

ZWISCHEN RAUBTIER UND CHAMÄLEON

Das Schicksal der Filmwissenschaft*



Die Chamäleon. (Hornu pindis, 4.)

Das Vorhaben, die Zukunft dieser meiner Disziplin zu diskutieren, erzeugt sofort das alte Problem jeden Perspektivismus, wie er von Nietzsche ins Spiel gebracht wurde: Von wo aus kann man denn überhaupt die eigene Praxis beobachten und sich selbst zum Zuschauer eines Geschehens machen, in das man als Akteur auf der Bühne selbst verwickelt ist? Kann man sein eigener Wissenschaften und Künste überlebender Prophet sein? Das Schicksal durch prophetische Erzählung auf die Probe zu stellen, ruft die

Tragödien und deren Beziehung zu fatalen Handlungen und tödlichen Enden in Erinnerung. Vor dem Wind eines zukünftigen Schicksals zu segeln, erinnert aber auch an Benjamins Engel der Geschichte: Es ist der Sturm, der aus der Vergangenheit weht, der den Angelus Novus vor sich hertreibt – rückwärts schauend in die Zukunft. Für Benjamin ist dies das Bild des Fortschritts, und so kann man sich fragen, ob es ein probates Verfahren sein kann, die Zukunft aus den Zeichen der Vergangenheit herauszulesen.

Über das Schicksal zu sprechen, heißt in Begriffen von Leben und Tod zu reden. Über das zukünftige Schicksal meiner Disziplin zu sprechen, enthält also das Versprechen, die entscheidende, tödliche Frage zu stellen, ob sie überhaupt eine und wenn ja welche Zukunft hat. Der Diskurs über das Ende ist ja ein wiederholter, der dennoch nie ans Ende kommt. Hegel hat gleich zwei Enden verkündet, auch wenn er vor allem berühmt für die Proklamation des Endes der Kunst in der Philosophie geworden ist. Eine frühere Version dieses Topos formulierte anonym *Das älteste Systemprogramm des deutschen Idealismus* (1796 oder 1797), das in Hegels Handschrift überliefert ist, aber möglicherweise nicht wirklich aus seiner Hand stammt: «Die Poesie bekommt dadurch eine höhere Würde, sie wird am

* Die englische, längere Originalfassung dieses Textes wurde für eine Konferenz der University of Chicago geschrieben, die unter dem Titel *The Fate of Disciplines* sich mit der Situation und Zukunft der einzelnen Geisteswissenschaften befasste. Die Filmwissenschaft, zu der Tom Gunning und ich Stellung beziehen sollten, wurde dabei konfrontiert mit der Altphilologie unter der übergreifenden Frage danach, wie es um Fächer bestellt sei, deren Gegenstände entweder ganz jung oder bereits tot sind.

Ende wieder, was sie am Anfang war – Lehrerin der Menschheit; denn es gibt keine Philosophie, keine Geschichte mehr, die Dichtkunst allein wird alle übrigen Wissenschaften und Künste überleben.»¹ Die Verschränkung von Philosophie und Kunst als tödliche Widersacher, die eifersüchtig das Ende des jeweils anderen sein wollen, kann man durchaus als Modell nehmen, das dem Diskurs über das Schicksal der Disziplinen zugrunde liegt.

