualität und Epistemologie sind die Vorstellungen von Aggregatraum und Systemraum produktiv, wenn wir an den Splitscreen denken, der die Tatsache in den Vordergrund rückt, dass ein medialer Raum aggregiert und synthetisch sein kann, also aus ganz unterschiedlichem Material zusammengesetzt wird. In diesem Sinne ist der Aggregatraum eben nicht mit der Durchsetzung der Zentralper-

spektive, für die der »Systemraum« steht, erledigt, sondern lebt in bestimmten Formen stetig fort, ja findet sogar in bestimmten Zeiten wieder eine stärkere Verbreitung.

Für Panofsky basiert die Perspektive »stillschweigend [auf] zwei sehr wesentliche[n] Voraussetzungen: zum Einen, daß wir mit einem einzigen und unbewegten Auge sehen würden, zum Andern, daß der ebene Durchschnitt durch die Sehpyramide als adäquate Wiedergabe unseres Sehbildes gelten dürfe« (101). Und er fährt, fast schon ungläubig klingend, fort, die Zentralperspektive sei also »eine überaus kühne Abstraktion von der Wirklichkeit« (ibid.). Daraus folgt die radikal-konstruktivistisch klingende Folgerung: »Der homogene Raum ist daher niemals der gegebenen, sondern der konstruktiv-erzeugte Raum.« (ibid.) Panofsky akzentuiert, dass der psychologische und perzeptuelle Raum, in dem wir leben, nichts mit dem glatten und nahtlosen Raum der perspektivischen Konstruktion zu tun hat, der lange Zeit der Standard der westlichen Modernität gewesen ist – und vermutlich noch immer ist. Der enorme Konstruktionsaufwand hinter jeglicher Bildform wird vielleicht deutlicher, wenn wir an mittelalterliche oder ostasiatische Visualität denken – beide basieren auf anderen räumlichen Modellen und Annahmen zur Wahrnehmung und Kognition. Man könnte auch rezente Ergebnisse der neurowissenschaftlichen und radikal-konstruktivistischen Forschung anführen, nach der unsere Welterzeugung synthetisch, disjunktiv und keineswegs einheitlich ist.

Tatsächlich ist Panofskys Hauptargument gegen die Rechtwinkligkeit der Zentralperspektive, dass »die Kurvaturen unserer sozusagen sphäroiden Sehwelt« (104), gekennzeichnet durch die gerundete Netzhaut, nicht adäquat auf eine zweidimensionale Oberfläche wie eine Leinwand oder ein Blatt Papier projiziert werden können. Die mathematische Konstruktion bildet nicht angemessen ab, wie wir uns visuell in der Welt verorten, sondern bietet nur eine Annäherung, die verhältnismäßig einfach herzustellen ist. Um die Beziehung zwischen den geometrischen Gesetzen,

mit denen man einen Perspektivraum konstruiert, und den weiteren sozialen und historischen Kontexten zu konzeptualisieren, verwendet Panofsky nun eben den von Cassirer ausgeborgten Begriff der »symbolischen Form«.

In letzter Konsequenz – und darin liegt Panofskys eigentliche Pointe – enthält die Perspektive die dialektische Spannung zwischen dem Subjekt und der Welt, der Subjektivität der Wahrnehmung und der Objektivität wissenschaftlicher Regeln; oder, noch einmal in Panofskys Worten: »ein ›Anspruch‹ des Gegenständlichen der Ambition des Subjektiven gegenüber« (124). Und in einer letzten Volte findet Panofsky die folgende Formel für die perspektivische Raumanschauung, »die die ousia [Realität] zum phainomenon [Erscheinung] wandelnd, das Göttliche zu einem bloßen Inhalt des menschlichen Bewußtseins zusammenzuziehen scheint, dafür aber umgekehrt das menschliche Bewußtsein zu einem Gefäße des Göttlichen weitet« (126). In anderen Worten: Die Zentralperspektive war also deshalb erfolgreich, weil sie eine adäquate visuelle Form für den modernen Aufstieg des Subjekts als Fokus der Aufmerksamkeit und Mittelpunkt der Welt bereitstellte. Die spezifische Form des Bildes (Konstruktionslogik, Betrachtungsposition, Anordnung im Raum) korrespondiert also auf mehreren Ebenen mit der epistemischen Grundlage, den Glaubensgrundsätzen und der sozialen (Selbst-)Organisation einer gegebenen Gesellschaft. Deshalb sind diese Formen auch nicht überhistorisch stabil, sondern sie sind dynamisch und verändern sich mit der Zeit, wenn die zugrunde liegende Kultur selbst sich transformiert. Was hat es nun aber zu bedeuten, dass eben diese Subjektivität, die ihren visuellen Ausdruck in perspektivischen Bildern hatte, nach einer Dominanz von etwa 400 Jahren in den vergangenen 50 Jahren langsam einer anderen Art von Bild Platz macht?

