

WÖRTERBUCH KINEMATOGRAPHISCHER OBJEKTE

Herausgegeben von Marius Böttcher, Dennis Göttel,
Friederike Horstmann, Jan Philip Müller, Volker Pantenburg,
Linda Waack, Regina Wuzella

1. DRUCKFAHNE

August Verlag

Diese Publikation ist im Rahmen des ProExzellenz Junior-Fellow-Programms des Internationalen Kollegs für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie der Bauhaus-Universität Weimar entstanden und wurde mit Mitteln des Freistaates Thüringen und des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert.

SCHRIFTEN DES
INTERNATIONALEN KOLLEGS
FÜR KULTURTECHNIKFORSCHUNG UND
MEDIENPHILOSOPHIE

Band 20

Eine Liste der bisher erschienenen Bände findet sich unter
www.ikkm-weimar.de/schriften

K > M
INTERNATIONALES KOLLEG
FÜR KULTURTECHNIKFORSCHUNG UND MEDIENPHILOSOPHIE

Freistaat
Thüringen 

GEFÖRDERT VOM
 Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

INHALT

I. Vorwort der Herausgeberinnen und Herausgeber 9

II. Kinematografische Objekte A–Z 13

Abfluss	13	Flatline	50
Architekturmodell	14	Flipper	52
Atombombe	16	Freak Show	55
Auge	19	Gefäß	57
Automobil	21	Geld	58
Ball	23	Geste, filmische	60
Beweisstück	25	Goof	62
Blut	26	Haar	64
Brücke	26	Hand	65
Close-Up	28	Haut	67
Diskokugel	30	Irisblende	68
Dreck	32	Jalousie	70
Empire State Building	34	Kamera	72
Explosion	35	Kamerastativ	73
Fadenkreuz	36	Kaugummi	75
Fahrstuhl	38	Knall	77
Farbe	40	Koffer	79
Fass	41	Krake	81
Fassade	42	Kühlschrank	82
Fenster	44	Leiche	85
Fernsehapparat	45	Leinwand	85
Filmblut	48	Leuchtturm	87
Filmstreifen	50	Licht	88

Verbreitung im amerikanischen und japanischen Kino der 1950er und 1960er Jahre gefunden hat, bringt die Handlungsmacht der Atombombe dadurch zum Ausdruck, dass sie diese durch lebendige Wesen substituiert, welche mit ihr nicht mehr nur auf metonymische, sondern auch auf metaphorische Weise assoziiert sind (Sontag 2004: 44). Dabei handelt es sich um humane, animalische und extraterrestrische Monstren, die durch Atomdetonationen paradoxerweise sowohl vernichtet als auch hervorgerufen werden, wobei sich die Verursachung der Deformationen durch die von den Explosionen freigesetzte Radioaktivität als fantastische Übersteigerung jener genetischen Mutationen deuten lässt, die diese Strahlung tatsächlich bewirken kann (Evans 1998: 78).

Zu Symbolen der Atombombe werden diese Kreaturen durch eine Reihe analoger Eigenschaften, zu denen vor allem ihre enorme Größe, ihre psychologische, biologische und physikalische Fremdartigkeit sowie ihre mechanische, thermische, optische und radioaktive Destruktivität zählen.

Auch greifen die Monstren stets Großstädte an, wo sie sich mit Militärs und Wissenschaftlern Kämpfe liefern, die bisweilen explizit als ‚Krieg‘ bezeichnet werden. Einer Strategie der Verlebendigung können sich schließlich auch jene Filme bedienen, in denen Atombomben unmittelbar in Erscheinung treten. Sind nämlich bereits die Bomben des B-52 Flugzeugs von DR. STRANGELOVE mit diversen Aufschriften versehen, die u.a. zur ironischen Sexualisierung der Atombombe beitragen, welche den gesamten Film durchzieht, so ergänzen diejenigen des Raumschiffs aus DARK STAR solche schriftlichen um mündliche Mitteilungen. Dabei lässt sich die Bombe Nr. 20 sogar in philosophisch-theologische Gespräche verwickeln, die sie jedoch nur vorübergehend von der Explosion abhalten, um diese letztlich zu legitimieren.