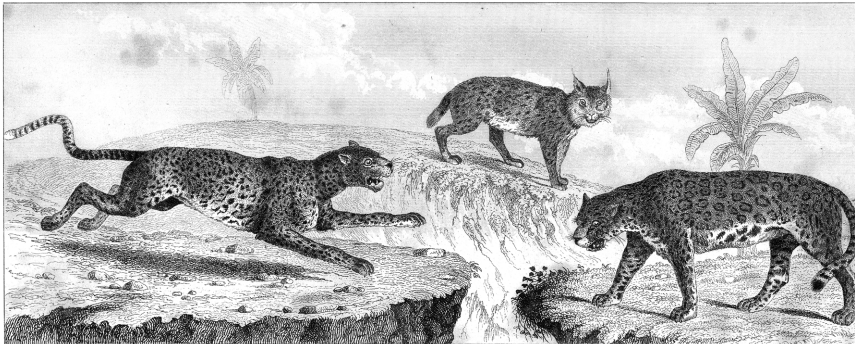
Das Schicksal der Filmwissenschaft wird meistens an das Schicksal bzw. Ende ihres Gegenstandes gebunden und damit abhängig von der Definition dessen, was man unter Film versteht. Die tödliche Prognose vom Ende der Filmwissenschaft basiert auf der Diagnose, dass sie ihren Gegenstand verloren habe, insofern ihr der Gegenstand <Film> im Zuge der digitalen Transformationen des fotografischen Apparats abhanden gekommen sei. Dieser These nach ist der Wandel, der die Disziplin gekillt hat, ein technologischer – das Kino als institutionelles Habitat des Films eine Geisterstadt zwischen Hollywood und Silicon Valley. Dieselbe Geschichte wird hier nicht zum ersten Mal erzählt, sie lag schon der Erzählung vom Fernsehen als Auftragskiller des Kinos zugrunde. Die Geschichte des Gegenstands einer Disziplin zu erzählen als unvermeidlicher schrittweiser Fortgang von einer Technologie zur nächsten ist als Masternarrativ darauf aus, alle anderen Erzählungen auszusparen. Die explanative Geschichte über die Zukunft der Filmwissenschaft ist keine über Raubtiere, sondern erzählt von den Fähigkeiten des Chamäleons zu überleben, indem es seine Oberfläche permanent ändert – und zwar durch die Illusion im reinen Erscheinen, also im Ästhetischen.

Mein Argument erfolgt in zwei Schritten. Der erste fordert die Finalität jener Erzählungen heraus, die fixiert sind auf <visuelle Medien> als Effekte einer verdrängenden und gefräßigen Technologie. Der zweite nimmt seinen Weg über eine Figur <rettender Kritik> von Film als Illusionsästhetik als seines Vermächtnisses und Verfahrens, die zwischen den Medien transferiert und getauscht wird.

Um ein mögliches Zukunftsbild zu entwerfen, bedarf es zuerst der Versicherung der Grenzen des gegenwärtigen Status. Man könnte vermuten, dass die Filmwissenschaft eine Kreuzung all jener Strategien und Methoden darstellt, die sich zwischen dem Sagbaren und dem Sichtbaren bewegen. Als das Kino auftauchte, wurde es zunächst als ein Medium verstanden, dass eine Brücke schlagen sollte von den restriktiven Codes der vielen Einzelsprachen zu einer Universal-sprache der Bilder. Anstatt in einzelne Sprachgemeinschaften eingebunden zu sein, versprach die mimetische Darstellung des Kinos die große Umarmung einer weltweiten Familie der Menschheit. Das Sehen hielt man für eine unvermittelte Macht und seine Technologie für nicht mehr als seine Prothese. Während des letzten Jahrhunderts hat sich der Film zum <Kino> entwickelt, zu einem Dispositiv, das unsere Art und Weise über Film zu sprechen und zu denken arrangiert. Das Dispositiv Kino ist definiert durch seinen technologischen Apparat, durch seine Art des in Erscheinung Tretens und dadurch, dass es Teil unserer Konversationen geworden ist und unserer Weise, die Welt zu betrachten. Man kann daraus fol-

¹ Anonymus (zugeschrieben: Hegel, Hölderlin, Schlegel), Das älteste Systemprogramm des deutschen Idealismus. 1796 oder 1797, in: Georg Wilhelm Friedrich Hegel, Werke 1, Frankfurt/M. 1971, 234–236.

