



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Metaphysische Grenzerfahrungen im Post Cinema:
Halbdurchlässige Körper in *Alles steht Kopf* (2015) und *Soul*
(2020)“

verfasst von / submitted by

Christoph Huber, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien 2022 / Vienna 2022

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 066583

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Theater-, Film- und
Medienwissenschaft UG2002

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Lisa Gotto, M.A.

Mitbetreut von / Co-Supervisor:

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	1
1. Cinema: Was ist Kino?.....	7
1.1. Das Bild.....	9
1.1.1 Das analoge bewegte Bild im historischen Überblick.....	12
1.1.2. Cinema of Attractions/Spectacular Cinema.....	15
1.2. Oberflächliche Bilder.....	19
.....	19
1.2.1. Die mechanische Oberflächlichkeit des digitalen Bildes.....	21
1.3. Der Affekt.....	23
1.3.1. Gilles Deleuze's Kino.....	24
1.3.2. Die Affekttheorie: Affektion oder Affekt?.....	25
1.3.3. Affekt im Kino.....	30
1.3.4. Zwischen Bewegungs- und Zeitbild? Das Affektbild.....	33
1.3.5. Optische und akustische Bilder/Kristallbilder.....	36
2. Post Cinema.....	39
2.1. Das digitale Bild.....	43
2.2. Das digitale animierte Bild.....	46
2.3. Exkurs: Post Cinema und COVID-19.....	48
3. Metaphysische Grenzerfahrungen: Alles steht Kopf und Soul.....	49
3.1.1 Inhalt: Soul.....	50
3.1.2 Form: Soul.....	53
3.1.3 Soul: Metaphysische Grenzen in der Introsequenz.....	55
3.1.4. Deleuze und Soul.....	58
3.1.5 Körperbilder.....	59
3.1.6. Soul: Der Ahornsamen und das Kristallbild.....	62
3.2.1 Inhalt: Alles steht Kopf.....	66
3.2.2. Form: Alles steht Kopf.....	69
3.2.3. Abstraktes Denken.....	70
3.2.4. Filmische Oberflächen in Alles steht Kopf.....	73
4. Resume: Postkinematographische Grenzüberletzung.....	77
Quellenverzeichnis.....	80
Literaturquellen.....	80
Internetquellen.....	84
Audiovisuelle Medien.....	86
Abbildungsverzeichnis.....	88
Anhang.....	90
Abstrakt.....	90
Abstract.....	91

Einleitung

Ein Kind sitzt auf dem Rücksitz eines Autos und sieht sich am Handy der Eltern die Animationsfilme *Alles steht Kopf* (2015) und *Soul* (2020) an.

Erlebt dieses Kind Kino? An diesem alltäglichen und unscheinbar wirkenden Szenario lassen sich viele Überlegungen über den aktuellen Stand und über die Zukunft des Kinos aufstellen. Denn im ersten Augenblick wirkt es so, als sei nicht mehr viel übrig von dem Sensationswert, den bewegte Bilder Anfang des 20. Jahrhunderts noch auslösen konnten. Wie wir alle, ist auch das Kind aus diesem Beispiel mit einer Flut an bewegten Bildern aufgewachsen – das Sehen eines Films agiert losgelöst von den strikten Bedingungen, die während der Genese des Kinos noch herrschten. Kein lauter und raumfüllender Apparat ist mehr nötig, um einen Saal von Menschen durch die Darstellung von einfachen Bewegungs- oder Handlungsabläufen zum Staunen zu bringen, wie es noch zu Beginn des 20. Jahrhunderts der Fall war. Auch der Fernseher, der immer an mindestens ein Kabel angeschlossen sein muss, um ein vorbestimmtes Programm zu liefern, wirkt für dieses Kind wie ein Relikt aus einer vergangenen Zeit. Wie lässt sich „Kino“ in so einer Zeit überhaupt definieren? Definiert sich das Kino durch den Film, die Lokalität, das Kino-Erlebnis oder einer Kombination von mehreren Charakteristiken?¹ Fest steht, dass unser metaphysisches Verständnis von Realität durch die spezielle historisch technologische Verortung vom Kino beeinflusst wird.

Im Kino-Begriff steckt das breite Spektrum einer Kunstform, die auf einer Bewegung von Bildern basiert und sich somit auch durch diesen Aspekt von anderen Kunstformen wie der Fotografie oder bildnerischen Kunst unterscheidet. Die automatische Eigenbeweglichkeit des kinematografischen Bildes, also die Bewegung des projizierten Bildes selbst, ist die Qualität, die den Film maßgeblich von anderen Künsten unterscheidet. Während Malerei, Fotografie und Bildhauerei Bewegung allenfalls repräsentieren und daher die Bewegung lediglich suggerieren können, sind beim Film die Bilder selbst in Bewegung. Diese Eigenbewegung der Bilder unterscheidet den Film dann auch von Tanz oder Theater, da hier Bewegung stets Bewegung *im* Bild meint: die Darstellung von Menschen, Körpern oder Dingen in Bewegung, die stets an die real beweglichen Körper von Schauspieler*innen oder Tänzer*innen gebunden bleibt. Das kinematografische Bild aber ist ein sich selbst bewegendes Bild – so eine Art von Bildern gibt es nur im Kino.²

1 Vgl. Dominique Chateau/José Moure, „Introduction“, *Post-Cinema. Cinema in the Post-art Era*, hg. v. Dominique Chateau et al., Amsterdam: University Press 2020, S. 13–24, hier S.14.

2 Vgl. Lisa Åkervall, *Kinematographische Affekte. Die Transformation der Kinoerfahrung*, Boston: BRILL 2018, S. 44.

Doch natürlich gibt es auch Bewegung *im* Film. Man kann somit behaupten, er zeichnet sich durch eine *doppelte Bewegung* aus. Fest steht, dass die Bewegung innerhalb des Bildes im Laufe der Jahre durch neue technologische Errungenschaften eine gravierende Erweiterung durchlebt hat. Raum und Zeit werden im Filmbild manipuliert, doch diese Manipulation sollte für das Publikum möglichst unsichtbar stattfinden – je technologisch fortschrittlicher die Kinoepoche, desto unsichtbarer und gravierender die Manipulation. In dem anfänglichen Beispiel sieht das Kind 3D-Animationsfilme an, ein Typ von Film, der für diese Arbeit als Endpunkt dieser Überlegung gesehen wird. Statt die Realität unsichtbar zu manipulieren, kreiert der Animationsfilm mit immer höher werdendem Detailreichtum (und somit auch Grad an Glaubwürdigkeit) völlig neue Realitäten.

Gleichzeitig hat Kino niemals damit aufgehört, seinen Attraktionscharakter im Mittelpunkt der breiten Wahrnehmung zu verankern. Moderne Blockbuster erinnern nicht nur durch ihre scheinbar oberflächliche Bildästhetik an die frühen Formen des Kinos, sie tun es oftmals auch durch ihre narrative Einfachheit. Zwischen Neuentwicklung und Selbstzitat entstand ein Begriff, der den Stand des Kinos in seiner Komplexität und Gegenwärtigkeit fassen soll: Post Cinema.

Ich werde mich in dieser Masterarbeit durch die beiden Filmbeispiele *Alles steht Kopf* und *Soul* dem Begriff Post Cinema annähern. Der Ursprung des Kinos, also die Bewegung der Bilder, aber auch ihre neue, der postkinematografischen Zeit angepasste Form, liegt dem 3D-Animationsfilm mehr noch als anderen Formen des (digitalen) Films zugrunde.

Es scheint, als befände sich das Post Cinema in einem instabilen Balanceakt zwischen einem originalen vorherrschenden Kino-Dispositiv, einer neuen Art des Filmemachens und einer eigenen Arbeitsweise im postmodernen kulturellen Kontext.³ Ähnlich der Digitalisierung weitreichender Aspekte der Filmkreation und -rezeption, veränderte sich auch das Kino an sich nur schrittweise und diffus in jene Form, die heute als Post Cinema bezeichnet werden könnte. Eine klare Grenze ist nicht auszumachen, dennoch lässt sich der direkte Einfluss der Digitaltechnik auf filmische Produktions- und Distributionsprozesse als treibende Kraft in dieser Entwicklung nennen. Diese zunehmende Etablierung digitaler Technologien in bisher analoge Prozesse wird unter dem Begriff *digitale Revolution* zusammengefasst.⁴ Dieser umschließt alle Prozesse der Filmkreation: Von der Prä-Produktion, in welcher Drehbücher und Storyboards am Computer erstellt werden, bis zur Filmproduktion, in der Greenscreen wie Motion

³ Vgl. Chateau/Moure, „Introduction“, S. 14.

⁴ Vgl. Benjamin Beil/Jürgen Kühnel/Christian Neuhaus, *Studienhandbuch Filmanalyse. Ästhetik und Dramaturgie des Spielfilms*, Paderborn: UTB² 2016, S. 327.

Capturing Verfahren zum Einsatz kommen. Aspekte der *mise en scene* betrachtend, lässt sich die digitale Herkunft eines Filmes immer dann besonders deutlich greifen, wenn sowohl der Raum wie auch die Figuren nachweisbar am Computer entstanden sind. Doch auch Aspekte der *mise en cadre* werden durch digitale Technologien beeinflusst. Sowohl anhand der hohen Bildauflösung der Filme⁵ wie auch in ihren teilweise dynamischen und somit „unmöglichen“ Kamerafahrten. Auch die Montage der Filme verweist durch ihre kreativen Szenenübergänge sowie Splitscreen-Szenen oftmals auf ihre digitale Herkunft. Der digitale 3D-Animationsfilm vereint alle diese Faktoren der Digitalisierung und eignet sich daher in meinen Augen besonders gut für die Bestandsaufnahme des postkinematografischen Zeitgeists.

Doch die digitale Übernahme in das Kino-Dispositiv wird nicht nur innerhalb des Filmbildes, sondern auch in den neuen Formen der Filmrezeption sichtbar: So nehmen Streaming-Dienste und tragbare Bildschirme eine immer größer werdende Stellung in der Filmrezeption ein. Der moderne Film erscheint auf unterschiedlich großen, mitunter sogar tragbar und berührbar gemachten Monitoren. Er wird projiziert auf Fassaden, die oft nur noch entfernt an Kinoleinwände erinnern. Die grundlegende Instabilität und Ortlosigkeit des filmischen Bildes ist eindeutig, zugleich reflektiert sich diese ikonische Differenz zwischen Bildlichkeit und Bildträger, aber auch in den ästhetischen Formen, den Narrativen, den Gestaltungen und Gestalten von Filmen. Ausgehend von dieser Aufmerksamkeit für Bildoberflächen, Bildschirme und Leinwandeffekte wird schnell deutlich, wie wenig universell das klassische Kino-Dispositiv seit jeher war: Also jene Form der Projektion von Filmen auf eine Leinwand in einem dunklen Saal, in dem sich das Publikum in festen und bequemen Sesseln selbst vergisst.⁶

Vielmehr befindet sich das Kino in einem ständigen Wandel, einer andauernden Neuerfindung, welcher in Filmen wie *Alles steht Kopf* und *Soul* widergespiegelt wird. Das Präfix „Post“ in Post Cinema ist von daher problematisch, da es kein eindeutiges „Nach“ dem Kino gibt. Daher kann diese Arbeit auch keinerlei allgemeingültige Eingrenzung bieten, um einen Vertreter des Post Cinemas eindeutig als solchen zu klassifizieren. Vielmehr möchte ich die Veränderung des Kino-Dispositivs mithilfe einer bestimmten Lesart sichtbar werden lassen, die sich den Eigenarten des Post Cinemas annimmt.

⁵ Die meisten modernen Animationsfilme sind in hochauflösenden 4K-Varianten erhältlich. Dies entspricht einer Auflösung von 4069 x 2160 Pixel.

⁶ Vgl. Ute Holl/Irina Kaldrack/Cyrrill Miksch/Esther Stutz/Emanuel Welinder, „Vorwort der Herausgeber_innen“, *Oberflächen und Interfaces. Ästhetik und Politik Filmischer Bilder*, hg. v. Ute Holl et al., Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2020, S. 13–21, hier S. 14f.

Denn ein unmittelbarer Einfluss digitaler Technologien auf die Spielfilmhandlung, die Figuren, auf die Darstellung von Zeit und Raum sowie auf Aspekte der filmischen Erzählung und der Fiktionalität dürfte nur schwer nachweisbar sein. Selbstverständlich unterliegt die Dramaturgie eines Films einem steten historischen Wandel, doch dieser muss in einem weiter gespannten (medien-)kulturellen Rahmen betrachtet werden und sollte nicht auf einzelne Innovationen der Filmtechnik reduziert werden.⁷

Stattdessen verorte ich den Kern meiner filmanalytischen Überlegung im Kern des filmischen Bildes selbst: In der Bewegung. Sowohl außerhalb wie auch innerhalb des Filmbildes ist Kinetik der treibende Faktor und somit auch ein Analysewerkzeug, wenn es darum geht, das Post Cinema als solches zu identifizieren. Doch die simple Bewegung, der in Raum und Zeit aktive Körper, reicht nicht aus, um das Post Cinema ausreichend abzugrenzen, denn diese liegt wie bereits eingangs erwähnt dem kinematografischen Bild zugrunde. Um vom Post Cinema zu sprechen, benötigt es die Bewegung jenseits einer Grenze, jenseits der scheinbaren Oberflächlichkeit der (digitalen) Bilder, jenseits der Grenzen der Leinwand und unserer klassischen sinnlichen Wahrnehmung von Kino.

Dies möchte ich exemplarisch anhand verschiedener intra- sowie extradiegetischer Grenzüberschreitungen zum Ausdruck bringen. Diese Grenzüberschreitungen werde ich anhand der beiden Filmbeispiele aus dem Bereich der 3D-Animation sichtbar machen: *Alles steht Kopf* und *Soul*, beide vom Animationsstudio Pixar und beide unter der Regie von Pete Docter, zusammen mit Ronaldo del Carmen bei *Alles steht Kopf* und Kemp Powers bei *Soul*. Daraus ergibt sich die Forschungsfrage:

Inwiefern wird in den vollständig digitalen Spielfilmen *Alles steht Kopf* und *Soul* durch intra- und extradiegetische metaphysische Grenzüberschreitungen ein postkinematografisches Klima lesbar?

Zur Beantwortung der Forschungsfrage werde ich zunächst den theoretischen Unterbau voranstellen: ein filmtheoretischer Überblick mit Fokus auf Bewegung und dem Wesen der Oberfläche. Hierbei werde ich an mehreren Stellen die filmphilosophischen Theorien von (und rund um) Gilles Deleuze heranziehen, um anschließend in Form einer systematischen Filmanalyse die beiden Forschungsbeispiele auf diese Theorien hin zu untersuchen.

Im aktuellen Stand der filmtheoretischen Forschung lässt sich eine Bewegung weg von der altruistischen, semiotischen und psychoanalytisch poststrukturalistische Analyse hin zu mehr

⁷ Vgl. Beil/Kühnel/Neuhaus, *Studienhandbuch Filmanalyse*, S. 329.

haptischen und körperzentrierten Konzepten wiederfinden. Hauptsächlich in den Werken von Brian Massumi, Vivian Sobchack, Laura Marks und Steven Shaviro. In jüngster Zeit erschienen mehrere bedeutsame Werke rund um den Post Cinema Diskurs: Hier müssen vor allem die umfangreichen Sammlungen „Post Cinema. Theorizing 21st-Century Film“ von Shane Denson und Julia Leyda sowie „Post Cinema. Cinema in the Post-art Era“ genannt werden. Auch außerhalb des wissenschaftlichen Diskurses um Post Cinema lässt sich eine Rückkehr zu der Fruchtbarkeit des frühen Kinos feststellen, vor allem in den theoretischen Werken von Tom Gunning, Miriam Hansen, Yuri Tsivian und Scott Bukatman. Darüber hinaus bekam auch Gilles Deleuze’ metaphysische und philosophische Filmtheorie erneute Aufmerksamkeit, die er in seinen beiden Bänden zum Film „Kino 1. Das Bewegungs-Bild“ sowie „Kino 2. Das Zeit-Bild“ dargelegt hat. Diese theoretischen Perspektiven drehen sich hauptsächlich um die formalen und strukturellen Elemente der „Sensation“ und des „Spektakels“ mit einem Shift von den politisierten und staatlichen Konzepten der Repräsentation und Identifikation hin zu einer mehr ästhetischen und affektiven Art der Analyse.⁸ Daher eignen sich für mich die theoretischen Konzepte der Affekttheorie und der ästhetischen Bildanalyse am besten, um mich den ausgewählten Forschungsbeispielen auf einer vermehrt *sinnlichen* Basis zu nähern. Ich werde mich für diese Arbeit also hauptsächlich mit den filmphilosophischen Theorien von Gilles Deleuze beschäftigen, um eine theoretische Grundlage für die Filmanalyse von *Alles steht Kopf* und *Soul* zu schaffen.

Doch warum gerade diese beiden Filme? Trotz ihrer ähnlichen Herkunft finden sich in beiden Filmbeispielen einige fruchtbare Unterschiede, die auch jene jüngeren Entwicklungen berücksichtigen, die durch die COVID-19-Pandemie entstanden und zum jetzigen Zeitpunkt schwer einschätzbare Auswirkungen auf die Filmindustrie und Kultur haben werden. *Alles steht Kopf* wurde 2015 in einer klassischen Kinoauswertung dem Publikum zugänglich gemacht. *Soul* allerdings konnte durch pandemiebedingte Restriktionen nur für den Heimkinomarkt in Form einer Streaming-Premiere auf Disney+ verfügbar gemacht werden. Doch auch inhaltlich präsentieren beide Filme eine einander ergänzende Erzählung von metaphysischen Grenzen, die es zu durchbrechen gilt. Diese Grenzübertretungen reflektieren (ob bewusst oder nicht) auch Trends in der Machart der Filme, die sich somit präziser als postkinematografische Werke einordnen lassen. Der Fokus der Analyse besteht in der Untersuchung der Wirkungsdimensionen, in denen jene postkinematografische Sprache lesbar wird. Vor allem besagte intra- und extradiegetische Grenzen sollen in den Vordergrund gerückt werden. Dies

8 Vgl. Daniel Strutt, *The Digital Image and Reality. Affect, Metaphysics and Post-Cinema*, Amsterdam: Amsterdam University Press 2019, S. 28.

sind einerseits aus der Filmhandlung gegebene Grenzen: Kopf und Körper in *Alles steht Kopf* und *Soul* sind Barrieren, die erst durch ihre Übertretung filmisch wirksam werden. Besonders direkt zeigt sich das in *Alles steht Kopf*, da hier das Handeln der elfjährigen Hauptprotagonistin Riley mit dem Handeln ihrer figürlich dargestellten Emotionen verbunden und dadurch gleichzeitig eine konkrete Grenze sichtbar gemacht wird. Auch in *Soul* wird durch das vermeintliche Sterben des Hauptprotagonisten Joe Gardner eine Grenze zwischen dem Körper und seiner figürlich dargestellten Seele sichtbar. In weiterer Folge wird dadurch auch noch eine Grenze zwischen einer gelebten Existenz und einem von naturwissenschaftlichen Gesetzmäßigkeiten ausgehobenen „Davorseits“ gezeichnet. Der Grund, warum ich also diese beiden Filme für die Analyse ausgewählt habe, ist der, dass sich durch die Wahl der Protagonist*innen als im wahrsten Sinne durchlässige Wesen, der Prozess der Grenzüberschreitung anschaulicher nachvollziehen lässt.

Um die Bildwelten eines postkinematographischen Filmes analysieren zu können, muss zunächst die historisch variantenreiche Verknüpfung von Bild und Kino etabliert werden.

1. Cinema: Was ist Kino?

Was im ersten Moment wie eine übertrieben vage formulierte Frage anmutet, entpuppt sich schnell als des Pudels Kern. Denn jede*r von uns hat eine andere Vorstellung davon, was Kino ist oder sein kann. Der Begriff „Kino“ ist die Kurzform von *cinématographe*, was sich wiederum aus den beiden griechischen Wörtern *kinesis*, also Bewegung, und *graphein*, also Gezeichnetes, zusammensetzt. Der Begriff des „Kinos“ gibt also gleich seine Funktion wieder. Gleichzeitig lässt sich behaupten, dem Kino wohne eine besondere Aura inne. An diesem Ort trifft der Film nach langer Vorbereitung zum ersten Mal auf sein Publikum. Es ist ein Ort, von dem nach wie vor behauptet wird, er biete zumindest aus technischer Perspektive die optimalen Bedingungen für eine gelungene Filmaufführung. Der Ort, an dem die fast schon ritualisiert einstudierte Praxis der öffentlichen Filmrezeption stattfindet, wo sich Erwartungen und Erinnerungen des Publikums mit der irreversibel veränderbaren Realität des Filmes treffen.

Doch nun machen Internet, mobile Medien und daran anknüpfende soziale Netzwerke dem Kino das Publikum streitig. So lassen sich aus der vagen Frage „Was ist Kino“ schnell konkretere Fragestellungen formulieren:

Wie funktioniert Kino im digitalen Zeitalter als sozialer Ort? Wie kann Filmkultur verstanden werden, wenn die Interaktion des Publikums mit dem Film an zerstreuten Orten stattfindet? Ist es genau diese Ortlosigkeit, die das moderne Kino auszeichnet? Um sich diesen Fragen und somit auch dem Post Cinema annähern zu können, gilt es, das Kino im Kontext der Neuen Medien einzuordnen. Zunächst zum Begriff der „Neuen Medien“:

Als Neue Medien werden heute hauptsächlich elektronische oder digitale Medien wie Smartphones, Tablets oder das Internet bezeichnet. Sie lassen sich an folgenden Merkmalen erkennen: Neue Medien sind selbst aktiv, das bedeutet, sie können gespeicherte Informationen zum Teil auch selbst verwenden. Sie sind außerdem interaktiv, sie können Daten sowohl senden wie auch empfangen. Ein weiteres Merkmal ist ihre Ort- und Zeitlosigkeit, sie sind zu jedem Zeitpunkt verfügbar. Neue Medien vernetzen sich zudem mit anderen Neuen Medien, so können sie Informationen untereinander austauschen und zu neuen Informationen verarbeiten. Ein weiteres Merkmal ist ihre Multimedialität: Neue Medien können Informationen mithilfe verschiedener Darstellungsformen gleichzeitig zur Verfügung stellen.⁹

Ähnlich des Begriffes Post Cinema erweist sich die Bezeichnung Neue Medien als schwierig: Denn das Adjektiv „Neu“ genauso wie das Präfix „Post“ bezeichnen eine Weiterentwicklung von etwas „Altem“. Doch es ist nunmal unabdingbar, dass alles „Neue“ letztendlich „Alt“ wird. Daher ist es auch schwer zu beantworten, wie sich alles „Neue“ entwickeln wird, da in dieser Frage noch ungeklärt bleibt, wie lange etwas überhaupt als „Neu“ gilt. Der Computer existiert schon seit über 50 Jahren, kann er somit wirklich noch als Neues Medium bezeichnet werden? Ähnliches gilt für das Internet.¹⁰ Wer von Neuen Medien spricht, bezieht sich dabei in erster Linie auf neue Technologien, nicht selten werden diese beiden Begriffe auch synonym verwendet. Somit entsteht auch eine der Medienwissenschaft beinahe zugrundeliegende Schwierigkeit: Ab wann kann etwas überhaupt als Medium gesehen werden? Dieser Arbeit soll ein Medienbegriff zugrunde liegen, in der Medien als Informations- und Kommunikationstechnologien betrachtet werden, die einen Ermöglichungsraum bereitstellen, der neue Weisen der medialen Aufbereitung von Inhalten erlaubt. Dieser Ermöglichungsraum ist in hohem Anteil auch durch soziale und kulturelle Bedingungen mit bestimmt, denn diese bestimmen in hohem Maße, was medial überhaupt möglich ist und was nicht.¹¹ Das Handy der Eltern im anfänglichen Beispiel erfüllt diese Bedingungen auf jeden Fall, doch wie kann Kino hier seinen Platz finden?

9 Vgl. Hannah Poqué/Christina Albrecht, „Neue und traditionelle Medien. Was ist das?“, *Studienkreis*, O. A., <https://www.studienkreis.de/deutsch/neue-vs-traditionelle-medien/>, 21.07.2022.

10 Vgl. Werner Sesink, „Neue Medien“, *Handbuch Medienpädagogik*, hg. v. Uwe Sander et al., Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2008, S. 407–414, hier S. 407.

11 Vgl. ebd.

Der Film und somit auch das Kino ist vom Drang nach ständiger Erneuerung nicht ausgenommen. Doch neben den technischen Bedingungen entwickelte sich rund um den Kino-Diskurs auch eine metaphysische Perspektive auf Filmbilder. Neue Medien erschaffen neue Bilderwelten, die unter passender Perspektive neue Erkenntnisse mit sich bringen.

1.1. Das Bild

„Das Erzählen in Bildern war schon immer etwas anderes als der Umgang mit dem geschriebenen Wort. Immer schon haben wir, wenn wir Filme machen, unser Reichtum aus dem unterbewussten Bildermeer geschöpft, das uns unendlich und unergründlich erschien.“¹²

Edgar Reitz, deutscher Autor und Regisseur, beschreibt Bilder wie ein Werkzeug, das benutzt werden kann, um humane Erfahrungen zum Ausdruck zu bringen. Bilder sind metaphysische Informationsträger die das menschliche Sein erfahrbar machen. Doch anders als das geschriebene Wort haben Bilder mit der Besonderheit zu hadern, das subjektive Innenleben der Protagonist*innen nie direkt und somit unmissverständlich verbalisieren zu können. Vielmehr entspricht das Bild einer durch den Bildrahmen eingegrenzten visuellen Repräsentation einer Information, die es vom Betrachtenden zu entschlüsseln gilt.

Die theoretische Auseinandersetzung der wissenschaftlichen Forschungsdisziplinen mit Bildern und Bildlichkeit ist unterschiedlich weit fortgeschritten und setzt auch an unterschiedlichen Grundsätzen an. Im Diskurs zur Bildthematik der angloamerikanischen Visual Culture sind beispielsweise auch Ergebnisse der Cultural Studies und Dekonstruktion ein Einflussfaktor.¹³ Im deutschsprachigen Bereich zeigen sich vor allem Philosophie, Kunstwissenschaften und auch die Theater-, Film- und Medienwissenschaften daran interessiert, Bilder theoretisch zu erklären. All diese Wissenschaftsdisziplinen sind durch dieselbe Frage vereint: Was ist überhaupt ein Bild? Da scheinbar jede*r spontan eine passende Antwort auf diese Frage parat zu haben scheint, wirkt sie erstmals banal. Jede*r von uns kann sich etwas unter dem Begriff „Bild“ vorstellen und könnte auch dementsprechend unterscheiden, wann etwas als Bild oder bildlich gilt und wann nicht. Erst beim Versuch einer präziseren Definition entpuppt sich das scheinbar Banale als eigensinniges Phänomen, da sowohl die wissenschaftliche wie auch alltägliche Sprache ein völlig unterschiedliches Verständnis des Begriffs „Bild“ hat. Auch ich habe am Kapitelanfang das Bild zunächst mit der Sprache verglichen, um so die Unterschiede und verschiedene Eigenschaften zu

¹² Edgar Reitz, *Bilder in Bewegung. Essays. Gespräche zum Kino*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1995, S. 8.

¹³ Vgl. Katharina Lobinger, *Visuelle Kommunikationsforschung. Medienbilder als Herausforderung für die Kommunikations- und Medienwissenschaft*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2012, S. 47.

verdeutlichen: Im Unterschied zur sprachlichen Darstellung dienen Bilder nicht als Beschreibung, sondern als Visualisierung eines fiktiven oder realen Sachverhalts.¹⁴

„Im Unterschied zu anderen Arten der Darbietung sind Bilder bekanntlich Objekte nicht primär des Sagens, sondern des Zeigens. Sie sind Darbietungen, die im Bereich einer überschaubaren Fläche auf ihr sichtbare Relationen präsentieren. Ein Bild bringt im Medium seines visuellen Erscheinens etwas zur Erscheinung: nur dem Auge zugängliche Verhältnisse, die von denen, die diese Objekte als Bilder auffassen und verwenden, als das vom Bild Präzentierte verstanden werden, ob dies nun sogenannte *gegenständliche* oder *ungegenständliche* Bezüge sind.“¹⁵

So beschreibt Angela Keppler in ihrem Aufsatz „Bildlichkeit und Visualität“ die Eigenheiten des Bildes. Sie spricht hierbei noch allgemein von „dem Bild“ und kommt erst in einem späteren Abschnitt auf die Eigenheiten des „Filmbildes“ zu sprechen, doch bereits hier zeigt sich, dass die Auffassung eines jeden Bildes doppelte Aufmerksamkeit verlangt: Einerseits auf den Bildgrund, also die Fülle der im Rahmen einer überschaubaren zweidimensionalen Fläche wahrnehmbaren Erscheinungen und zugleich für das, was sich in der Organisation dieses Bildgrundes dargestellt oder dargeboten findet.¹⁶

Das Sehen eines Bildes ist also auch so weit subjektiv, da es auf komplex organisierten Wahrnehmungsstrukturen basiert, die sich stets auch dem kulturellen oder historischen Zeitgeist anpassen. Das Sehen eines Bildes wird also geformt, geleitet und ist dabei immer ein fluider, nie abgeschlossener Prozess.

Die Kamera selbst zeichnet nur eine existierende Realität auf, ohne dass sich ein subjektives Bewusstsein dazwischenschiebt. Der Filmkritiker André Bazin hat in seinem Aufsatz „Ontologie des photographischen Bildes“ die These formuliert, dass das Wesen der Fotografie im Prinzip in ihrer Entstehung begründet liegt.¹⁷ Schon 1945 schrieb er dazu:

„Das Bild mag verschwommen sein, verzerrt, farblos, ohne dokumentarischen Wert, es gründet durch die Art seiner Entstehung im Dasein des Modells; es *ist* das Modell [...] Das ästhetische Wirkungsvermögen der Fotografie liegt in der Enthüllung des Wirklichen.“¹⁸ (Bazin, 2009, S.37f.)

Den Bildern wurde der Auftrag zugeteilt als Zeugnis der Realität zu dienen, einer Vergegenwärtigung vergangener Existenz. Für Bazin ist die Fotografie an sich schon die Verkörperung des Realen. Er verschrieb sich der Indexikalität der Bilder und führte dies zurück auf das menschliche Grundbedürfnis nach einer perfekten Abbildung und somit auch nach

14 Vgl. Lobinger, *Visuelle Kommunikationsforschung*, S. 47.

15 Angela Keppler, „Bildlichkeit und Televisualität“, *Bildwerte. Visualität in der digitalen Medienkultur*, hg. v. Gundolf S. Freyermuth et al., Bielefeld: Transcript 2014, S. 161–171, hier S. 161.

16 Vgl. Keppler, „Bildlichkeit und Televisualität“, S. 162.

17 Vgl. Bettina Henzler, *Filmästhetik und Vermittlung. Zum Ansatz von Alain Bergala. Kontexte, Theorie und Praxis*, Marburg: Schüren 2013, S. 210.

18 André Bazin, *Was ist Film?*, Berlin: Alexander-Verlag² 2009, S. 37f.

„Aufbewahrung“ der Wirklichkeit. Dabei steht die Einmaligkeit des Ereignisses in einem Spannungsverhältnis zur Reproduzierbarkeit der Aufnahme. Diese Überlegungen überträgt er dann auch vom „stillen“ fotografischen Bild auf das bewegte Bild und begründet somit auch die Faszinationskraft des Filmes. Er betrachtet ihn als Vollendung der fotografischen Abbildung. Für André Bazin ist die Fähigkeit der Reproduktion des Faktischen und die Unterordnung des Künstlers oder der Künstlerin unter eine umfassendere Wirklichkeit das Wesen dieser Kunstform.

Dem entgegengestellt waren französische Filmtheoretiker und -kritiker*innen vor allem darum bemüht gewesen, nachzuweisen, dass der Film eine Kunstform und somit eine subjektive Interpretation der Wirklichkeit durch den oder die Künstler*in ist.¹⁹ Gerade seine Künstlichkeit war das, was das filmische Bild zu etwas Besonderem machte.