Diese Verselbstständigung der Technik schlägt sich auch in der visuellen Inszenierung der Bomben nieder, die nicht selten aufgrund ihrer Größe und einer Präsentation aus der Untersicht be-

drohlich wirken. Während die Folgen eines nuklearen Krieges in der Regel als katastrophal erscheinen und dabei u.a. den Ausbruch sozialer Barbarei, den Rückfall auf eine primitive technische Entwicklungsstufe und selbst die Auslöschung der gesamten Menschheit einschließen, können einige Filme der Atombombe auch positive Seiten abgewinnen, zu denen beispielsweise die Abwehr von Gefahren aus dem All gehört. Eine dritte, vermittelnde Position besteht in der apokalyptischen Deutung des atomaren Weltkrieges als einer umfassenden Erneuerung der menschlichen Gattung.

Lars Nowak

Literatur: EVANS, Joyce: *Celluloid Mushroom Clouds. Hollywood and the Atomic Bomb*, Boulder: Westview Press 1998. SONTAG, Susan: „The Imagination of Disaster“, in: Sean Redmond (Hg.): *Liquid Metal. The Science Fiction Film Reader*, London u.a.: Wallflower 2004, S. 40–47.

Auge – Das menschliche Auge ist ein Masterplayer des filmischen Mediums und ein zentrales Motiv der Filmgeschichte. Es ist Austragungsort des im Kino am stärksten angesprochenen Sinns und

zugleich Grundbedingung alles Cineastischen. Auf metaphorischer Ebene fungiert der Film selbst häufig als Auge, das in die Welt blickt; die Netzhaut wird mit der Leinwand analogisiert. Über das Auge werden die Positionen des Regisseurs, des Kameramanns oder der Kamerafrau plus technisches Kameraauge, der Figuren auf der Leinwand und der Zuschauenden im dunklen Kinosaal miteinander verbunden und in ein vielschichtiges spannungsgeladenes Beziehungsgeflecht gesetzt. Durch die Wahrnehmungsoperationen des aktiven Blickens, Angeblickt-Werdens („to-be-looked-at-ness“) oder Zusehens aus der Distanz ist das Auge als Agent in nahezu alle Funktionen des Leinwandgeschehens und der Filmrezeption verwickelt. Ohne den Augensinn wären die psychoanalytisch geprägten Theodramen der Schaulust, der Identifikation, des Idealisierens, des Fetischismus, des Voyeurismus, des Narzissmus, der Skopophilie, des Begehrens, der Subjektbildung undenkbar. Die feministische Filmtheorie hat seit den 1970er Jahren die

unterschiedlichen Blickrichtungen und Blickregime und deren ideologische und geschlechterspezifische Codierung untersucht und – in Anlehnung an Jean-Louis Baudry – an Aufbau und Funktionsweise des kinematografischen Apparats festgemacht. Als Reaktion auf eine starre binäre geschlechtliche Aufladung der Blicke und die Macht des männlichen Blicks, von Laura Mulvey in „Visual Pleasure and Narrative Cinema“ von 1975 in die Unterscheidung von *look* und *gaze* gegossen, wurden immer beweglichere Rezeptionskonzepte auch kritisch-subversiver Filmproduktionen eingefordert (u.a. von E. Ann Kaplan und Mary Ann Doane). Diese übersteigen duale heteronormative Grundmuster, so z.B. das Theorem der queeren Cross-Gender-Identifikation (Carol Clover).

Das Auge geriet zudem als Motiv ins Blickfeld des Films: als voyeuristisches multipliziertes Facettenauge, das dem Tanz der falschen Maria beiwohnt (METROPOLIS, 1927), in der von einigen Zuschauenden gefürchteten, jedoch immer wieder aufgesuchten

Szene eines vor laufender Kamera zerschnittenen Auges (UN CHIEN ANDALOU, 1929), im Rahmen eines panoptisch-skopophilen Modells und einer Fernrohrparabel auf das Kino selbst (REAR WINDOW, 1954), als gigantische tränenbenetzte Netzhaut (FANTASTIC VOYAGE, 1966), als Horrorelement in Form von multiplen leuchtenden Kinderaugen (THE VILLAGE OF THE DAMNED, 1960), als Gegenstand einer italienischen Einstellung, die das Augenpaar *en detail* im **↑Close-Up** einfängt (C'ERA UNA VOLTA IL WEST, 1968), als weit aufgerissenes, im Bildkader isoliertes Auge in Todesangst (THE TEXAS CHAIN SAW MASSACRE, 1974), als Momentum des Todes (PSYCHO, 1960), als letztes Bild auf der Netzhaut Ermordeter (PEEPING TOM, 1960; STRANGE DAYS, 1995). Dabei wurde das Auge mit je variierender epistemischer Signifikanz aufgeladen. Beispielsweise können intensive Augenblicke Emotionalität, Liebe, Gefühlstiefe und Leidenschaft signifizieren, bebrillte weibliche Augenpaare zeigen dagegen Frauen an, die sich des männlichen Blicks bemächtigen (VERTIGO, 1958; EYES

WIDE SHUT, 1999). Durch Auf- und Absetzen der Sehhilfe-Brille ist ein Wechsel zwischen der Rolle der sehenden, handelnden und der begehrten Frau möglich.