gern, dass das Kino-Dispositiv mit all seinen institutionellen Codes der Produktion und Rezeption seinen architektonischen Anordnungen, seines Zeitmanagements durch Anfangszeiten und genormten Längen (überlang, mittel, kurz etc.) und seiner Affektmodulierung als Biomacht, die uns schreien, weinen und lachen lässt, ebenso sehr den wissenschaftlichen Diskurs wie den des Alltagsgeredes über Film bestimmt. Das Kino-Dispositiv ist mit Diskursen verwoben im Foucaultschen Sinn: Dispositiv ist «ein entschieden heterogenes Ensemble, das Diskurse, Institutionen, architektonische Einrichtungen, reglementierende Entscheidungen, Gesetze, administrative Maßnahmen, wissenschaftliche Aussagen, philosophische, moralische oder philanthropische Lehrsätze, kurz: Gesagtes ebensowohl wie Ungesagtes umfasst. Soweit die Elemente des Dispositivs. Das Dispositiv ist das Netz, das zwischen diesen Elementen geknüpft ist».² Wenn man das Kino als Dispositiv betrachtet, dann ist die Illusionsbildung als eine seiner Praktiken und Regeln in denjenigen Diskursen persistent, in denen das Netz an Verknüpfungen über die historischen Änderungen einzelner Komponenten hindurch fortgesponnen wird. Illusionsbildung als diskursive Praxis des Dispositivs wird dann auch in anderen medialen Techniken fortsetzbar und stellt damit die historische Abfolge <alter> und <neuer> Medien in einen anderen narrativen Rahmen, zum Beispiel den ästhetischer Erfahrungen.³ In diesem Sinne hat Raymond Bellour gefolgert, dass auch der Computer einen Bild-Diskurs generiert, den man immer noch als «Kinematographie» bezeichnen könnte und zwar «unter der Bedingung, daß man die Kraft der Stimme wie die Physis der Wörter in das graphem eingehen lässt, und ins kinema sowohl die Berührung der Hand als auch alle Arten der Zeit».⁴



I. Die Rolle der Technologie

Argumente zu den Neuen Medien können grob auf zwei groß angelegte Kisten verteilt werden. Beide enthalten alle Argumente, die davon ausgehen, dass die Ontologie eines jeden Mediums in seiner spezifischen technischen Hervorbringung begründet ist. Die innere Dynamik der Technologie stammt aus der inhärenten Macht der Technologien, <uns zu sprechen>, wie man das auch von der Sprache sagt – die Sprache, die wir sprechen, spricht uns. Im selben Sinne ist

² Michel Foucault, *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*, Berlin (Merve) 1978, 119 f.

³ Zu den Foucaultschen Ausfaltungen des Diskursbegriffs vgl. Michel Foucault, *Archäologie des Wissens*, Frankfurt/M. (Suhrkamp) 1973.

⁴ Raymond Bellour, *Die Doppel-Helix*, in: Elisabeth von Samsonow, Éric Alliez (Hg.), *Telenoia: Kritik der virtuellen Bilder*, Wien (Turia und Kant) 1999, 79–119, hier 117 [La double hélice (1990), in: *Entre-images 2, Mots, Images*, Paris 1999, 24 ff.].

also die Technik nichts, was außerhalb unser liegt und wir zu meistern oder zu beherrschen versuchen, sondern etwas, das uns tätig werden lässt, das uns performiert und Handlungsaspekte aufweist. Technik schließt die Idee der griechischen *techné* in dem Sinne ein, dass sie nicht nur ein Herstellungswerkzeug für Dinge in der Welt ist, sondern selbst *welterzeugend* im radikalen Sinne von Heideggers Aristoteleslektüre wirkt. Die meisten Theorien zu alten und neuen Medien teilen diese Idee einer performativen Macht der Technik, aber sie unterstreichen ganz unterschiedliche Aspekte und Perspektiven.