1.4 Zur Gliederung des Buchs

Um diese Möglichkeit soll es nun im Folgenden gehen. Dabei zeichnen die einzelnen Kapitel grob eine Mediengeschichte des Splitscreens im Film

nach. Der Zeitrahmen wird bestimmt durch das lange 20. Jahrhundert, reicht also von der Entstehung des Kinos im ausgehenden 19. Jahrhundert bis zum Aufgehen des Films in den digitalen Netzwerken des frühen 21. Jahrhunderts. Das folgende (zweite) Kapitel beleuchtet das proteische Medium im frühen 20. Jahrhundert, als Formen noch wenig festgelegt und flexibel waren, so dass auch der Splitscreen nicht immer klar abgrenzbar war. Das dritte Kapitel fokussiert eine Periode, in der Splitscreen eigentlich als Anomalie nicht in die klassische Stilistik passte. Es waren in den 1950er Jahren vor allem Komödien (und Musicals), die sich dieser Stilfigur bedienten, wobei die Verwendung immer stark begrenzt war und einer doppelten Motivation bedurfte. Das vierte und fünfte Kapitel fungiert als historisches Scharnier, denn in den späten 1960er Jahren wurde der Splitscreen – und die Mehrfachprojektion – in immer weiteren Zusammenhängen verwendet. Während das vierte Kapitel Entwicklungen in Hollywood in den Blick nimmt – vor allem Filme, die komplexe Situationen und Blickanordnungen in Splitscreens überführen – wendet sich das fünfte Kapitel großen thematischen Ausstellungen zu, auf denen sich immer wieder aufwändige Schauanordnungen finden, die mit multiplen Bildflächen und Projektionen arbeiten. Besondere Aufmerksamkeit wird dabei der Weltausstellung in Montréal 1967 geschenkt, die als Schlüsselereignis in der Geschichte des Splitscreens gelten muss. Es sind also die späten 1960er Jahre, in denen mit Nachdruck die ästhetischen Möglichkeiten dieser spezifischen Bildform ausgelotet werden.

Das sechste Kapitel variiert noch einmal das Vorgehen, weil hier ein einzelner Regisseur und sein Werk über diese spezielle Technik gelesen werden: Brian De Palma hat seit jeher ein großes Interesse an visueller Gestaltung mit Mehrfachbildern gezeigt, so dass er in gewisser Weise eine Brücke bildet von den frühen 1970er Jahren bis in die Gegenwart des zweiten und dritten Jahrzehnts des 21. Jahrhunderts. Das siebte Kapitel synthetisiert die Entwicklungen seit den späten 1990er Jahren, als mit digitalen Postproduktions-

1. Einleitung

methoden und Schnittprogrammen die Filmherstellung grundlegend umgestellt wurde, was auch ästhetische Folgen hatte. Und das achte Kapitel öffnet die Optik in einem Fazit schließlich auf die vielfältigen Konfigurationen des Splitscreens in der heutigen Zeit. In Apps und Installationen, auf Terminals und in Videokonferenzen, auf Websites und in Videoessays haben derartige Bildlichkeiten eine große Normalität, aber auch enormen Variantenreichtum erreicht. Dass wir diese Gegenwart, in der wir leben, besser verstehen, indem wir die Vorgeschichte und Archäologie der Form möglichst genau und differenziert kennen, dazu möchte dieses Buch beitragen. □