Julia Barbara Köhne

Literatur: CRARY, Jonathan: *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle and Modern Culture*, Cambridge, MA u.a.: MIT Press 2000. MULVEY, Laura: „Visual Pleasure and Narrative Cinema“, in: *Screen* 16, 3 (Herbst 1975), S. 6–18. INGS, Simon: *The Eye: A Natural History*, London: Bloomsbury Publishing 2007. WILLIAMS, Linda: „When the Woman Looks“, in: Mary Ann Doane, Patricia Mellencamp, Linda Williams (Hg.): *Re-Vision. Essays in Feminist Criticism*, Frederick: University Publications of America 1984, S. 83–99. ŽIŽEK, Slavoj: *Ein Triumph des Blicks über das Auge. Psychoanalyse bei Alfred Hitchcock*, Wien: Turia & Kant 1992.

Automobil – Das Automobil ist im Kino weit mehr als Unterhaltungselektronik auf Rädern: Wir kennen es aus Gangster- und Agentenfilmen (James Bond-Filme; TOUCHEZ PAS AU GRISBI, 1954) als Fetisch – inszeniert als Objekt der Bewunderung, als exteriorisierte Maskulinität und „Projektion des Ego“ (Barthes 1963), als photogenes Objekt mithin, das nicht nur sich selbst, sondern auch seinen Besitzer oder Fahrer in Szene setzt. Drüber hinaus ist das Automobil bestimmt

durch Mobilität und Geschwindigkeit. Der Film nützt seine Fähigkeit, als Virilio'sche Sehmaschine zu fungieren, eine weitere visuelle Wirklichkeit zu erschaffen, eine bewegte, beschleunigte Bildwelt, die dadurch entsteht, dass die Kamera selbst im Auto oder in Bewegung ist und somit die Umgebung in der Funktionalität des Automobils als „Zoomscape“ (Schwarzer 2004) erscheinen lässt (**↑Zoom**). Die an der modernen Stadtarchitektur entwickelte These geht davon aus, dass aus der beschleunigten Durchquerung der (filmischen) Landschaft ein Großteil des ästhetischen Reizes resultiert, auch und gerade, wenn Landschaften in ihrer Quersumme präsentiert werden (TWO-LANE BLACKTOP, 1971), da die maschinelle Mobilisierung des Sehens sich nicht getrennt von einer parallelen Mobilisierung des Sichtbaren betrachten lässt.

So ist das Auto nicht nur als ein Fortbewegungs-, sondern auch als ein Transport- und Kommunikationsmittel inszeniert, als ein Vehikel für etwas anderes (**↑Gefäß**, **↑Koffer**). Transportmittel aber

Literatur: FAHLE, Oliver; ENGELL, Lorenz (Hg.): *Philosophie des Fernsehens*, München: Fink 2005. HARTLEY, John: *Uses of Television*, New York: Routledge 1999. SPIGEL, Lynn: *Make Room for TV. Television and the Family Ideal in Postwar America*, Chicago: University of Chicago Press 1992.

Filmblut – Filmhistorisch betrachtet ist Blut ein ‚ganz besonderer Saft‘ mit hoher Signalwirkung und großer ikonografischer und semiotischer Spannweite. In den diegetischen Welten des Spiel- und Dokumentarfilms hört er nicht auf zu fließen – in sich stets transformierenden und einander zitierenden cineastischen Ausgestaltungen. Film ist *das* Medium zur Visualisierung von Blut, das dabei zwischen Metapher und physischer Realität oszilliert: Blut im Film, als Zeichen mit Zeigefunktion, verweist direkt auf die außerfilmische Realität und die Versehrbarkeit von Körpern aus Fleisch und Blut. Als ‚Realitätsmaschine‘ soll es durch eine möglichst authentische Darstellung, aber über den Umweg des Fakes, Echtheit und Wirklichkeit bedeuten. Kaum eine andere (Körper-)Flüssigkeit wurde in der Kinogeschichte so häufig und