Zur selben Zeit, in der Heidegger seine Aristoteleslektüre verarbeitete, bestimmte Ernst Cassirer die innere Verbindung zwischen Form, Technik und Symbol. Den Umschwung deutete er als den von den magischen Praktiken der Wunscherfüllung zu den technischen Konstruktionen von Instrumenten und Maschinen, die nicht nur die Welt erschlossen, sondern sie konstruierten. An die Stelle des Wunsches tritt nun der Wille, an die Stelle der Magie die Blaupause. Mit der Konstruktion von Maschinen ändert sich die Kultur; Technik wird zu seinem Symbol im selben Sinne, in dem Panofsky die Renaissance-Perspektive in seinem berühmten Essay aus den späten Zwanzigern als symbolische und damit kulturelle Form analysierte – ein Essay, der fünfzig Jahre später entscheidend für die Entwicklung der Filmtheorie werden sollte.⁵ Cassirer war einer der ersten, der auf diesen durch und durch technisch mediatisierten Charakter der Kultur verwiesen hat – und zwar im Kontext eines semiotischen Modells, das wie das von Charles W. Peirce ein dreistelliges war: Symbolische Formen sind für Cassirer Medien, in denen nicht einfach der Austausch zwischen dem Ich und der Welt stattfindet, sondern es entstehen Medien, in denen und kraft derer sich erst die «Auseinandersetzung von Ich und Welt» vollzieht.⁶ Nur über Medien kann jene Distanz hergestellt werden, in der «nicht mehr unmittelbar mit den <Dingen>, sondern mit den <Zeichen>, die er sich geschaffen hat, verkehrt» wird.⁷ In Cassirers Theorie der symbolischen Formen sind Medien und Kultur gar nicht voneinander getrennt zu denken, denn es ist die mediatisierte Kultur, aus der die Möglichkeit zur Distanz entsteht, die notwendig ist, um sowohl die epistemischen als auch die ästhetischen Möglichkeiten der Welterschließung zu erzeugen. Die Medien der und nicht nur in der Kultur gewinnen die Schlüsselfunktion der Welterschließung und Weltkonstruktion, insoweit aus ihnen die Weltbilder entstehen, die jeder Kultur zugrunde liegen. In diesem Kontext einer allgemeinen Medientheorie kultureller Kommunikation sind Ausdrucksmedien und epistemische Instrumente nicht einfach getrennt voneinander, sondern hängen zusammen. In den wechselnden Symbolisierungen sind Ausdruck und Begriff ineinander gerückt.

Instrumente und Apparate, technische Geräte und Großtechnologien helfen nicht nur bei der Naturbeherrschung, sie produzieren auch Kultur. Und es ist diese Verbindung, die zum Skandalon der technikfeindlichen Kulturkritik bis heute herhalten muss.

⁵ Erwin Panofsky, Die Perspektive als «symbolische Form», in: Fritz Saxl (Hg.), *Vorträge der Bibliothek Warburg. 1924–1925*, Leipzig, Berlin 1927.

⁶ Ernst Cassirer, Zur Metaphysik der symbolischen Formen, in: John Michael Krois, Oswald Schwemmer (Hg.), *Nachgelassene Manuskripte und Texte*, Bd. 1, Hamburg (Meiner) 1995, 56.

⁷ Ebd., 60.

Was kann man womit und worin vergleichen? Ein vereinnahmender Blick auf Lev Manovich

Es fesselte mich zu sehen, wie Lev Manovich in seiner Studie *The Language of New Media* Film diskutierte, in Bezug auf seine Macht der Illusionsbildung und der Fähigkeit, Realitätseindrücke zu produzieren. Film wird dabei zu einem gewissen Grad zum Modell für eine Bildtradition, die er in den neuen Medien noch immer am Leben sieht. So erscheint es nur konsequent, dass er ein ganzes Kapitel den <illusions> widmet, von denen einige bereits in vorherigen Kapiteln auftauchen.⁸ Warum, so fragt man sich, kehrt Manovich zu einem Begriff zurück, der so zentral für die Filmtheorie war, der aber in dem Moment aufgegeben worden schien, als die Debatten über die neuen Medien nach neuen Begriffen verlangte? In Hintergrund von Manovichs Argument, das kinematografische Modell der Illusion als Ausgangspunkt zu nehmen, lauern zwei Theoreme: das erste ist eine implizite Theorie der Geschichte und das zweite ist eine implizite Theorie der Attraktion.