Anmerkungen

- 1 Anne Friedberg: *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*. Cambridge, MA: MIT Press 2006: 243.
- 2 Ophir Levy: »Contre le split-screen. Autopsie d'un artifice«. In: *TV/Series*, no. 9/2016. Online unter: DOI: <https://doi.org/10.4000/tvseries.1302> (14.4.2023).
- 3 Siehe dazu Malte Hagener: »Wo ist Film (heute)? Film/Kino im Zeitalter der Medienimmanenz.« In: Gudrun Sommer, Vinzenz Hediger, Oliver Fahle (Hrsg.): *Orte filmischen Wissens. Filmkultur und Filmvermittlung im Zeitalter digitaler Netzwerke*. Marburg: Schüren 2011: 43-57.
- 4 Vgl. Gilles Deleuze: *Unterhandlungen, 1972-1990*. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1993 und Gilles Deleuze: *Die Falte. Leibniz und der Barock*. Frankfurt/Main: Suhrkamp 2000.
- 5 Lemma »Split screen (video production)«. Online unter: [https://en.wikipedia.org/wiki/Split_screen_\(video_production\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Split_screen_(video_production)) (12.4.2023; der Zusatz »video production« in der Überschrift findet sich erst nach 2010).
- 6 Ebd.
- 7 Lemma »Splitscreen«. In: *Lexikon der Filmbegriffe*. Online unter: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2678> (14.4.2023).
- 8 James Monaco: *Film und neue Medien. Lexikon der Fachbegriffe*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2000 (10. Auflage): 105.
- 9 Ephraim Katz: *The Film Encyclopedia. The Most Comprehensive Encyclopedia of World Cinema in a Single Volume*. New York: HarperCollins 1994 (all new edition): 1285.
- 10 Lemma »Split Screen«. In: *The Focal Encyclopedia of Film & Television Techniques*. London, New York: Focal Press 1969.
- 11 Vgl. Kapitel 7.1 – Abb. 7.4.
- 12 Mehr zu dieser Szene findet sich im Fazit.
- 13 Harun Farocki: »Influences transversales«. In: *Traffic*, no. 43, automne 2002: 19-24. Siehe auch Yilmaz Dziewior (Hrsg.): *Harun Farocki, Weiche Montagen, Soft Montages*. Bregenz: Kunsthaus 2011.
- 14 Das Telefonat wird im Weiteren eine zentrale Rolle spielen. Siehe zum Splitscreen-Einsatz beim filmischen Telefonat einführend Hans J. Wulff: »Ikonomie, Szenentransition, Narration: Zur Analyse der Beziehungen zwischen filmischer Form und filmischem Telefonat«. In: Bernhard Debatin, Hans J. Wulff (Hrsg.): *Telefon und Kultur: Das Telefon im Spielfilm*. Berlin: Spiess 1991: 127-165.
- 15 Siehe hierzu den Text von Brad Chisholm: »On-Screen Screens«. In: *Journal of Film and Video*, vol. 41, no. 2, Summer 1989: 15-24.
- 16 Ludwig Wittgenstein geht in seinen Philosophischen Untersuchungen (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1982) davon aus, dass bestimmte klassifikatorische Gruppen sich nicht streng logisch durch notwendige und hinreichende Bedingungen ergeben, sondern dass es Verwandtschaften und Ähnlichkeiten gibt, ohne dass jedes Mitglied einer Klasse exakt die gleichen Eigenschaften mit allen anderen Mitgliedern derselben Klasse teilt.
- 17 In diesem Sinne gestattet der Splitscreen auch die Bezugnahme auf einen anderen Film und eine andere filmhistorische Epoche.
- 18 Dabei handelt es sich wiederum um ein historisch verbürgtes Ereignis, was derart in die Diegese eingefügt wird – man kann den Regisseur Wagnier und die Hauptdarstellerin Sandrine Bonnaire im Film erkennen. Die Szenen in Cannes sind nachgestellt beziehungsweise inszeniert; vgl. <https://www.chaosreign.fr/cannes-2022-est-ouest-regis-wagnier-presente-au-cinema-de-la-plage-femme-fatale-de-brian-de-palma/> (21.4.2023).
- 19 Ausführlicher zur Eingangssequenz siehe Malte Hagener: »Down the Rabbit Hole with Brian de Palma«. In: Ruggero Eugeni, Mariagrazia Fanchi (Hrsg.): *La Galassia Casetti. Lettere di amicizia, stima, provocazione*. Milano: Vita e Pensiero 2017: 140-142. Zum Film selbst siehe Malte Hagener: »Von der Montage zum Compositing. Der Splitscreen bei Brian De Palma«. In: Martin Doll (Hrsg.): *Cutting Edge! Aktuelle Positionen der Filmmontage*. Berlin: Bertz + Fischer 2019: 186-200.