fantasievoll in Szene gesetzt wie Blut: Es kann austreten, tropfen, pladdern, fließen, fontänen- oder duschartig spritzen, gerinnen, erstarren oder gefrieren. Der Grund für die vielfältigen filmdramaturgischen Repräsentationen dieses polysemantischen kulturellen Sighs – in allen Rotschattierungen und Fließarten – ist nicht nur seine spektakuläre ↑**Farbe**, sondern auch seine symbolische Beweglichkeit und narrative Ambiguität. (Die Berliner Firma *Kryolan – Professional Make-Up* befasst sich seit Jahrzehnten mit der Herstellung von seit Langem auch international eingesetztem Simulierblut, Theater-, Zauber- und Filmblut, mit Blutkissen, -paste, -puder sowie Wundenfüllern für Spezialeffekte.) So kann der ‚Fluss des Lebens‘ sowohl dessen Anfang als auch Ende markieren, er kann im Kampf vergossen werden, den Körper pathologisieren, sakral aufladen, ihn horrorifizieren oder sexualisieren. Eine symbolische Regel besagt: Solange sich das Blut im Körper in pulsierender Kreislaufbewegung befindet, wird es als Zeuge für die Kontinuität von Leben eingesetzt (Ge-

sichtsblässe oder Ohnmacht dagegen zeugen von Blutarmut oder Minderdurchblutung des Gehirns). Im Fall von Krankheit, medizinischen Eingriffen oder gewaltsamen Attacken zeigt das Blut Bedrohung, Risiko, Gefahr an – außerhalb des Körpers steht es für dessen entschwindendes Leben (↑**Leiche**).

In einer Phänomenologie des Bluts im Film dürften folgende Topoi und Beispiele nicht fehlen: Krankheit, Ansteckung, Syphilis, Aids (BÖSES BLUT. MYTHEN UND WIRKUNGSGESCHICHTE DER SYPHILIS, 1993/4), Blutsbruderschaft und artifizielle Familiarität (WINNETOU, 1963ff.), Blutrache (THE GODFATHER, 1972ff.), Sexualität, Menstruation und Trauma (CARRIE, 1976), Kampf und Heldentum (LA REINE MARGOT, 1994), Sinnlichkeit und pathologische Herzensangelegenheiten (LA PIANISTE, 2001), Religiosität, Märtyrertum und Kreuzigung (THE PASSION OF THE CHRIST, 2003), Stigmatisierung (STIGMATA, 1999), asiatische Kampfkunst und Blutspuren (LADY SNOWBLOOD, 1973; KILL BILL, 2003/4), Vampirisches (BRAM STOKER'S DRACULA, 1992;

THE HUNGER, 1983; TROUBLE EVERY DAY, 2001), Familienhorror (THE SHINING, 1980), Wundästhetik (RABID, 1977; SHIVERS, 1975), schwarzes Blut (NIGHT OF THE LIVING DEAD, 1968), Architektur von Blutbildern (SEVEN, 1995) und künstliches Weglassen des Bluts (SPIDERMAN 2, 2004). Die Codierung des Bluts verläuft widersprüchlich, wie sich in der Bewertung von weiblichem gleich ‚schmutzigem‘, ‚unreinem‘ Blut und männlichem gleich Märtyrer- und Heldenblut zeigt. Die abendländischen Versuche, die Sterblichkeit des Menschen zu transzendieren und somit auch von seinem Blut zu abstrahieren, schlugen historisch immerwieder in Fleischverletzungen um. Cineastische Hochzeiten des Filmbluts, in denen seine Materialität, sein Objekt- oder auch Subjektcharakter zelebriert wird, sind Kriminal-, Kriegs-, Vampir-, Horror- oder Splatterfilme. In ihnen wird die „organische Emulsion“ (Carl Heinrich Rösch zit. v. Arthur Schopenhauer, *Die Welt als Wille und Vorstellung*) gewaltsam ausge- trieben – in Blutorgien und Blut- räuschen.

Julia Barbara Köhne

Literatur: BRADBURNE, James M. (Hg.): *Blut. Kunst, Macht, Politik, Pathologie*, Katalog zur Ausstellung in Frankfurt a.M., München u.a.: Prestl 2001. KÖHNE, Julia; KUSCHKE, Ralph; METELING, Arno (Hg.): *Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm*, Berlin: Bertz-Fischer 2005. LAUPER, Anja (Hg.): *Transfusionen. Blutbilder und Biopolitik in der Neuzeit*, Zürich u.a.: diaphanes 2005. NÖSSLER, Regina; FLOCKE, Petra (Hg.): *Blut (=konkursbuch Nr. 33)*, Tübingen: Claudia Gehrke 1997.