II. Geschichtlichkeit der Formen und Bedeutungen von Medien

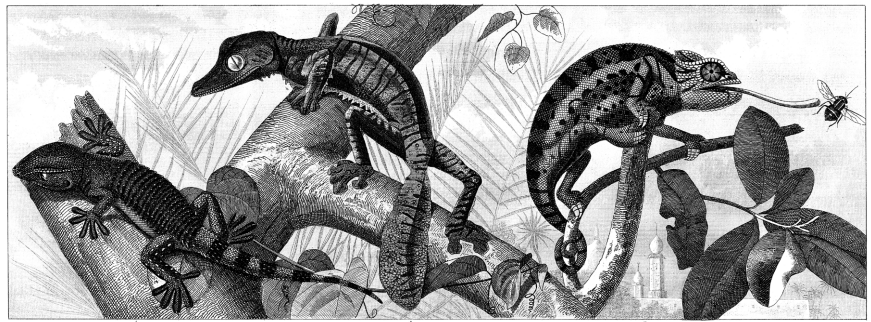
Zur Etablierung des ersten Theorems geht Manovich zurück zu den alten Streitereien über Bilder in der Antike, vor allem zu den notorischen Kämpfen um die Ähnlichkeit, wie sie in der Legende gipfelten, in der derjenige Maler als der beste anzusehen sei, der sogar seinen menschlichen Herausforderer, der so stolz darauf war, die Vögel mit seinen gemalten Trauben getäuscht zu haben, mit dem Bild eines Vorhangs täuschen konnte, hinter dem der lustige Vogel das Bild vermutete, das seinen Trauben den Rang streitig machen wollte. Letztlich sollte es darum gehen zu behaupten, dass das Beste, was die Malerei zustande bringen könnte, die Herstellung absoluter Ähnlichkeit sei, die in der Schaffung der Illusion physischer Wirklichkeit und Präsenz gipfelte. Manovich behauptet, dass dieses Modell von illusionierender Simulation sich bis heute durch die Geschichte hindurch erhalten habe. In einer ironischen Wende konstatiert er, dass wir es hierbei weniger mit einem historischen Wechsel in der Sichtweise zu tun haben als vielmehr mit einer Umkehrung der Zeit. Eines seiner Beispiele ist Spielbergs *Jurassic Park* – ein Film, der in der Tat die Zukunft einer generischen Wiederkehr vergangener Welten zeigt, die Filme schon immer gerne mit den ihnen zur Verfügung stehenden mechanischen und optischen Effekten zu beschwören trachteten, seit *Gertie the Dinosaur* 1914 ihr erstes Leinwanddebüt gab. In dem Moment, wo die Digitalisierung die Verschmelzung von fotografischen und digitalen Bildern erlaubt, sehen wir nicht mehr die zusammengebastelten Bilder einer versunkenen Welt, die nicht mehr wirklich ist, sondern einer mehr als wirklich erscheinenden Welt, die unsere Zukunft sein könnte. In seinen witzigen Bemerkungen über die Inversion des sowjetischen Revolutionsmodells, die er darin erkennen will, schlägt Manovich vor, «Vertov's notion of the communist decoding of the world» so zu lesen, dass es möglich wird «to recognize the future all around you».⁹

⁸ Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge (MIT Press) 2001.

⁹ Ebd., 203.

Manovichs historische Aufrechnung der alten und neuen Medien findet unter dem Zeichen der Realitätseffekte und illusionistischen Annäherungen an die Ähnlichkeit statt und steht unter dem Motto «je mehr die Dinge sich ändern, desto mehr gleichen sie sich». So nimmt es nicht wunder, dass er seine Bemerkungen über das revolutionäre Geschichtsmodell als ein ästhetisches Artefakt ansieht, das Gegenwart und Zukunft auf derselben Oberfläche verschmelzen lässt. Und es überrascht nicht, dass sich dieses Modell mit Manovichs in einer eigentümlichen Deckung befindet: Eingespannt zwischen ontologischen Argumenten über Medienspezifität und historischen Argumenten über ihr Entstehen und Verschmelzen scheint es schwierig zu sein, nicht zur Beute eines Geschichtsbildes zu werden, das sich einer Art kannibalistischer Selbstverschlingung annähert.