Die Bedeutung visueller Kommunikation wird durch ihre kontroverse Diskussion jedoch kaum geschmälert, denn obwohl die Hoffnungen beziehungsweise Befürchtungen hinsichtlich der Leistungen und Auswirkungen bildlicher Kommunikation divergieren, so sind die steigende Bildquantität und -bedeutung im Alltag des 21. Jahrhunderts – auch bei Kritiker*innen – unumstritten. Mediale Bildverwendung bei gleichzeitig steigender Quantität bildlicher Repräsentationsformen verändern unser Denken und Handeln, weshalb heute den visuellen Kompetenzen eine steigende Bedeutung zukommt.²⁰

Der deutsche Kunsthistoriker und Medientheoretiker Hans Belting unterstreicht die elementare Bedeutung der Bilder, indem er die zeitgenössische Kultur sogar als ein visuelles bzw. optisches Zeitalter bezeichnet.²¹

Hierbei ist die Bildkommunikation selbstverständlich kein gesellschaftliches Novum, im Gegenteil, seit jeher werden Bilder zu Kommunikationszwecken eingesetzt. Neu hingegen ist die erhöhte Bildquantität und Bildpräsenz in massenmedialer Kommunikation, welche insbesondere medial übermittelte Bilder zu ubiquitären kulturellen Elementen gemacht hat; eine Entwicklung, die schließlich zur Bezeichnung „visuelles Zeitalter“ führte.²²

Es ist wichtig, diese beiden stark gegensätzlichen Herangehensweisen an die Ontologie des Bildes voranzustellen, da sie auch der Verhandlung von digitalen Bildern zugrunde liegt. Statt dem mechanischen Festhalten einer zeitlich und örtlich gebundenen Realität, wird im digitalen Bild eine neue Wirklichkeit simuliert, in der häufig metaphysische Zusammenhänge ausgehandelt werden. Das Kind, das am Rücksitz einen 3D-Animationsfilm erlebt, lebt in einem visuellen Zeitalter, in

19 Vgl. Henzler, *Filmästhetik und Vermittlung*, S. 211.

20 Vgl. Lobinger, *Visuelle Kommunikationsforschung*, S. 23.

21 Vgl. Lobinger, *Visuelle Kommunikationsforschung*, S. 18.

22 Vgl. Lobinger, *Visuelle Kommunikationsforschung*, S. 20.

welchem sich das Übereinanderlagern von Bildern so weit normalisiert hat, dass es aus der Perspektive des frühen Kinopublikums wahrscheinlich nur schwer vorstellbar ist. Woraus entwickeln sich die Neuen Medien, das digitale Bild und somit auch das Post Cinema?

1.1.1 Das analoge bewegte Bild im historischen Überblick

Zweifellos haben die im letzten Jahrhundert entstandenen photographischen, kinematografischen und elektronischen Technologien der Repräsentation einen enormen Einfluss auf die Modi und Instrumente unserer menschlichen Expression. Womöglich weniger offensichtlich ist der enorme Einfluss, den diese Technologien auf unser historisch geformtes Verständnis der eigenen zeitlichen und räumlichen Wahrnehmung haben. Dieses Verständnis formt und verankert in grundlegender Weise unsere soziale, persönliche und körperliche Existenz.²³ Wir reagieren und interagieren mit den Bildern, die wir sehen. Es sind diese Begegnungen mit fotografischen, cineastischen und televisionären Technologien, die uns als verkörperlichte Subjekte prägen. Demnach lässt sich auch behaupten, dass in einer Prä-cineastischen Zeit ein vollkommen anderes Bewusstsein für die zeitlichen und räumlichen Strukturen und zu unserem körperlichen Sinn für existenzielle „Präsenz“ zur Welt, sich selbst und anderen herrschte.

Dies ist auch gleichzeitig eine der zentralen Thesen, wenn es um eine Grenzziehung zwischen kinematografischen Epochen geht – jede Epoche folgt einer kulturellen Logik, die sich in einem veränderten Verständnis der eigenen „Präsenz“ zeigt.

Vivian Sobchack schrieb in ihrem Beitrag „The Scene of the Screen: Envisioning Photographic, Cinematic and Electronic „Presence“:

„The moving picture is a visible representation not of activity finished or past, but of activity coming into being and being. Furthermore, and even more significant, the moving picture not only visibly represents moving objects but also – and simultaneously – presents the very movement of vision itself.“²⁴

Somit unterscheidet sich das bewegte Bild von der Fotografie in dem Punkt, dass Handlungen im Film auch durch ihre Gegenwärtigkeit eingefangen werden können. In einem unbewegten Bild können die Handlungen der Abgebildeten immer nur suggestiv eingefangen werden. Das bewegte

23 Vgl. Vivian Sobchack, „The Scene of the Screen. Envisioning Photographic, Cinematic, and Electronic „Presence““, *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*, hg. v. Julia Leyda et al., Falmer: REFRAME Books 2016, S. 88–128, hier S. 89.

24 Sobchack, „The Scene of the Screen“, S. 101.

Bild kann durch seine unmittelbaren Eigenschaften ein genaueres Zeugnis der Historie bieten, muss es aber nicht.

Wenn wir dem Kino-Begriff auf diese Weise (also bezogen auf die eigene „Präsenz“) begegnen, anstelle ihn auf audiovisuelle Narration oder kollektive Zuschauerschaft auszuweiten, ist es einfacher nachzuvollziehen, wie veraltete Techniken ersetzt wurden, um Platz für das Bewegtbild zu machen. Um aber das bewegte postkinematografische Bild verstehen zu können, ist es zunächst notwendig, die geschichtliche Entwicklung des Bewegtbildes noch einmal grob in seinen wichtigsten Errungenschaften zusammenzufassen.

Bevor das Bild technisch reproduzierbar wurde, wurde es von Hand gezeichnet. Doch auch hier gab es bereits eine Technik, die es ermöglichte, Bilder in Bewegung zu bringen – das Daumenkino. Durch das blitzschnelle Abblättern einer Sequenz von einzelnen Bildern entsteht im Gehirn die Illusion, eine vollständige Bewegung zu sehen. Dies stellt auch gleichzeitig einen relevanten Ausgangspunkt meiner Überlegungen dar: Das früheste bewegte Bild war animiert. Weit entfernt von der Indexikalität der später entstehenden, maschinell produzierten realitätsabgleichenden Bilder war das früheste bewegte Bild bereits durch seine Machart stark artistisch gefärbt.

Das Thaumatrope (1825) besteht aus einer Platte an einer Schnur, auf deren beiden Seiten jeweils zwei unterschiedliche Bilder gezeichnet sind. Die Schnur wird gedreht und durch die darauf entstehende Rotation entsteht ein Loop in seiner ursprünglichsten Form: zwei Elemente verbinden sich in Folge zu einem. In dem Zoetrope (1867) und seinen vielfachen Variationen werden etwa ein Dutzend Bilder im Umfang eines Kreises platziert. Das Mutoskop (1861) steigerte die Laufzeit des Loops durch eine höhere Anzahl an Bildern, die sich um die Achse herum verteilten. Selbst das von Thomas Edison und William Kennedy Laurie Dickson entwickelte Kinetoskop (1891), die erste moderne kinematografische Maschine, die Film benutzt, ordnete die Bilder in Form eines Loops an. 50 Meter Film entsprach ungefähr einer Laufzeit von 20 Sekunden – ein Genre, dessen potenzielle Entwicklung unterbunden wurde just in dem Moment, in dem das Kino anfang, mit längeren narrativen Formen zu experimentieren.

Diese früheren Techniken teilen eine Reihe gemeinsamer Charakteristiken. Zum einen basierten sie alle auf von Hand gezeichneten Bildern. Die Bilder der Laterna Magica wurde bis in die 1850er gezeichnet, genauso wie die Bilder des Phenakistiskops, des Thaumatrops, des Zoetrops, des Praxinoskops und vieler weiterer Gerätschaften einer Zeit vor dem Kino. Diese Bilder wurden allerdings nicht nur manuell gezeichnet, sondern mussten auch manuell in Bewegung gebracht

werden.²⁵ Erst mit Ende des 19. Jahrhunderts konnte das automatische Generieren von Bildern mit der automatischen Projektion von diesen in Verbindung gebracht werden. Bildlich gesprochen könnte man behaupten, das mechanische Auge wurde mit einem mechanischen Herz verbunden; Fotograf trifft den Motor. Das Resultat: Kino war geboren.

Unregelmäßigkeiten, Ungleichförmigkeit, Fehler oder andere Spuren des menschlichen Körpers, die bisher noch immer mit der Vorführung von bewegten Bildern unverzichtbar waren, werden nun ersetzt durch die Homogenität eines maschinellen Blickes. Eine Maschine, die wie auf einem Fließband Bilder ausspuckt, die sich alle dieselbe Form und Größe teilen, sich alle in der gleichen Geschwindigkeit bewegen, wie eine Reihe marschierender Soldat*innen.

Für viele Beobachter*innen war der Film zur damaligen Zeit mehr eine Kuriosität, etwas das einen Moment lang bestaunt werden kann. Oder aber ein wissenschaftliches Werkzeug mit limitiertem Anwendungsbereich, das dazu dient, Bewegung einzufangen und auseinanderzunehmen.²⁶

Einen bedeutsamen Durchbruch in Richtung Bewegtbilder erlangte der englische Fotograf Eadweard Muybridge im Jahr 1872, als er erstmals Serienfotografien eines galoppierenden Rennpferdes anfertigte, die durch ein sogenanntes Zoopraxiskop projiziert werden konnten. Später wollte der deutsche Sportwissenschaftler Ernst Kohlrausch die für das menschliche Auge unsichtbaren Bewegungen eines Turners sichtbar machen und entwickelte dazu den Chronofotografen.

Die Begeisterung für bewegte Bilder stieg immer weiter. Historisch gesehen lässt sich ab dem Zeitpunkt von einer Filmkultur sprechen, als sich in den 1920er und 1930er Jahren Institutionen wie Filmclubs, Archive, Fachzeitschriften und Festivals etablierten. Diese Konfigurationen hatten ihre Abwandlungen, aber im Großen und Ganzen waren sie stabil, von der Nachkriegszeit bis in die 1990er.²⁷

Dieses messbare Gefühl einer kollektiven Cinephilie kann auch als Seismograf für all die feinen technischen und ökonomischen Veränderungen dienen, die Auswirkungen auf das ganze System haben. Somit ergeben sich für den deutschen Medienwissenschaftler Malte Hagener drei Wellen der Cinephilie.²⁸

25 Vgl. Lev Manovich, „What is Digital Cinema?“, *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*, hg. v. Julia Leyda et al., Falmer: REFRAME Books 2016, S. 20–50, hier S. 23ff.

26 Vgl. Malte Hagener, „Cinephilia and Film Culture in the Age of Digital Networks“, *The state of post-cinema. Tracing the moving image in the age of digital dissemination*, hg. v. Malte Hagener et al., London: Palgrave Macmillan 2016, S. 181–194, hier 182.

27 Vgl. ebd.

28 Vgl. Hagener, „Cinephilia and Film Culture in the Age of Digital Networks“, S. 183.

Die erste Welle begleitete den Übergang von Stumm- zu Tonfilm. Die zweite Welle kann in den 1950er Jahren beobachtet werden, als Farbe, Widescreen-Formate und das Fernsehen das Kino als Medien- und Kulturform unter Druck setzten. Den Übergang, den Gilles Deleuze zwischen seinem Zeit-Bild und seinem Bewegungs-Bild postulierte, beschreibt auch einen ähnlich transformativen Moment, in dem das Kino eine neue Rolle im Bezug zum Publikum angenommen hat.²⁹

1.1.2. Cinema of Attractions/Spectacular Cinema

Das Kino besitzt eine außergewöhnliche Fähigkeit, die anderen, früheren Medien größtenteils verwehrt geblieben ist: Es kann „wahrhaftige“ Bewegung erzeugen und zeigen, kann den Verlauf der Zeit technisch ästhetisch reproduzieren und darstellen. Kurz gesagt: Film ist Bewegung. Ein Film setzt sich in seiner Gesamtheit aus verschiedenartigen, auf verschiedenen Ebenen realisierten Bewegungen zusammen: aus der mechanisch-kinematografischen Bewegung, der Bewegung der Objekte und Kräfte im Bild, der Bewegung der Kamera und schließlich der gesamten Bewegungskomposition des Films durch seine Montage. Diese Bewegungen konstituieren zusammen ein erlebbares Kontinuum, das vom Publikum als *eine* Bewegung wahrgenommen wird und die schöpferischen Möglichkeiten des Films birgt.³⁰

In den Anfangszeiten des Kinos war es vor allem jene wahrnehmbare Bewegung, die für Staunen gesorgt hat. Heute wird dieser frühe Zeitabschnitt auch oftmals als *cinema of attractions* bezeichnet. In dieser Zeitepoche wurden visuelles Spektakel und einzigartige Bilder der narrativen Struktur bevorzugt. Es scheint, als wären sich die frühesten Filmemacher*innen besonders bewusst über ihr Publikum gewesen, indem sie Filme kreierten, die vordergründig die Aufgabe hatten, das Bedürfnis nach exotischem oder fantastischem Bildmaterial zu erfüllen. Nach 1910 haben Filmtheoretiker*innen einen spürbaren Shift hin zu einer mehr theatralen Form der Erzählung festgestellt. Dies lässt sich auch dadurch erklären, dass sich Filmemacher*innen durch die steigende Popularität des Bewegtbildes an mehr etablierten Formen der Narration orientiert haben: dem Theater und der Literatur. Die Beziehung zum Publikum kann auch gleich als einer der größten Unterschiede zwischen dem *cinema of attractions* und dem narrativen Kino genannt werden. Moderne Filmemacher*innen versuchen eine Geschichte mit einem realistischen Setting zu kreieren. Realistisch bedeutet gerade in Bezug auf Science Fiction, Fantasy und auch den gesamten

²⁹ Vgl. ebd.

³⁰ Vgl. Vanessa Aab, *Kinematographische Zeitmontagen. Zur Entwicklungsgeschichte des Kinos*, Marburg: Schüren Verlag 2014, S. 95f.

Bereich der kommerziellen 3D-Animation ein mehr glaubhaftes, nachvollziehbares Setting. Der Bildschirm wird zu einem Fenster, durch das wir diese Welten erleben können, doch die Charaktere sind sich unserer nicht bewusst – unser Blick ist voyeuristisch und unerwidert. Frühe Filmemacher*innen allerdings haben direkt mit dem Publikum interagiert, ihre Bilder waren dazu gedacht, die Zusehenden auf einem rein exhibitionistischen Level zu entführen.

Im *cinema of attractions* sind die Bildwerte der Fokus des Interesses, selbst wenn eine Geschichte vorhanden ist, ist sie in seiner Wichtigkeit den Bildern untergeordnet und bezweckt nur weitere visuelle Stimuli für das Publikum. Für den narrativen Film ist das Gegenteil der Fall: Gerade im modernen Film werden zwar *spektakuläre* Bilder produziert, aber die unmittelbare Realität des Drehbuchs steht immer im Vordergrund. Ein Charakter in einem narrativen Film adressiert für gewöhnlich nie das Publikum direkt oder bricht mit der „realistischen Illusion“, die von der Filmoberfläche präsentiert wird.³¹ Währenddessen adressieren die Charaktere des *cinema of attractions* an mehreren Stellen ihr Publikum und brechen dabei die vierte Wand. Dies erweckt in uns die Vorstellung, dass das, was wir betrachten, auch uns betrachtet, dass diese bewegten Bilder in einem aktiven Dialog mit uns stehen und dass wir keine passiven, sondern aktive Beobachter sind.³² Das Spektakel des Films wird also von Publikum und Charakteren gemeinsam erlebt, die Leinwand ist kein Fenster mehr, sondern mehr eine Tür.

Das *cinema of attractions* bot eine Vielzahl an Typen von spektakulären Bildern, um die Aufmerksamkeit seines Publikums zu erlangen, doch die meist vertretenen Bilder waren die des Fantastischen, des Exotischen und des Erotischen. Die beiden letztgenannten Kategorien erklären sich vermutlich von selbst und existieren auch heute noch in Form der Dokumentation und der Pornografie. Exotische Filme erlaubten es dem Publikum, die Realität von fremden Tieren oder Kulturen zu beobachten und eine Welt zu erleben, die einem sonst verborgen geblieben wäre. Sie erlaubten es, Rezipient*innen aus weniger gut situierten Verhältnissen in einen Zustand der Aufregung und Begeisterung zu entführen. Erotische Filme waren dabei oft weniger ambitioniert und versuchten ihr Publikum in einen Zustand der Erregung, vielleicht auch noch des Gelächters zu bringen. Nichtsdestotrotz wurde der erotische Film zu einer Attraktion für Menschen des frühen 20. Jahrhunderts und floriert bis heute noch, allerdings eher exklusiv im Online-Bereich.

Das Fantasy-Spektakel verschwand kurz nach den 1910er Jahren. Filmemacher wie Georg Méliès oder Edwin Porter wurden von Filmtheoretiker*innen auf ihre Beiträge zum Kino als Medium des

31 Selbstverständlich finden sich zahlreiche populäre Ausnahmen in den Genres der Satire, Mockumentary oder Parodie. Zum Beispiel wurde für die kommerziell sehr erfolgreiche *Deadpool*-Reihe (2016, 2018) wurde der Bruch der vierten Wand zu einer Art Markenzeichen.

32 Vgl. Thomas Elsaesser, *Early cinema. Space, frame, narrative*, London: BFI Publications 1997, S. 229ff.

Geschichtenerzählens untersucht. Sie selbst waren allerdings vielmehr interessiert an der visuellen Kraft eines Films. Melies' Film *Die Reise zum Mond* (1902) zeigt das erste Bild eines Menschen im Weltraum. Allerdings verfügt der Film über keinerlei wissenschaftliche Basis, sondern präsentiert pure Kontemplation. Damit steht dieses Weltraumabenteuer in starkem Kontrast zu einem postkinematografischen Beispiel wie *Interstellar* (2014), der sein Publikum durch semi-realistische Bilder zum Staunen bringen will. Im Vergleich dazu wird das Raumschiff aus *Die Reise zum Mond* (1902) von Männern gebaut, die aussehen wie Zauberer. Im Mond erscheint ein menschliches Gesicht. Während Melies' Set-Design vielleicht auch auf einer Theaterbühne zur Geltung kommen könnte, ist es der einzigartige cineastische Schnitt, der das Publikum damals besonders beeindruckte.

Im darauffolgenden Jahrhundert wuchs das Kino immer weiter und es wurde von vielen Seiten analysiert und dekonstruiert. Es stellt sich nun die Frage, ob Filme jemals wieder einen solchen Zustand der Begeisterung auslösen können, wie sie es in ihrer Anfangszeit noch taten. Es ist nicht so, als wurde das *cinema of attractions* vom narrativ gesteuerten Kino ausgelöscht, vielmehr wurde es in eine Nische gedrängt. Gelegentlich präsentiert es sich noch als Bestandteil des narrativen Films. Dies erkennen wir zum Beispiel an Musical-Filmen wie *The Wizard of Oz* (1939) oder aktueller *La La Land* (2016), in denen die Handlung unterbrochen wird, damit die Charaktere spontan in eine Gesangs- oder Tanzperformance ausbrechen – nur zum Zweck, das Publikum direkt zu involvieren und zu begeistern. Dies gilt natürlich vermehrt für den kommerziellen Film, denn im Independent- oder Avantgarde-Bereich werden in vielen Fällen seit jeher kraftvolle Bilder der klassischen Handlung bevorzugt. Bekannte Beispiele sind Filmemacher*innen wie David Lynch, Sofia Coppola, Terrence Mallick oder Nicolas Winding Refn.

Während das Konzept des *cinema of attractions* in den 1980ern in akademischen Kreisen das frühe Kino neu definierte, traten eine Reihe junger Filmemacher*innen wie George Lucas und Steven Spielberg mit einem visuell aggressiven Stil auf.³³ Denn, während *Krieg der Sterne* (1977) und *Der Weiße Hai* (1975) die Rückkehr der großen Hollywood-Narration signalisieren sollte, strebten sie in gleichen Maßen den visuellen Schockfaktor an, den grandiose Bilder nun mal produzieren. Als eines der berühmtesten Beispiele für diese Art des Filmemachens zählt bis heute eine Sequenz aus *Krieg der Sterne* (1977) – der Angriff auf den Todesstern. Diese Sequenz ist eine pure Demonstration der Kraft der subjektiven Kamera, die das Publikum zu fesseln vermag durch die Reproduktion eines visuellen Spektakels, das stark auf den Prinzipien von Pyrotechnik und

³³ Vgl. Dick Tomasovic, „The Hollywood Cobweb. New Laws of Attraction. The Spectacular Mechanics of Blockbusters“, *The Cinema of Attractions Reloaded*, hg. v. Wanda Strauven, Amsterdam: Amsterdam University Press 2007, S. 309–320, hier S. 311.

Geschwindigkeit beruht. Eine magische Formel, die Hollywood bis heute versucht zu reproduzieren.³⁴

Nicht wenige bezeichnen Social Media Plattformen wie YouTube oder aktuell besonders TikTok als neues *cinema of attractions*. Denn ähnlich wie das frühe Kino werden auch auf diesen Plattformen Videos hochgeladen zum Zweck, die Rezipient*innen zu schockieren, zu überraschen oder zum Lachen zu bringen. Da diese Videos meistens sehr kurz sind,³⁵ sind diese eher selten von einer Narration getrieben und fokussieren sich stattdessen auf provokante Bilder, die ihr Publikum zu einer Interaktion mit diesen bewegen soll. Ganz im Sinne der neuen Medien wird erwartet oder erhofft, dass das Publikum das Video liked, kommentiert, sich mit anderen Kommentierenden austauscht oder selbst eine Videoantwort darauf kreiert, mit der dann im Gegenzug wieder interagiert wird. Dies ist auch gleich eine weitere Verbindung mit dem *cinema of attractions* – die Art und Weise wie Menschen durch Links, E-Mails und Empfehlungen von Freund*innen auf populäre Videos aufmerksam werden. Es ist diese Form des gemeinschaftlichen Prozesses, der mehr an die Werbekampagnen des frühen Untergrund- und Variététheaters erinnert als an die starr unternehmensgesteuerten Kampagnen des narrativen Films.

Doch nicht nur Social Media Plattformen, auch Videospiele werden häufig als ein Medium bezeichnet, welches das Spektakel über die Narration stellt. Ähnlich wie das *cinema of attractions* setzt sich das Videospiel direkt mit dem Publikum auseinander und fokussiert sich dabei auf eine Form der Bildlichkeit, die den Zweck erfüllt zu verblüffen und zu beeindrucken. Der Dialog zwischen den Spielenden und dem Spiel ist vielleicht sogar noch intensiver als bei einem Film, da sich ein virtuelles Abbild der Spielenden „innerhalb“ des Bildschirms befindet und diese dementsprechend die Freuden und Gefahren dieser imaginären Welt bewusster erleben können.³⁶

34 Vgl. Tomasovic, „The Hollywood Cobweb“, S. 313.

35 YouTube Videos sind durchschnittlich etwa 11,7 Minuten lang (Vgl. O. A., „Youtube average video length by category 2018“, Statista, O. A., <https://www.statista.com/statistics/1026923/youtube-video-category-average-length/>, 21.07.2022). TikTok Videos können aktuell bis zu 10 Minuten lang sein. Videos dieser Länge sind aber selten gesehen, da sie auch vom Algorithmus vernachlässigt behandelt werden.

36 Ironischerweise erlebt die Videospielbranche selbst im Moment eine kleine Identitätskrise, die zurückschallt auf das Kino des frühen 20. Jahrhunderts. Spieledesigner*innen emulieren immer bewusster den narrativen Stil eines Hollywood-Films. Es kommen sowohl cineastische Zwischensequenzen wie auch bekannte Synchronsprecher*innen zum Einsatz, um den breiteren Geschmack zu treffen. Stück für Stück wurde den Spielenden die Kontrolle weggenommen, um sie stattdessen in mehr lineare narrative Bahnen zu lenken. (vgl. „The Cinema of Attractions“, R.: Valkyryst, youtube.com, 29. 12. 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=IQpcaoc4X3Q>, 21.07.2022.) Erfolgreiche Vertreter von narrativ getriebenen Videospielen sind zum Beispiel *Detroit: Become Human* (2018) oder *The Last of Us: Part II* (2020). Während beim erstgenannten Spiel der Fokus weniger auf Gameplay-Elementen und mehr auf der interaktiven Entscheidungsfreiheit in einer stark verzweigten Narration liegt, folgt der zweite Titel einer vorgegebenen Erzählung, dessen Ausgang nicht von den Spielenden beeinflusst werden kann. Der Erfolg beider Titel beruht zu einem ausschlaggebenden Teil auf ihrer emotionalisierenden Narration, allerdings können sie auch als die zwei Seiten einer Medaille betrachtet werden, wenn es darum geht, das Publikum jenseits der spektakulären Bildern zu fesseln. Die Identitätskrise der Videospiel-Narration wird besonders dann deutlich, wenn man sich negative Kritiken zu den beiden Spielen durchliest, die sich häufig einen unterschiedlich hohen Grad an Interaktion gewünscht hätten.

Dieser Rückblick auf das *cinema of attractions* war notwendig, um die gegenwärtige Filmlandschaft zu beschreiben, in der sich die beiden 3D-Animationsfilme *Soul* und *Alles steht Kopf* befinden. Es sind also spektakuläre Bilder, die moderne Bildwelten durchströmen. Doch oftmals wird der Begriff „spektakulär“ auch synonym verwendet mit dem Begriff „oberflächlich“. Doch hier muss eine klare Trennung stattfinden.

1.2. Oberflächliche Bilder

Susan Sonntag beschreibt in ihrem berühmten Aufsatz „Against Interpretation“ das Bedürfnis, sich dem Film leiblich hingeben zu wollen. Auch wenn sich die moderne Filmtheorie und -kritik nicht nur auf die schiere Repräsentation beschränkt, lassen sich alte Gewohnheiten schwer wieder ablegen. Sonntag formuliert das so:

„Even in modern times, when most artists and critics have discarded the theory of art as representation of an outer reality in favor of the theory of art as subjective expression, the main feature of the mimetic theory persists. Whether we conceive of the work of art on the model of a picture (art as a picture of reality) or on the model of a statement (art as the statement of the artist), content still comes first. The content may have changed. It may now be less figurative, less lucidly realistic. But it is still assumed that a work of art is its content.“³⁷

Ein Blick auf Filmkritiken zu modernen Blockbustern lässt immer noch vermuten, dass sich die Form eines Films seinem Inhalt unterzuordnen hat, um von artistischem Mehrwert zu sein. Die Übermacht der Narration wird im Zeitalter des schnell produzierten seriellen Erzählens in seiner popkulturellen Monopolstellung auch noch unterstützt. Dabei erweist sich die affektive Herangehensweise an das pure Bild oder die Bildersequenz gerade in Anbetracht des modernen digitalen Bildes als besonders fruchtbar. Susan Sonntag selbst bemängelt in ihrem passend pessimistisch betitelten Artikel für die New York Times „The Decay of Cinema“, dass sich gerade der kommerzielle Film selbst in seiner ausufernden Bilderflut gehen lässt und dabei erstaunlich geistlos rüberkommt. Sie schreibt:

„The reduction of cinema to assaultive images and the unprincipled manipulation of images (faster and faster cutting) to make them more attention-grabbing, has produced a disincarnated, lightweight cinema that doesn't demand anyone's full attention. Images now appear in any size and on a variety of surfaces: on a screen in a theater, on disco walls and on megascreens hanging above sports arenas. The sheer ubiquity of moving images has steadily undermined the standards people once had both for cinema as art and for cinema as popular entertainment.“³⁸

37 Susan Sontag, *Against interpretation and other essays*, New York: Farrar, Straus & Giroux¹ 1966

38 Susan Sontag, „The Decay of Cinema“, *The New York Times Magazine*, 1996, S. 60

Der moderne Film ist also gezeichnet von schnell geschnittenen, oftmals manipulierten Bildern, die in sich genommen schon als „oberflächlich“ bezeichnet werden können und die dazu noch auf den unterschiedlichsten Oberflächen abgespielt werden können. Doch Film an sich ist bereits Oberfläche, er ist Träger des kinematografischen Bildes. Um diese etwas vage und einfach formulierte Aussage weiter ausleuchten zu können, nutze ich ein Beispiel: Ein*e klassische*r Filmvorführer*in ist dazu angehalten, im Kino einen Vorhang nach dem anderen, im strengen Sinne theatralisch, aufzuziehen. Einen Lichteinfall nach dem anderen zu löschen, bis, im schließlich abgedunkelten Saal, das Lichtbild ohne Materie und Widerstand, scheinbar ungebrochen und unreflektiert und vom Publikum als eine wirkliche Realität wahrgenommen aus dem Nichts aufscheint. Das Verschwinden einer materiellen Oberfläche der Kinobilder wird innerhalb des Films zugleich inszeniert wie auch verborgen. Im Film selbst tauchen stets verschiedene Flächen als mögliche Oberflächen auf, die sich auf ältere oder wenigstens andere bekannte Medienformate beziehen. Filme tun also so, als ob eine materielle Buchseite, die leere Leinwand eines Malers oder ein Zeitungs- oder Fotopapier dem filmischen Bild zugrunde liege.³⁹

Das Kino, das also den Anspruch hat, seine eigene Wirklichkeit zur Diskussion zu stellen oder aber zu legitimieren, kommt nicht umhin, die Variabilität von bildlichen und filmischen Oberflächen zu thematisieren. Helga Lutz, Autorin und Professorin an der Universität Bielefeld, stellt fest: „Das Wesen der Oberfläche tritt dort auf, wo das Buch über seine medialen Bedingungen reflektiert.“⁴⁰

Diese Aussage lässt sich anhand der für das Kino vielfältigen filmischen Verfahren bestätigen. Das frühe Kino setzte sich durch seine Oberflächengestaltung nicht nur in Konkurrenz zur Imagination des Buchstüblichen und der Schrift, sondern hat auch eine Geschichte der elektrischen Lichtsteuerung und der Dunkelheit darin kommentiert wie auch angeeignet. Dies wird etwa in den *Golem*-Filmen (1915, 1917 und 1920) oder Friedrich Wilhelm Murnaus *Faust* (1926) paradigmatisch sichtbar. Entsprechend verhandeln moderne, digital produzierte und postprozessierte Filme, die bereits davon ausgehen, dass sie auf unterschiedlich skalierten Schirmen und an der Peripherie der Aufmerksamkeit wahrgenommen werden, das Verhältnis von Kinoraum und vielfachen, simultan laufenden Monitoren als Organisation und Schichtung von Flächen. Sie integrieren die Strukturierungen dieser Oberflächen in Form von Rastern in das Narrativ und die Bildgestaltung.⁴¹ Ich werde an späterer Stelle aufzeigen, wie dies vor allem in *Alles steht Kopf* sichtbar wird.

39 Vgl. Ute Holl, „Kulturtechniken filmischer Oberflächen“, *Oberflächen und Interfaces. Ästhetik und Politik Filmischer Bilder*, hg. v. Ute Holl et al., Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2020, S. 23–36, hier S. 26.

40 Helga Lutz, „Oberflächen der Manuskriptkultur im 15. Jahrhundert“, *Das Wissen der Oberfläche. Epistemologie des Horizontalen und Strategien der Benachbarung*, hg. v. Stefan Rieger et al., Berlin: Diaphanes 2015, S. 107–124, hier S. 113.

41 Vgl. Holl, „Kulturtechniken filmischer Oberflächen“, S. 27.

1.2.1. Die mechanische Oberflächlichkeit des digitalen Bildes

Bisher habe ich Bildschirm und Leinwand immer synonym verwendet, um die Oberfläche, auf der sich das filmische Bild verortet, zu beschreiben. Doch tatsächlich ergeben sich einige weiterführende Differenzen, wenn das digitale Bild auf seine Oberfläche hin untersucht wird. Wird vom digitalen Bild gesprochen, dann fehlt meist nicht viel, bis auch vom oberflächlichen Bild gesprochen wird. Diese Tatsache lässt sich durch das Wesen des digitalen Zeichens erklären. Ähnlich wie seine Binarität und feste Signalgruppenlänge hat sich auch Oberflächlichkeit als bleibende Eigenschaft der digitalen Codierung von Daten erwiesen.⁴² In der Rede über Computer und digitale Medien wird häufig auch gleich der Gegensatz zwischen einer vorangestellten Tiefe der Geräte und deren Oberfläche thematisiert. Hierbei wird die digitale Funktionsweise der Computertechnik regelmäßig als das im „Inneren“ der Maschine, also in der Tiefe liegende Geschehen gesehen. Andererseits erscheint die Oberfläche der Maschine (also sein Gehäuse, Bedienelemente, Peripheriegeräte, usw.) als kontingente Hülle, als „äußerlicher“ Zusatz zum digitalen Prinzip. Till A. Heilmann stellt in seinem dementsprechend betitelten Beitrag „Die Oberflächlichkeit des Digitalen“ ein Konzept vor, das nicht einfach die Kehrseite oder das Komplement zur imaginierten Tiefe des Computers, sondern vielmehr einen von deren Funktionsweise nicht zu trennenden Prozess beschreibt.⁴³

Denn die Tiefe, von der hier als Gegenstück zur Oberfläche gewöhnlicher Displays gesprochen wird, meint nicht einfach nur dreidimensionale Tiefe, wie sie bei uns schon längst im Alltag in Form von 3D-Technologien und Virtual Reality anzutreffen ist. Es bezieht sich nicht einmal auf eine wahrnehmbare Bildlichkeit. „Tief“ bezieht sich in diesem Fall mehr auf die Materialisierung der „innerhalb“ des Computers errechneten, üblicherweise immateriellen algorithmischen Artefakte.⁴⁴

Diese sind für die Rezipient*innen eines digitalen Bildes niemals wahrnehmbar, die nur mit dessen Oberfläche interagieren können. Die paradigmatische Oberfläche aktueller Computertechnik ist eindeutig der Bildschirm. Digitale Bilder erscheinen immer auf Oberflächen, die auch taktil erfahrbar gemacht werden. Tatsächlich lässt sich beobachten, dass die Oberfläche des Monitors – den großen Fortschritten im Bereich der Sprach- und Bewegungssteuerung zum Trotz – auf

42 Vgl. Till A. Heilmann, „Die Oberflächlichkeit des Digitalen“, *Das Wissen der Oberfläche. Epistemologie des Horizontalen und Strategien der Benachbarung*, hg. v. Stefan Rieger et al., Berlin: Diaphanes 2015, S. 253–266, hier S. 262.