- 20 Eine ähnlich radikalkonstruktivistische Bilderpolitik stellt Michael Haneke in *CODE INCONNU* (FR/DE/RO 2000) und in *CACHÉ* (FR/AT/DE/IT 2005) mit anderen Mitteln zur Schau.
- 21 Vgl. zu Brian de Palmas Filmen das Kapitel sechs.
- 22 Victor Stoichita: *Das selbstbewusste Bild. Vom Ursprung der Metamalerei*. München: Wilhelm Fink 1998.
- 23 Vgl. Jonathan Thonon: *Le Split-Screen. Étude d'une figure cinématographique*. Liège (BE): Mémoire 2004. [Unveröffentlichte Abschlussarbeit].
- 24 Siehe zum Ende im Erzählakt Thomas Christen: *Das Ende im Spielfilm. Vom klassischen Hollywood zu Antonionis offenen Formen*. Marburg: Schüren 2002.
- 25 Siehe dazu Kapitel sechs.
- 26 Elena Dagrada: »Through the keyhole: Spectators and matte shots in early cinema«. In: *Iris*, vol. 6, no. 2 [=11], 1990: 95-106. Ausführlicher diskutiert wird dies im zweiten Kapitel zum Splitscreen im frühen Kino.
- 27 Siehe dazu die Analyse von *PILLOW TALK* in Kapitel 3.
- 28 Dazu mehr in Kapitel 7.
- 29 Vgl. zu diesem Film das siebte Kapitel.
- 30 Dirk Baecker: »Vorwort«. In: Mercedes Bunz: *Die Geschichte des Internets. Vom Speicher zum Verteiler*. Berlin: Kadmos 2008 (2. Auflage 2009): 7-10, hier 10.
- 31 Einen historischen Überblick aus philosophischer und kommunikationswissenschaftlicher Perspektive leistet Stefan Hoffmann: *Geschichte des Medienbegriffs*. Hamburg: Felix Meiner 2002.
- 32 Seung-hoon Jeong: *Cinematic Interfaces. Film Theory after New Media*. New York: Routledge 2014; siehe auch für die Leinwand als mediale Variable des Kinos Dennis Göttel: *Die Kinoleinwand. Eine Epistemologie des Kinos*. Paderborn: Wilhelm Fink 2016 oder für die Scheibe Dennis Göttel, Florian Krautkrämer (Hrsg.): *Scheiben. Medien der Durchsicht und Reflektion*. Bielefeld: transcript 2016.
- 33 Zum Begriff des Displays vgl. die zwei Sondernummern von Navigationen. *Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 6, Heft 2, 2006 und Jg. 7, Heft 2, 2007. Online unter: Schröter, Jens; Thielmann, Tristan (Hrsg.): *Navigationen: Display I – analog*, Jg. 6 (2006), Nr. 2. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2002> und Schröter, Jens; Thielmann, Tristan (Hrsg.): *Navigationen: Display II – digital*, Jg. 7 (2007), Nr. 2. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2146> (17.4.2023).
- 34 Siehe dazu die Beiträge in Sybille Krämer, Horst Bredekamp (Hrsg.): *Bild – Schrift – Zahl*. München: Wilhelm Fink 2003.