Manovich kommt damit zu dem denkwürdigen Punkt, dass der kinematografische Diskurs sehr viel länger andauert als es die Propheten der neuen Medien vorhergesagt hatten. Damit komme ich zum zweiten Aspekt der Frage, was für Manovich das Kino-Dispositiv so attraktiv macht. Meine Vermutung ist, dass es weniger die empirische Kontinuität als vielmehr die Fähigkeit, die dem Kino als kulturelle Praxis zugeschrieben wurde, vor allem also seine Fähigkeit zu absorbieren, immersive Rezeptionshaltungen zu begünstigen und gerade darin die psychologischen Voraussetzungen zur Unterhaltung einzubringen. Dazu gehört die Annahme, dass im Herzen des von Christian Metz so genannten «Realitätseindrucks» nicht die Illusionsbildung im Sinne epistemischer Täuschung über die Wirklichkeit der Wirklichkeit im Zentrum steht, sondern der Sinn für eine spielerische Absorption in eine fiktionale Welt, die aussieht wie eine mögliche Welt.



III. Die Attraktion der Illusion

Vielleicht kann man ja Manovich als Ausgangspunkt nehmen, von dem aus sich eine neue Lektüre des Problems projizieren lässt. Die Kraft des Kinos zur Illusion wird von Manovich in etwas vereinfachten Begriffen des kognitiven Realismus gefasst, wenn er schreibt, «1. Illusionist images share some features with the represented physical reality» and «2. Share some features with human vision.»¹⁰ Und weiter: «Simulation in new media aims to model realistically how objects and human act, react, move, grow, evolve, think and feel.»¹¹ Sieht man einmal von

¹⁰ Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge (MIT Press) 2001, 181.

¹¹ Ebd., 182.

den spezifischen Problemen des digitalen Bildes ab, dann kommt Manovich damit nahe an die Konzepte der Welthaltigkeit und Welterschließung durch Medien und Artefakte heran. Eine Welt ist, kurz gesagt, nicht nur «a collection of things but an active usage that relates things together, that links them. [...] World is a total environment or surround space.»¹²

IV. Ästhetische Illusion

Das kinematografische Spiel zwischen technologischem Apparat und psychophysiologischer Disposition gestaltet die Bestimmung des genauen Übergangs von der <objektiven> zur <ästhetischen> Illusion schwierig. Diese Verbindung von technisch Produziertem und psycho-physisch Perzipiertem würde ich als die <asthetische> Qualität des Films bezeichnen, die eine Eigenschaft des Films ist, welche seiner Aufteilung in einzelne Objektbereiche wie Genres etc. vorausgeht. Die <asthetische> Dimension des Films ist die Voraussetzung zur Erzeugung der <ästhetischen> Illusion. Das heißt freilich nicht, dass Film unvermeidlich illusionsbildend auf der Ebene des <Ästhetischen> wirken muss; schließlich gibt es genug Filme, die sich ästhetisch reflexiv zu ihrer ästhetischen Basis verhalten oder *vice versa* das ästhetische Moment dem ästhetischen gerade entgegensetzen. Zum Beispiel arbeiten sich viele Experimentalfilme gerade an diesem Dazwischen ab, in dem sie den Zeitfluss experimentell verdichten oder brechen. Aber auch diese experimentell verfahrenen Filme basieren auf der Tatsache, dass Bewegungsbildern ein Moment des Illusionistischen anhaftet. Bewegung in <klassischen> Filmen reicht logisch von Null bis n – von einem einzigen Fotogramm zum Beispiel bis zum fortlaufend additiven Streifen. Oder umgekehrt vom Zeitraffer bis zum Standbild. Aber um das Standbild einzufrieren, müssen wiederum Kader kopiert und für eine bestimmte Zeitspanne aneinandergereiht werden, um in der mechanischen Projektion überhaupt als solche gesehen zu werden – selbst Stillstand ist eine Form der Bewegung. Illusionistisch in dem Sinne, dass es aussieht, als wäre es ein einziges und nicht viele vom Selben in einem Fluss. Die Ästhetik der Illusion ist also keineswegs eine regressive Täuschungs- und Tricktechnik für die unteren Ränge der Massenkunst, sondern sie führt direkt ins Zentrum einer Poetik, die auf die Erfahrung dynamisierter Horizonte von Raum und Zeit führt, zu dem, was Bakhtin <Chronotopoi> genannt hat.