43 Vgl. Heilmann, „Die Oberflächlichkeit des Digitalen“, S. 253.

44 Vgl. Heilmann, „Die Oberflächlichkeit des Digitalen“, S. 254.

unzähligen Notebooks, Tablets, Media Players, Smartphones und neuerdings auch auf Smart Watches einen neuen Siegeszug feiert, seit sie für die Berührung durch Fingerspitzen sensitiv gemacht worden ist.

Doch der immense mediale Erfolg, den Bildschirmoberflächen vorweisen konnten, stellte für die medienwissenschaftliche Theoriebildung indes ein Problem dar, weil der Bildschirm den Computer als Medium gewissermaßen begrifflich absorbierte: Allzu oft wird der Bildschirm in medienwissenschaftlichen Arbeiten „naturalisiert“, indem er immer wieder als integrale, selbstverständliche und notwendige Schnittstelle von Computern impliziert oder expliziert wird.⁴⁵

Computer haben also Oberflächen, doch möchte man die Tiefe ihres „Wesens“ verstehen, müssen sie dazu entkleidet werden. Darin zeigt sich eine der zentralen Schwierigkeiten. Computer verarbeiten Zeichen, „innerhalb“ von Software, die (wenigstens nach hermeneutischem Verständnis) überhaupt keinen Sinn ergeben. Denn im Gegensatz zu den Symbolismen höherer Programmiersprachen, die von der Hardware eines bestimmten Computers abstrahieren, kennen die von Computern real ausgeführten Maschinenbefehle keine begriffliche Intension, sondern nur eine physikalische Extension: die digitalen Schaltungen der Hardware. Für heutige Schnittstellen – LCD-Monitor und Keyboard, GUI und Webbrowser, Maus und Trackpad usw. – gilt dasselbe, was für die Magnetbänder, die Schalttafeln, Kabel und Drehschalter, die Fernschreiber, die Lochstreifen und selbst für die von Hand geführten Codebücher der ersten Programmierer*innen gegolten hatte: Sie sind kein bloßer Zusatz zum digitalen Funktionsprinzip eines Computers, keine Verschleierung oder gar äußerliche Entstellungen des „Wesens“ des Digitalen, das in der Tiefe der Maschinen schlummert. Stattdessen ist die Oberflächlichkeit des Digitalen ein integraler Teil seiner Technik.⁴⁶

An dieser Stelle möchte ich das Gedankenbild einer *parallelen Wahrnehmung* etablieren. Der Bildschirm funktioniert als Schnittstelle, welche die Tiefe des (digitalen) Bildes in ein für uns semiotisch wahrnehmbares Zeichen umwandelt und funktioniert so gesehen ähnlich wie unsere menschliche Wahrnehmung. Denn auch der Bildschirm abstrahiert die Vielzahl der Eindrücke auf wesentliche, erfahrbare Wahrnehmung: Durch den Bildrand kadriert erscheinen Bilder hier zurückführbar auf drei Primärfarben Rot, Grün und Blau. Ich werde an späterer Stelle aufzeigen, wie dies vor allem in *Soul* intradiegetisch genutzt wird.

45 Vgl. Heilmann, „Die Oberflächlichkeit des Digitalen“, S. 255f.

46 Vgl. Heilmann, „Die Oberflächlichkeit des Digitalen“, S. 266.

1.3. Der Affekt

In den folgenden Kapiteln werde ich mich dem Begriff des „Affekts“ annähern, um die Affekttheorie als weiteres analytisches Werkzeug zur Behandlung von digitalen bewegten Bildern einzuführen. Im Alltag wird der Begriff „Affekt“ recht häufig als Vorstufe einer Emotion verwendet. So ist „Affekthandlung“ ein häufig genutzter Begriff, wenn es darum geht, eine (strafbare) reaktive Handlung zu beschreiben, deren Ausführung von der handelnden Person nicht kontrolliert wird und durch kurze, intensiv empfundene Emotionen wie Angst oder Wut motiviert ist. Eine genaue Einordnung des Begriffes ist allein deswegen vonnöten, weil ein Blick ins Wörterbuch schnell aufzeigt, wie vielfältig die Definition des Wortes ausfallen kann. Hier steht der Affekt einerseits für „heftige Erregung, Gemütsbewegung oder den Zustand außergewöhnlicher psychischer Anspannung“ einerseits und andererseits auch allgemeiner für „Leidenschaften“. ⁴⁷ Diese Definition ist für meine Zwecke viel zu vage und uneindeutig, liefert aber dennoch geeignete Ansatzpunkte. Denn basierend auf dieser Wortherkunft wirkt es so, als stünde der Affekt dem Denken gegenüber⁴⁸, als würde derjenige oder diejenige, der oder die sich dem Affekt hingeben, dabei auch die Kontrolle über Körper und die Persönlichkeit abgeben. Für unsere Zwecke ist eine exaktere Begriffsdefinition schon allein deshalb vonnöten, weil nur so die affektzentrierte Textanalyse unterschieden werden kann von den oft vielschichtigen Emotionen, die während des Betrachtens eines Filmes entstehen.

Im ersten Moment wirkt es so, als wären Affekte und Emotion sehr ähnlich, laut wissenschaftlicher Auslegung sind Emotionen solche psychischen Erregungen, die sowohl „subjektiv“ wie auch „als subjektiv“ empfunden werden. Eine Emotion ist also eine Erregung, welche denjenigen oder diejenige erfasst, *der oder die das Gefühl hat. Gleichzeitig empfindet diese*r aber auch, dass er oder sie dieses Gefühl auch hat.*⁴⁹ So gesehen sind Emotionen auch reflexiv: Es ist selbstverständlich möglich Emotionen vorzutäuschen, schauspielerische Künste basieren auf diesem Fakt. Doch nur das Vorspielen der Emotion reicht nicht aus, um sie auch selbst zu haben: Man kann die Emotion also nur dann haben, wenn man sie auch wirklich hat. Was sie auf alle Fälle haben, sind Objektbindungen der Affekte.⁵⁰ Ein Affekt ist die Ausrichtung eines Subjekts auf ein Objekt und genau das unterscheidet Affekte auch deutlich von Emotionen, Gefühlen, Stimmungen, usw.:

⁴⁷ Vgl. Dudenredaktion, „Affekt, der“, *Duden*, hg. v. O. A., O. A., <https://www.duden.de/rechtschreibung/Affekt>, 21.07.2022.

⁴⁸ Vgl. Hans J. Wulff, „Affektivität als Element der Filmrezeption. Im Kino gewesen, geweint, (gelacht, gegruselt...) – wie es sich gehört!“, *Mit allen Sinnen. Gefühl und Empfindung im Kino*, hg. v. Susanne Marschall et al., Marburg: Schüren 2006, S. 17–31, hier S. 17.

⁴⁹ Vgl. Wulff, „Affektivität als Element der Filmrezeption“, S. 17.

⁵⁰ Vgl. Wulff, „Affektivität als Element der Filmrezeption“, S. 17f.

Sie sind relationale Tatsachen und benötigen immer einen Gegenstand, auf den sie gerichtet sind.⁵¹ Nach dieser noch recht allgemeinen Definition des Begriffs „Affekt“ gilt es nun, diesen für die Filmtheorie brauchbar zu machen.

1.3.1. Gilles Deleuze's Kino

Während sich also Theoretiker*innen wie André Bazin der intrinsischen Fähigkeit der Bilder verschrieben haben, die grundlegende Natur der Realität jenseits unserer gewöhnlichen Wahrnehmung einfangen zu können, waren diese Theorien gefärbt von einem quasi-spirituellen Glauben an die Unantastbarkeit der Realität. Der französische Philosoph Gilles Deleuze dagegen kreierte in seinen „Kino“-Büchern eine quasi-wissenschaftliche Taxonomie der Filmbilder, eingeteilt nach ihrer Fähigkeit, verschiedenste Denkweisen repräsentieren zu können, ohne dabei auf unklare und mehrdeutige Transzendenz zurückgreifen zu müssen. Stattdessen beziehen sich diese Bilder auf eine Vorstellung der Realität, die mehr als „fluid“ und „austauschbar“ bezeichnet werden kann.⁵² Deleuze denkt in seinen „Kino“-Büchern sogar noch weiter, indem er behauptet, dass unser metaphysisches Verständnis von Realität innerhalb unserer speziellen historisch-technologischen Verortung durch das Kino nicht nur beeinflusst wird, sondern dieses sogar als Model einer westlichen Gedankenkultur dient, wenn es um die Beziehung zwischen Raum und Zeit geht.⁵³ Eine seiner zentralen Theorien ist für die Verhandlung des postkinematografischen digitalen Bilds besonders bedeutsam: Die Affekttheorie. Um diese zu verstehen, gilt es zunächst Gilles Deleuze als filmtheoretischen Denker zu verstehen.

Gilles Deleuze ist ein Theoretiker des pausenlosen Werdens, der Mannigfaltigkeit der Erscheinungen, Irrungen, Wendungen und Versuchsanordnungen. Dementsprechend sind seine Werke auch gekennzeichnet von scheinbar uferlosen Verästelungen von Gedankengängen. Denn Deleuze verabschiedet sich von der vorherrschenden geisteswissenschaftlichen und geistesgeschichtlichen Idee, mit Hilfe eines klar umrissenen Stand- und Ausgangspunktes an einem wiederum erreichbaren Endpunkt anzulangen oder überhaupt anzulangen zu können. Da diese Konzepte für Deleuze fremd sind, kann er auch mit dem Konzept von Homogenität und Konsens wenig anfangen. Daher wirkt es auch nicht besonders verwunderlich, dass Deleuze in seinem Werk „Logik des Sinns“ die autobiografische Selbstbestätigung getätigt hat, dass er nicht „Herr seiner

51 Vgl. Wulff, „Affektivität als Element der Filmrezeption“, S. 30.

52 Vgl. Strutt, *The Digital Image and Reality*, S. 42.

53 Vgl. Strutt, *The Digital Image and Reality*, S. 32.

Werke, sondern Sohn seiner Ereignisse“ werden wollen würde.⁵⁴ Deleuze bedient sich einer gängigen Vorstellung der Postmoderne: Wer nicht mehr Herr über etwas ist, kann auch kein Subjekt mehr sein. Statt von Ordnung spricht er von Diskurs, statt von Hierarchie von Rekonstruktion – somit lösen sich auch die binären Unterscheidungen zwischen Subjekt und Objekt auf.

Gilles Deleuze ist also ein Denker des Nomadischen, des Flüchtigen. Dementsprechend ist es auch wenig verwunderlich, dass Deleuze eine Faszination mit dem Medium Film entwickelt hat. Schließlich erscheint der projizierte bzw. abgespielte Film in seiner Modus Operandi immer im *Jetzt* – er ist immerwährende Veränderung und somit immer im Werden begriffen. Ein Bild folgt auf das nächste und unsere menschlich trägen Augen können kaum folgen – somit entzieht sich der Film immer wieder der klaren hierarchisierten Erkenntnis. Weder können wir ihn einfangen, noch als bloße Illusion gänzlich entlarven. Aus diesem Grund begreift Deleuze den Film auch als Bewegungsmedium. Wenn man Denken als Bewegung versteht, liegt es nah, auch dem Film eine denkende Qualität zu attestieren. Denn für Deleuze ist der Film ein Speicher des Wissens und an abrufbar gemachten historischen Konstellationen.⁵⁵

Kino ist für Deleuze eine ästhetische Form, die einer grundsätzlich veränderten Auffassung von Bewegung, das bedeutet genauer, der Synthese von Raum und Zeit, zugrunde liegt. Das Kinobild ist für ihn etwas, das auch körperlich erfahrbar ist. Damit war Deleuze, zusammen mit Félix Guattari prägend für die philosophisch-ontologische Strömung der Affekttheorie.

1.3.2. Die Affekttheorie: Affektion oder Affekt?

Affekttheorien entwickelten sich in den 2000er-Jahren aus einem Missmut heraus: Gegenüber dem vorherrschenden Fokus auf Fragen des Diskurses, des Textuellen und der Repräsentation in der kritischen Theoriebildung.⁵⁶ Laut Affekttheoretiker*innen werden Körperlichkeit und Gefühle in der Theoriebildung vernachlässigt. So wurden Körper theoretisiert als rein passive Einschreibeflächen von normativen Diskursen. Gefühle seien somit leicht manipulierbar, völlig irrational und daher nicht wirklich der theoretischen und politischen Auseinandersetzung würdig. Diesen blinden Fleck der kritischen Theoriebildung sollen Affekttheorien erweitern.⁵⁷

54 Vgl. Gilles Deleuze, *Logik des Sinns*, Frankfurt am Main: Suhrkamp¹ 1993 (Orig.: *Logique du sens*, Paris: Les Éditions de Minuit 1969), S. 187.

55 Vgl. „Gilles Deleuze und das moderne Kino. Geschichte[n] des Films #1“, R.: DIE ZWEITE PRODUKTION, youtube.com, 18. 08. 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=gyMq0o6c1h0>, 21.07.2022.

56 Vgl. O. A., „Affekttheorien/Affektbegriff“, KRASS, O. A., <https://www.krass-mag.net/?glossar=affekttheorien-affektbegriff>, 21.07.2022.

57 Vgl. O. A., „Affekttheorien/Affektbegriff“, 21.07.2022.

Gilles Deleuze bezieht sich auf den Philosophen Baruch de Spinoza und begreift Affekte als etwas, das alles „Sein und Werden immer schon durchdringt und bedingt.“⁵⁸ Zunächst kurz zur Philosophie von Baruch de Spinoza. Dieser schrieb in seinem Hauptwerk „Ethik“:

„Unter Affekt verstehe ich die Affektionen des Körpers, von denen die Wirkungsmacht des Körpers vermehrt oder vermindert gefördert oder gehemmt wird, und zugleich die Ideen dieser Affektionen.“⁵⁹

Er versteht unter dem „Affekt“ also eine spezielle Erregung des Körpers, gleichzeitig aber auch die Ideen dieser Erregungen.⁶⁰ Es handelt sich also um einen Parallelismus von Körper und Geist, der zentral mit der Affekttheorie verbunden ist. Baruch de Spinoza geht davon aus, dass alles, was der Körper erleidet, notwendiger Weise auch durch eine entsprechende Vorstellung im Geist begleitet wird.⁶¹

Was im ersten Moment besonders verwirrend erscheint, ist die Tatsache, dass im lateinischen Originaltext von Spinozas „Ethik“ zwei unterschiedliche, aber doch sehr ähnliche Termini auftauchen: „affectus“ und „affectio“. In der gängigen Übersetzung wird „affectus“ mit Affekt und „affectio“ mit Affektion übersetzt.⁶² Bei Baruch des Spinoza werden Affektionen prinzipiell immer vom Körper aus gedacht. Genau wie die Affekte, doch diese sind auf das Handlungsvermögen des Körpers bezogen, das sie modulieren und zugleich erfüllen können.⁶³ Körper und Affekt sind für Spinoza also untrennbar miteinander verstrickt.

Die Affektion kann zunächst direkt als Wirkung verstanden werden, also als Effekt eines Körpers auf einen anderen, bzw. die Spur, die ein Körper auf einem anderen Körper hinterlässt.⁶⁴ Die Zustände der Körper sind bedingt durch ihr Handlungsvermögen und dieses verändert sich ständig.⁶⁵ Denn Körper affizieren (d.h. sie bewegen, reizen, machen Eindruck auf oder übertragen sich) ständig auf andere Körper und werden im Gegenzug auch von diesen affiziert, es entsteht Affektion. Ich halte es für wichtig, an dieser Stelle zu erwähnen, dass in der Perspektive der spinozistisch-deleuzianischen Affekttheorie mit „der Körper“ nicht nur der menschliche Körper gemeint ist und dieser somit auch keine fixen und klar abgetrennten Einheiten vorweist, die z.B. zu

58 Ebd.

59 Spinoza, Baruch de/Bartuschat, Wolfgang, *Ethik in geometrischer Ordnung dargestellt. Zweisprachige Ausgabe*, Hamburg: Felix Meiner Verlag 2015, S. 223.

60 Vgl. Serjoscha Wiemer, „Affekt - Körper - Kino. Somatische Affizierung im Kino auf der Folie eines spinozistischen Immanenzplans“, *Affekte. Analysen ästhetisch-medialer Prozesse (Edition 1)*, hg. v. Antje Krause-Wahl et al., Bielefeld: Transcript Verlag 2015, S. 141–154, hier S. 142.

61 Vgl. ebd.

62 Vgl. ebd.

63 Vgl. ebd.

64 Vgl. Wiemer, „Affekt - Körper – Kino“, S. 143.

65 Vgl. O. A., „Affekttheorien/Affektbegriff“, 21.07.2022.

einer bestimmten Person gehören.⁶⁶ Stattdessen bezeichnet „der Körper“ veränderbare Arrangements, die durch das ständige Affizieren miteinander interagieren.⁶⁷ Sämtliche Körper (d.h. menschliche, tierische oder dingliche) können affizieren, d.h. Affektionen hervorrufen. Ein Affekt als Übergang eines affizierten Zustands in einen anderen zieht in weiterer Folge neue Affekte nach sich.⁶⁸

Der Affekt ist also ein Gefühl, das sich bemerkbar macht, noch bevor es bewusst wird. Somit entzieht es sich auch einer willentlichen Kontrolle – bewusst wird es häufig erst durch seine Auswirkungen.⁶⁹ Dabei bezieht sich die Affektion natürlich immer auch auf unsere Fähigkeit der Wahrnehmung, auf unseren Körper als Sinnesorgan und auf sensorische oder perzeptive physische Wirkungen.⁷⁰ Während also alle Affektionen zunächst als sinnliche Erregungen und deren körperliche Effekte verstanden werden können, lassen sich Affekte und Affektionen durch ihre jeweilige Elastizität im Hinblick auf kontinuierlicher Veränderung unterscheiden.⁷¹

Deleuze unterscheidet in seiner Interpretation von Spinozas Text die Begriffe Affektion und Affekt primär auf zeitlicher Ebene:

„Die Affektion ist also nicht bloß die augenblickliche Wirkung eines Körpers auf meinen, sie wirkt auch auf meine eigene Dauer, als Lust oder Schmerz, Freude oder Traurigkeit. Übergänge, Werden, Aufstiege und Stürze, kontinuierliche Variationen von Vermögen (*puissance*) sind es, die von einem Zustand zum anderen führen: Man wird sie ‚Affekte‘ im eigentlichen Sinn nennen und nicht mehr Affektionen. Sie sind Zeichen von Wachstum und Schwund, ‚vektorielle‘ Zeichen (des Typs Freude/Traurigkeit) und keine skalaren mehr wie die Affektion, Empfindung oder Wahrnehmung.“⁷²

In diesem zeitlichen Unterschied zwischen Affektion und Affekt lässt sich erkennen, dass bei Deleuze der Übergang zwischen Affektion und Affekt sowohl graduell wie auch qualitativ verstanden wird.⁷³ Affektionen sind zeitlich nicht zu trennen von den körperlichen Zuständen an denen sie anknüpfen, genauso wenig auch von den darauffolgenden Affektionen, zu denen hin sie sich ausdehnen.⁷⁴ Unsere sensitive Wahrnehmung von Form, Farben und Bewegung ist einem kontinuierlichen Wandel unterzogen. Affekte beziehen sich ebenso auf diese kontinuierlichen Veränderungen, jedoch im Hinblick auf das Handlungspotential eines Körpers. Sie geben ihm

66 Vgl. O. A., „Affekttheorien/Affektbegriff“, 21.07.2022.

67 Vgl. ebd.

68 Vgl. Peter Dirksmeier/Ilse Helbrecht, „Die Beobachtung der Situation. Zur Rolle von Affekten in Begegnungen zwischen Fremden“, *Geographische Zeitschrift* Vol. 101 (2), 2013, S. 65–81, hier S. 69.

69 Vgl. O. A., „Affekttheorien/Affektbegriff“, 21.07.2022.

70 Vgl. Wiemer, „Affekt - Körper – Kino“, S. 143.

71 Vgl. ebd.

72 Gilles Deleuze, *Kritik und Klinik. Aesthetica*, Frankfurt am Main: Suhrkamp¹ 2000 (Orig.: *Critique et clinique*, Paris: Les Éditions de Minuit 1993), S. 188.

73 Vgl. Wiemer, „Affekt - Körper – Kino“, S. 144.

74 Vgl. ebd.

mögliche Richtungen vor, zu denen hin er sich bewegen kann. Affekt und Körper sind schon laut Definition voneinander abhängig: Denn so wie der Affekt bestimmt wird durch die Affektionen des Körpers, so wird der Körper auch bestimmt durch seine Fähigkeit zu affizieren und affiziert zu werden.⁷⁵ Affektionen bezeichnen also Zustände des Seins eines artifiziellen Körpers, der Affekt die Übergänge zwischen diesen Seinsformen. Aus dieser Trennung leitet sich heraus, dass Affekte als sozial gedacht werden. In diesem Sinne sind Affekte Prozesse der Berührung und der sich einstellenden Affektion des berührten Körpers.

Affekte bedeuten also der körperliche Übergang von einem Zustand der Affektion zu einem anderen. Der Begriff bezeichnet jenen Effekt, „den ein bestimmtes Objekt oder eine bestimmte Praxis auf das darauf bezogene Subjekt hat.“⁷⁶ Anders ausgedrückt: Der Affekt verweist immer dann auf das eigene Werden, wenn er einem anderen Körper begegnet und mit diesem affiziert.⁷⁷ Tom Waibel und Hansel Sato stellen in ihrem Sammelband „Handlungsmacht, Ausdruck, Affekt“ durch ihre Definition von Affekten auch gleich den notwendigen Zusammenhang zu künstlerischen Praktiken her:

Affekt bezeichnet daher jenen Effekt, den ein bestimmtes Objekt oder eine bestimmte Praxis auf das darauf bezogene Subjekt hat. Affekt verweist in Folge auf das Werden meines eigenen Körpers, insbesondere dann, wenn er daher zunächst nur wenig mit Bezeichnung oder Bedeutungsgebung zu tun, denn Register. Affekte werden verständlich als die gegenwärtige Erfahrung eines Werdens, und dies markiert eine grundsätzliche Unterscheidung zwischen Affekten und sprachlichem Ausdruck, auch wenn der sprachliche Ausdruck durchaus über affektive Vermögen verfügt. Wenn wir also danach fragen, was ein Affekt aussagt, dann kann die Antwort darauf nicht Form von Bedeutungen gegeben werden, sondern vielmehr in Form von Voraussetzungen und Bedingungen. Es geht demnach nicht so sehr um eine Übersetzung der vielgestaltigen Affekte in die distinkten Zeichen der Sprache, sondern vielmehr um eine Kartographie von Intensitäten, die der Verteilung von Affekten entspricht. Affekte sind durchaus transpersonale Phänomene, die Körper und Personen durchqueren und sie darüber mit der Welt verbinden. Diese affektive Verbindung zur Welt ist für Deleuze und Spinoza gleichermaßen der Anlass, die Lehre von den Affekten als eine Ethik zu begreifen.⁷⁸

Naheliegender, dass Deleuze fortwährend auf die Aktualität von Spinozas Thesen verwiesen hat. Er interessiert sich für Spinoza insbesondere in Hinblick auf dessen Immanenzphilosophie. Wie es der Name bereits andeutet, lehnt die Immanenzphilosophie die Existenz transzendentaler Dinge größtenteils ab und ist somit eine Philosophie des unmittelbar Gegebenen, in der alles „Sein“ und „Ich“ dem Bewusstsein immanent, also im Bewusstsein enthalten ist.⁷⁹

75 Vgl. Wiemer, „Affekt - Körper – Kino“, S. 144.

76 Tom Waibel/ Hansel Sato, „Affektive Erkenntnis und emotionale Intelligenz. Überlegungen zum Spannungsfeld von kulturellem Ausdruck und Affekt“, *Handlungsmacht, Ausdruck, Affekt. Zum Bedeutungswandel affektiver Aussageformen in Lateinamerika*, hg. v. Tom Waibel et al., Wien [u.a.]: Literatur-Verlag 2013, S. 9–28.

77 Vgl. ebd.

78 Ebd.

79 Vgl. O. A., „Immanenzphilosophie“, *Wikipedia*, O. A., <https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Immanenzphilosophie&oldid=219591825>, 14.03.2022.

Der Begriff Immanenz (vom lat. *in* (in) und *manere* (bleiben, verharren)) bedeutet „im Inneren bleiben.“ Als Gegenstück zur Transzendenz bezeichnet die Immanenz all das, was einem Lebewesen oder Gedanken innewohnt.⁸⁰ Deleuze verweigert den Gedanken, dass Leben und Tod einander entgegengesetzt sind und stellt sich stattdessen eine Ebene der Immanenz vor, die sowohl Leben wie auch Tod bereits umfasst. Für Deleuze ist der *Immanenzplan* Spinozas kein Plan im Sinne eines geistigen Entwurfs, sondern tatsächlich ein Plan im geometrischen Sinn. Wie auf einer Karte oder einer anderen Ebene der Darstellung sollen die Dinge in einer gemeinsamen Dimension zueinander ins Verhältnis gesetzt werden.⁸¹ Dies wird deutlich, wenn Deleuze eine Interpretation von Spinozas Körperbegriff anführt, die dieses geometrische Konzept als „Kartografie von Geschwindigkeitsverhältnissen, Energie und Potenzialität.“⁸² beschreibt. Demnach definiert Spinoza nach Deleuze jeden Körper auf zweifache Weise: *kinetisch* und *dynamisch*. Auf diese beiden Arten ist es für ihn möglich, eine Verbindung mit den Dingen einzugehen. Während sich die *dynamische* Dimension des Körpers auf die Affekte bezieht und somit auf Intensitäten, bezieht sich die *kinetische* Dimension auf Bewegungsverhältnisse und Geschwindigkeiten als extensive Relationen.⁸³ Deleuze führt die *kinetische* Dimension weiter aus:

„Es geht darum, das Leben, jede Individualität des Lebens, nicht als eine Form oder Formentwicklung zu begreifen, sondern als komplexes Verhältnis zwischen Differentialgeschwindigkeiten, zwischen Verlangsamung und Beschleunigung von Teilchen. Eine Zusammensetzung von Schnelligkeit und Langsamkeit auf einem *Immanenzplan*.“⁸⁴

Laut dieser Betrachtungsweise ist der Körper also kein endgültiges Objekt, sondern ein durch seine Relation zu anderen Körpern veränderndes Feld von Verknüpfungen: Ein zusammengesetztes Ganzes, das grundsätzlich geometrisch oder diagrammatisch erfasst werden kann.⁸⁵ Deleuze gelangt nicht von einem Körper zum Subjekt, zu einer Einheit, sondern von einem Körper zu einem anderen Körper, um anschließend zu dieser Art von Kartografie zu gelangen.⁸⁶ Man kann diese von Deleuze vorgeschlagene Kartografie so verstehen, dass sie es einem ermöglicht, die Beschaffenheit jedes einzelnen Körpers auf Grundlage seiner extensiven Teile zu analysieren, Dies schließt auch seine typischen Geschwindigkeiten und Bewegungen mit ein, auf Grundlage seiner typischen Affekte und seines Aktionspotentials. Das heißt, dass diese Kartografie ein Individuum auf der Grundlage seiner materiellen Beschaffenheit und seines Potenzials, etwas zu affizieren und affiziert zu werden,

80 Vgl. O. A., „Immanenz“, *Philosophie Magazin*, O. A., <https://www.philomag.de/lexikon/immanenz>, 21.07.2022.

81 Vgl. Wiemer, „Affekt - Körper – Kino“, S. 145.

82 Ebd.

83 Vgl. ebd.

84 Karlheinz Barck (Hg.), *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik;Essais*, Reclam³, 1991, S. 279.

85 Vgl. Wiemer, „Affekt - Körper – Kino“, S. 146.

86 Vgl. ebd.

beschreibt und nicht auf der Grundlage seiner Gattungsform und Funktion.⁸⁷ Für Deleuze ist die Kartografie aber keine statische Repräsentation, sondern ein Werkzeug, um gesellschaftliche Strukturen zu verhandeln.⁸⁸

Die spinozistische/bergson'sche Affektphilosophie von Deleuze geht von einer „Ebene der Immanenz“ des Bilderuniversums aus. Von dieser ausgehend lässt sich ein filmischer Ausdruck mithilfe von Empfindungsübertragungen auf die Zusehenden vermitteln. Die Intensitäten jener Gemütsbewegungen lassen sich als Aufhänger für weitere theoretische Entwürfe verwenden.⁸⁹ Doch wie lässt sich diese Kartografie affektiver Kapazitäten und Geschwindigkeiten auf die spezielle Wahrnehmungssituation im Kino ummünzen? Welches affektive Potenzial kennzeichnet das Kino? Wie steht das Publikum und der Film in Relation von Geschwindigkeit und Langsamkeit zueinander?⁹⁰

1.3.3. Affekt im Kino

Filme können als affektive Kartografie betrachtet werden, die in der Lage ist, gesellschaftliche Relationen, Strömungen und Empfindungen nicht nur passiv nachzuzeichnen und zu repräsentieren, sondern diese aktiv zu konstruieren und zu performen.⁹¹ Vermehrt seit den 1990er-Jahren treten quer durch die Geisteswissenschaften verteilt Theorien der Wende zum Affekt auf. Auch in der Film- und Medienwissenschaft hat die Wende zum Affekt, insbesondere in den 1990er und 2000er-Jahren, ihre Spuren hinterlassen und das Nachdenken über Affekt und Erfahrung wurde erneut ins Zentrum des Forschungsinteresses gerückt. Der zeitgenössische Wandel hin zu digitalen Technologien und sozialen Medien hat diese Wende nur noch beschleunigt.⁹²

Nicht nur, dass Filme auf emotionale Aneignungsprozesse von Zuschauer*innen ausgerichtet sind, vielmehr noch stellen sie ihren intentionalen Horizont dar.⁹³ Der dramaturgischen Wendung eines Textes geht meist auch eine intendierte Emotionalität des Publikums voraus.

Ich hab bereits festgehalten, dass das Kino als eine Zusammensetzung von Fotografie, Bewegung und Projektion verstanden werden kann. Sämtliche Ereignisse des Kinos können aus der

87 Vgl. Wiemer, „Affekt - Körper – Kino“, S. 147.

88 Vgl. Steven Shaviro, *Post-cinematic affect*, Winchester [u.a.]: Zero Books 2010, S. 6.

89 Vgl. Valerie Deifel, „Anna Powell, Deleuze, Altered States and Film“, *Rezens.tfm*, 06.05.2009, <https://rezenstfm.univie.ac.at/index.php/tfm/article/view/r62>, 21.07.2022.