Filmstreifen – Als Objekt der Übersetzung nimmt die Physis des Filmstreifens das Licht durch die Apparatur der Kamera auf, um eine akkurate Anreihung von Einzelbildern in meist 1/24-sekündigen Abständen in zunächst materieller Unsichtbarkeit auf **↑Zelluloid** zu fixieren. Durch die chemische Verstärkung verschiedenster Entwicklungsprozesse zum sichtbaren Negativ und später Positiv wieder in semi-transparente Sichtbarkeit übersetzt und mit einer zusätzlichen Lichtton-Spur nebst Bildfenster (**↑Fenster**, **↑Maske**) auditiv ergänzt, kann der Filmstreifen mit Hilfe der **↑Perforation** durch den **↑Projektor** bewegt und auf die **↑Leinwand** projiziert werden. Als mechanische Operation durch Kontinuität und Unterbrechung bestimmt, werden die Einzelbilder durch das Malte-

serkreuz intermittierend rhythmisiert und so für das **↑Auge** in scheinbar kontinuierliche Laufbilder verwandelt. Die Eigengesetzlichkeiten des Filmstreifens werden während der Projektion dabei meist nur durch subtil ins Material eingeprägte Handlungsanweisungen (**↑Überblendzeichen**), Störungen und Materialschäden (**↑Dreck**) oder im Experimentalfilm durch exzessive Eingriffe in die Materialität des Streifens selbst sichtbar. In wiederholter Selbstreflexivität auch als Requisit und kinematografisches Objekt im Film eingesetzt und bisweilen nostalgisch verklärt, behauptet sich der Filmstreifen heute trotz oder wegen seiner Verdrängung durch digitale Aufzeichnungs- und Vorführungstechniken.

Marius Böttcher

Literatur: DEAN, Tacita: *Film*, hg. von Nicolas Cullinan, London: Tate 2011. JUTZ, Gabriele: *Cinéma brut. Eine alternative Genealogie der Filmavantgarde*, Wien: Springer 2010.

Flatline – Die Flatline ist eine physiologische Audiovision: Zuerst gibt die Apparatur in regel-

mäßigen Abständen einzelne Tonsignale von sich, doch dann kippen sie in einen kontinuierlichen Sinuston um (**↑Ton**). An Stelle eines Graphen wiederkehrender Ausschläge zieht sich nun eine gerade, horizontale Linie über den Schirm: die Flatline. Jemand ist gerade gestorben. Oder doch noch nicht endgültig; hektisch werden dann Wiederbelebungsmaßnahmen eingeleitet, die, wenn sie erfolgreich sind, im erlösenden, sich wiederholenden Piepsen der Maschine gipfeln.

Wie Tod und Sterben überhaupt im Film sichtbar und hörbar werden können, ist ein Problem. Umso prekärer wird dieses Problem, als 1968 mit dem Gehirntod ein Todeskriterium eingeführt wird, das sich den menschlichen Sinnen vollständig entzieht (Combs 2006). Seitdem bilden Elektroenzephalografen (EEG) und Elektrokardiografen (EKG) sehr übliche audiovisuelle Milieus des Todes. Wenn im Kino menschliche Körper mit solchen Geräten technisch-organische Hybride bilden, dann wird an der Flatline zwischen Leben und Tod oft auch noch allgemeiner das Ei-

gene und das Andere von Menschen verhandelt und ausgetauscht.

2001: A SPACE ODYSSEY (1968) erzählt von Anfang und Ende der Menschheitsgeschichte. Unterwegs und fast nebenbei wird dort gezeigt, wie drei Astronauten während ihres Reisetiefschlafs, der von einer künstlichen Intelligenz namens HAL 9000 an Bord ihres Raumschiffs reguliert wird, ums Leben kommen. Weil sie dabei in die Schnittstelle von Mensch und Maschine vollständig eingehüllt sind, ihr Leben also gerade nur in diesem kybernetischen System besteht, kann allerdings, wenn der Kontrollmonitor ihrer organischen Funktionen auf eine Flatline einschwenkt, kaum von einer Mordtat HALs gesprochen werden. Der Mord findet quasi nur auf dem Bildschirm statt (Böhme 2001).

Dem Rettungsanitäter Frank Pierce lassen in BRINGING OUT THE DEAD (1999) geisterhafte Erscheinungen und Stimmen der Toten, die er nicht retten konnte, keine Ruhe. Mr. Burke – ein Mann, den Pierce reanimiert hatte – liegt im Koma auf der Intensiv-