- 35 Siehe, in Bezug auf die TV-Serie, dazu Daniela Wentz: *Bilderfolgen. Diagrammatologie der Fernsehserie*. Paderborn: Wilhelm Fink 2017.
- 36 Noël Carroll: »Auf dem Weg zu einer Ontologie des bewegten Bildes«. In: Dimitri Liebsch (Hrsg.): *Philosophie des Films. Grundlagentexte*. Paderborn: Mentis 2005: 153-175, hier 158-160.
- 37 Markus Stauff: »Premiere World – Digitales Fernsehen, Dispositiv, Kulturtechnologie. Anmerkungen zur Analyse gegenwärtiger Medienkonfigurationen«. In: Harro Segeberg (Hrsg.): *Die Medien und ihre Technik. Theorien – Modelle – Geschichte*. Marburg: Schüren 2004. (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft; Band 11): 436-454.
- 38 Siehe dazu verschiedene Beiträge in Marijke de Valck, Malte Hagener (Hrsg.): *Cinephilia. Movies, Love, and Memory*. Amsterdam: Amsterdam University Press 2005.
- 39 Für die deutschen (z.T. viel späteren) Übersetzungen siehe Jean-Louis Baudry: »Das Dispositiv: Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks«. In: *Psyche* 48. Jg. (1994), H. 11, S. 1047-1074 und Jean-Louis Baudry: »Ideologische Effekte erzeugt vom Basisapparat«. In: *Eikon* (1993), H. 5, S. 36-43. Siehe dazu auch Robert Riesinger: *Der kinematographische Apparat. Geschichte und Gegenwart einer interdisziplinären Debatte*. Münster: Nodus 2003.
- 40 Markus Stauff: a.a.O., hier 452.
- 41 Diese haben natürlich auch die Funktion, das disperse Licht der Projektionen zu festigen, sind doch die herkömmlichen white cubes der Galerie eine lichtdurchflutete Räumlichkeit. Siehe dazu Brian O'Doherty: *Inside the White Cube. The Ideology of Gallery Space*. (expanded edition) Berkeley, CA: University of California Press 1999 (first published 1986).
- 42 Siehe dazu den Katalog: Holger Broeker (Red.): *Douglas Gordon. Between Darkness and Light*. Ostfildern: Hatje Cantz 2007.
- 43 Sergei Eisenstein: *Eisenstein on Disney*. (edited by Jay Leyda and Alan Y. Upchurch). Kolkata: Seagull Books 1986.
- 44 Sergei Eisenstein: »Das dynamische Quadrat«. In: ders.: *Das dynamische Quadrat. Schriften zum Film*. Köln: Röderberg 1988: 157-176.
- 45 Vgl. dazu Malte Hagener: »Animationstheorien«. In: Franziska Bruckner, Julia Eckel, Erwin Feyersinger, Maike Sarah Reinert (Hrsg.): *Handbuch Animation Studies*. Wiesbaden: Springer 2023.
- 46 Jonathan Crary: *Aufmerksamkeit. Wahrnehmung und moderne Kultur*. Frankfurt: Suhrkamp 2002