90 Vgl. Wiemer, „Affekt - Körper – Kino“, S. 147.

91 Vgl. Shaviro, *Post-cinematic affect*, S. 6.

92 Vgl. Äkervall, *Kinematographische Affekte*, S. 11.

93 Vgl. Wulff, „Affektivität als Element der Filmrezeption“, S. 18.

Perspektive von Bewegung, Geschwindigkeit und Licht betrachtet werden.⁹⁴ Dem im Kinosessel quasi gefesselten Publikum wird im Film eine Welt der Bewegung entgegengestellt. Dieses Publikum nutzt sein kinematografisches Vokabular und übersetzt mithilfe dessen andauernd Bewegung und Geschwindigkeit in Intensitäten und Affekte – und umgekehrt. Arbeitet permanent an einer Übersetzung von Bewegung und Geschwindigkeiten in Affekte und Intensitäten (und umgekehrt). Dementsprechend können bildnerische Ereignisse aus zwei Ebenen zusammengesetzt sein: Einer *symbolischen* Ebene, also einer linearen, semiotischen, narrativen und sprachlichen Ebene sowie einer *affektiven* und somit intensiven und non-linearen Ebene. Die erste folgt der Logik der Struktur, die zweite der des Ereignisses.⁹⁵

Fragen nach Affekten im Kino stehen nicht zwangsläufig im Widerspruch zu Theorien der Identifikation oder Fragen zu Narration und Inhalt. Vielmehr sollte der Affekt gesondert betrachtet werden. Ihm haftet etwas nahe Inhumanes an, insofern er sich im Kino mit jenem Mikrobereich verbindet, in dem die Bewegung der Bilder, der Schnitt, der sie zusammenhält, und die sensomotorische Resonanz des Publikums zusammenfallen.⁹⁶ Der Affekt bezeichnet hierbei ein vom Körper ausgehendes Feld an Möglichkeiten. Somit kann die Wahrnehmung des Kinopublikums niemals durch den Film vollständig reguliert werden, da der Affekt selbst nicht programmierbar ist. Vielmehr verweist er auf ein Potenzial oder erfüllt es.⁹⁷

Im Kino lässt sich der Unterschied zwischen Affekt und Emotion leicht nachzeichnen: Emotionen, welche die Kinorezeption begleiten, sind oft sehr leicht zu durchschauen. Emotion ist repräsentierbar und repräsentativ. Gerade in trivialen Erzählformen sind die Formeln, die Zuschaueremotionen auslösen sollen, oft absehbar und durchsichtig. Erkennt man diese Formeln, weiß man auch gleich, worauf die jeweilige Szene hinauslaufen soll, ohne sich dem Ganzen auf einer tieferen Wahrnehmungsebene hinzugeben.

Der Körper im Kino wird durch zwei Propositionen definiert. Einerseits durch eine *dynamische*, also durch seine Fähigkeit zu affizieren und affiziert zu werden, sowie durch seine *kinetische* als sich fortlaufend veränderndes Verhältnis von Stillstand und Bewegung. Der Körper des Publikums verbindet sich über diese Propositionen und Dimension mit dem Film.⁹⁸ Zusammengefasst bedeutet das also: Auf der Ebene des spinozistischen Immanenzplans hängt die Art und Weise, wie stark wir durch einen Film affiziert oder affektiv berührt werden, also davon ab, wie sehr sich unser Körper fortlaufend mit dem Film als Körper zusammensetzt und somit einen gemeinsamen Zusammenhang

94 Vgl. Wiemer, „Affekt - Körper – Kino“, S. 147.

95 Vgl. Wiemer, „Affekt - Körper – Kino“, S. 149.

96 Vgl. ebd.

97 Vgl. ebd.

98 Vgl. Wiemer, „Affekt - Körper – Kino“, S. 149f.

bilden kann.⁹⁹ Das Kind im Auto befindet sich in einer vollkommen anderen Verbindung wie ein*e beliebig*e Kinorezipient*in, da sich die Bedingungen der Affizierung verändert haben, obwohl die Filme grundsätzlich dieselben sind.

Verschiedene Faktoren sind dafür ausschlaggebend, denn ein Film-Affekt kann niemals absolut sein, er bleibt stattdessen relativ. Er ist zudem darstellbar auf einer Skala von Bewegungsintensitäten sowie nicht fundamental festgesetzt. Stattdessen variiert er mit den jeweiligen Motivationen, situativen Bestimmungen und momentanen Bedürfnislagen.¹⁰⁰ Tatsächlich ist es häufig der Fall, dass sich Affekte weniger durch die intensive Auseinandersetzung mit Texten manifestieren, sondern durch die Abwendung davon. Im schlimmsten Fall sogar durch einen Rezeptionsabbruch, wenn einer Person das Thema des Films zu Nahe geht.¹⁰¹

Affekte stehen nicht konträr zum Denken, vielmehr sind sie Teil davon. Zugleich sind sie aber auch mit dem Handeln verbunden, sie richten auf das Handeln aus, sie bereiten es vor.¹⁰² Publikums-Affekte sind kommunikative Tatsachen, denn sie begleiten jede kommunikative Beziehung, stellen den intentionalen Horizont kommunikativer Handlungen wie des Erzählens oder Dokumentierens dar.¹⁰³ Nicht selten stellen Affekte das tatsächliche Ziel einer Kommunikation dar, daher werden sie gerade im Kino oft aufgesucht und erhofft. Dort werden sie erwartet, erfahren und schlussendlich erinnert. Gerade die häufig genretypische oder formelhafte Art der Narration oder Darstellung lässt sie im Bereich der Semiotik wirksam werden. Bei der Analyse von Film-Affekten ist es also zentral, auf Prozesse der Affektsuche, -kontrolle und -unterdrückung bzw. -modifikation zu achten.¹⁰⁴ Affekte im Kino zu erleben, bedeutet, sie zu erproben und zu kontrollieren. Dies ist allerdings nur dank der modalen Rahmenbedingungen des Kinos möglich: Der Tatsache, dass sich das Publikum zu jeder Zeit sicher sein kann, dass es sich an einem „sicheren“ Ort befindet und das, was sie sehen, auf der Leinwand und nicht im Zuschauer*innenraum stattfindet.¹⁰⁵

Kinematografische Affekte bezeichnen Prozesse der Transformation des Publikums, denn diese sind keine statische Größe, sondern in der Kinoerfahrung einer ständigen Veränderung unterworfen – es wird durch kinematografische Affekte affiziert und im Zuge der Transformation der Kinoerfahrung ein anderes.

99 Vgl. Wiemer, „Affekt - Körper – Kino“, S. 150.

100 Vgl. Wulff, „Affektivität als Element der Filmrezeption“, S. 20.

101 Vgl. ebd.

102 Vgl. Wulff, „Affektivität als Element der Filmrezeption“, S. 30.

103 Vgl. ebd.

104 Vgl. ebd.

105 Vgl. Wulff, „Affektivität als Element der Filmrezeption“, S. 30.

Diese Theorie wendet sich bewusst von Konzepten ab, welche die Kinozuschauer*in als stabil und unveränderlich verstehen und an dem Entwurf eines aktiven, kontrollierenden und wesentlich unveränderlichen Zuschauer*innensubjekts festhalten. Eine solche Konzeption findet sich z.B. in der sogenannten Screen- beziehungsweise Apparatustheorie sowie in der phänomenologischen Filmtheorie.¹⁰⁶ Die film- und medienwissenschaftliche Wende zum Affekt kann als negative Antwort darauf verstanden werden. Denn sie kritisiert die Konzeption von Kinozuschauer*innen in der Apparatustheorie als problematisch, da sie die affektiven und körperlichen Aspekte der Kinoerfahrung weitgehend ausblendet.¹⁰⁷

1.3.4. Zwischen Bewegungs- und Zeitbild? Das Affektbild

Affektbilder sind oberflächliche Bilder.

Um die Rolle von Affektbildern innerhalb des filmischen Universums sowie Deleuzes Theorie kinematografischer Affekte besser verstehen zu können, ist es notwendig, sich zunächst dem strukturellen Ort des Affektbildes innerhalb der deleuze'schen Klassifikation kinematografischer Bilder zuzuwenden. Dazu benötigt es zunächst einen kurzen Exkurs in die Logik dieser Klassifikation: Deleuze unterscheidet das Kino des *Bewegungsbildes* vom Kino des *Zeitbildes*. Was versteht Deleuze unter *Bewegungs-* und *Zeitbild*?

Deleuze' Konzept des kinematografischen *Bewegungsbildes* basiert auf den Thesen zur Bewegung, die der französische Philosoph Henri Bergson in „Materie und Gedächtnis“ entwickelt hat. Für Bergson ist das Bewusstsein ein Bild in einem Universum aus unzähligen Bildern, die in der Bewegung zusammenfallen. Weil das Bewusstsein aber selbst ein lebendes Bild darstellt, können die Bilder nicht *im* Bewusstsein sein. Vielmehr funktioniert das Bewusstsein hier wie ein Filter, der nur diejenigen Bilder durchlässt, die ihn auch interessieren – um einen kinematografischen Termini zu benutzen, könnte man sagen: Das Bewusstsein operiert wie eine Kadrierung.¹⁰⁸ Letztendlich handelt es sich bei Bergsons Theorie der Wahrnehmung also um ein zweifaches Bezugssystem, einem doppelten Referenzbereich der Bilder: Es handelt sich zum einen um ein nicht zentriertes Universum der Bewegungsbilder, in dem alle Bilder aufeinander einwirken und aufeinander reagieren. Zum anderen aber auch um ein perspektiviertes System: Sämtliche Bilder beziehen sich auf ein einzelnes Bild, das Bewusstsein.

106 Vgl. Åkervall, *Kinematographische Affekte*, S. 9.

107 Vgl. Åkervall, *Kinematographische Affekte*, S. 12f.

108 Vgl. Åkervall, *Kinematographische Affekte*, S. 31ff.

Bergson unterscheidet in „Schöpferische Entwicklung“ zwei Formen der Bewegung: Auf der einen Seite die *lebendige* bzw. *reale* Bewegung, die unteilbar ist, nicht rekonstruiert werden kann und sich auf eine konkrete Dauer bezieht. Auf der anderen Seite sieht er eine *falsche* Bewegung, die auf einer bloßen Aufeinanderfolge unbeweglicher Schnitte beruht und die er mit dem kinematographischen Mechanismus in Zusammenhang bringt – ganz im Gegensatz zu Deleuze, der an dieser Stelle stark von Bergsons Theorie abweicht.¹⁰⁹ Deleuze adaptiert Bergsons Konzept der *realen, lebendigen* Bewegung für sein eigenes Konzept des kinematografischen Bildes als *Bewegungsbild*. Der Begriff *Bewegungsbild* bezeichnet ein bewegtes Bild, das konzeptuell jenseitig der Voraussetzungen unserer natürlichen Wahrnehmung liegt – es entspricht einem nicht-zentrierten Gemisch austauschbarer Elemente, die alle gegenseitig aufeinander einwirken. Bezogen auf das *Bewegungsbild* haben wir es also weder mit einer sprachlichen noch einer zeichenhaft übermittelten, aber dennoch mit einer semiotischen, Materie zu tun. Die Zeichenmaterie des *Bewegungsbildes* verfestigt sich zu wahrnehmbaren und interpretierbaren Bildzeichen – Deleuze bezeichnet diese als *Wahrnehmungs-, Affekt- und Aktions- bzw. Relationsbild*. Das *Bewegungsbild* zeigt kontinuierliche Schnitte und präsentiert somit ein einheitliches Weltbild. Das Kino des *Bewegungsbildes* basiert auf dem sensomotorischen Schema von Aktion und Reaktion, Ursache und Wirkung.

Im Vergleich dazu beschreibt das *Zeitbild* vor allem das filmische Bild in der Nachkriegszeit, die Deleuze als Krise des klassischen Erzählkinos erkennt. Die Filme von Ozu Yasujiro, Orson Wells und der Nouvelle Vague repräsentieren alle eine direktere Erkundung der Zeit, ohne wie zuvor auf Bewegung zurückzugreifen.¹¹⁰ Deleuze geht davon aus, dass die Zeit durch die Montage, also die Aneinanderreihung von einem Bewegungsbild ans nächste, indirekt repräsentiert wird. Die Verbindung kann keine bloße Aneinanderreihung oder Addition sein, denn die Zeit ist keine Sukzession von Gegenwarten. Das *Bewegungsbild* ist einzig und allein in der Gegenwart anzutreffen.¹¹¹ Doch im *Zeitbild* wird mit diskontinuierlichen Montagepraktiken gearbeitet, sodass die Konstruktion des filmischen Raums und der filmischen Zeit offenbart wird. Das *Zeitbild* macht das *Bewegungsbild* nicht obsolet, stattdessen löst es das Abhängigkeitsverhältnis zwischen Zeit und Bewegung auf, sodass Zeit nicht mehr der Bewegung anhängt, sondern selbst unmittelbar dargestellt werden kann.

109 Vgl. Åkervall, *Kinematographische Affekte*, S. 34f.

110 Vgl. Türschmann, Jörg, „Zeit-Bild“, *Das Lexikon der Filmbegriffe*, hg. v. Hans Jürgen Wulff, O. A., <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/z:zeitbild-2531>, 21.07.2022.

111 Vgl. Gilles Deleuze, *Kino. 2. Das Zeit-Bild*, Frankfurt am Main: Suhrkamp¹ 1991 (Orig.: *Cinéma 2, L'image-temps*, Paris: Les Éditions de Minuit 1985), S. 53.

Deleuze selbst sieht das *Affektbild* als einen der drei Haupttypen, die im Kino des *Bewegungsbildes* anzutreffen sind, neben *Wahrnehmungsbilder* und *Aktionsbilder*. Das *Affektbild* siedelt sich tatsächlich genau an im Intervall zwischen einer Wahrnehmung und einer Aktion bzw. zwischen dem *Wahrnehmungs-* und dem *Aktionsbild* zwischen aufgenommener und weitergegebener Bewegung, also zwischen Rezeption und Reaktion.¹¹² Diese Struktur impliziert, dass ein *Affektbild* immer einen Umweg im Übergang zwischen *Wahrnehmungs-* und *Aktionsbild* darstellt. Wichtig ist hierbei, dass sich *Affektbilder* zwar im Intervall zwischen *Wahrnehmungs-* und *Aktionsbild* einnisten, dieses aber nicht füllen oder schließen – sie nehmen eine paradoxe Stellung innerhalb der deleuze'schen Taxonomie kinematografischer Bilder ein: Einerseits durchkreuzen sie die Ordnung des Bewegungsbildes, andererseits sind sie aber auch Teil dieser Ordnung.¹¹³

Das *Wahrnehmungsbild* filtert die Wahrnehmung nach einem für die Aktion notwendigen Raster, allerdings nicht vollständig. Aus dieser Konsequenz heraus entsteht das *Affektbild*. Die Distanz der Wahrnehmung, die mit der Identifikation von Objekten und Körpern einhergeht, kann nicht aufrechterhalten werden, ein Teil der äußeren Bewegung wirkt ungefiltert in das taktil werdende Auge ein und vermischt sich mit dem affizierten Subjekt.¹¹⁴

Deleuze beschreibt das in „Kino 1. Das Bewegungs-Bild“ folgendermaßen:

„Der Affekt ist das, was das Intervall in Beschlag nimmt, ohne es zu füllen oder gar auszufüllen. Er taucht plötzlich in einem Indeterminationszentrum auf, das heißt in einem Subjekt, zwischen einer in gewisser Hinsicht verwirrenden Wahrnehmung und einer verzögerten Handlung. Er ist eine Koinzidenz von Subjekt und Objekt oder stellt die Art dar, in der sich das Subjekt selbst wahrnimmt – oder vielmehr sich *von innen* empfindet oder spürt [...].“¹¹⁵

So gesehen ist das *Affektbild* ein essenzielles Element des *Bewegungsbildes*. Als Intervall im sensomotorischen Schema des Menschen ermöglicht es jenen einen Freiraum an Möglichkeiten zwischen der Wahrnehmung und der auf sie folgenden Aktion.¹¹⁶ Der Affekt als inneres Bild lässt sich im äußeren Ausdruck lesen, hauptsächlich in der Mimik des Gesichtes. Kein Wunder also, dass für Deleuze auch die Großaufnahme des Gesichtes das exemplarische *Affektbild* im Kino schlechthin ist. Innerhalb der Großaufnahme des Gesichtes setzen sich Bewegungen in Mikrobewegungen fort und werden zur reflektierenden Fläche, da kein Bewegungsspielraum besteht und sie somit zur Ausdrucksbewegung werden.¹¹⁷ Hierbei ist gar nicht so sehr die Großaufnahme an sich, sondern das

112 Vgl. Anke Zechner, „Das Affektbild als Stillstand der Narration. Überlegungen zur Schlusszene von *Vive l'amour* – Es lebe die Liebe“, *Affekte. Analysen ästhetisch-medialer Prozesse (Edition 1)*, hg. v. Antje Krause-Wahl et al., Bielefeld: Transcript Verlag 2015, S. 155–167, hier S. 155.

113 Vgl. Åkervall, *Kinematographische Affekte*, S. 107.

114 Vgl. Zechner, „Das Affektbild als Stillstand der Narration“, S. 156.

115 Gilles Deleuze, *Kino. 1. Das Bewegungs-Bild*, Frankfurt am Main: Suhrkamp¹ 1989 (Orig.: *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Paris: Les Éditions de Minuit 1983), S. 96.

116 Vgl. Zechner, „Das Affektbild als Stillstand der Narration“, S. 156.

117 Vgl. ebd.

Gesicht der zentrale Punkt. Denn grundsätzlich können auch andere Einstellungen dieser Struktur entsprechen und wie ein Gesicht zurückblicken, also den Blick des Zuschauers oder der Zuschauerin reflektieren.¹¹⁸ Deleuze beschreibt das so:

„Sobald eine Körperpartie den wesentlichen Anteil ihrer Bewegungsfähigkeit abgeben mußte, um Träger von Empfangsorganen zu werden, zeigen diese in der Hauptsache nur noch Bewegungsimpulse oder Mikrobewegungen, die sich für dasselbe Organ oder von einem Organ zum anderen in Serien intensivieren können. [...] [V]on einem Gesicht gibt es keine Großaufnahme, das Gesicht ist als solches Großaufnahme und die Großaufnahme *per se* Gesicht und beide sind der Affekt bzw. das Affektbild.“¹¹⁹

Es müssen also keine Gesichter sein, auch Objekte oder Räume können zu *Affektbildern* werden und Mikrobewegungen vorweisen, die eine empfangene Bewegung weiterleiten. Der Affekt entwickelt sich innerhalb des Bewegungsbildes zu einer Handlung, er verortet sich innerhalb des sensomotorischen Schemas, welches er für einen Moment unterbrochen hat. Anschließend werden die Wahrnehmungsraster des homogenen Raums und der homogenen Zeit wieder hergestellt – es kommt zu einer Verkettung innerhalb der Reiz-Reaktionsfolge der Handlungsbewegung.¹²⁰

Die Aufteilung in ein Kino des *Bewegungsbildes* und in ein Kino des *Zeitbildes* wird durch das Hinzufügen des *Affektbildes* problematisch, weil das *Affektbild* ein Zeichen des *Zeitbildes* im *Bewegungsbild* ist. In Anbetracht der Tatsache, dass ich mit *Alles steht Kopf* und *Soul* zwei Filmbeispiele ausgesucht habe, die dem Kino des *Zeitbildes* entsprechen, stellt sich hier eine relevante Frage: Gibt es auch *Affektbilder* im *Zeitbild*?

1.3.5. Optische und akustische Bilder/Kristallbilder

Auch im Kino des *Zeitbildes* finden sich *Affektbilder* wieder, welche noch radikaler sind als diejenigen des Kinos des *Bewegungsbildes*: Deleuze nennt sie *optische und akustische Bilder* und *Kristallbilder*. In ihrem Buch „Kinematographische Affekte“ schlägt Lisa Åkervall eine Erweiterung von Deleuze’ ausschließlicher Zuordnung von *Affektbildern* zum Kino des *Bewegungsbildes* vor. Sie schreibt:

„*Optische und akustische Bilder* – die *Affektbilder* des Kinos des *Zeitbildes* – führen zu einer Intensivierung des affektiven Potentials der Bilder. Diese Intensivierung des Affektiven hängt mit einer Veränderung der Rolle des Intervalls zusammen. Denn das Intervall ist genau derjenige Ort, an dem *Affektbilder* zu *optischen und akustischen Bildern* werden können. Im Kino des *Zeitbildes* verliert das *Affektbild* seine ursprüngliche Rolle, das Intervall zwischen einer Wahrnehmung und Handlung zu überbrücken. Bringen *Affektbilder* im Kino des

118 Vgl. Zechner, „Das Affektbild als Stillstand der Narration“, S. 157.

119 Deleuze, *Kino. 1*, S. 123f.

120 Vgl. Zechner, „Das Affektbild als Stillstand der Narration“, S. 157.

Bewegungsbildes lediglich eine vorübergehende Suspension der Handlung mit sich, so ändert sich das im Kino des *Zeitbildes*. Erst die *Affektbilder* des Kinos des *Zeitbildes* führen zu einer Ausdehnung des Intervalls und zum Bruch mit der sensomotorischen Ordnung. Auch wenn Deleuze in diesem Zusammenhang nicht von *Affektbildern* spricht, sondern wie bereits erwähnt von *optischen und akustischen Bildern*, schlagen wir vor, an diesem Punkt die deleuzesche Taxonomie zu erweitern, da wir davon überzeugt sind, dass *optische und akustische Bilder* eine *Affektbildern* vergleichbare Funktion einnehmen. *Optische und akustische Bilder* sind nicht mehr Teil des kausalen Zwischenraums zwischen Aktion und Reaktion, sondern dehnen sich aus, beanspruchen eigene Gültigkeit und eröffnen den Raum für eine Erfahrung von Zeit, die nicht mehr an Bewegung gebunden ist. Wahrnehmung und Handlung werden entkettet.¹²¹

Optische und akustische Bilder besetzen den Ort des *Affektbildes* und dehnen sich dort aus – sie setzen sich nicht mehr zwangsläufig in Handlungen fort oder werden von ihnen veranlasst. Es entsteht ein neuer Bezug zur Zeit und Sinnlichkeit. Es breitet sich ein Affekt aus, der zu stark ist, um der Handlung untergeordnet zu sein. So gesehen können *optische und akustische Bilder* als eine intensiviertere Form von *Affektbildern* betrachtet werden: *Affektbilder* des Kinos des *Zeitbildes*. In den *optischen und akustischen Bildern* findet ein Objektiv-Werden subjektiver Bilder und ein Subjektiv-Werden objektiver Bilder statt – so verschwimmen die Grenzen zwischen Subjektivem und Objektivem, Realem und Imaginären. *Optische und akustische Bilder* sind von sich aus mehrdeutig und ununterscheidbar.¹²² Aber was genau ist nun das *Kristallbild*?

„Der Kristall enthüllt den verborgenen Grund der Zeit, das heißt ihre Differenzierung in zwei Strahlen, den der vorübergehenden Gegenwart und den der sich bewahrenden Vergangenheiten. Die Zeit läßt die Gegenwart vorübergehen und bewahrt zugleich die Vergangenheit in sich. Folglich gibt es zwei mögliche Zeit-Bilder; das eine gründet in der Vergangenheit, das andere in der Gegenwart. Jedes ist komplex und gilt als das Ganze der Zeit.“¹²³

Das bedeutet, dass ihre Spaltung der Zeit zugrunde liegt. Ein jeder Augenblick enthält zwei Bilder: Ein Bild, das vorbeizieht und ein zweites, das aufbewahrt wird. Diese beiden Momente der Spaltung nennt Deleuze aktuell und virtuell – im *Kristallbild* wird ebendiese Spaltung sichtbar.¹²⁴ Wenn eine Wahrnehmung in unserem Alltag eine Erinnerung hervorruft, schaffen wir es, uns so weit in die pure Vergangenheit zurückzusetzen, dass eine Grenze zwischen aktuellem und virtuellem Bild erreicht wird.¹²⁵ Ich werde an späterer Stelle aufzeigen, wie es *Soul* (2020) gelingt, diese Grenze zu durchbrechen.

121 Åkervall, *Kinematographische Affekte*, S. 110.

122 Vgl. Åkervall, *Kinematographische Affekte*, S. 111.

123 Deleuze, *Kino*, 2, S. 132.

124 Vgl. Oliver Fahlé, „Zeitspaltungen. Gedächtnis und Erinnerung bei Gilles Deleuze“, *Montage/av* Vol. 11 (1), 2002, S. 97–112, hier S. 102.

125 Vgl. ebd.

Im *Kristallbild* ist die grundlegende Operation der Zeit zu erkennen, die Deleuze in Anlehnung an Bergson skizziert: Die Zeit ist hier nicht die chronologische Aufeinanderfolge von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, sondern konstituiert sich vielmehr in ihrer Differenzierung, ihrer Spaltung in zwei Stränge: Einen Strang, der auf die Zukunft gerichtet ist – den Strang der vorübergehenden Gegenwarten – und in einen, der zur Vergangenheit wird – den Strang der sich bewahrenden Vergangenheiten.¹²⁶

Deleuze unterscheidet also zwischen zwei unterschiedlichen Formen des *Kristallbildes*. Eines, das sich in der Vergangenheit ansiedelt und eines in der Gegenwart. Das *Kristallbild* der Vergangenheit entspricht der puren Erinnerung. Für Deleuze steht dies für einen Raum, der von den Gesetzmäßigkeiten der Gegenwart befreit ist und somit unabhängig steht. Diese pure Erinnerung ist befreit von Raum und Zeit und entspricht somit dem reinen *Zeitbild*, in dem verschiedene Bilder koexistieren, anstatt aufeinander zu folgen.

Die *Zeitbilder* der Gegenwart allerdings entsprechen der eben beschriebenen Zeitspaltung. Wir gehen davon aus, dass ein Ereignis normalerweise eine Gegenwart hat, die irgendwo zwischen Vergangenheit und Zukunft liegt. Nach Deleuze wird durch solch eine Blickweise auf das Ereignis erneut der Zeitbegriff mit einer räumlichen Vorstellung verwoben – also genau jener Aspekt, der das *Zeitbild* vom *Bewegungsbild* unterscheidet. Zeit ereignet sich an der Schnittstelle zwischen Bewahren und Vorübergehen, daher kann man die Zeit auch als die Gleichzeitigkeit von Gegenwart der Vergangenheit, Gegenwart der Gegenwart und sogar Gegenwart der Zukunft verstehen.¹²⁷ Das Ereignis besteht ja nicht aus dem Bewahrten oder dem Vorübergegangenen, sondern aus beidem gleichzeitig. Es besteht aus mehreren zeitlichen Momenten zugleich, die in der geläufigen Vorstellung nacheinander ablaufen.

Diese zeitliche Paradoxie ist zentral für meine filmtheoretischen Überlegungen, da sie eine besondere Eigenheit des modernen Kinos theoretisch erklärbar macht. Eine Definition des Kristallbildes des Filmlexikons der Universität Kiel macht dies deutlich:

„In Deleuze’ Auffächerung des *Zeit-Bildes* steht das Kristallbild neben dem *Erinnerungsbild* – das mit Rückblenden Überblendungen u.ä. arbeitet, um die Virtualität oder Irrealität des Gezeigten zu markieren – und dem *Traumbild*, das subjektiv imaginierte Szenarien zeigt. Im Kristallbild treten Aktuelles und Virtuelles nebeneinander, das Vergangene und das Imaginierte überlagert das Gegenwärtige. Insbesondere die in das Bild eingelagerten Artefakte – Film/Theater/ usw. im Film, Gemälde, Fotografien, Plastiken, situative oder erinnerungsstimulierte Bedeutungen tragende Objekte u.a.m. – brechen das Bild des Seienden vor der Kamera auf, bereichern es um weitere Bedeutungen, die sich nur aus der Gegenwart nicht erklären lassen. Kristallbilder vereinen Bildelemente aller Zeitstufen; sie koexistieren und sind gegeneinander durchlässig (eine These, die Deleuze im Bild der Koaleszenz fasst, eines

126 Vgl. Åkervall, *Kinematographische Affekte*, S. 112f.

127 Vgl. Fahle, „Zeitspaltungen“, S. 104.

chemophysikalischen Zustands von Flüssigkeiten, in dem kolloidale Teilchen zusammenfließen und bis sich zur Ununterscheidbarkeit miteinander mischen).¹²⁸

All die Überlegungen zum Kino, dem (kinematografischen) Bild und dem Affekt sollen nun als Grundlage für die kommende Analyse der beiden Filmbeispiele *Soul* und *Alles steht Kopf* dienen. Sehr schnell fällt auf, dass sich das meiste bisher Geschriebene auf den klassischen Kino-Diskurs bezieht und die besonderen Bedingungen, in denen postkinematografische Filme produziert und rezipiert werden, dabei noch gar nicht berücksichtigt. Doch selbstverständlich lässt sich auch der postkinematografische Film mit Theorien zur Oberfläche und des Affekts begegnen.

2. Post Cinema

Wenn das Kino und das Fernsehen als dominante mediale Formen des 20. Jahrhunderts die kulturellen Sensibilitäten der Zeit geformt und reflektiert haben, wie können dann die medialen Formen des 21. Jahrhunderts dazu beitragen, neue Formen der Sensibilität zu formen oder zu reflektieren? Ich habe in meiner Einleitung stark verkürzt die definierenden Charakteristika dieser Neuen Medien benannt. Diese Neuen Medien sind digital, interaktiv, vernetzt, spielerisch, stark verkleinert, mobil, sozial, prozessual, algorithmisch, aggregiert, ökologisch und zusammenwirkend. In letzter Zeit benutzen Theoretiker*innen auch immer häufiger die Bezeichnung Post Cinema, um diese Medien zu beschreiben. Doch dieser Term ist hier alles andere als unproblematisch, da er zu grob und einschränkend ist für eine solch umfangreiche Liste an Adjektiven, die unsere gegenwärtige Medienlandschaft beschreiben soll. Doch damit offenbart sich auch gleichzeitig ein großer Vorteil des Begriffs, weswegen ich ihn auch für meine Analyse brauchbar finde: Er hilft uns zu erkennen, dass es sich bei diesem zerstreuten medialen Milieu um *eine* gemeinsame Medienlandschaft handelt.¹²⁹ Das Kino ist aufgrund der Streuung des Films in Serien, digitalisierte Formate, seine Einbettung in Displays und soziale Medien in eine Krise geraten, doch es ist nicht obsolet. Vielmehr steht es vor der Herausforderung, sich selbst neu zu positionieren, sich als Teil der veränderten Landschaft des Post Cinemas zu begreifen und Irritationen wie Innovationen in sich aufzunehmen und zu einer neuen Erscheinungsform zusammenzuführen. In dieser veränderten Medienlandschaft ist es sinnvoll von einer Transformation des Filmischen zu sprechen, bei der allerdings nicht mehr vom Kinofilm als

128 Caroline Amann, „Kristallbild“, *Das Lexikon der Filmbegriffe*, hg. v. Hans Jürgen Wulff, O. A., <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/k:kristallbild-6672>, 21.07.2022.

129 Vgl. Shane Denson/Julia Leyda, „Perspectives on Post-Cinema: An Introduction“, *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*, hg. v. Julia Leyda et al., Falmer: REFRAME Books 2016, S. 1–19, hier S. 1.

Leitmedium ausgegangen werden muss.¹³⁰ Die Vorstellung, dass sich das Kind am Rücksitz tatsächlich ununterbrochen einen ganzen Spielfilm und keine kurzen Clips oder Folgen einer Serie ansieht, wirkt beinahe etwas anachronistisch in Anbetracht der Bildumgebung, die es umgibt und mit dem es groß wurde. Wenn von Post Cinema die Rede ist, reicht das Spektrum von „Der Tod des Kinos“ bis hin zu „Intermedialität“ durch Verfall und Metamorphose. Um aber von Post Cinema sprechen zu können, sollte unbedingt erstmal die Problematik des Begriffs „Post“ vorangestellt werden: „Post“ signalisiert nicht etwas absolut anderes, sondern etwas dazwischen. Somit ist Postkapitalismus eine neue Form des Kapitalismus, ähnlich wie Postmodernismus. Für all diese Fälle muss sich die Frage gestellt werden: Bedeutet „Post“ eine klare Abgrenzung oder ist es mehr ein wenig identifizierbares Resultat einer Evolution? Es ergibt sich jedes Mal dieselbe Antwort: Der Präfix „Post“ ist problematisch und mehrdeutig.

Allerdings ist es diese Mehrdeutigkeit, die das Post Cinema auch definiert. Post Cinema bedeutet nicht eine absolute Veränderung des Kino-Dispositiv und damit einhergehend das Ende von Kinosälen, Projektoren und des Kino-Erlebnisses. Vielmehr befindet sich Post Cinema in einem instabilen Balanceakt zwischen einem originalen vorherrschenden Kino-Dispositiv¹³¹, einer neuen Art des Filmmachens und einer eigenen Arbeitsweise in einem postmodernen kulturellen Kontext. Postkinematografisch bezeichnet also keineswegs einen Bruch oder Riss in den Ästhetiken des bewegten Bildes. Vielmehr geht es dabei um eine Permutation und Veränderung der Kinoerfahrung – die Art und Weise, wie sich postkinematografische von kinematografischer Erfahrung unterscheidet und diese transformiert – als auch um die Fortsetzung jener Erfahrungen, die nur das Kino ermöglichen kann. Wenn auch die Rede vom Postkinematografischen darüber hinaus oft impliziert, dass das Kino nicht mehr – wie noch im zwanzigsten Jahrhundert – das kulturell dominante Medium der Gegenwart ist, dann verweist es aber auch auf die Tatsache, dass auch unsere neuen ästhetischen Modi immer in Referenz zum Kinematografischen zu definieren sind.¹³²

130 Vgl. Lisa Gotto, Lisa/Sebastian Lederle, *Hollywood im Zeitalter des Post Cinema. Eine kritische Bestandsaufnahme*, Bielefeld: Transcript 2020, S. 22.