Der Umstand, dass Bewegungsbilder mechanisch produziert sind, hat Henri Bergson zu dem übereilten Schluss geführt, dass auch das Denken, das kinematografisch organisiert wäre, ebenso mechanisch bleiben müsse wie die Apparatur des Kinematografen selbst.¹³ Für Bergson blieb das Kino eine rigide neumodische Apparatur, deren einzige hervorgebrachte Bewegung die des Filmstreifens durch den Projektor ist – in anderen Worten also nichts als eine mechanische Bewegung, die völlig unangemessen wirken musste, die wesentliche Bewegtheit der Welt zu erfassen. In seinen Kinobüchern revidiert Gilles Deleuze erfolgreich diesen Fehlschluss, wenn er darauf hinweist, dass andere Schriften Bergsons, die nicht di-

¹² Michael Heim, *Virtual Realism*, in: Marie-Laure Ryan (Hg.), *Narrative as Virtual Reality*, Baltimore (Johns Hopkins University Press) 2001, 91.

¹³ Henri Bergson, *Schöpferische Entwicklung*, Jena (Eugen Diederichs) 1912, 276.

rekt auf den Kinematografen verweisen, eine weit aussichtsreichere Beschreibung des Filmischen ermöglichen. Bergson kritisierte den Film dafür, dass er lediglich Standbilder produziere, die durch den Projektor illusionistisch belebt würden – also durch eine Bewegung, die nicht aus ihm selbst hervorgeht und damit mechanisch statt selbstbewegt bleiben müsse. Deleuze argumentiert mit Bergson gegen Bergson, dass dieser bereits in *Matière et Mémoire* einen sehr viel komplexeren Begriff von Bewegungsbildern entwickelt habe, die sich für eine präfilmische Theorie des Films fruchtbar machen ließen. Deleuze unterstellt ebenfalls eine Art ästhetischer Korrektur der mechanisch produzierten Illusion, wenn er schreibt: «Ist die Reproduktion der Illusion nicht in gewisser Weise auch ihre Korrektur? Darf man von der Künstlichkeit der Mittel auf die Künstlichkeit der Ergebnisse schließen? Der Film arbeitet mit Phasenbildern, das heißt mit unbeweglichen Schnitten [...] Doch, wie bereits häufig angemerkt, gibt er uns kein Photogramm, sondern ein Durchschnittsbild, dem dann nicht etwa noch Bewegung hinzugefügt oder hinzugezählt würde – Bewegung ist im Gegenteil im Durchschnittsbild unmittelbar gegeben.»¹⁴

Für Deleuze ist das Bewegungssehen der Filmrezeption also eine unmittelbare Gegebenheit, die qua künstlich-mechanischer Mediatisierung sich zurückbiegt in ein reales, empirisch Gegebenes. Der Raum wird durch Bewegung funktional erzeugt, die Kamera (wie der Merleau-Pontysche Körper) öffnet den Raum in der Bewegung und diese Bewegung erzeugt bewegliche, unbestimmte Räume. In dieser Erfahrung eines dynamisch und beweglich geöffneten Raumes korrigiert der Film seine eigenen mechanischen und apparativen *A Prioris* zu reflexiven Welterfahrungen des sich neu erschließenden Raums in der Bewegung. Darin liegt das philosophische Potential des Films, der in diesem Modus immer neue Räume erzeugt und darin immer wieder weltschöpfend ist. So wie die Philosophie ihre Begriffe aus endlosen Abgrenzungen dieser untereinander zu neuen entfaltet, verfährt der Film, der in den Bewegungsbildern etwas Neues freisetzt. Der Film aktualisiert Bewegung, er repräsentiert sie nicht. In diesem Modus der Aktualisierung wird die Aisthesis zur Ästhetik des Films: Die unmittelbar gegebene Bewegung wird zum Bewegungsbild.