1. Einleitung

- und Petra Löffler: *Verteilte Aufmerksamkeit. Eine Mediengeschichte der Zerstreuung*. Zürich: diaphanes 2014.
- 47 Siehe etwa Dominic Pettman: *Infinite Distraction. Paying Attention to Social Media*. Cambridge: Polity 2016.
- 48 Walter Benjamin: »Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit« (1936). Zitiert nach Walter Benjamin: *Medienästhetische Schriften*. (mit einem Nachwort von Detlev Schöttker). Frankfurt: Suhrkamp 2002: 351-383, hier 356.
- 49 Siehe dazu etwa die Auseinandersetzung zwischen Tom Gunning und David Bordwell bezüglich der »modernity thesis«; vgl. etwa Tom Gunning: »Early American Film«. In: John Hill, Pamela Church Gibson (Hrsg.): *The Oxford Guide to Film Studies*. Oxford and New York: Oxford University Press 1998: 255-271 und David Bordwell: »La Nouvelle Mission de Feuillade; or, What was Mise en Scène?«. In: *The Velvet Light Trap*, no. 37: 10-29. Siehe auch Miriam Hansen: *Cinema and Experience*. Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno. Berkeley and Los Angeles, CA: University of California Press 2012.
- 50 Niklas Luhmann: *Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie*. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1984: 640.
- 51 Siehe dazu beispielsweise die Beiträge in Kay Kirchmann, Jens Ruchatz (Hrsg.): *Medienreflexion im Film: Ein Handbuch*. Bielefeld: transcript 2014.
- 52 Jonathan Crary: *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Cambridge, MA and London: The MIT Press 1999: 199.
- 53 Joachim Paech: »Was ist ein kinematographisches Bewegungsbild?«. In: Thomas Koebner, Thomas Meder (Hrsg.): *Bildtheorie und Film*. München: edition text + kritik 2006: 92-107.
- 54 Ähnliches hat auch Siegfried Zielinski, daran sei hier erinnert, mit Bezug auf die spezifisch kulturell-institutionellen Formen von Film und Fernsehen konstatiert; vgl. Zielinski: *Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1989.
- 55 Siehe etwa Tristan Thielmann: »Statt einer Einleitung: Eine Mediengeschichte des Displays« (leider etwas zu technikfixiert und versessen auf eine Logik der »Erstheit«) und Erkki Huhtamo: »Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen«. Beide in: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 6, Heft 2, 2006: 13-30 und 31-64.
- 56 Vgl. Kapitel 1.2.1
- 57 Siehe hierzu etwa Vanessa R. Schwartz, Leo Charney (Hrsg.): *Cinema and the Invention of Modern Life*. Berkeley, CA: University of California Press und David Desser, Garth S. Jowett (Hrsg.): *Hollywood Goes Shopping*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press 2000.
- 58 Zu diesem Komplex von Militär und Medien siehe vor allem die beiden kanonischen Werke von Paul Virilio: *Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung*. Frankfurt/Main: Fischer 1991 sowie *Krieg und Fernsehen*. München: Hanser 1993. Vgl. auch die aktuelle Anthologie Haidee Wasson, Lee Grieverson (Hrsg.): *Cinema's Military Industrial Complex*. Oakland, CA: University of California Press 2018.
- 59 Gilles Deleuze: »Über Das Bewegungs-Bild«. In: ders.: *Unterhandlungen. 1972-1990*. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1993: 80f. (erstmalig 1983).
- 60 Zum historischen Hintergrund und kulturellen Zusammenhang dieser Gruppe siehe Emily J. Levine: *Dreamland of Humanists. Warburg, Cassirer, Panofsky, and the Hamburg School*. Chicago, IL: University of Chicago Press 2013.
- 61 Ernst Cassirer: *Philosophie der symbolischen Formen* 3 Bde. 1. Auflage: Bruno Cassirer, Berlin, 1923-1929. Nachdruck: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 1964.
- 62 Birgit Recki: Cassirer. Stuttgart: Reclam 2013: 32.
- 63 Ernst Cassirer: »Das Symbolproblem im System der Philosophie« [1927]. In: ders.: *Schriften zur Philosophie der symbolischen Formen*. Hamburg: Felix Meiner 2009: 93-122, hier 100-102.
- 64 Ernst Cassirer: »Mythischer, ästhetischer und theoretischer Raum« [1930]. In: ders.: *Schriften zur Philosophie der symbolischen Formen*. Hamburg: Felix Meiner 2009: 169-190.
- 65 Erwin Panofsky: »Die Perspektive als »symbolische Form««. [1924] In: ders.: *Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft*. Berlin: Volker Spiess 1992: 99-167.