131 Der Begriff Kino-Dispositiv ist angelehnt an den Gebrauch von Michel Foucaults, Jean-Louis Baudrys und Gilles Deleuzes und steht für eine Gesamtanordnung von Elementen verstehen, die eine Diskursformation ausmachen. (Vgl. Gotto/Lederle, *Hollywood im Zeitalter des Post Cinema*, S. 11) In „Dispositive der Macht“ bestimmt den Charakter und die Funktion von Dispositiven in einem umfassenden, auf verschiedene Bereiche übertragbaren Sinn. Demnach ist ein Dispositiv: „ein entschieden heterogenes Ensemble, das Diskurse, Institutionen, Architekturen, Einrichtungen, reglementierende Entscheidungen, Gesetze, administrative Maßnahmen, wissenschaftliche Aussagen, philosophische, moralische und philanthropische Lehrsätze, kurz: Gesagtes ebenso wie Ungesagtes umfasst. [...] Das Dispositiv selbst ist das Netz, das zwischen diesen Elementen geknüpft werden kann.“ (Michel Foucault, *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*, Berlin: Merve-Verlag 1978, S. 119f.)

132 Vgl. Åkervall, *Kinematographische Affekte*, S. 110.

Post Cinema bedeutet nicht „Nach dem Kino“. Das würde bedeuten, dass es das Kino absorbiert und liquidiert hätte, allerdings wurde es geboren, lange bevor der Begriff Post Cinema überhaupt existierte. Dies liegt daran, dass es ein Post Cinema schon immer gab, seit seiner Geburt bis hin zum jetzigen Film, es wurde nur nie so bezeichnet.¹³³

Diese unmittelbare Gegenwärtigkeit wird laut mehreren Forscher*innen zum zentralen Merkmal des Post Cinema. Shane Denson beschreibt im wichtigen Sammelband „Post Cinema. Theorizing 21st Century Film“ das Gefühl, sich inmitten dieses Wandels zu befinden. Denson verweist mit dem Begriff auf eine radikal transitorische Zeitlichkeit, aufbauend auf sogenannten „dis correlations“ – das sind mikro-temporale, materielle Veränderungen, die in einer so hohen Geschwindigkeit vonstatten gehen, dass wir sie gar nicht wahrnehmen. Post Cinema bedeutet radikal schnelllebige Zeitlichkeit.¹³⁴

Das Post Cinema ist in der Lage, den träumerischen Visionen, die das frühe Kino als artistisches Medium jenseits des Realitätsabgleichs definiert haben, ein modernes Pendant zu stellen. Der Film entspricht einer *parallelen Wahrnehmung*, denn ähnlich der menschlichen Wahrnehmung kann er nicht in seine Einzelteile zerlegt werden, ohne dabei seine Form zu verlieren. Der Fluss, die Anwesenheit von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, ist das, was den Film zu einem denkenden Medium werden lässt. Wenn Georges Méliès Anfang des 20. Jahrhunderts die träumerischen Vorstellungen einer Mondlandung in filmische Realität verwandelt, ist dies nicht so weit entfernt von den Künstler*innen bei Pixar, die ihren Gedanken zu metaphysischen Grenzerfahrungen in audiovisueller Form Ausdruck verleihen. In all diesen Fällen entspricht der Film einem Fluss an Gedanken, jenseits des eigenen. Im Kino konnte diese *parallele Wahrnehmung* oder *Immanenzplan* nach spinozistisch/deleuze'scher Begrifflichkeit unter optimalen Bedingungen präsentiert werden, um so ein möglichst hohes Affektpotential zu entfalten. Die Unbeweglichkeit des Rezipient*innen-Körpers (*dynamisch*) wird die Beweglichkeit der filmischen Wahrnehmung entgegengestellt (*kinetisch*) – ein fruchtbarer Kontrast, der das affektive Potenzial der filmischen Erzählung besonders stark ausnützt. Noch einmal möchte ich wieder auf mein Beispiel verweisen, in dem ein Kind auf dem Rücksitz eines fahrenden Autos einen digitalen Film auf dem flachen Handy seiner Mutter sieht.

Obwohl das Fahrzeug, in dem sich das Kind befindet, in Bewegung ist, befindet sich das Kind durch die Bedingungen der Fahrzeugkarosserie und des Sitzgurtes als immobile*r Rezipient*in

133 Vgl. Chateau/Moure, „Introduction“, S. 14f.

134 Vgl. Elisa Linseisen, „Werden/Weiter/Denken. Rekapitulation eines Post-Cinema-Diskurses“, *Zeitschrift für Medienwissenschaft* Vol. 10 (1), 2018, S. 202–209, hier S. 206.

eingeschränkt – ähnlich der klassischen Kinoerfahrung. Doch es fehlt die Abkapselung von äußeren Reizen, die im Kino das Potenzial einer *parallelen Wahrnehmung* des Films stärker hervortreten lässt. Um die Gedanken des Publikums im Sinne des *mood management*¹³⁵ zu übernehmen, ist es notwendig dafür zu sorgen, dass ablenkende Gedanken gar nicht erst aufkommen. Es kann nicht mehr davon ausgegangen werden, dass die Rezeption eines postkinematografischen Films zwangsläufig (oder zumindest ursprünglich) im Kino stattfindet, in welchem diese optimalen Bedingungen gegen die Kosten der persönlichen Flexibilität eingetauscht werden. Doch nicht nur die Position des Kindes, auch der Bildrahmen, unterliegt einer veränderten Bewegung. Während im klassischen Kino der Bildrahmen im Sinne der Kinoleinwand fixiert erschien, ist der Bildrahmen im postkinematografischen Film häufig flexibel beweglich. Das Kind kann über die Distanz zwischen Bildrahmen und Augen bestimmen – aus der doppelten Immobilisierung im Kino wird in dieser Situation eine einfache, da der Bildrahmen beweglich bleibt. Somit verändert sich auch die körperliche Beziehung (der Affekt) zum Film, da die Rezipient*in in einem höheren Ausmaß über das Nähe/Distanz-Verhältnis zum filmischen Geschehen bestimmen kann. Es ist wohl kein Zufall, dass sich in einer Zeit, in der sich digitale Bilder immer mehr der makellosen Abbildung der Realität annähern, die Leinwand aus der fixierten Position an der Kinowand losreißen kann – immerhin diente genau diese Fixation dem Publikum als Erinnerung an die Theatralität des Filmes. Sie versicherte dem Publikum, dass es sich an einem Ort der Repräsentation befindet, der sich abgrenzt von der Welt des Alltags. Die Leinwand war in der klassischen Ära des Kinos eine konstruierte Konstante, die so einem Portal in eine andere Welt entsprechen könnte. Die Leinwände des Post Cinemas sind allerdings bereits in den Alltag übergetreten. Die Verkleinerung der Leinwand – vom Cinemascope zum Fernseher zu Tablets – kann nicht kleingeredet werden. Im Unterschied zwischen einer großen, fixierten Leinwand und einer kleinen, tragbaren, liegt auch eine veränderte Auffassung physischer Realität. Auf der großen Leinwand wird eine Realität über eine andere gelegt – wir verlieren uns in dieser zweiten, kinematografischen Realität. Auf der kleinen Leinwand ist diese kinematografische Realität nur ein Stück, ein Fragment in derselben Art wie der Film heutzutage fragmentiert erscheint – eingeteilt in Ausschnitte in DVD-Menüs, auf Streaming- oder auf Social Media Plattformen. Kleine, mobile Leinwände sind kein Medium, um einen

135 Die Mood-Management-Theorie wurde 1988 von Dolf Zillmann vorgeschlagen. Sie geht davon aus, dass die Rezeption von Medien nicht nur Informationen vermittelt, sondern auch Gefühle stimuliert bzw. modifiziert. Zur Modellierung der Prozesse werden Annahmen der operanten Konditionierung herangezogen – dass Zuschauer z.B. bestimmte Programm- oder Sendeformate wiederholt aufsuchen, wenn sie bereits mit jenen umgegangen sind, dass also Erfahrungen, mittels der Rezeption schlechte Gefühlslagen zu verbessern (im Sinne einer negativen Verstärkung) oder positive Gefühlslagen zu intensivieren (positive Konditionierung), in die Wahl neuer Angebote einfließen können. Der Annahme Zillmanns folgend, unterliegt die Rezeption von Filmen dem Gesetz der „automatischen Homöostase“: Die Stimmung des Rezipienten gleicht sich der Stimmung des Films an. (Vgl. Hans Jürgen Wulff, „Mood-Management-Theorie“, *Das Lexikon der Filmbegriffe*, hg. v. Hans Jürgen Wulff, O. A., <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/m:moodmanagementtheorie-5573>, 21.07.2022.)

zweistündigen Film ohne Unterbrechungen anzusehen, tatsächlich ist die Unterbrechung heute eine wichtige strukturelle Komponente der narrativen Logik vieler postkinematografischer Filme.¹³⁶

Leinwände oder Bildschirme treten häufiger in Erscheinung, sind tragbar und eingebettet in der Regelmäßigkeit des Alltags. Daher empfinden wir auch weniger stark das Bedürfnis, aus den eigenen Konventionen entrissen zu werden, da sich die Leinwände selbst *in* unsere Konventionen integriert haben.¹³⁷

Postkinematografisches Kino passt sich also diesen veränderten Bedingungen an. Es versucht, die Aufmerksamkeit des Publikums zu halten, indem außergewöhnliche Bilder präsentiert werden, die den Bedingungen und Möglichkeiten der digitalen Bildmanipulation zugrunde liegen. Doch postkinematografisches Kino ist noch mehr, es ist Kino, das über sich selbst nachdenkt, seinen Stand und seine Materialität zum Thema macht.

2.1. Das digitale Bild

Der Regisseur Edgar Reitz sieht im digitalen Bild auch ein Feld voller Möglichkeiten. Er schreibt in „Bilder in Bewegung“:

„Die Möglichkeiten der digitalen Bildbearbeitung sind so vielfältig, das es keinen Sinn macht, wenn wir Filmleute uns vor ihnen verschließen. Die Zeiten, in denen wir Bilder nur mit Hilfe von Kameras machen, erscheinen wie graue Vorzeit. Auch die Theorien sind wiederholt, die da sagten, die Kamera-Bilder enthielten eine dokumentarische Wahrheit, weil die Linse immer eine Art Augenzeuge sei, weil das Objektiv eben objektiv ist. Dies ist Unsinn, denn Film war immer schon Manipulation und Illusion. Jedes Detail dieser „Welt der schönen Täuschungen“ in nun nachträglich digital herstellbar, veränderbar. (...) Das audiovisuelle Erzählen wird damit dem literarischen Erzählen viel näher kommen.“¹³⁸

Digitalität stellt die Filmwissenschaft vor die Herausforderungen, dass von nun an Wandlungsfähigkeit und Modulationskompetenz unter binär codierte Bedingungen fallen.¹³⁹ Kino und Digitalität sind hierbei zu verstehen als Konfigurationen, die in ihrem jeweils eigenen Medium abstraktes filmisches oder digitales Denken über das jeweils andere Phänomen beleuchten: Kino denkt über Digitalität nach, genauso wie Digitalität über Kino nachdenkt.¹⁴⁰ Das digitale Bild ist in

¹³⁶ Vgl. Nicholas Rombes, *Cinema in the digital age*, London [u.a.]: Wallflower Press 2017, S. 85.

¹³⁷ Vgl. Rombes, *Cinema in the digital age*, S. 167.

¹³⁸ Reitz, *Bilder in Bewegung*, S. 245f.

¹³⁹ Vgl. Linseisen, „Werden/Weiter/Denken“, S. 203.

¹⁴⁰ Vgl. Linseisen, „Werden/Weiter/Denken“, S. 204.

der Lage, die Realität des analogen Bildes aus den Angeln zu heben und eine vollkommen neue Realität zu schaffen. Doch im Kontrast dazu bemüht sich das Kino darum, sämtliche Spuren der eigenen Produktion verschwinden zu lassen, inklusive der Annahme, dass die Bilder, die wir sehen, konstruiert, statt nur aufgezeichnet, wurden. Es leugnet, dass die Realität, die sie zeigt, oftmals nicht außerhalb des Filmbildes existiert. Nach außen hin betont das Kino die Aura der Realität, die durch den Film „eingefangen“ wurde und impliziert somit, dass es im Kino darum geht, etwas Existentes zu fotografieren, statt etwas vollkommen Neues durch den Einsatz von Spezialeffekten zu kreieren. Aufgrund der Masse an digital manipulierten Bildern im modernen Mainstream-Kino verliert der Grad der Authentizität dabei immer mehr an Bedeutung. Negativ formuliert könnte man von einer digitalen Abnutzungserscheinung sprechen, in der spektakuläre, digital erweiterte Bilder kaum noch ein Staunen verursachen können – etwas positiver formuliert könnte man aber auch von einer Form der digitalen Koexistenz sprechen. Das Publikum erwartet sich häufig bereits vor der Rezeption eines großen Mainstream-Films, mit Spezialeffekten konfrontiert zu werden, die so essenziell für den Filminhalt und so authentisch in die Bildästhetik eingewoben sind, dass ihre blanke Anwesenheit kaum noch eine Erwähnung wert ist. Zu erkennen ist dies zum Beispiel daran, dass sich im popkulturellen Diskurs um das im letzten Jahrzehnt kommerziell besonders erfolgreiche Superhelden-Genre kaum eine Diskussion um die darin enthaltenen digitalen Effekte dreht, viel häufiger jedoch über deren Inhalt (der ironischerweise von theoretischer Seite genauso häufig als repetitiv und flach bezeichnet wurde). Zuschauer*innen erwarten ein den Kosten der Filme entsprechendes Grundniveau der digitalen Effekte und werden meist nur dann aktiv, wenn dieses von einem Film besonders stark über- oder unterschritten wird. Während im digitalen Zeitalter Animation und Kinotechniken immer mehr miteinander verschmelzen, werden Storytelling-Konventionen immer mehr zum Leitelement für das Publikum.¹⁴¹ Kann es sein, dass der moderne digitale Film gerade durch die Flut an künstlichen Bildern innerhalb unseres aktuellen medialen Milieus wieder ein Stück weit humanisiert wird? Wenn selbst in der öffentlichen Diskussion von 3D-Animationsfilmen wie *Alles steht Kopf* und *Soul*, deren technische Beschaffenheit eher in den Hintergrund gerät und inhaltliche Aspekte eine größere Aufmerksamkeit bekommen – besonders im Vergleich zu früheren Pixar Animationsfilmen wie *Toy Story* (1995) oder *Das grosse Krabbeln* (1998).

Das digitale Zeitalter bringt auch noch eine neue Form der Unsichtbarkeit mit – denn wo ist der Film eigentlich, den man sich auf YouTube ansieht? Oder auf Netflix streamt? Welche Form hat er angenommen? Wie sieht er aus? Wie hat er in seiner Ursprungsform ausgesehen? Kurz gesagt: Wie

141 Vgl. Eric Herhuth, *Pixar and the aesthetic imagination. Animation, storytelling, and digital culture*, Oakland: University of California Press 2017, S. 25.

ist der digitale Film verkörpert? Egal, wie abstrakt oder avantgardistisch ein Film in der analogen Ära auch war, er war immer noch verknüpft mit einer wahrnehmbaren Realität, dessen Materialität fühlbar und dessen Realität unleugbar war.¹⁴²

Ein zentrales Merkmal des digitalen Bildes ist seine Manipulierbarkeit. Doch dies geschieht nicht mehr nur auf Seiten der Bildproduzent*innen, erstmals können auch die Rezipient*innen das Bild bearbeiten, es beschleunigen oder verlangsamen, heranzoomen, Inhalte hinzufügen oder wegrezuschieren. Das digitale Bild ist zerstreut, seine Materie ist aufgelöst und entweder auf einer aus Aluminium und Glas bestehenden Festplatte oder in einer imaginären Wolke, einer Cloud, gespeichert. Dem digitalen Bild fehlt das Original, es ist unendlich reproduzierbar. Unter anderem dadurch verliert das digitale Bild für viele an Bedeutung. Der oben zitierte Edgar Reitz unterstellt dem digitalen Bild eine gewisse „Leichtigkeit“:

„Die Leichtigkeit der digitalen Bilder ist nicht nur ein technisches Unvermögen, Erdenschwere auszudrücken, sondern sie entspricht auch zutiefst dem neuen Lebensgefühl und ist ihr ästhetischer Ausdruck. Das Leben ist nicht digital. Die Verhältnisse, in die wir auf den Lebenswegen geraten, sind immer konkret. Wir können unseren Körper nicht einmal in Gedanken verlassen, ohne dem Tod zu begegnen.“¹⁴³

Es ist daher kein Zufall, dass sich digitale Filme sehr häufig mit all dem menschlich nicht Erfassbaren auseinandersetzen. Sei es nun im Science Fiction-Genre, vertreten durch die bemüht wissenschaftsbasierte Darstellung von schwarzen Löchern in dem bereits erwähnten Weltraumabenteuer *Interstellar* (2014), die Wiederbelebung verstorbener Darsteller*innen zu revisionistischen oder opportunistischen Zwecken, wie die digitale Re-Kreation der verstorbenen Carrie Fisher in *Star Wars: Der Aufstieg Skywalker* (2019) oder eben die abstrakten Dies- und Jenseiterfahrungen der vollständig animierten Protagonist*innen in meinen Beispielen *Alles steht Kopf* (2015) und *Soul* (2020). All diese Beispiele machen deutlich, dass Bazins provokante Thesen rund um die Ontologie des Bildes in Konflikt mit dem modernen Kino stehen, das in vielen Fällen die „Sinnlichkeit“ der Bilder in den Vordergrund stellt.

Im Herzen des perfekten digitalen Bildes liegt das geheime Verlangen nach Fehlern und Willkür. Man kann es auch zufällig betrachten, dass die Dogma-95-Bewegung, mit ihrem Hang zum ungeordneten, verwackelten aber dafür möglichst realitätsnahen Kamerabild, zur selben Zeit auftrat wie die digitale Ära – eine Ära, die das exakte Gegenteil repräsentiert: Klarheit und Übersichtlichkeit in hoher Auflösung, eine Art übereindeutige Realität. Doch fest steht, das digitale Bild bedroht die Fragilität der traditionellen Bildlogik. Tatsächlich lässt sich nun sogar eine

142 Vgl. Rombes, *Cinema in the digital age*, S. 35.

143 Reitz, *Bilder in Bewegung*, S. 251.

Tendenz zum fehlerhaften Bild erkennen. Die Aura des menschlichen Makels soll der Logik der Perfektion, die vom digitalen Bild ausgeht, entgegenwirken.¹⁴⁴

2.2. Das digitale animierte Bild

Wenn man vom animierten Film spricht, tappt man schnell in eine semantische Falle, da der Film an sich bereits animiert ist. Animation kommt vom lateinischen Wort *animare*, zum Leben erwecken, abgeleitet von *animus*, dem Geist oder die Seele. Das bewegte Bild ist demnach ein Bild, dem allein aufgrund seiner Bewegung Leben eingehaucht wurde. Das Animieren beschreibt also den Prozess der kinetischen Aktivierung von Bildern. Wenn also in der Alltagssprache von einem animierten Film die Rede ist, dann wird hierbei sogleich eine Brücke zur frühen Kinogeschichte geschlagen, in der das manuelle Eingreifen ein integraler Part sowohl der Filmproduktion wie auch der Filmvorführung war. Die menschliche Manipulation liegt zwar sowieso jedem Filmbild zugrunde, doch sie ist der zentrale Bestandteil des animierten Bildes. Ein von Grund auf menschlich fabriziertes Bild dient weniger der Indexikalität, sondern entspricht automatisch einer Abstraktion der Realität. Allerdings ladet das hochgradig manipulierte Bild dazu ein, menschliche Erfahrung oder Wahrnehmung bildlich in so einer Form zu repräsentieren, wie es der „unberührte“ Film niemals könnte.

Die Unterschiede zwischen Animation und Kino definierten den Zeitgeist der frühen Bewegtbilder. Animation stellt den artifiziellen Charakter der Bilder in den Vordergrund und gibt somit offen zu, dass diese Bilder nur der Repräsentation dienen. Die Bildsprache ist eher im Graphischen als im Fotografischen verankert.¹⁴⁵ Rückprojektion und Blue-Screen-Technologien, Matte Paintings, Spiegel, Miniaturen, optische Effekte und andere Techniken erlaubten den Filmemacher*innen die Bewegtbilder sowohl zu konstruieren, wie auch zu bearbeiten und enthüllten somit relativ bald: Das Kino ist der Animation weniger weit entfernt als gedacht. Denn die Animation beschreibt nicht nur einen Typ Film, sondern gleichzeitig den Kern der kinematografischen Gesamtheit – das schnelle Abspielen mehrerer Einzelbilder, um dem Publikum eine Motivbewegung vortäuschen zu können.

Die Animation des 20. Jahrhunderts wurde zum Sammelplatz für all die Bewegtbild-Techniken des 19. Jahrhunderts, die vom Kino zurückgelassen wurden.¹⁴⁶ Sobald das Kino seine Technologie einigermaßen stabilisieren konnte, verbannte es alle Hinweise auf seine Ursprünge. Alles, was vor dem 20. Jahrhundert als bewegtes Bild charakterisiert wurde – die minimale Konstruktion von

144 Vgl. Strutt, *The Digital Image and Reality*, S. 32.

145 Vgl. Manovich, „What is Digital Cinema?“, S. 25.

146 Vgl. Manovich, „What is Digital Cinema?“, S. 29.

Bildern, wiederholten Handlungen, die eigenständige Natur von Raum und Bewegung – all das wurde delegiert an das „ungeliebte Stiefkind des Kinos“: Animation. Doch die Erforschung des Animationsfilmes hat das Potenzial, nicht nur unseren eigenen digitalen Kontext und die Vorherrschaft des bewegten Bildes darin zu erleuchten, sondern auch unseren ästhetischen Kontext.¹⁴⁷ Gerade die von Pixar gern benutzte Bildästhetik des „stilisierten Realismus“ eignet sich besonders gut für Geschichten, in denen die Charaktere zusammen mit dem Publikum fremde Welten entdecken.¹⁴⁸

Animierte Filme liefern ästhetische Erfahrungen durch Charakterisierung und Worldbuilding, aber auch dadurch, dass sie von Anfang an mit der Erwartungshaltung einer etablierten Ordnung und Hierarchie brechen. So gesehen unterscheidet sich auch die Auseinandersetzung mit animierten Filmen von anderen bewegten Bildern dadurch, dass sie den Fokus auf die dynamische Beziehung zwischen Ästhetik und Bewertung legen. Das heißt nicht, dass es sich beim Betrachten eines animierten Filmes immer zwangsläufig um eine Begegnung mit Kunst im klassischen Sinne handelt, sondern dass animierte Filme häufig Ästhetiken verhandeln, die sinnlich erschlossen werden müssen – ein Prozess der sowohl Gedanken wie auch Gefühle beansprucht.¹⁴⁹

Man kann argumentieren, dass jede Auseinandersetzung mit bildlicher Kunst per Definition schon einer ästhetischen Begegnung entspricht, doch im Falle des Animationsfilmes haben die Metamorphosen, die visuellen Metaphern, die überzeichneten Charaktere und fantastischen Welten einen besonderen Bezug zu sinnlicher Wahrnehmung und konzeptuellem Verständnis. Dieser Bezug entsteht zum Teil durch den fehlenden menschlichen Körper, oder um präziser zu werden, die fehlende menschliche Performance. Diese addierte Vermittlungsebene lenkt die Aufmerksamkeit auf den Prozess, in welchem sich die Wahrnehmung und sinnliche Erfahrung zu einem kohärenten Weltbild zusammensetzen.¹⁵⁰ In den Filmbeispielen *Alles steht Kopf* und *Soul* fehlt nicht nur der menschliche Körper, er wurde von vornherein sogar semi-transparent gedacht und ist somit in der Lage metaphysische Grenzen zu durchbrechen.

2.3. Exkurs: Post Cinema und COVID-19

147 Vgl. Herhuth, *Pixar and the aesthetic imagination*, S. 2.

148 Vgl. Herhuth, *Pixar and the aesthetic imagination*, S. 23.

149 Vgl. Herhuth, *Pixar and the aesthetic imagination*, S. 19.

150 Vgl. Herhuth, *Pixar and the aesthetic imagination*, S. 18f.

Ohne Zweifel sind die Auswirkungen, welche die COVID-19 Pandemie in den vergangenen Jahren auf die Filmindustrie hatte, gravierend, und zum jetzigen Zeitpunkt in ihrer Tragweite noch schwer abschätzbar. Fest steht jedoch, dass der bereits davor aufblühende Heimkinomarkt, durch die verstärkten Sicherheitsmaßnahmen weiter florieren konnte. Dieser Wandel zu vermehrter Flexibilität der Rezipient*innen steht ganz im Zeichen des postkinematographischen Zeitgeistes. Der Kinofilm bettet sich ein in ein umfangreiches Streaming-Angebot, das immer weniger zwischen günstiger Independent- und teurer Hollywoodproduktion unterscheidet. In ein Medien- und Streaming-Angebot, in dem die billig produzierte Masse an eigens produzierten Filmen für die Anbieter meist lukrativer ist, als eine begrenzte Auswahl an fremd produzierten, teuren Kassenschlagern. Um dem Stand eines Kinofilmes zumindest noch im Geiste gerecht zu werden, ist für die Streaming-Premiere vieler Filme noch eine zusätzliche Eintrittsgebühr zu bezahlen. Teure Hollywoodproduktionen wie *Mulan* (2020), *Der Unsichtbare* (2020), *The Hunt* (2020) oder *Birds of Prey: The Emancipation of Harley Quinn* (2020) wurden entweder sofort oder kurze Zeit nach Kinostart in die Premium-Heimkinoauswertung verlagert.

Das Kino kämpft in dieser außergewöhnlichen Zeit mehr denn je um seinen Stand. Die schon vor Jahren verlorene kulturelle Dominanz des Kinofilms wurde in dieser Zeit noch weiter geschmälert.

3. Metaphysische Grenzerfahrungen: Alles steht Kopf und Soul

Ich habe aufgezeigt, wie das photographische Bild als ikonografischer Abgleich der Realität diene, um sich zu einem Medium der *parallelen Wahrnehmung* zu entwickeln, das durch Bewegung seine eigene (filmische) Realität schafft. In der Filmrezeption entsteht eine Überlagerung der Realitäten, in der das affektive Potential des Bewegtbildes wirksam wird. Bewegungen und Geschwindigkeiten werden vom Publikum, basierend auf ihrem kinematographischen Vokabular, in Affekte und Intensitäten übersetzt. Dies geschieht für Deleuze unter anderem im *Affektbild*, das er als Teil des *Bewegungsbild* sieht, doch es findet sich auch im *Zeitbild* als *optisches oder akustisches Bild* wieder. In diesen Momenten können bewegte Bilder ihr besonderes Potenzial erfüllen und eine kinematografische Sprache entwickeln, die dem Kino seine einzigartige Qualität verleiht. Diese Sprache wird körperlich wahrgenommen, aber nicht nur mit Augen und Ohren, sondern vielmehr ganzheitlich, auf einer unsichtbaren Ebene. Ich möchte in diesem anschließenden Teil anhand der beiden Filmbeispiele aufschlüsseln, wie so eine körperliche Verbindung denkbar ist und dadurch die

Forschungsfrage beantworten, inwiefern sich dadurch ihre postkinematografische Eigenart widerspiegeln lässt.

Sowohl *Alles steht Kopf* wie auch *Soul* sind körperliche Filme in dem Sinn, dass sie sich beide anhand entkörperlichter Subjekte mit metaphysischen Grenzen des menschlichen Seins und Werdens beschäftigen. In beiden Filmen wird der Körper gesteuert von Figurationen, die abstrakte Konzepte in filmische Sprache übersetzen und dabei nicht nur über das Leben an sich, sondern auch über ihren eigenen Stand als postkinematografische Filme nachdenken. Beide Filme sind in einem digitalen Zeitalter als vollständig digitale Exemplare erschienen. In ihrer Materialität erscheinen die Filme in aufgelöster Form, vor allem natürlich *Soul*, der seine Premiere im Stream feierte. Doch obwohl ihre Immaterialität sie noch deutlicher als Filme des Post Cinema klassifiziert, hat dies kaum Einfluss auf ihre affektive Wirkungsweise. Ob der Film, den das Publikum betrachtet, von einem Filmstreifen oder einer Cloud abgespielt wird, hat für die unmittelbare filmische Erfahrung keinen Einfluss, solange ein störungsfreier Ablauf der Bilder garantiert ist. Doch die Digitalität der filmischen Bilder hat sehr wohl großen Einfluss auf deren affektives Potenzial, da es von diesem ausgeht und durch dieses bedingt wird. Die Handlung von beiden Filmen wäre durch analoge Filmtechnik nur schwer umsetzbar, somit ist der metaphysische Grenzbruch, den beide Filme in ihrer Narration bieten, durch ihre digitale Verfasstheit bestimmt. Dies wird bereits durch die Inhaltsangabe von *Soul* verdeutlicht.

3.1.1 Inhalt: Soul

Joe Gardner lebt in New York City, hält sich mit einem Teilzeitjob als Musiklehrer einer Grundschule über Wasser und träumt davon, professionell Jazz spielen zu können. Jazz ist der Mittelpunkt seines Lebens, es ist alles, worüber er spricht, alles worüber er nachdenkt. Als er eines Tages das Angebot bekommt, auf eine Vollzeit-Stelle mit Rente und Sozialleistungen aufzustoßen, drängt seine Mutter Libba, die noch immer seine Wäsche für ihn wäscht und als Näherin eine Schneiderei betreibt, Joe dazu, dieses auch anzunehmen. Doch am selben Tag erhält Joe einen Anruf seines ehemaligen Schülers Curley, der mittlerweile selbst erfolgreicher Musiker ist und ihn darum bittet, noch am selben Abend in den Jazz Club *Half Note* zu kommen. Dort sucht die berühmte Ikone des Jazz Dorothea Williams spontan nach einem neuen Pianisten. Joe ignoriert den Wunsch seiner Mutter, seinen Traum Jazzmusiker zu werden aufzugeben und eilt zum Vorspielen in den Club. Dort lässt sich Joe in einem intensiven musikalischen Rausch gehen, der ihn kurzzeitig in eine

scheinbar andere Welt transportiert. Dorothea zeigt sich beeindruckt von Joes Talent und sagt ihm, er solle sich für den kommenden Auftritt einen neuen Anzug zulegen. Er hat also seinen Traumjob bekommen. Völlig euphorisch fällt der unaufmerksame Joe in einen offenen Kanaldeckel.

Joe, nun als körperlose Seele, findet sich inmitten eines endlosen dunklen Raumes auf einer riesigen Rolltreppe in Richtung eines großen Lichtes wieder. Er sieht es nicht ein, kurz vor seiner großen Chance sterben zu müssen und flieht vor dem großen Licht. Dabei durchbricht er eine raumzeitliche Grenze und landet im „Davorseits“. Dort befinden sich abstrakte Berater*innen, die alle Jerry heißen und ungeborene Seelen auf das Leben auf der Erde mithilfe von Mentor*innen-Seelen vorbereiten. Das ganze nennt sich „Du-Seminar“: Jede neue Seele besitzt einen Pass, der, sobald er vollständig mit Persönlichkeitsmerkmalen gefüllt ist, zu einem Erdpass wird und wie ein Ticket zur Erde fungiert. Im „Du-Seminar“ erhalten die ungeborenen Seelen in verschiedenen Stationen ihre Persönlichkeitsmerkmale. Doch um zum Erdenpass zu werden, braucht es einen „Funken“, den Joe sofort als den Lebensinhalt bzw. die große Leidenschaft im Leben interpretiert. Hierfür gibt es im „Davorseits“ die „Halle mit Allem“ und die „Halle eures Selbst“. Beides sind grenzlose Orte, die den Mentor*innen-Seelen dabei helfen sollen, ihre Schützlinge zu inspirieren. In der „Halle mit Allem“ befindet sich alles menschlich Erdenkbare, was es auf der Erde auch gibt und helfen könnte, einen „Funken“ in den neuen Seelen auszulösen, um ihren Pass zu vervollständigen. In der „Halle eures Selbst“ werden die großen irdischen Errungenschaften und Erinnerungen der Mentor*innen ausgestellt, um die Seelen zu inspirieren. Da Joe im Erdenpass seine Chance sieht, wieder mit seinem irdischen Körper vereint zu werden, gibt er sich bereitwillig als Mentor Björn T. Börgensson aus und bekommt prompt einen besonders schweren Fall zugeteilt: Die Seele 22 hat nämlich gar kein Verlangen, auf der Erde geboren zu werden. 22 verfügt über keinerlei ausgeprägte Interessen oder Leidenschaften und genießt ihr Dasein im „Davorseits“. In der „Halle eures Selbst“ erscheinen die Erinnerungen und Errungenschaften von Dr. Börgensson und Joe muss gestehen, dass er sich nur als Mentor ausgibt, um wieder auf die Erde zu gelangen. Er zeigt 22 seine wahren Erinnerungen, die weit weniger glamourös erscheinen: Einsame Erinnerungen, in denen Joe trotz Talent und Leidenschaft von verschiedensten Seiten immer wieder als Musiker abgelehnt wurde. Die beiden finden heraus, dass sich der irdische Joe komatös in einem Krankenhaus in New York befindet. In der Hoffnung ihr eigenes Leben einfach überspringen zu können, entschließt sich 22 Joe zu helfen. Sie will sich bemühen, ihren „Funken“ zu finden, um ihr Abzeichen zu vervollständigen, um den dadurch erhaltenen Erdenpass an Joe weiterzugeben. Joe darf dann wieder zur Erde in seinen Körper, um mit Dorothea aufzutreten und 22 darf im „Davorseits“ bleiben. Soweit der Plan. Joe versucht natürlich sofort 22 von seiner großen Leidenschaft Jazz zu überzeugen, doch ohne Erfolg. In der „Halle mit Allem“ versucht Joe durch verschiedenste irdische

Aktivitäten, das Interesse von 22 zu wecken. Nicht einmal der Geschmack und die Konsistenz von Pizza kann 22 überzeugen, da diese Empfindungen auf einen Körper angewiesen sind, der beiden im „Davorseits“ nunmal abgeht.