V. Conclusio

Was ich zeigen wollte mit diesen durchaus knapp gehaltenen und vorläufig formulierten Bemerkungen ist, dass die Stabilität des Kino-Dispositivs auch in den Diskursen zum ästhetischen Illusionismus des Kinos gründet. Insofern ist dies auch immer noch zentral für die Disziplin der Filmwissenschaft und ihre diskursive Stärke im Kontext neu entstandener Medien. Die Klage darüber, dass die Filmwissenschaft ihres Gegenstandes verlustig gegangen sei mit der Digitalisierung auch der filmischen Bewegungsbilder, trägt meiner Meinung nach nicht von hier bis um die Ecke: Unsere Leichen leben noch, und warum sie dies tun, lässt sich wiederum mit dem Eigensinn der kinematografischen Bewegungsbilder erläutern, seien sie nun mechanisch oder digital in Umlauf gebracht. Abgesehen

¹⁴ Gilles Deleuze, *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*, Frankfurt/M. (Suhrkamp) 1989, 14.

davon mag es aber auch noch viele andere Gründe und Motive dafür geben, dass sich Disziplinen an ihren Rändern auflösen und mit anderen fusionieren – das ist eine Entwicklung, die fast alle Disziplinen erreicht hat und historisch vielleicht auch noch einmal ins Bewusstsein bringt, dass die enge Ausdifferenzierung der Wissenschaften in Einzelfächer keineswegs so alt ist wie sie wahrgenommen wird – viele Disziplinen sind Kinder des neunzehnten Jahrhunderts und dabei, sich völlig umzudefinieren. Was lange Zeit unauffällig als Bindestrich-Konstruktion funktionierte, wird nun als disziplinäre und institutionelle Herausforderung gesehen (vgl. den Triumphzug der Biochemie und Lebenswissenschaft, die Auflösung der Philologien in Linguistik, Sprachgeschichte, Literaturwissenschaft und Area Studies). Aber dabei geht es nicht um den Tod einzelner, sondern um eine generelle Migration von Fachgrenzen und -definitionen. Umso mehr beschäftigt mich, was tatsächlich auf dem Wunderblock der Disziplinen an Gegenstandsbezug erhalten bleibt – und hier wäre meine Antwort für die Filmwissenschaft: das Dispositiv Kino in seinen ästhetischen, epistemischen und ethischen Diskursen zur Illusionsbildung. Selbst unter transdisziplinären Bedingungen sind darunter Phänomene gebündelt, die von den Verfahren der Filmwissenschaft genauer gefasst werden können (z. B. Videokunst in der Kunstgeschichte, oder das Problem Affekt erzeugender Aspekte von Filmen in den experimentellen Settings der Psychologie, Ethnologie, Mikrochirurgie und anderer Disziplinen, die Bewegungsbilder zum Gegenstand haben oder als methodische Instrumente der Wissenserzeugung und -speicherung einsetzen wollen).

Zum Schluss komme ich noch einmal zurück zur Frage des Endes, wie sie eingangs gestellt wurde. Disziplinen können mit ihren Gegenständen aussterben. Das tun sie aber nur, wenn ihre Gegenstände vergessen worden sind. Für die Filmwissenschaft trifft das jedoch nicht zu; im Gegenteil gewinnt man den Eindruck, dass in immer mehr Disziplinen der Film zum Gegenstand wird und damit auch die Filmwissenschaft diskursiv involviert ist. Solange es noch so etwas wie einen Diskurs um das Kino-Dispositiv herum gibt, gibt es auch im wörtlichen Sinne eine Filmwissenschaft als Teil davon. Selbst wenn es keine klassischen Filme mehr gibt, was der Wahrheit ja nicht unbedingt entspricht, wird den Filmwissenschaften noch lange die Kompetenz eigen sein, über Bewegungsbilder zu schreiben – über Bewegungsbilder aller Art, unabhängig von ihrer technischen Herkunft. Deswegen kann die Filmwissenschaft gerade so gut eine eigene bleiben wie mit der Medienwissenschaft oder Bildwissenschaft fusionieren. Erforderlich wird sein, danach zu fragen, was die Analyse von Bewegungsbildern motiviert und wie deren eigentümlichen Status zwischen Evidenz und Illusion zu begegnen ist. Im Kern steht also die Frage, wie sich Aisthesis, Ästhetik und Epistemologie im Bewegungsbild aufeinander beziehen.