Die beiden betreten die „Zone“, einen Raum zwischen Seele und Körper, einen Ort, den Seelen betreten, wenn ihre Leidenschaften sie in einen euphorischen Trancezustand versetzen. Allerdings birgt dieser Ort für Seelen auch die Gefahr, sich darin zu verlieren, wenn die Leidenschaften sich zu Obsessionen entwickeln. In der „Zone“ treffen sie auf Moonwind, den Kapitän einer Galeone mit einer Besatzung gleichgesinnter Mystiker*innen, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, verlorene Seelen zu befreien. Diese Mystiker*innen befinden sich alle in einem Trancezustand auf der Erde, ähnlich dem, den Joe bei seinem Vorspielen für Dorothea erfahren hat. Moonwind erklärt, dass es für Joe mithilfe einer Meditation möglich wäre, wieder in seinen irdischen Körper zu gelangen. Doch bei dem Ritual läuft etwas schief: 22 landet in Joes Körper und Joe landet im Körper einer Katze. Zusammen müssen die beiden Moonwind in New York finden, um mit seiner Hilfe wieder die Körper tauschen zu können, am besten noch vor Abend und vor Joes Auftritt mit Dorothea.

Sie finden Moonwind, der ihnen helfen und die beiden dazu später beim Jazzclub treffen will, um Joe wieder in seinen Körper zu verfrachten. Doch erst am Abend, bis dorthin haben die beiden Zeit, um Joes Körper für seinen Auftritt vorzubereiten. Als sich die beiden in Joes Apartment für den Auftritt frisch machen wollen, klingelt plötzlich Joes Schülerin Conny an der Tür, die ihm mitteilen will, dass sie aus der Schulband austreten will. Da sich 22 mit diesem Bedürfnis identifizieren kann, öffnet sie Conny die Tür. Diese möchte Joe (also 22 in seinem Körper) noch das Stück präsentieren, das sie geübt hat, bevor sie ihm die Posaune zurückgibt. 22 erkennt die Leidenschaft, die Conny beim Spielen fühlt und rät ihr, nicht mit dem Spielen aufzuhören.

22 fühlt sich immer wohler in Joes Körper, sie genießt den Geschmack von Pizza, den Klang von Musik und auch die Interaktion mit Joes Bekannten, wie dem Friseur Dez. Laut Joe sei Dez der geborene Friseur, Haare zu schneiden sei sein „Funke“, doch es stellt sich heraus, dass dies keineswegs Dez' Plan im Leben war, er sich aber damit arrangiert hat und es jetzt genießt. Währenddessen ist Terry, ein sehr auf Zahlen fokussiertes Buchhalter-Wesen des „Davorseits“ auf Joes und 22s Fersen, um die Seelen wieder an ihren vorgesehenen Ort zu bringen und somit die Rechnung und Balance im Universum richtigzustellen. Joe muss sich währenddessen für seinen Auftritt die Hose von seiner Mutter Libba nähen lassen. Dabei kommt es zu einem Streitgespräch, in dem Joe erstmals seine wahren Gefühle sprechen lässt und seiner Mutter erzählt, dass, wenn er nicht Musik machen könnte, sein Leben keinen Sinn ergeben würde. Daraufhin hilft ihm Libba und gibt ihm den Anzug seines verstorbenen Vaters, der ebenfalls Jazzmusiker war. 22 macht das Leben

auf der Erde immer noch mehr Spaß, sie denkt, dass sie ihren „Funken“ nur hier in Joes Körper finden kann und nicht im „Du-Seminar“. Sie lässt sich neugierig von spontanen Gefühlen treiben und entdeckt dabei die Vielfalt des Lebens. Dies bezeichnet sie als „jazzen“, sehr zum Missfallen von Joe, der den Vergleich von Jazz und Leben nicht nachvollziehen kann. 22 meint, dass Wolkengucken oder Laufen ihr „Funke“ sein könnte, doch Joe entmutigt sie und sagt, dass das nichts mit Berufung zu tun hat, sondern nur ganz gewöhnliches Leben sei. 22, die sich zum ersten Mal in Joes Körper ermächtigt fühlt, läuft davon, um ihren „Funken“ zu finden. Joe verfolgt sie, doch dabei werden die beiden von Terry geschnappt und wieder ins „Davorseits“ zurückgebracht. Dort angekommen stellen sie fest, dass sich 22s Erdenpass vollständig ausgefüllt hat. Keiner weiß, was ihr „Funke“ nun wirklich ist, aber Joe ist überzeugt davon, dass es sein Körper war, der ihr den „Funken“ ermöglicht hat. 22 ist enttäuscht und verletzt, wirft Joe ihren Erdenpass zu und zieht sich zurück. Joe fragt einen der Jerrys, was denn jetzt 22s Funken oder ihre Berufung war. Jerry zeigt sich darüber amüsiert und sagt, dass der „Funke“ nichts mit der Berufung zu tun hat. Joe ist nach wie vor davon überzeugt, dass das Klavier und Jazz seine Berufung und somit seine Bestimmung im Leben sind und springt mit 22s Erdenpass auf die Erde zurück.

Er spielt endlich mit Dorothea, doch fühlt sich danach seltsam unbefriedigt. Zu Hause setzt er sich ans Klavier und realisiert, dass es das war, was Joe abfällig als „gewöhnliches Leben“ bezeichnet hat, was letztendlich 22s „Funke“ gewesen sein könnte. Er spielt sich am Klavier zurück in die „Zone“ und trifft dort auf Moonwind. Dieser sagt, dass sich 22 mittlerweile zu einer verirrtten Seele entwickelt hat, weil sich ihre Suche nach einer Berufung zu einer Obsession entwickelt hat. Joe und Moonwind spüren sie auf, doch 22 reagiert wütend. Joe sagt, dass er sich geirrt hat und gibt ihr den Erdenpass zurück. Er erkannte, dass der Pass sich nicht vervollständigt, wenn man seine Berufung gefunden hat, sondern wenn man bereit ist zu leben. Vielleicht sei es ja 22s „Funke“ im Leben zu „jazzen“. Er bringt sie zum Erdportal und erkennt dabei, dass er nicht in seinen Körper zurückkehren kann. Die beiden verabschieden sich, während 22 auf ihr Leben auf der Erde zusteuert, wandert Joe wieder auf der großen Rolltreppe auf das Jenseits zu. Doch einer der Jerrys hält ihn auf und sagt ihm, dass er sie alle so sehr inspiriert hat, dass sie sich entschieden haben, ihm eine zweite Chance auf der Erde zu geben. Auf die Frage hin, was Joe mit dem Rest seines Lebens anstellen würde, antwortet er, dass er jeden einzelnen Moment genießen wolle.

3.1.2 Form: Soul

Soul ist ein US-amerikanischer 3D-Animationsfilm vom Studio Pixar aus dem Jahr 2020. Regie führte Pete Doctor zusammen mit Kemp Powers. Der Film wurde sowohl von Publikum und Kritikern wohlwollend aufgenommen und konnte bei einem Budget von zirka 150 Mio. US-Dollar weltweit über 120 Mio. US-Dollar einspielen.¹⁵¹ Hier muss allerdings sofort auf den besonderen Veröffentlichungskontext des Films aufmerksam gemacht werden. *Soul* war der erste Pixar-Film, der aufgrund der COVID-19-Pandemie seine Premiere auf der Streaming-Plattform Disney+ feierte. Daher ist es nicht einfach festzulegen, ob der Film insgesamt als finanzieller Erfolg zu verbuchen ist oder nicht. Die Zahlen, die in den Zeiten des klassischen Kinos einen Film als Erfolg klassifizierten, gelten häufig im postkinematografischen Kontext nicht mehr – ohne Kinoauswertung, keine öffentlich einsehbaren Box Office-Zahlen. *Soul* unterscheidet sich von anderen Filmen, die auf Disney+ ihre Premiere feierten, dadurch, dass keine zusätzliche Gebühr für den Stream bezahlt werden musste – anders als z. B. bei *Mulan* (2020). Somit ist es noch zusätzlich erschwert, „Erfolg“ an den klassischen numerischen Faktoren sichtbar zu machen, da diese für Außenstehende nicht mehr so leicht einsichtig sind. Inwiefern das Investment des für Pixar-Animationsfilme gewohnt hohen Budgets von 150 Mio. US-Dollar für das Bestehen und den Fortschritt des hauseigenen Streaming-Dienstes Disney+ lukrativ war, bleibt den Business-Insidern vorenthalten, die diesen Erfolg anhand sehr differenzierter Ergebnisse definieren. So bleiben für Außenstehende letztendlich doch nur Zahlen übrig, wenn es darum geht, über einen Erfolg oder Misserfolg zu spekulieren. Laut Umfragen von Screen Engine konnte festgestellt werden, dass *Soul* einer der meistgestreamten Titel des Jahres war, hinter *Hamilton* (2020) und *Wonder Woman 1984* (2020). Von 100 % des *Soul*-Publikums wurden etwa 13 % nur wegen dieses Films zu Neukunden von Disney+, 9 % davon werden den Dienst weiter benutzen und nur 4 % der Abonnent*innen wollen den Dienst nach dem Film kündigen. Weitere 20 % sagten, dass sie mit dem Gedanken spielten, ihr Disney+ Abonnement zu kündigen, sie es sich nach dem Film zumindest für den Moment anders überlegten, was auf eine positive Publikumsresonanz schließen lässt.¹⁵² In der wichtigen Weihnachtswoche vom 21.12. bis zum 27.12., in der der Film seine Premiere feierte, konnte er sich mit 1,67 Mrd. Minuten *viewing time* als erfolgreichster Streaming-Titel der Woche durchsetzen.¹⁵³

In einigen Ländern konnte der Film mit mehr oder weniger starken Beschränkungen starten. Der Film erwies sich als besonders erfolgreich in China, dessen Kinos zum Zeitpunkt der Premiere mit

151 Vgl. O. A., „Soul“, *Box Office Mojo*, O. A., <https://www.boxofficemojo.com/title/tt2948372/>, 21.07.2022.

152 Vgl. Pamela McClintock, „‘Wonder Woman 1984’ Shows Promise for HBO Max, Audience Survey Finds“, *The Hollywood Reporter*, 30.12.2020, <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/wonder-woman-1984-shows-promise-for-hbo-max-audience-survey-finds-4109942/>, 21.07.2022.

153 Vgl. Rick Porter, „Pixar’s ‘Soul’ Debuts at No. 1 in Nielsen Streaming Rankings“, *The Hollywood Reporter*, 22.01.2021, <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/pixars-soul-debuts-no-1-nielsen-streaming-rankings-4120365/>, 21.07.2022.

einer 75 % Auslastungseinschränkung agierten. Zum Zeitpunkt dieses Schreibens ist *Soul* mit einem Einspielergebnis von umgerechnet etwa 56 Mio. US-Dollar der zweiterfolgreichste Pixar Film¹⁵⁴ in China.¹⁵⁵

Regisseur Pete Docter zeigte sich in einem Interview jedoch zwiegespalten über diese Art der Veröffentlichung:

[...] [T]his is our first film that did not have a direct theatrical release. I would be lying if I said we were thrilled about that. I think there is something big and monumental about a theatrical release, going to these big buildings with a bunch of strangers to see it on the big screen. That's the way we've made it; we finalized every frame on a big screen. So to kind of skip that and know that people are gonna be watching on their iPhones or whatever? I hope they're not watching on their iPhones. I hope they at least put it on a TV with some good sound because the people who worked on the film, you know, there's such amazing stuff in there.

In terms of the actual release, I think there are details in terms of where you advertise and how you get the word out, but to me it almost felt like the audience was bigger on *Soul*. Part of it might be where we are in time; we're all stuck locked up at home. So for everybody, in the privacy of their own homes, to have suddenly seen the film within a weekend or two weeks or whatever, that was pretty mind blowing. Whereas theatrically, it seems like it's a little bit of a longer [wait]. Sometimes there's months before I hear from friends who are like 'Oh, finally saw your film!' whereas [with *Soul*] it was all pretty quick."¹⁵⁶

Pete Docter beschreibt in diesem Interview eine Sorge, die viele Filmemacher*innen des Post Cinema wahrscheinlich bestätigen können: Den Kontrollverlust über die Rezeptionsbedingungen des Publikums. Docter befürchtet, dass bei einem Verlust der Bildschirmgröße auch ein Verlust der Detailliertheit seiner Welt einhergeht, die seines Erachtens nach nicht für kleine Bildschirme konzipiert wurde. Gleichzeitig sorgte dieser besondere Veröffentlichungskontext für eine neuartige Unmittelbarkeit der „Kino-Erfahrung“. Von „Kino“ kann in diesem Zusammenhang eigentlich nicht mehr gesprochen werden, allerdings fehlt der geeignete Term, um diese nebulöse Aura des gemeinschaftlichen Kino-Affekts auf diese neuartigen Bedingungen umzumünzen. Der Zugang zum Film ist niederschwelliger als jemals zuvor, umso geringer fällt auch der Einsatz des Publikums aus. Die Entscheidung, das Haus zu verlassen und ins Kino zu gehen, geht mit einem höheren Grad an Aufwand einher. Wer aus anderen Gründen bereits ein Disney+ Abonnement besitzt, wird dazu verleitet nur kurz in *Soul* reinzusehen, ohne dabei die unsichtbare Verpflichtung zur vollständigen Rezeption zu unterschreiben, die mit dem Kauf eines Kinotickets gewissermaßen einhergeht.

154 Vgl. Alex Dudok de Wit, „Box Office Report. ‚Soul‘ Nears \$100M Worldwide, Becomes Pixar's All-Time #2 In China“, *Cartoon Brew*, 08.02.2021, <https://www.cartoonbrew.com/box-office-report/box-office-report-soul-nears-100m-worldwide-becomes-pixars-all-time-2-in-china-201744.html>, 21.07.2022.

155 Auf Platz 1 mit außergewöhnlich hohen Abstand ist Pixar's *Coco* (2017), der in China mit umgerechnet 189 Mio. US-Dollar besonders erfolgreich lief.

156 Chris St. Lawrence, „Pete Docter Reflects on the Success of ‚Soul‘. Exclusive Interview“, *Discussing Film*, 22.04.2021, <https://discussingfilm.net/2021/04/22/pete-docter-reflects-on-the-success-of-soul-exclusive-interview/amp/>, 21.07.2022.

Selbstverständlich kann auch der Kinosaal jederzeit verlassen werden, allerdings ist diese Entscheidung immer in Relation gesetzt zum Aufwand, der bisher bereits betrieben wurde oder durch den Rezeptionsabbruch, der nun auf einen zukommt. Pete Docter fürchtet dadurch eine oberflächlichere Auseinandersetzung mit dem Bildinhalt, wodurch kleinere visuelle Details verloren gehen können. Der Film als postkinematografisches Werk reflektiert seine eigene filmische Beschaffenheit gleich von Beginn an, indem er schon früh einen Zusammenhang zwischen all den metaphysischen Fragen der Filmhandlung und seiner eigenen digitalen Beschaffenheit herstellt.

3.1.3 Soul: Metaphysische Grenzen in der Introsequenz

Der Film präsentiert insgesamt vier voneinander abgetrennte Dimensionen: Das „Bevorseits“, die Erde, der Übergang zum Jenseits und das Jenseits – dieses wird aber nie gezeigt. Zwischen diesen Welten liegen Barrieren, die von den durchlässigen Körpern der Charaktere an mehreren Stellen durchbrochen werden. Moonwind beschreibt diesen Prozess an einer Stelle des Films nicht ganz ernst gemeint als „Astral-Transmigrationsverschiebung“ (TC: 00:42:52). Er unterscheidet zwischen der Erde und der Astralebene als zwei durch eine Barriere voneinander getrennte Ebenen. Um Joe und 22 als entgleiste Seelen wieder an ihren rechtmäßigen Ort zurückzubringen, müssen sie auf den richtigen Zeitpunkt warten, an der diese Stelle „besonders dünn“ ist. (TC:00:43:08).

Im filmischen Universum von *Soul* sind (teilweise penetrierbare) Barrieren im Fokus der Aufmerksamkeit. Obwohl der Film in unmögliche Welten entführt, die kein Mensch jemals zuvor gesehen hat, simuliert er dennoch so weit die menschliche Wahrnehmung, als dass er die Räume zwischen den Barrieren füllt. Die Übergänge folgen aber keiner einheitlichen Logik und sprengen oftmals sogar die Dimensionen des filmischen Bildes. *Soul* wandert immer an einer selbstgesetzten Grenze des menschlich Wahrnehmbaren und macht dies bereits in seiner Einführung deutlich. Joes Unfall geschieht im Off, der Film setzt mit Joes Seelenwanderung auf der großen Rolltreppe ins Jenseits wieder ein. An dieser Stelle ist die Grenze zwischen Dies- und Jenseits eine rein symbolische, der Film macht durch seinen veränderten Ton auf diesen Übergang aufmerksam, visualisiert ihn aber noch nicht. Die Dramaturgie des Films spiegelt die Wahrnehmung von Joe wider. Die Seelen im Film erscheinen halb durchsichtig in einem bläulichen Farbton. Bei genauerer Betrachtung finden sich in jeder Seele auch grüne sowie rote Aspekte. *Soul* präsentiert seine Seelen als semitransparente RGB-Farbkonstellationen. RGB bezieht sich in diesem Fall auf die additive Farbmischung von Rot, Grün und Blau. Auf der menschlichen Netzhaut befinden sich drei

verschiedene Arten von Zapfen als Farbrezeptoren. Diese empfangen diese Farbsignale und addieren sie miteinander. Wenn alle drei Grundfarben in geeigneter Helligkeit addiert werden, entsteht die Farbe Weiß.

Die zuvor nur angedeutete RGB-Konstellation der Seelen wird relativ bald bestätigt, wenn diese ihre Reise ins Jenseits antreten. Der Film präsentiert am Ende der Rolltreppe ein riesiges weißes Licht, das auf auditiver Ebene durch ein elektronisches Surren begleitet ist. Die Seelen schweben am Ende der Rolltreppe auf dieses Licht zu, das sich ebenfalls als eine Barriere offenbart, da sich die Seelen sofort auflösen, wenn sie mit dieser in Berührung kommen.¹⁵⁷ Dieses Auflösen präsentiert sich als Aufspalten in die drei Grundfarben, sie werden scheinbar „elektronisch“ zerlegt und in dem großen Weiß, also der Gesamtheit aller Farben, aufgenommen. Die Barriere zum Jenseits erinnert somit stark an einen leuchtenden Bildschirm oder Monitor, da diese auch auf dem Prinzip der additiven Farbmischung seiner Bildpunkte basiert. Der Film blickt auf das Jenseits wie durch einen leuchtenden Bildschirm, er beschreibt diese Dimension als große Gesamtheit der Dinge. Dieser Zusammenhang zwischen der sinnlichen Wahrnehmung von Farbe und der materiellen Existenz der Dinge wird besonders deutlich, wenn man berücksichtigt, wie sich der deutsche Philosoph Conrad Hermann mit Farblehre in seinem 1876 erschienen Buch „Ästhetische Farbenlehre“ beschäftigte:

„Alles was wir sehen, ist aber überhaupt streng genommen nichts als Farbe oder es ist eigentlich unrichtig zu sagen, dass wir einen Körper oder irgend etwas Anderes rein an sich oder als solches zu erkennen vermöchten. Wir sehen unmittelbar genommen eine blosse Mannichfaltigkeit oder Verschiedenheit der Farben und es ist erst hieraus, dass wir uns die inneren Bilder und Vorstellungen von den uns durch die Farbe mitgetheilten äusseren Dingen zusammensetzen und construiren. Die Farbe ist das absolute Medium zwischen unserem Gesicht und der Welt der äusseren Dinge. Nur was Farbe hat, kann von uns überhaupt durch den Sinn des Gesichtes wahrgenommen werden. Die ersten Eindrücke, die wir als Kinder durch das Gesicht von der Aussenwelt empfangen, können nichts sein als ein wirres und unverständliches Chaos von Farbenerscheinungen. Wir werden erst allmählich durch die Erfahrung belehrt, wie sich diese Farbenerscheinungen zu den wirklichen Dingen, Gestalten oder Vorgängen im Raume verhalten oder welches das reale und substantielle Wesen sei, dem sie zum Ausdrucke für uns dienen. Die Farbe ist für unser Auge dasselbe was die Sprache für das Ohr; wir lernen auch hier erst allmählich und durch die Erfahrung den einzelnen Laut in seiner Bedeutung für die Sachen und die Vorstellungen „Anderer verstehen. Die Körperwelt spricht zu uns durch die Farbe so wie der Geist des Menschen durch den Ton; beides aber ist zunächst ein reiner Affect unserer Sinne, der sich erst später mit dem weiteren tieferen und objectiven zu ihm gehörenden Vorstellungsinhalte für uns erfüllt.“¹⁵⁸

Hermann beschreibt die frühkindliche Wahrnehmung von auditiven oder visuellen Reizen als Affect unserer Sinne, die sich erst im Laufe der Entwicklung zu verständlichen Ausdrücken entwickeln.

157 Siehe Abb. 1.

158 Conrad Hermann, *Aesthetische Farbenlehre*, 19.02.2018, <http://www.gutenberg.org/ebooks/56606>, 21.07.2022 (Orig.: Leipzig: Verlag von Moritz Schäfer 1876), S. 20f.

Die Farben verharren also im Intervall zwischen Wahrnehmung und Aktion, verweisen mehr auf ihr eigenes Potenzial der Repräsentation als auf eine konkrete Wahrnehmung. In diesem Sinne führt *Soul* (und auch *Alles steht Kopf* wie ich an späterer Stelle darlegen werde) Hermanns Gedanken weiter, dreht ihn aber in Folge um: Am Ende des Lebens löst sich die Wahrnehmung im wahrsten Sinne wieder in seine (affektierenden) Bestandteile auf. An dieser Stelle dekonstruiert der Film die (visuelle) menschliche Wahrnehmung und demonstriert somit ihr Ende. Das Ende der Wahrnehmung bedeutet in *Soul* auch das Ende der Farbe, des verständlichen Seins, des Repräsentierbaren.

Der Film macht dies sofort im Anschluss deutlich, indem er darauf aufbauend eine zweite interdimensionale Barriere etabliert. Als Joe, sein Schicksal nicht akzeptieren wollend, versucht von der Rolltreppe ins Jenseits zu fliehen, wird eine weitere Barriere für das Publikum sichtbar: Die Barriere zwischen der Passage zum Jenseits und der Welt des „Davorseits“. Wenig überraschend erscheint auch diese Barriere elektrisch geladen. Joes Seele schafft es mit großer Anstrengung, diese geladene Barriere zu durchbrechen, fällt dabei aber durch die Dimensionen.¹⁵⁹ Auch hier wird dies im Film direkt visuell repräsentiert. Aus der farbigen, dreidimensionalen Figuration wird ein schwarz-weißes zweidimensionales Abbild, das durch ortlose Bilder fällt, die sich der Orientierung verweigern.¹⁶⁰ Der Film präsentiert das Durchbrechen dieser Grenze nicht nur als einen nicht kausalen Prozess, sondern bricht in diesen Momenten mit Bildtraditionen im Sinne von Deleuze *Affekt-* bzw. *Kristallbild*.

3.1.4. Deleuze und Soul

Ganz im Sinne von Gilles Deleuze lässt sich von *Soul* behaupten, einem Typ von Kino zu entsprechen, der den Film nicht als Medium der Repräsentation sieht, um dadurch eine bestimmte Sicht auf die Welt wiederzugeben. Vielmehr konstituiert der Film eine Welt aus Bild und Ton, die dem Film seine einzigartige Qualität verleihen. Die Handlung von *Soul* führt sein Publikum durch gänzlich digitale Welten, die sich zwar in ihrer Bildästhetik grundlegend voneinander unterscheiden, niemals aber seine digitale Konstitution zugunsten einer analogen Präsentation variiert. Dem transzendentalen Grundgedanken der narrativen Seelenwanderung kann im Fall von *Soul* die eigene digitale Immanenz entgegengestellt werden. Was sich hier abspielt, basiert in jedem Fall auf einer nahezu unendlich komplexen Kombination zweier Zahlen. Das „Innere“ in Immanenz

¹⁵⁹ Siehe Abb. 2

¹⁶⁰ Siehe Abb. 3

bezieht sich hierbei auf die Materialisierung der „innerhalb“ des Computers errechneten immateriellen algorithmischen Artefakte.

Soul, als Vertreter des Post Cinema, basiert auf einem Kino, das Deleuze als Kino des *Zeitbildes* klassifizieren würde. In dem Moment, in dem Joes Seele zwischen die Dimensionen fällt, bricht der Film mit der sensomotorischen Ordnung. Die Zeit ist nicht mehr an Bewegung geknüpft, die Bilder beanspruchen eine eigene Gültigkeit, die einen Affekt auslösen, welcher der Handlung übergeordnet ist. Trotz ihrer vollständig digitalen Herkunft findet auch in diesen Bildern ein direkter Abgleich mit der Realität statt. Die Bilder basieren auf konsequenter physikalischer Regelmäßigkeit, welche die Grundlage sämtlicher Glaubwürdigkeit und Nachvollziehbarkeit des filmischen Universums darstellt. *Soul* etabliert Bilder, die an Bewegung geknüpft sind, nur um mit dieser Ordnung bereits in seiner Einleitung zu brechen. Für Deleuze würde hier der Vergleich mit einem Musical nahe liegen, denn das Musical basiert mitunter auf der Delokalisierung von Bewegungen und liefert einen nahtlosen Übergang zwischen den verschiedenen Ebenen erzählerischer Darstellung.¹⁶¹ In dieser Einleitungssequenz von *Soul* geschieht etwas Vergleichbares. Wahrnehmungen und Empfindungen werden abgeschnitten vom motorischen Wiedererkennen. In diesem Moment müssen für Gilles Deleuze neue Bildordnungen- und -verkettungen gesucht werden, welche er in der Zeit findet.¹⁶²

Er würde hier vermutlich von *optischen und akustischen Bildern* sprechen, also den *Affektbildern* des *Zeitbildes*. Die affektive Qualität des Bildes wird durch das filmästhetische Hervorheben der Zeitlichkeit gefördert, da diese im Intervall zwischen quantitativ-organisierter Wahrnehmung und Aktion lesbar wird.

3.1.5 Körperbilder

Um *Soul* nun mithilfe von Gilles Deleuze zu verstehen, gilt es einen weiteren Begriff vorzustellen: Den *Körper ohne Organe*. Diese Wortkonstellation taucht zum ersten Mal in Deleuze' Buch „Logik des Sinns“ (1969) auf. Gemeinsam mit dem französischen Psychoanalytiker Félix Guattari führt er diese Gedanken in „Anti-Ödipus: Kapitalismus und Schizophrenie I“ (1972), „Rhizom“ (1976) und „Tausend Plateaus: Kapitalismus und Schizophrenie II (1980) weiter.

¹⁶¹ Vgl. Fahle, „Zeitspaltungen“, S. 100.

¹⁶² Vgl. ebd.

Die Philosophie von Deleuze und Guattari ist voll von komplexen Begriffen, doch der *organlose Körper* kann hierbei durchaus als Höhepunkt gesehen werden, weil es sich hierbei nicht einmal um einen Begriff im klassischen Sinne handelt. Deleuze und Guattari werden nicht müde zu betonen, dass es sich beim *organlosen Körper* nicht um einen Begriff oder Gegenkonzept zum organisierten Körper handelt. Es geht ihnen mehr darum, den Organismus als dem einzigen Organisationsprinzip der Organe in Frage zu stellen. Was in weiterer Folge bedeutet, den Organismus als starres und scheinbar unveränderliches System zu betrachten.¹⁶³ Der Organismus kann demnach verstanden werden als eine Schicht, die sich über den Körper legt und dadurch das freie Strömen und Fließen der Intensitäten in eine gewisse Form drängt und diese blockiert.¹⁶⁴ Der *organlose Körper* als Ereignis widersetzt sich dieser Zuweisung an Form und Funktionen des Organismus, er befreit die Singularitäten (also die Vielzahl an Entfaltungsmöglichkeiten) aus diesen starren Formen. Einerseits produziert er Intensitäten, gleichzeitig ist er aber eine Oberfläche auf der Organe als Intensitätszonen frei fließen können, auf der sie sich andauernd bewegen und somit auch nicht verortbar sind.¹⁶⁵

In „Tausend Plateaus“ vergleichen Deleuze und Guattari den organlosen Körper mit einem Ei, das sich noch nicht zu einem Organismus ausgebildet hat. Es befindet sich noch in einem Stadium, indem sich die Organe noch nicht organisiert haben. Dieser Vergleich beinhaltet die Vorstellung von Intensitäten, die sich in einem fortlaufenden Wandel befinden. Im Ei ist ein Plan eingeschrieben, der das abzeichnet, was sich darin entwickeln wird. Somit erscheint der *organlose Körper* auch als ein *Immanenzplan*, ganz im Gegensatz zum Organismus als transzendenten Organisationsplan, der alle Bewegungen in einer Struktur festschreibt.¹⁶⁶ Der *Immanenzplan* lässt sich hierbei als glatte Fläche ohne Strukturen oder Formen verstehen, auf dem nur Prozesse von Bewegung und Ruhe stattfinden. Als *Immanenzplan* ist der *organlose Körper* einem fortlaufenden Wandel unterzogen. Er ist nie abgeschlossen, der *organlose Körper* kann somit nie erreicht werden. Der organlose Körper fungiert auch als *Immanenzfläche*: Es ist niemals mein oder dein Körper, aber es ist immer *ein Körper*.¹⁶⁷

Anna Powell zieht in ihrem Buch „Deleuze, Altered States and Film“ einen Zusammenhang zwischen dem *organlosen Körper* und dem *Affektbild* her. Für sie involviert das Betrachten eines Films mehr als nur das Auge als bloße Maschine für das optische Verarbeiten. Vielmehr ist es eine mentale Begegnung durch das Viszerale. Filmische Bilder sind so gesehen immaterielle Simulacra, doch das Publikum erfährt sie sowohl körperlich wie auch konzeptuell. Sie stimulieren neurale

163 Vgl. Deifel, „Anna Powell, Deleuze, Altered States and Film“, 21.07.2022.

164 Vgl. ebd.

165 Vgl. Deifel, „Anna Powell, Deleuze, Altered States and Film“, 21.07.2022.

166 Vgl. ebd.

167 Vgl. ebd.

Netzwerke und generieren dadurch biologisch quantifizierbare Resultate wie eine erhöhte Herzschlag- oder Atmungsfrequenz, genitale Erregung oder den Gänsehauteffekt auf der Haut. Aber Affekte und Wahrnehmungen sind nicht limitiert auf unseren organischen Körper.

Der Film erfüllt sein Potential als *organloser Körper* durch seine Fähigkeit, in seiner virtuellen Perspektive die Kartografie des Körpers aufzuschlüsseln.¹⁶⁸ Der oder die Rezipient*in, zusammengesackt im Kinositz oder zuhause vor dem Fernseher, sieht seine oder ihre sensor-motorischen Kompetenzen ausgesetzt und wird dadurch zu einem potenziellen *organlosen Körper*. Die Filmemacher*innen maximieren den sinnlichen Impact ihres Mediums, indem sie gewisse Schlüsselmechaniken von Bild und Ton einsetzen, die eine haptische Antwort der übrigen Sinne stimulieren soll. Indem wir Charakteren dabei zusehen, wie sie Objekte oder sich selbst berühren, „berühren“ wir sie auch, inklusive der darauffolgenden affektiven Reaktion. Die Rezipient*innen werden durch einen Film gefesselt – sprichwörtlich und in diesem Falle auch durchaus wörtlich – beziehen sie sich doch auf ihre eigenen Erinnerungen des Taktilen, um mithilfe dieser Zurückführung einen korrespondierenden körperlichen Effekt virtuell zu rekreieren – ihn sozusagen zu „fühlen“.¹⁶⁹

Wenn das Publikum also diese *optischen und akustischen Bilder* der Introsequenz aus *Soul* rezipiert, findet eine Übertragung von Intensitäten innerhalb der Zeitspanne zwischen quantitativ-organisierter Wahrnehmung und Aktion statt, die aufgrund der affektiven Qualität des Bildes zusätzlich gefördert wird. Der *organlose Körper* ist verortet in der anorganischen, virtuellen Sphäre des Affekts. Der *organlose Körper*, der sich wie eine organisierende Schicht über den Film legt, verschmilzt mit dem *organlosen Körper*, der aus den Erinnerungen und Gedanken des Publikums zusammengesetzt ist – eine dynamische, molekulare Zusammensetzung.¹⁷⁰

Wenn sich der *organlose Körper* als eine Art „gasförmige Wahrnehmung“ oder „affizierende Materie“ verstehen lässt, liegt der Vergleich mit den körperlosen Essenzen aus *Soul* nahe. Denn auch diese erscheinen vom Organisationsprinzip der Organe befreit und sind somit in der Lage, die virtuellen Grenzen von dem, was sich Deleuze als Leben oder reine Immanenz vorstellt, nachzuzeichnen. Deleuze meint, dass Immanenz und Leben miteinander verschmolzen sind. Das Leben ist zu verstehen als Immanenz der Immanenz.

Somit verbirgt sich auch Leben im Film, der über das Leben nachdenkt, in dem metaphysische Transzendenz virtuell simuliert wird. Nicht jederzeit wahrgenommen läuft er doch jederzeit ab und liefert eine *parallele Wahrnehmung*. Hierbei ist es völlig gleichgültig, ob der Film nun physisch

168 Vgl. Deifel, „Anna Powell, Deleuze, Altered States and Film“, 21.07.2022.

169 Vgl. Powell, Anna, *Deleuze, Altered States and Film*, Edinburgh Univ. Press, 2007. S.100

170 Vgl. Deifel, „Anna Powell, Deleuze, Altered States and Film“, 21.07.2022.

fassbar ist oder nicht – im Fall von *Soul* ist er das nämlich in den meisten Fällen nicht. Denn genauso „gasförmig“ wie der *organlose Körper*, erscheint auch der Film an sich, der sich von seiner Materialität entkleidet in einer Cloud gespeichert befindet. Dem Immanenz-Gedanken von Deleuze folgend, befindet sich der Film überall gleichzeitig, er kann aber erst in der Bewegung sichtbar werden, genauso wie die Grenzen zwischen Leben und Tod erst durch die Bewegung der durchlässigen Körper der Filmfiguren sichtbar wird.

Indem *Soul* metaphysische Grenzen nachzeichnet, bricht er auch mit den im Intro selbst etablierten raumzeitlichen Konventionen und versucht dadurch, sich mit der außer-filmischen Realität des Publikums zu verbinden – im Idealfall, diese vollständig zu überlagern, um sein affektives Potenzial vollends entfalten zu können. Ich habe bereits aufgezeigt, wie dieses in der Introsequenz des Filmes in Form von *optischen und akustischen* Bildern wirksam wird. Doch das affektive Potenzial des *Zeitbildes* wird an einer späteren Stelle des Filmes noch deutlicher sichtbar.

3.1.6. Soul: Der Ahornsamen und das Kristallbild

Wie die meisten klassischen Hollywood-Erzählungen folgt auch das Narrativ von *Soul* einem Aufbau in drei aufeinanderfolgenden Akten. Dem Typus der Heldenreise entsprechend, befindet sich Hauptcharakter Joe am Ende des zweiten Aktes an seinem moralischen und spirituellen Tiefpunkt und muss nun das bisher Gelernte anwenden, um mit den neugewonnenen Erfahrungen in die alte Heimat zurückkehren zu dürfen. Um die Figur in diese Richtung zu lenken, wurde ihm eine kontrastierende Partnerfigur¹⁷¹ an die Seite gestellt, um beide mithilfe der gegensätzlichen Perspektive auf denselben Gegenstand (Was ist der „Funke“?) auf den Weg der Selbsterkenntnis und somit zum Ziel der Heldenreise zu führen. Joes und 22s Perspektiven auf das Leben sind das, was die beiden als kontrastierende Partnerfiguren auszeichnet. Während Joe sich überambitioniert auf einen speziellen Aspekt im Leben fokussiert, mangelt es 22 an Fokus und Ambition im Allgemeinen. Erst anhand des persönlichen Abgleichs mit 22 wird für Joe klar, dass genau diese ambitionslose Lebensfreude 22s „Funken“ ist. Der Film zieht hierfür einen Musikvergleich: 22 bezeichnet es als „jazzen“ – ein sich gehen lassen in den Dingen.

¹⁷¹ Kontrastierende Partnerfiguren sind in Animationsfilmen allgemein, aber besonders bei Pixar, keine Seltenheit. Wir sehen diese Figurenkonstellation bei *Toy Story* (1995), *Ratatouille* (2007), *Cars* (2006), *Findet Nemo* (2003), *Alles steht Kopf* (2015), *Wall-E* (2008), *Oben* (2009) oder *Die Monster AG* (2001). Ausnahmen lassen sich neben Ensemble-Filmen wie *Die Unglaublichen* (2004) von allem in aktuelleren Pixar Filmen wie *Luca* (2021), *Onward* (2020) oder *Rot* (2022) finden.

Vieles in *Soul* wird nur mithilfe von audiovisuellen Metaphern angedeutet, somit verweigert der Film auch eine eindeutige und universell gültige Interpretation der Nuancen jener charakterlichen Entwicklung, die Joe letztendlich zum Umdenken bewegen. Das soll auch nicht heißen, der Film agiere besonders subtil, sogar das Gegenteil ist der Fall. Der Bildlichkeit wird innerhalb der Narration außergewöhnlich viel Platz eingeräumt und zentrale Handlungspunkte werden mit visuellen Metaphern verknüpft. Eine der Metaphern, die an passender Stelle an ein visuelles Pendant gebunden wird, ist eben jener Aspekt des „Jazzens“. Der Vergleich, den Joe zunächst ablehnt, rührt von dem hohen Anteil an Improvisation innerhalb von Jazz-Musik. Als würde sie Jazz spielen, erforscht 22 spontane Impulse und fokussiert sich dabei auf scheinbar banale Details. Als würde sie den Baum zu Joes sprichwörtlichen Wald sehen. Im Film entspricht ein Ahornsamen diesem Baum und wird zu einem visuellen Abbild der Idee des „Jazzens“. Dies geschieht an dem am Kapitelanfang beschriebenen Plot Point, der ein Umdenken in Joe und somit den Übergang in den dritten Akt einleiten soll.

Joe hatte seinen großen Auftritt mit Dorothea, doch die Erfahrung entsprach nicht dem, was er sich sein ganzes Leben lang vorgestellt hatte. Es scheint, als wäre für Joe nicht die erwartete Befriedigung eingetreten, endlich am Ende seiner Ziele stehen zu können. Mit diesem Gefühl nimmt Joe die U-Bahn in sein Apartment zurück. Dieser Moment markiert den Beginn einer Sequenz in der sich Deleuze' *Kristallbilder* besonders deutlich erkennen lassen.

Dies beginnt bereits in der kurzen U-Bahn-Szene, die an sich bereits auf eine frühere Szene verweist. An dieser Stelle des Films mussten Joe und 22 die U-Bahn nehmen, um zu Libba zu gelangen, die Joes Anzug für den Auftritt flicken sollte. In dieser früheren Szene, stößt 22 (damals noch im Körper von Joe) mit einem anderen Passagier zusammen, der sofort gereizt reagiert. Joe (im Körper der Katze) kommentiert diesen Moment damit, dass dies nunmal der Effekt einer U-Bahn sei. Er sagt in der deutschen Synchronisation: „Es zerrt an den Nerven. Es stinkt, es ist heiß, es ist voll. Jeden Tag das Gleiche. Tagein, tagaus. Aber wenn ich nachher erst auf der Bühne stehe, lösen sich all meine Sorgen in Luft auf. Dann sieht man einen komplett neuen Joe Gardner.“ (TC:1:00:10)

Nach seinem Auftritt stößt Joe erneut mit einem aggressiven Fahrgast zusammen. Durch diese einleitende Parallele wird die Fortsetzung des in der vorherigen Sequenz etablierten Gedanken noch deutlicher markiert. Joe sieht sich selbst im Fenster der U-Bahn reflektiert, doch sieht er wirklich einen neuen Menschen? Laut Deleuze lässt sich das Gedächtnis als Ort verstehen, in dem sich die Bilder der Vergangenheit organisiert befinden. Der Film ermöglicht es uns, diesen Bereich ästhetisch zu erforschen.¹⁷² Indem sich Joe im Spiegelbild sieht, erinnert er sich auch an seine

¹⁷² Vgl. Fahle, „Zeitspaltungen“, S. 101.

Hoffnung auf einen „komplett neuen Joe Gardner“. ¹⁷³ In diesem Moment wird die Spaltung der Zeit sichtbar. Bilder der vorüberziehenden Gegenwart fallen mit Bildern der bewahrten Vergangenheit zusammen. In Joes Gedächtnis wird eine Erinnerung hervorgerufen, welche die Grenze zwischen *aktuellem* und *virtuellem* Bild verschwimmen lässt und auch für das Publikum wird Vergangenes unsichtbar und unausgesprochen in die Gegenwart geholt. Die Idee des neuen Menschen wird infrage gestellt, Joes anfängliche Zweifel an seinen Lebensentwurf (also der vergangenen Vorstellung des zukünftigen Ichs) werden in dieser Szene weiter verstärkt. Joe betritt sein Apartment. Niedergeschlagen setzt er sich an sein Klavier und leert die Taschen seines Jackets. Es sind scheinbar bedeutungslose Objekte, die an jene Zeit erinnern, in der 22 Joes Körper kontrollierte. Er sortiert die Gegenstände nebeneinander vor sich auf seinem Notenständer. Die Überreste einer Pizza erinnern nicht nur an den Moment, an dem 22 begeistert den Geschmack von Pizza erlebte, sondern auch auf ihre Zeit davor im „Davorseits“, in der menschlich erfahrbare Reize wie Geschmack und Genuss noch abstrakte Konzepte darstellten. Der halb abgebrochene Donut erinnert Joe, dieses Mal auch für das Publikum bildlich dargestellt, an den Moment, in dem 22 in der U-Bahn-Station einem Musiker lauschte und zum ersten Mal Musik genießen konnte. Neben dem *Kristallbild* fügt sich somit auch noch ein *Erinnerungsbild* in diese Sequenz ein, die deutlich dem deleuze'schen *Zeitbild* entspricht. Nicht nur aus diesem Grund wäre diese Sequenz für Deleuze von Interesse, folgt sie selbst doch der Logik einer rhizomatischen Aufspaltung von Assoziationsketten. Die Kamera simuliert Joes Blick und fährt die Gegenstände einzeln ab. ¹⁷⁴ Nachdem im *Kristallbild* der Pizza eine Verbindung zum Thema „Genuss“ herleitbar gemacht wurde, wird dieser Gedanke durch das folgende *Erinnerungsbild* des Donuts um die Komponente „Musik“ erweitert. Die Kamera schwenkt weiter zu dem Lollipop, den 22 von Joes Barber Dez bekommen hat. Es folgt ein *Kristallbild*, das erneut auf einen früheren Moment im Film hinweist: Joe im Barbiersessel sieht sich seinen neuen Haarschnitt im Spiegel an. Dieser Moment wurde im Film begleitet durch Joes Realisation, dass 22 ein angenehmes Gespräch mit Dez führen konnte, das nicht von Jazz handelte. Dieser Aspekt soll wieder in die Gegenwart geholt und mit den Aspekten „Genuss“ und „Musik“ in Verbindung gebracht werden. Joes Blick schwenkt rüber zu dem Garn, den seine Mutter Libba benutzt hat, um den Anzug seines Vaters auf Joes Größe umzuschneiden. Doch was liegt eigentlich jenseits des puren Genusses von Musik? In diesem Gespräch mit Libba wird für Joe deutlich, wie sehr die Leidenschaft des Vaters der Familie und vor allem ihm selbst schadete, sie ihn, genauso wie Joe ab sofort, dabei aber unterstützte. Es folgt ein *Erinnerungsbild*, in dem 22 (im Körper von Joe) auf einem Lüftungsschacht liegt und den Windzug genießt. In dieser

¹⁷³ Siehe Abb. 4

¹⁷⁴ Siehe Abb. 5

Szene wurde die Idee des „Jazzens“ eingeführt auf das an dieser Stelle wieder Bezug genommen wird – auf die Verbindung von Musik und Leben, die Joe zunächst abgelehnt hat. Er hat zunächst nur das tatsächliche Kreieren von Musik als erfüllend im Leben betrachtet, doch hier wird der Gedanke an ein erfülltes Leben *mit* Musik ins Zentrum gerückt. Dies wird verdeutlicht durch das nächste *Erinnerungsbild*: Joes Schülerin Conny spielt 22 (in Joes Körper) das Stück vor, das sie geübt hat. 22 hat Conny in diesem Moment motiviert, nicht mit dem Spielen aufzuhören, also eine Art Mentor*innenposition eingenommen.

Von diesem Gedanken aus lösen sich die *Erinnerungsbilder* von ihrem bisherigen filmischen Referenzpunkt und präsentieren stattdessen Rückblenden zu Joes Leben, die das Publikum noch nie gesehen hat. Dennoch hängen sie alle mit den bisher etablierten Themenschwerpunkten zusammen und präsentieren somit ein assoziatives aber kohärentes Gesamtbild. Es folgen eine Reihe an *Erinnerungsbildern*, ausgehend von Joes Kindheit zeigen sie seine eigenen Mentor*innen: Zunächst seine Mutter Libba, die ihn als Kind in der Badewanne wäscht. Anschließend Joes Vater, der mit ihm zusammen eine Schallplatte hört. Joe genießt das Wetter, während er auf einem Fahrrad fährt. Ein Sonnenaufgang in einer ruhigen Straße einer Vorstadt. Joe, der als kleiner Junge ein Feuerwerk bestaunt. Joe, der als Erwachsener allein ein Stück Kuchen genießt. Der es genießt, vor einer Schulklasse zu unterrichten. Joe, der mit seinem alten und scheinbar kranken Vater am Klavier spielt. Der mit seiner Mutter am Strand steht. Joe blickt aus dem U-Bahnfenster und erfreut sich an einem schönen Sonnenuntergang. Dieses erneute Hinweisen auf die U-Bahn soll den Kontrast der Perspektiven verdeutlichen, um somit diese Folge an *Erinnerungs-* und *Kristallbilder* zu einem logischen gedanklichen Endpunkt zu bringen – statt der zermürenden Routine repräsentiert sich jetzt die Gelegenheit für erfreuliche Ereignisse. Es folgen eine Reihe von top down-Perspektiven von Joes Apartment, dem Club Half Note, Libbas Schneiderei, anschließend ganz New York, die Erde und dann unsere Galaxie. Alles scheint verknüpft in Joes Moment der Erkenntnis zusammenzukommen, als im Off ein bereits gehörter Dialog ertönt, in dem 22 sagt, dass doch Wolkengucken oder Laufen („Jazzen“) ihr „Funke“ sein könnte. Joe aber verneint und sagt, dass dies nichts mit Berufung zu tun hat, sondern nur ganz normales Leben sei. Erneut entsteht wieder die Verbindung zwischen der Musik und Leben, als Joe aufblickt und 22s Ahornsamen erblickt. Dieser Ahornsamen symbolisiert die Idee des „Jazzens“. Passenderweise wird die Verbindung zwischen Musik und Leben hier noch verstärkt, indem Joe sich durch dieses Ahornblatt inspiriert fühlt, um sich selbst in die „Zone zu jazzen“.

Diese Sequenz stellt ein Beispiel dafür dar, wie ein vollständig digitaler Film wie *Soul* die bildlichen Aspekte der Narration in den Vordergrund stellt und somit als Kino des *Zeitbildes*,

genauer noch dem des *optischen und akustischen* Bildes, zugeordnet werden kann. Dies soll natürlich nicht heißen, dass die Wirkungskraft der Bilder der Narration übergeordnet ist, denn dies ist bei *Soul* sicherlich nicht der Fall. Allerdings ist festzustellen, dass in diesem Filmbeispiel die Bildlichkeit auf zentralste Weise mit der Narration verknüpft ist. Innerhalb ausgewählter Ausschnitte konnte ich aufzeigen, wie die affektive Kraft der digitalen Bilder in deleuze'scher Taxonomie gedacht werden kann.

Um diese Gedanken rund um die affektive Kraft des digitalen Bildes noch mehr mit dem Post Cinema in Verbindung zu bringen, werde ich nun das zweite Filmbeispiel *Alles steht Kopf* hinzuziehen. In vielerlei Hinsicht können diese beiden Filme als sich ergänzende Teile betrachtet werden. Während in *Soul* metaphysische Grenzen nach außen hin gebrochen werden, findet in *Alles steht Kopf* ein Einbruch in das nur schwer fassbare Innere des Menschen statt. Anders als in *Soul* stehen also nicht kosmologische, sondern psychologische Überlegungen im Vordergrund, welche durch filmische Mittel in eine universell verständliche Sprache übersetzt werden. Dazu gilt es zunächst kurz den Inhalt von *Alles steht Kopf* zusammenzufassen.

3.2.1 Inhalt: Alles steht Kopf

Der Film beginnt mit einem weißen Bild, ein neugeborenes Baby ist zu sehen: Riley. Die Kamera fährt in ihren Kopf, in dem sich ein dunkler, grenzenloser Raum zeigt. Freude, Rileys erste anthropomorph dargestellte Emotion, tritt hervor und entdeckt einen einzelnen großen Knopf. Sie drückt ihn, womit sie Rileys Kontrollzentrum aktiviert. Die erste Erinnerungskugel rollt in die Zentrale, Rileys erste Kernerinnerung. Nur wenig später taucht eine weitere Emotion in Rileys Kopf auf: Kummer. Fortan begleiten fünf Basisemotionen Rileys Kindheit, denen jeweils eine unterschiedliche Farbe zugeteilt ist: Freude (Gelb) sorgt dafür, dass Riley immer glücklich ist und hat das Kommando in der Zentrale. Angst (Lila) schützt sie vor Gefahren und Verletzungen. Ekel (Grün) soll Riley vor Vergiftungen, sowohl „körperlicher wie gesellschaftlicher“ Art bewahren, während Wut (Rot) für Gerechtigkeit sorgt. Nur Kummer (Blau) wird anfänglich keine echte Aufgabe zugeteilt – sie wird von Freude in der Kommandozentrale geduldet und größtenteils unterdrückt. Die Erinnerungskugeln erscheinen in der Farbe der Emotion, die der Erinnerung zugrunde liegt. Wenn Riley schlafen geht, werden die über den Tag angesammelten Erinnerungskugeln über eine Rohrpost ins Langzeitgedächtnis befördert. Fünf gelbe Kernerinnerungen werden in der Kommandozentrale aufbewahrt. Jede von diesen treibt jeweils eine

Persönlichkeitsinsel an. Aus diesen setzt sich Rileys Persönlichkeit zusammen: „Familie“, „Ehrlichkeit“, „Eishockey“, „Freundschaft“ und „Quatsch machen“.

Nach dieser Einleitung wird der große Konflikt der Geschichte präsentiert: Riley wird aus ihrer gewohnten Umgebung gerissen und zieht mit ihren Eltern von Minnesota nach San Francisco. Die Situation verkompliziert sich noch zusätzlich, da die Umzugswagen nicht rechtzeitig eintreffen und sich die Familie nun provisorisch in dem neuen Haus in San Francisco einrichten muss. Freude versucht unentwegt das Positive an jeder Situation zu finden, doch als Riley sich an ihrem ersten Schultag vor der ganzen Klasse vorstellen soll, gerät die Situation im Kontrollzentrum außer Kontrolle. Während Riley von alten Erinnerungen aus Minnesota erzählt, berührt Kummer die Erinnerung und färbt sie somit blau, woraufhin Riley vor der ganzen Klasse in Tränen ausbricht. Eine neue Kernerinnerung entsteht, doch diese ist nicht wie all die anderen gelb, sondern blau. Freude will diese sofort über die Rohrpost entsorgen, wird dabei aber mitsamt Kummer und den gelben Kernerinnerungen mitgerissen und landet im Labyrinth des Langzeitgedächtnisses.

Freude und Kummer möchten natürlich sofort zur Kommandozentrale zurück, da es ohne den beiden für Riley unmöglich ist, Freude oder Kummer zu empfinden. Nicht nur das, ohne ihre Kernerinnerungen stehen auch Rileys Persönlichkeitsinseln still und könnten bei kleinen Anreizen schon zusammenbrechen. Als Rileys Vater am Abend versucht, sie durch alberne Späße auf andere Gedanken zu bringen, reagiert diese nicht darauf. Die „Quatsch machen“-Persönlichkeitsinsel ist ohne Kernerinnerung in der Kommandozentrale ohne Energie und stürzt daraufhin zusammen. Kummer und Freude müssen sich beeilen. Sie ziehen durch die schier endlosen Windungen des Langzeitgedächtnisses und treffen dabei auf kleine Mitarbeiterwesen, deren Aufgabe es ist, verblasste Erinnerungen, die Riley nicht mehr braucht, aus dem Langzeitgedächtnis zu entfernen. Währenddessen chattet Riley mit einer Eishockey-Freundin aus Minnesota. Diese erzählt ihr, dass ihr Team bereits einen tollen Ersatz für Riley gefunden hat, woraufhin auch Rileys Freundschaftsinsel zusammenbricht. Freude und Kummer treffen währenddessen auf Bing Bong, Rileys imaginären Freund aus Kindheitstagen. Bing Bong und Riley haben viele fantasievolle Spiele miteinander gespielt, unter anderem waren sie Insassen in einem fliegenden Raketenauto. Dieses Raketenauto wurde von Riley mittlerweile so weit vergessen, dass es sich im Abgrund der vergessenen Erinnerungen befindet. Bing Bong hilft ihnen wieder zurückzukommen. Da der Gedankenzug an der Kommandozentrale vorbeifährt, schlägt Bing Bong vor, auf diesen aufzusetzen. Sie nehmen eine Abkürzung durch einen Raum, der Rileys abstraktes Denken repräsentiert und erreichen den Gedankenzug. Doch in diesem Moment schläft Riley ein, somit bleibt auch der Zug mitten auf den Gleisen stehen. Er kann sich nur im wachen Zustand

fortbewegen, also müssen sie Riley zum Aufwachen bringen. Dazu betreten sie die Traumstudios, einem Hollywood nachempfundenen Filmstudio, das für die Produktion von Rileys Träumen zuständig ist. In dieser Nacht drehen sie eine Traumvariante von Rileys furchtbaren ersten Schultag. Freude, Kummer und Bing Bong stürmen das Traum-Filmset und verursachen Chaos, um Riley zum Aufwachen zu bringen. Dabei erwecken sie auch einen furchteinflößenden Riesenclown, der in Rileys Unterbewusstsein eingesperrt war. Dadurch bekommt Riley einen Alptraum und erwacht.

Währenddessen beraten sich die drei übrig gebliebenen Emotionen in der Kommandozentrale, wie es nun weitergehen soll: Wut überzeugt die anderen davon, nach Minnesota zurückzukehren, um neue positive Kernerinnerungen und somit neue Persönlichkeitsinseln zu schaffen. Er gibt Riley diese Idee und lässt sie den Plan umsetzen, Geld aus der Tasche ihrer Mutter zu klauen, um damit mit dem Bus alleine nach Minnesota zurückzufahren. Während des Diebstahls bricht Rileys Persönlichkeitsinsel „Ehrlichkeit“ zusammen, woraufhin der Gedankenzug entgleist. Freude und Bing Bong werden von Kummer getrennt und fallen in einen tiefen Abgrund. Dieser gleicht einer Müllhalde, in der sich vergessene Erinnerungen mit der Zeit auflösen.

Niedergeschlagen betrachtet Freude eine der gelben Kernerinnerungen: Sie zeigt, wie Riley noch in Eishockey-Montur von ihren Teamkollegen bejubelt wird. Freude erinnert sich daran, wie Kummer sagte, dass Rileys Mannschaft an diesem Tag verloren hat, weil Riley den entscheidenden Torschuss vermasselt hat. Freude spult weiter als bisher zurück, plötzlich färbt sich die Kugel blau. Riley sitzt traurig (aufgrund des verlorenen Spiels und ihrem Scheitern) in einem Baum, doch ihre Eltern sehen ihren Kummer und trösten sie. Erst daraufhin schafft es Riley, mit ihren Teamkollegen zu feiern und die Kernerinnerung wurde als dadurch glückliche Erinnerung abgespeichert. Freude erkennt, dass diese Kernerinnerung erst durch den Kummer zu einer fröhlichen Erinnerung wurde, sie erkennt den Wert von Kummer und schöpft neue Kraft. Es scheint keinen Weg nach oben aus dem Abgrund der vergessenen Erinnerungen zu geben, doch dann erinnert sich Freude an Bing Bongs Raketenwagen, der hier entsorgt wurde. Es gelingt Freude wieder nach oben zu gelangen, doch dabei opfert sich Bing Bong, der daraufhin endgültig aus Rileys Erinnerung verschwindet. Freude nutzt ein Trampolin auf der zusammenstürzenden „Familien“-Persönlichkeitsinsel, um Kummer einzuholen und mit ihr zusammen wieder zur Schaltzentrale zurückzukehren. Riley, die bereits im Bus nach Minnesota sitzt, kommt durch Kummer zu einer plötzlichen Einsicht und stürmt nach Hause. Zu Hause angekommen lässt Freude Kummer in der Schaltzentrale zum ersten Mal ans Steuerpult. Diese färbt alle Kernerinnerungen blau und zeigt sie Freude. Riley bricht daraufhin vor ihren Eltern in Tränen aus und erzählt von ihrem Kummer und Heimweh. Ihre Eltern antworten ihr, dass es ihnen ähnlich geht und sie auch Heimweh haben, woraufhin sich ihre

Bindung stärkt. Eine neue Kernerinnerung rollt in die Zentrale, die sowohl blau wie auch gelb erscheint. Auf dieser aufbauend entsteht auch eine neue „Familien“-Persönlichkeitsinsel.

Etwas Zeit ist vergangen. Nachdem diese Krise überstanden wurde, erhält die Zentrale ein größeres und komplexeres Schaltpult. Außerdem haben sich neue Persönlichkeitsinseln entwickelt, die von mehrfarbigen Kernerinnerungen aktiviert werden.

3.2.2. Form: Alles steht Kopf

„Das Kino zeigt uns nicht, wie es der Roman lange getan hat, die Gedanken des Menschen, es zeigt uns sein Benehmen oder sein Verhalten, es bietet uns unmittelbar diese besondere Weise des Zur-Welt-Seins, die Dinge und die Anderen zu behandeln, die für uns in den Gesten, dem Blick, dem Mienenspiel sichtbar ist und die offensichtlich jede uns bekannte Person definiert.“¹⁷⁵

Der französische Philosoph Maurice Merleau-Ponty, dessen Lehre auch Einfluss auf Gilles Deleuze hatte, hielt diesen Vortrag im Jahr 1945 vor Filmstudent*innen des Pariser Institute des Hautes Études Cinématographiques (IDHÉC). In diesem setzt er das Verhalten mit der ästhetischen Erfahrung des Kinos gleich, da er meint, dass dort der Dualismus von Leib und Seele, Geist und Welt, Bewusstsein und Anderem aufgehoben wäre, zugunsten einer Erfahrung der Inhärenz von Welt und Bewusstsein.¹⁷⁶

Ich stelle dieses Zitat aus zwei Gründen diesem Kapitel voran. Erstens, weil sich Einflüsse der Lehre von Merleau-Ponty auch in Deleuzes Überlegungen zu Kino wiederfinden lassen. Und zweitens, weil hier eine Grenze zwischen dem Cinema und dem Post Cinema sichtbar wird. Merleau-Ponty meint, dass, anders als im Roman, im Kino die Gedanken der Protagonist*innen nicht sichtbar werden, sondern sich anhand ihres Verhaltens oder ihres „zur-Welt-seins“ zeigen. Aus vielerlei Hinsicht wirkt dieses Zitat aus heutiger Sicht verstaubt, da das Nachkriegskino zahlreiche Möglichkeiten erfand, um Gedanken und Gefühle von Protagonist*innen filmisch erfahrbar zu machen, die jenseits der bloßen darstellerischen Repräsentation liegen. Postkinematografische Filme wie *Alles steht Kopf* gehen aber diesen signifikanten Schritt weiter, indem sie Gefühle wörtlich nehmen und ihre filmische Sprache dazu nutzen, um die bisherigen Grenzen der Repräsentation aufzubrechen.

¹⁷⁵ Maurice Merleau-Ponty, „Das Kino und die neue Psychologie“, In: Ralf Konsersmann (Hg.), *Kritik des Sehens*, Leipzig: Reclam 1997, S. 227-246, hier: S. 244

¹⁷⁶ Vgl. Holl, „Kulturtechniken filmischer Oberflächen“, S. 30.

Regisseur Pete Docter nahm genau diese Grundlage des „Mienenspiels“ und versuchte es mithilfe digitaler Möglichkeiten zu erweitern. Zusammen mit dem amerikanischen Psychologen Paul Ekman, dem Gründer des in der Psychologie weit verbreiteten „Facial Acting Coding System“ (FACS), einem Kodierungsverfahren zur Beschreibung von Gesichtsemotionen. Dr. Ekmans Forschung stellte fest, dass es sechs universelle Gesichtsausdrücke gibt, die sich in sechs Grundemotionen ummünzen lassen: Freude, Trauer, Wut, Angst, Ekel und Überraschung. Später hat er noch eine siebte Emotion hinzugefügt: Verachtung. Die Filmemacher*innen, die während der Entstehung des Films eng mit dem Team von Dr. Ekman zusammenarbeiteten, reduzierten die Zahl der dargestellten Emotionen aus dramaturgischen Gründen auf Fünf: Freude, Trauer, Wut, Angst und Ekel. („Inside Out“, 2015) Die Wissenschaft, die den Hintergrund von *Alles steht Kopf* darstellt, basiert also direkt auf den Expressionen des Gesichtes, die Maurice Merleau-Monty als zentralen Bestandteil der ästhetischen Erfahrung des Kinos ausmachte und denen auch Deleuze durch sein *Affektbild* besondere Aufmerksamkeit zukommen ließ. Der Film lässt die Expressionen zu Figuren werden und verhandelt somit seine Narration über mehrere Ebenen verteilt.

Das Ergebnis ist *Alles steht Kopf*, ein US-amerikanischer 3D-Animationsfilm vom Studio Pixar aus dem Jahr 2015. Regie führte Pete Doctor, zusammen mit Ronaldo del Carmen. Der Film wurde sowohl von Publikum und Kritikern wohlwollend aufgenommen und konnte bei einem Budget von 175 Mio. US-Dollar weltweit über 857,6 Mio. US-Dollar einspielen.¹⁷⁷ Im Vergleich zu *Soul* lässt sich hier also recht eindeutig von einem Erfolg sprechen.

Alles steht Kopf beinhaltet genauso wie *Soul* eine Vielzahl von Szenen, in denen sich *optische und akustische* Bilder wiederfinden lassen. Ein besonders bemerkenswertes Beispiel stellt die Szene dar, in der Freude, Trauer und Bing Bong eine Abkürzung durch den Raum des Abstrakten Denkens nehmen.

3.2.3. Abstraktes Denken

Zunächst gilt es zu klären, was Abstraktion überhaupt bedeutet. Als Abstraktion versteht man die Fähigkeit des Menschen, im Denkprozess die Details auszulassen und sie direkt in Allgemeines zu übersetzen. Aufgenommene Informationen werden somit auf ein Wesentliches reduziert, sodass sie im Alltag verhandelt werden können. Der Begriff „Buch“ wäre bereits ein Beispiel für einen abstrakten Begriff, denn Bücher können alle möglichen Formen und Farben haben. Durch

¹⁷⁷ Vgl. O. A., „Inside Out“, *Box Office Mojo*, O. A., <https://www.boxofficemojo.com/release/rl4016604673/>, 21.07.2022.

abstraktes Denken wird dieser Begriff „Buch“ soweit auf das Wesentliche reduziert, dass er für jedermann verständlich wird.¹⁷⁸

Laut *Alles steht Kopf*-Regisseur Pete Docter entwickelt ein Kind die Fähigkeit, abstrakt zu denken, ab dem zehnten Lebensjahr. Von daher wirkt es auch schlüssig, dass Bing Bong die Abkürzung durch den Raum des abstrakten Denkens für ungefährlich hielt – er hat den Raum noch nie durchquert, während er in Betrieb war.¹⁷⁹

Docter bezieht sich mit hoher Wahrscheinlichkeit auf die vier Hauptstadien der kognitiven Entwicklung bei Kindern, die auf den Schweizer Psychologen Jean Piaget zurückzuführen sind. Demnach befände sich Riley in der Stufe der formalen Operation, die sich ab dem 11. oder 12. Lebensjahr einstellt. Das Kind kann abstrakte Inhalte wie z.B. Hypothesen gedanklich verarbeiten, Problemstellungen theoretisch analysieren und (wissenschaftliche) Fragestellungen systematisch aufschlüsseln.¹⁸⁰ Dies entspricht der höchsten Form des logischen Denkens.

Dies soll den Protagonist*innen nun aber zum Verhängnis werden, denn als Freude, Trauer und Bing Bong den Raum des abstrakten Denkens betreten, wird dieser von Mitarbeiter*innen in Rileys Kopf aktiviert, die dabei waren, den Begriff „Einsamkeit“ abstrakt zu fassen. Ähnlich wie Einsamkeit, sind auch Begriffe wie Freude oder Trauer abstrakt. Jeder Mensch kann sich unter diesen Begriffen etwas vorstellen, aber tatsächlich kann man sie nicht sehen. Wahrgenommene Wörter, die einen Begriff beschreiben sollen, können im Kopf durch ein Bild ersetzt werden.¹⁸¹ Etwas ganz Ähnliches macht der Film selbst, indem er den Begriffen Freude oder Trauer ein Bild verleiht und somit die Abstraktionsfähigkeit des Menschen simuliert. Doch *Alles steht Kopf* geht noch einen Schritt weiter und abstrahiert diese Figuren noch weiter.

Freude, Trauer und Bing Bong stehen vor dem Raum der Abstraktion. Bing Bong will die anderen davon überzeugen ihn zu durchqueren, weil er eine Abkürzung darstellt. Dies macht natürlich Sinn, wenn man bedenkt, dass Abstrahieren nichts anderes ist, als Denkprozesse durch Verallgemeinerung zu verkürzen. Der Film unterstreicht diesen Gedanken aber noch weiter, indem er Trauer vorschlagen lässt, doch lieber zur Sicherheit die lange Route zu nehmen. In diesem Moment schwenkt die Kamera zur Seite und offenbart, dass dieser Weg nahezu endlos lang ist – ähnlich dem nicht abstrahierten Gedanken.

178 Vgl. O. A., „Abstraktes Denken und Abstraktion. Was bedeutet abstrakt überhaupt?“, *NeuroNation*, O. A., <https://blog.neuronation.com/de/abstraktes-denken-was-ist-das/>, 21.07.2022.

179 Vgl. O. A., „Abstract Thought“, *Pixar Wiki*, O. A., https://pixar.fandom.com/wiki/Abstract_Thought, 21.07.2022.

180 Vgl. Martin R. Textor, Martin R., „Piagets Theorie der kognitiven Entwicklung“, *Das Kita-Handbuch*, 2005, <https://www.kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/psychologie/1226/>, 21.07.2022.

181 Vgl. O. A., „Abstraktes Denken und Abstraktion“, 21.07.2022.

Sehr zum Missfallen von Trauer betreten sie doch den Raum. Dieser erscheint vollkommen weiß und grenzenlos. Plötzlich beginnen die Figuren zu schweben und sich aufzulösen. Trauer erklärt, dass sie im Begriff sind zu abstrahieren und schnell den Raum verlassen müssen, bevor sie nur noch Form und Farbe sind.

Der Therapeut Jonathan Decker bestätigt in einem YouTube-Video, dass die im Film genannten vier Stufen der Abstraktion auf echten psychologischen Erkenntnissen basieren.¹⁸² Es beginnt mit der Nichtgegenständlichen Fragmentierung.¹⁸³ „Nichtgegenständlich“ bedeutet in diesem Zusammenhang nichts anderes als Abstrakt und „Fragmentierung“ bezeichnet das Aufbrechen in mehrere Teile. Wir sehen das im Film visuell repräsentiert: Das Aussehen von Trauer, Freude und Bing Bong wird immer blockiger. Ihre Körper ähneln mehr einfachen Formen wie Dreiecken und Kreisen, wobei, entsprechend der Fragmentierung, gewisse Körperteile nicht mit den anderen verbunden sind und abstecken. Das Design der Figuren erinnert stark an die Kubistische Kunst von Pablo Picasso. Die zweite Stufe ist Dekonstruktion. In der Kunst bedeutet Dekonstruktion, dass Teile auseinandergebrochen und anders zusammengesetzt werden. Im Film sehen wir das widergespiegelt, in dem die mittlerweile zerstreuten Figuren versuchen, ihre Einzelteile wieder zusammenzusetzen, dabei aber ihre ursprüngliche Form noch weiter verlieren. Die dritte Stufe ist Zweidimensionalität. Abstrakte Bilder erscheinen sehr häufig besonders flach. Sie unterscheiden sich dadurch besonders stark von den realistischen Darstellungsformen (z.B. der Renaissance). Diese sehen den Bildrahmen als Fenster in eine Umgebung, doch die abstrakte Kunst betont gerade die Flachheit seines Bildinhaltes. Der 3D-Animationsfilm *Alles steht Kopf* wird plötzlich zweidimensional. Obwohl der Raum von Beginn an komplett weiß ist, entstand durch die Darstellung der Figuren eine räumliche Tiefe. Diese fällt nun auch weg. Die letzte Stufe ist Nicht-Figürlich. Zu diesen Zeitpunkten erinnern die Charaktere weniger an Figuren als mehr an abstrakte Formen. Bing Bong erscheint als Dreieck, Freude als Stern und Trauer als Tropfen – tatsächlich basiert das Design von Freude und Trauer in frühen Konzeptionsphasen des Films auf jeweils einen Stern und eine Träne.¹⁸⁴

Zu diesem Zeitpunkt repräsentieren die nicht-figürlichen Objekte nichts weiter als sich selbst, doch im letzten Moment schaffen es Freude, Trauer und Bing Bong aus dem Raum der Abstraktion zu entkommen, bevor sie sich vollkommen in Form und Farbe auflösen.

182 Vgl. „Therapist Reacts to INSIDE OUT“, R.: Cinema Therapy, youtube.com, 03. 06. 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=vTVQtsIf0o8>, 21.07.2022.

183 Siehe Abb. 6

184 Vgl. O. A., „Abstract Thought“, 21.07.2022.

Hier entsteht erneut der Gedanke an die durch den Film induzierte *parallele Wahrnehmung*. Der animierte Film *Alles steht Kopf* besteht aus nichts weiter als einer Reihe von Pixeln und Polygonen – also Form und Farbe. Indem die Filmemacher*innen sie zu logischen und verständlichen Objekten verallgemeinern, abstrahieren sie diese gleichzeitig für das Publikum. Farben und Formen werden so angeordnet, dass sie, ähnlich wie das Buch aus dem Anfangsbeispiel, für alle verständlich werden.

Ich habe ja bereits festgehalten, dass *Alles steht Kopf* und *Soul* als einander ergänzend gesehen werden können und an dieser Stelle findet sich auch ein Verknüpfungspunkt: *Alles steht Kopf* zeigt das Auflösen von Objekten in Form und Farbe, genauso wie *Soul*, in der von mir beschriebenen Intro-Sequenz. Das Ende des Lebens wird in *Soul* als Ende der erfahrbaren Wahrnehmung dargestellt, in dem sich die Seelen in nicht-figürliche Farben und Formen auflösen. Der Prozess wird auch in *Alles steht Kopf* beschrieben und dabei auch mit der menschlichen Abstraktionsfähigkeit gleichgesetzt. In beiden Fällen simuliert der Film durch seine filmische Bewegung die menschliche Wahrnehmung, genauer gesagt, die Grenzen der menschlichen Wahrnehmung.

Wie häufig in Filmen des Post Cinema, verweisen auch *Soul* und *Alles steht Kopf* immer wieder auf ihre eigene filmische Beschaffenheit. Diese Abstraktions-Szene aus *Alles steht Kopf* war nur ein Beispiel dafür, tatsächlich finden sich in diesem Film viele mehr.

3.2.4. Filmische Oberflächen in *Alles steht Kopf*

Im Zeitalter des Post Cinema sind Bildschirme interaktiv, berührungsempfindlich und damit opak. Weniger gleichen sie einem Fensterrahmen, der den Blick auf einen Bildinhalt freigibt, sondern mehr einer semi-transparenten Fensterscheibe, Platte, Tafel oder Wand.¹⁸⁵ Die Materialität des analogen Filmes, die sich im Kino etwa durch Kratzer, Farb- und Kontrastveränderungen ihrer Beschichtung zeigte, besitzt unter der Bedingung des Digitalen, also der Algorithmen und Softwareapplikationen, hauptsächlich symbolischen Wert.¹⁸⁶

Analoge Kameratechniken werden in Filmen wie *Soul* und *Alles steht Kopf* allenfalls digital simuliert, um die Perfektion des digitalen Bildes zu verheimlichen. Dies ist am einfachsten daran zu

¹⁸⁵ Vgl. Shintaro Miyazaki, „Wie der Film im Fensterglas verschwand. Taktil-visuelle Oberflächen 1960–2010“, *Oberflächen und Interfaces. Ästhetik und Politik Filmischer Bilder*, hg. v. Ute Holl et al., Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2020, S. 41–52, hier S. 41.

¹⁸⁶ Vgl. ebd.

erkennen, dass sich in beiden Filmen Szenen mit Lens Flare wiederfinden lassen. Lens Flares entstehen im analogen Film, weil der Apparat selbst durch die Lichtreflexionen, die sich auf der gläsernen Oberfläche bilden, nicht mehr transparent bleibt. Die Kamera filmt sich also selbst und hinterlässt somit diesen „Makel“ auf dem Bild. Deswegen symbolisieren Lens Flares in der Filmgeschichte nicht nur helles, überbordendes und blendendes Licht, sie stehen auch für eine Form der Authentizität.¹⁸⁷ *Alles steht Kopf* verweist nicht nur durch Bildartefakte wie Lens Flares auf seine eigene Oberflächlichkeit und somit auch auf seine filmische Beschaffenheit, sondern auch durch seine Diegese.¹⁸⁸

Rileys Schaltzentrale der Emotionen im Inneren des Kopfes ist vollständig um eine flache Leinwand herum ausgerichtet. Auf dieser Leinwand wird Rileys optische Perspektive sichtbar, doch es lassen sich auch Erinnerungen oder Erweiterungen des Blickfeldes auf die Leinwand projizieren – im wahrsten Sinne. Das Abspielen einer Erinnerung, einer Vorstellung oder eines (Tag-)Traumes erinnert stark an das Abspielen eines Filmes. Der Bildträger (z.B. die Erinnerungskugel) muss in Kontakt mit einer stark konzentrierten Lichtquelle kommen, um ein Bild auf der Leinwand sichtbar zu machen. Erinnerungskugeln als Bildträger lassen sich aber auch direkt betrachten. Dabei kann deren Oberfläche, ähnlich wie bei einem Touchpad, dazu genutzt werden, um den „Erinnerungsfilm“ anzuhalten und vor- oder zurückzuspulen. Passenderweise erscheinen nur Erinnerungen in dieser scheinbar „archaischen“ Projektionsform. Denn Vorstellungen oder (Tag-)Träume, also Ereignisse, die immer in der Gegenwart stattfinden, werden auch unmittelbarer abgespielt. Der Bildträger (z.B. der Tagtraum) wird in den dafür vorgesehenen Port im Schaltpult gesteckt und von dort aus abgespielt – ähnlich einem USB-Stick. Der Film präsentiert also unterschiedliche Bildträger als Vergleiche für Gedanken oder Erinnerungen. Die Zentrale, um die herum diese Bildträger organisiert werden, ist aber immer Rileys Leinwand. Dort geschieht Wahrnehmung, dort werden Erinnerungen gemacht oder abgespielt – die Leinwand als Fenster zur Wahrnehmung.

Ich habe im Kontext des *cinema of attractions* von der Leinwand nicht als Fenster, sondern als Tür gesprochen. Das Publikum wurde durch die unmittelbare Bildlichkeit des Geschehens oder durch das Brechen der vierten Wand direkt adressiert. Exotische Bildwelten ließen die Handlung in den Hintergrund treten. Auch wenn im Fall von *Alles steht Kopf* eindeutig von einem narrativen Film gesprochen werden muss, fällt dennoch auf, dass ähnlich dem *cinema of attractions* der spektakuläre Wert der Bilder an vielen Stellen die Handlung übernimmt. Eine Szene, wie die eben

187 Vgl. Florian Krautkrämer, „Scheibenschmutz und Lens Flares. Vom Blick durch gläserne Oberflächen“, *Oberflächen und Interfaces. Ästhetik und Politik Filmischer Bilder*, hg. v. Ute Holl et al., Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2020, S. 101–116, hier S. 102.

188 Siehe Abb. 8

beschriebene „Abstraktes Denken“-Szene bringt die Handlung zwar nicht zum Stillstand, da diese ein überwundenes Hindernis am Weg der Heldenreise thematisiert, das dem weiteren Verlauf der Charakterentwicklung dienlich ist. Dennoch lässt sich an der unmittelbaren narrativen Notwendigkeit zweifeln, zumindest in dieser Ausführlichkeit. Szenen wie diese wollen durch neue, bisher noch nicht gesehene Bilder das Publikum hauptsächlich in visueller, statt narrativer Hinsicht überraschen. Nicht ganz Ernst gemeint gibt Co-Regisseur Ronaldo Del Carmen dies selbst in einem Making-of Featurette zum Film zu. Er meint, wenn die Leute aus dieser Szene das Gefühl mitnehmen, dass das Gesehene gerade „weird“ war, habe er seine Mission erreicht.¹⁸⁹ Die Szene soll also in erster Linie das Publikum beeindrucken, zum Staunen bringen.

Spektakuläre digitale Bilder sind also im Fall von *Alles steht Kopf* Bilder, die ihre eigene Bildlichkeit dekonstruieren, sie zurückführen auf ihre einfachsten Formen und Farben. In unserer postkinematographischen Bilderwelt wird es zunehmend schwieriger, wahrhaftes Staunen zu evozieren, da sich die Bilder (besonders die der 3D-Animation) dem digitalen Zeitgeist so weit angepasst haben, dass sie oftmals nichts weiter als ihre eigene Künstlichkeit repräsentieren. Das Unmögliche, welches das *cinema of attractions* ausgezeichnet hatte, ist heute nicht nur möglich, es ist die Norm. Filme wie *Alles steht Kopf* wissen um ihre bildnerische Oberflächlichkeit und verweisen aktiv darauf. Der Film verschleiern die mechanische Tiefe seiner Bildwelten, also die Aufteilung in Bits und Bytes und liefert stattdessen nur die oberflächliche Repräsentation von diesen: Das Bild auf dem flachen Bildschirm oder später auf der Leinwand. Ein Bild, das aus einer Vielzahl von Formen und Farben besteht, von Menschen mit technischer Unterstützung kreiert wurde und somit auch dem Zweck dient, von anderen Menschen mithilfe von technischer Unterstützung und ihrer eigenen menschlichen Wahrnehmung gelesen zu werden. Der Bildschirm oder die Leinwand (hier bewusst synonym verwendet) dient hier als extradiegetische Schnittstelle, doch auch intradiegetisch grenzt die Leinwand in *Alles steht Kopf* den konkreten vom metaphysischen Bereich ab. Die Leinwand in Rileys Kopf zeigt die oberflächliche Repräsentation von Rileys Wahrnehmung, das Publikum (also Rileys Emotionen) reagiert sensomotorisch auf das Geschehen. Das Innere von Riley ist das, was jenseits der metaphysischen Grenze liegt.

Der Kampf der Emotionen um die Vorherrschaft des Schaltpultes wirft einige Fragen bezüglich des freien Willens des Menschen auf, die der Film aber nicht beantworten möchte. Vielmehr erforscht *Alles steht Kopf* psychologische Konzepte wie toxische Positivität,¹⁹⁰ indem er die Grenze zwischen

189 Vgl. „Inside Out Featurette. Abstract Sculptures (2015). Pixar Animated Movie HD“, R.: Vudu, youtube.com, 12. 10. 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=6wHySK1wec0>, 21.07.2022.

190 Riley's Mutter bittet sie darum, ihrem Vater zuliebe, ein glückliches Gesicht zu machen. Dies wird metaphysisch gespiegelt durch Freude, die immer versucht hat, die Kontrolle über Riley's Leben zu übernehmen und vor allem jetzt in dieser fordernden Situation gefragt ist. Freude lernt am Ende des Films, dass Trauer einen genauso großen Wert hat, indem Riley lernt, dass das Zulassen von Trauer die Beziehung zu ihren Eltern noch gestärkt hat. „Toxic Positivity“

konkretem und metaphysischem Raum wirksam macht. Das Publikum sieht beide Seiten sowie die Stelle, an der die Grenze durchsichtig wird – die Leinwand in Rileys Kopf. In diesen Momenten sieht das Publikum ein flaches Bild innerhalb eines flachen Bildes. Doch der wirksame Affekt entsteht jenseits der Oberfläche des Bildes: Er entsteht im Durchbruch dieser Grenze.

Ereignisse in Rileys Umgebung wirken sich auf die Emotionen im Inneren ihres Kopfes aus, die wiederum für Rileys Reaktion auf ihre Umgebung verantwortlich sind.

Es lässt sich festhalten, dass das Sujet des Films im Intervall zwischen Wahrnehmung und Reaktion verankert ist – also im Affekt. Aus dieser Perspektive heraus betrachtet ist *Alles steht Kopf* das Affektbild schlechthin. Anders als *Soul*, der durch seine Vielzahl an Affektbildern metaphysische Grenzgänge visualisieren konnte, ist sowohl die Handlung wie auch die Bildästhetik von *Alles steht Kopf* so stark innerhalb dieser Grenze verankert, dass sie den Film fast vollständig übernimmt. Um noch einmal auf das Zitat von Maurice Merleau-Ponty zu verweisen: *Alles steht Kopf* ist postkinematografisch in dem Sinne, da er die Limitationen des Mienenspiels durchbricht und den Affekt zum Inhalt nimmt. Der Film repräsentiert Kino, das nicht nur sich selbst, sondern auch seine Wirkungsweise reflektiert.

4. Resume: Postkinematographische Grenzübertretung

Ich habe nun anhand von *Soul* und *Alles steht Kopf* aufgezeigt, wie anhand von intra- sowie extradiegetischer metaphysischer Grenzübertretungen ein postkinematografischer Charakter im modernen 3D-Animationsfilm lesbar wird. Besondere Aufmerksamkeit lag hierbei auf oberflächliche Bildwelten, die ich mithilfe von Gilles Deleuze' Taxonomie der Filmbilder theoretisch beschreibbar gemacht habe. Mein Ziel war es, aufzuzeigen, dass sich die Bewegung des filmischen Bildes unter dieser speziellen Blickweise nicht auf die Oberfläche des (digitalen) Bildes beschränkt, sondern gerade im Durchbrechen dieser Grenze auf eine tiefere metaphysische Ebene verweist, die dem Film erst seinen Status einer *doppelten Wahrnehmung* zusprechen lässt. Er konstruiert Form und Farbe, um Gedanken zu formulieren, die sich mit dem beschäftigen, was

steht in diesem Zusammenhang für das Minimieren oder Ignorieren von schmerzvollen Gefühlen, wodurch menschliche Basisemotionen unterdrückt (im Film: Trauer) und Erfahrungen invalidiert werden. Dieser Gedanke besonders deutlich durch einer Szene in der Mitte des Films hervorgebracht: Bing Bong hat seinen Raketenschlitten verloren. Freude versucht ihn aufzumuntern indem sie ihn ablenkt, während sich Trauer ihm annimmt und ihn weinen lässt. Dies lässt Bing Bong neue Kraft gewinnen. (Vgl. Forsberg, Jennifer, „Toxic Positivity. The Darker Side of the Rainbow“, *Be Well and Thrive*, 28.03.2021, <https://u.osu.edu/studentwellnesscenter/2021/03/28/toxic-positivity-the-darker-side-of-the-rainbow/>, 21.07.2022)

Jenseits der menschlich erfahrbaren Wahrnehmung stattfindet: Das komplexe Innere des Körpers (*Alles steht Kopf*) und das komplexe Äußere des Körpers (*Soul*). Ich habe aufgezeigt, wie diese beiden Filme ihre Gedanken formulieren, indem sie die dazugehörige bildliche Repräsentation dekonstruieren. In beiden Filmen stehen die Abstraktion von Form und Farbe am Ursprung der menschlichen Wahrnehmung und somit (zumindest intradiegetisch) für den Ursprung des Lebens. Dies geschah meist in Form von *Affektbildern*, die auf besondere Art und Weise filmischer Oberfläche Tiefe verleihen können. Dies ist kein Zufall: Filme, die sich mit ihrer eigenen Wirkungsweise beschäftigen, schenken dem affektiven Potenzial ihrer Bilder oft besondere Bedeutung. Aufzuzeigen, dass dies nicht nur auf die französische Nouvelle Vague oder das internationale Independent-Kino gilt, sondern auch in kommerziellen Hollywood-Produktionen wie *Alles steht Kopf* und *Soul* sichtbar wird, war eines der Ergebnisse dieser Arbeit. Somit lässt sich auch die Verbindung zum Post Cinema eindeutiger fassen. Das Kino, das von diesen Filmen repräsentiert wird, ist nicht obsolet. Noch immer lässt sich von einer besonderen Kraft der Kinobilder sprechen, auch wenn sie, wie im Fall von *Soul*, nur auf Bildschirmen und nicht auf Leinwänden abgespielt werden. Noch immer besteht der Bedarf nach linear abgeschlossenen Erzählungen, auch wenn diese auf unterschiedlich kleine Oberflächen zerstreut werden.

Was lässt sich nun als Ergebnis dieser Arbeit zusammenfassen? Ganz allgemein: *Alles steht Kopf* und *Soul* denken über unsere Existenz nach. Sie denken über ihren eigenen filmischen Stand nach – und als Produkte eines postkinematografischen Zeitgeistes tun sie das beides gleichzeitig. Diese Filme betten sich in das visuelle Zeitalter der Neuen Medien ein, indem sie in gleichem Maße auf ihre Künstlichkeit verweisen, wie sie diese verschleiern. Beide Filme sind narrativ konventionell gestaltet, doch verlagern einen großen Teil der Erzählung in ihre visuell aggressive Bildsprache. Hier wird mit filmischer Sprache versucht, menschliche Barrieren des Seins zu durchdringen, indem menschliche Wahrnehmung für filmische Zwecke adaptiert wird. Im Sinne einer *doppelten Wahrnehmung* kreieren die Filme einen Bilderrausch, der trotz und aufgrund seiner Künstlichkeit eine körperliche Verbindung mit seinem Publikum eingeht. Die Bilder verschmelzen im Intervall zwischen Wahrnehmung und Aktion mit ihrem immobil gemachten Publikum. Ein Vorgang, bei dem sich Bewegungen und Bewegungspotentiale gegenseitig übertragen. Als Ergebnis dieser Arbeit kann somit die Erkenntnis genannt werden, dass dieser dem bewegten Bild zugrunde liegende affektive Vorgang zeitlos auch im Post Cinema seine Anwendung findet. Die beiden Filmbeispiele haben aufgezeigt, dass hierbei das Wesen der Oberfläche mitberücksichtigt werden muss, da dieses gerade im digitalen Zeitalter eine neue und vom Kino nicht missachtete Bedeutung bekommen hat. Die Oberfläche wird in *Soul* und vor allem auch in *Alles steht Kopf* verhandelt als penetrierbare (Bild-)Oberfläche, die von halb-durchlässigen Protagonist*innen zur Aushandlung metaphysischer

Konflikte durchdrungen wird. Ich möchte den Kreis schließen, in dem ich ein letztes Mal auf das Kind im Rücksitz des Autos seiner Eltern verweise.

Dieses Kind erlebt Kino, doch eigentlich erlebt es Post Cinema. Immer noch finden sich genügend Ankerpunkte zum klassischen Kinoerlebnis, um diese Situation als zumindest Kino-ähnlich zu bezeichnen. Da wäre zum einen die erhöhte Immobilität der Rezipient*in zu nennen, die sowohl im Kinosessel wie im Autorücksitz vorhanden ist – und mit qualitativ hochwertigen Kopfhörern ließe sich auch das Tonerlebnis eines Kinobesuches simulieren. Doch hier hören die Gemeinsamkeiten auch schon auf und signifikante Unterschiede treten in den Vordergrund. Die Digitalisierung hat es uns erlaubt, die Kinoleinwand tragbar und taktil erfahrbar zu machen. Das Kind am Rücksitz hat einen beträchtlich höheren Einfluss auf sein körperliches Verhältnis zur Leinwand, als es das klassische Kinopublikum jemals könnte. Je nach Tageszeit lässt sich im Auto bestimmt nicht die notwendige Dunkelheit eines Kinosaals simulieren. Im Auto lässt sich auch viel schwerer der notwendige gleichbleibende körperliche Abstand zur Leinwand einhalten, da diese beweglich erscheint. Notwendig, da nur so die Grenzen der Leinwand für sein Publikum verschwinden können und das Filmbild seine virtuelle Tiefe erhält. Ich habe in dieser Arbeit aufgezeigt, dass Filme wie *Alles steht Kopf* oder *Soul* von ihren veränderten Rezeptionsbedingungen wissen und daher ihre Tiefe auf andere Art und Weise generieren: Im Durchbrechen von intra- und extradiegetischen metaphysischen Grenzen. Postkinematografische Filme passen sich ihren Bedingungen an und wenn das Kino nichts weiter ist, als die vorherrschende Form ihrer Repräsentation, kann es gar nicht aussterben. Das Kind am Rücksitz erlebt Post Cinema.

Quellenverzeichnis

Literaturquellen

Aab, Vanessa, *Kinematographische Zeitmontagen. Zur Entwicklungsgeschichte des Kinos*, Marburg: Schüren Verlag 2014.

Åkervall, Lisa, *Kinematographische Affekte. Die Transformation der Kinoerfahrung*, Boston: BRILL 2018.

Barck, Karlheinz (Hg.), *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik;Essais*, Reclam³, 1991

Bazin, André, *Was ist Film?*, Berlin: Alexander-Verlag² 2009.

Beil, Benjamin/Kühnel, Jürgen/Neuhaus, Christian, *Studienhandbuch Filmanalyse. Ästhetik und Dramaturgie des Spielfilms*, Paderborn: UTB² 2016.

Deleuze, Gilles, *Kino. 1. Das Bewegungs-Bild*, Frankfurt am Main: Suhrkamp¹ 1989 (Orig.: *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Paris: Les Éditions de Minuit 1983).

Deleuze, Gilles, *Kino. 2. Das Zeit-Bild*, Frankfurt am Main: Suhrkamp¹ 1991 (Orig.: *Cinéma 2, L'image-temps*, Paris: Les Éditions de Minuit 1985).

Deleuze, Gilles, *Logik des Sinns*, Frankfurt am Main: Suhrkamp¹ 1993 (Orig.: *Logique du sens*, Paris: Les Éditions de Minuit 1969).

Deleuze, Gilles, *Kritik und Klinik. Aesthetica*, Frankfurt am Main: Suhrkamp¹ 2000 (Orig.: *Critique et clinique*, Paris: Les Éditions de Minuit 1993).

Denson, Shane, „Crazy Cameras, Discorrelated Images, and the Post-Perceptual Mediation of Post-Cinematic Affect“, *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*, hg. v. Julia Leyda et al., Falmer: REFRAME Books 2016, S. 193–233.

- Denson, Shane/Leyda, Julia, „Perspectives on Post-Cinema: An Introduction“, *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*, hg. v. Julia Leyda et al., Falmer: REFRAME Books 2016, S. 1–19.
- Dirksmeier, Peter/Helbrecht, Ilse, „Die Beobachtung der Situation. Zur Rolle von Affekten in Begegnungen zwischen Fremden“, *Geographische Zeitschrift* Vol. 101 (2), 2013, S. 65–81.
- Elsaesser, Thomas, *Early cinema. Space, frame, narrative*, London: BFI Publications 1997.
- Fahle, Oliver, „Zeitspaltungen. Gedächtnis und Erinnerung bei Gilles Deleuze“, *Montage/av* Vol. 11 (1), 2002, S. 97–112.
- Foucault, Michel, *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*, Berlin: Merve-Verlag 1978.
- Keppler, Angela, „Bildlichkeit und Televisualität“, *Bildwerte. Visualität in der digitalen Medienkultur*, hg. v. Gundolf S. Freyermuth et al., Bielefeld: Transcript 2014, S. 161–171.
- Gotto, Lisa/Lederle Sebastian, *Hollywood im Zeitalter des Post Cinema. Eine kritische Bestandsaufnahme*, Bielefeld: Transcript 2020.
- Hagener, Malte, „Cinephilia and Film Culture in the Age of Digital Networks“, *The state of post-cinema. Tracing the moving image in the age of digital dissemination*, hg. v. Malte Hagener et al., London: Palgrave Macmillan 2016, S. 181–194.
- Henzler, Bettina, *Filmästhetik und Vermittlung. Zum Ansatz von Alain Bergala. Kontexte, Theorie und Praxis*, Marburg: Schüren 2013.
- Herhuth, Eric, *Pixar and the aesthetic imagination. Animation, storytelling, and digital culture*, Oakland: University of California Press 2017.
- Holl, Ute, „Kulturtechniken filmischer Oberflächen“, *Oberflächen und Interfaces. Ästhetik und Politik Filmischer Bilder*, hg. v. Ute Holl et al., Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2020, S. 23–36.

- Holl, Ute/ Kaldrack, Irina/Miksch, Cyrill/Stutz, Esther/Welinder, Emanuel, „Vorwort der Herausgeber_innen“, *Oberflächen und Interfaces. Ästhetik und Politik Filmischer Bilder*, hg. v. Ute Holl et al., Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2020, S. 13–21.
- Krautkrämer, Florian, „Scheibenschmutz und Lens Flares. Vom Blick durch gläserne Oberflächen“, *Oberflächen und Interfaces. Ästhetik und Politik Filmischer Bilder*, hg. v. Ute Holl et al., Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2020, S. 101–116.
- Linseisen, Elisa, „Werden/Weiter/Denken. Rekapitulation eines Post-Cinema-Diskurses“, *Zeitschrift für Medienwissenschaft* Vol. 10 (1), 2018, S. 202–209.
- Lobinger, Katharina, *Visuelle Kommunikationsforschung. Medienbilder als Herausforderung für die Kommunikations- und Medienwissenschaft*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2012.
- Lutz, Helga, „Oberflächen der Manuskriptkultur im 15. Jahrhundert“, *Das Wissen der Oberfläche. Epistemologie des Horizontalen und Strategien der Benachbarung*, hg. v. Stefan Rieger et al., Berlin: Diaphanes 2015, S. 107–124.
- Manovich, Lev, „What is Digital Cinema?“, *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*, hg. v. Julia Leyda et al., Falmer: REFRAME Books 2016, S. 20–50.
- Merleau-Ponty, Maurice, „Das Kino und die neue Psychologie“, *Kritik des Sehens*, hg. v. Ralf Konersmann, Leipzig: Reclam 1997, S. 227–246
- Miyazaki, Shintaro, „Wie der Film im Fensterglas verschwand. Taktil-visuelle Oberflächen 1960–2010“, *Oberflächen und Interfaces. Ästhetik und Politik Filmischer Bilder*, hg. v. Ute Holl et al., Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2020, S. 41–52.
- Chateau, Dominique/Moure, José, „Introduction“, *Post-Cinema. Cinema in the Post-art Era*, hg. v. Dominique Chateau et al., Amsterdam: University Press 2020, S. 13–24.
- Powell, Anna, *Deleuze, Altered States and Film*, Edinburgh Univ. Press, 2007

Reitz, Edgar, *Bilder in Bewegung. Essays. Gespräche zum Kino*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1995.

Rombes, Nicholas, *Cinema in the digital age*, London [u.a.]: Wallflower Press 2017.

Sesink, Werner, „Neue Medien“, *Handbuch Medienpädagogik*, hg. v. Uwe Sander et al., Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2008, S. 407–414.

Shaviri, Steven, *Post-cinematic affect*, Winchester [u.a.]: Zero Books 2010.

Sobchack, Vivian, „The Scene of the Screen. Envisioning Photographic, Cinematic, and Electronic ‚Presence‘“, *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*, hg. v. Julia Leyda et al., Falmer: REFRAME Books 2016, S. 88–128.

Sontag, Susan, *Against interpretation and other essays*, New York: Farrar, Straus & Giroux¹ 1966.

Sontag, Susan, „The Decay of Cinema“, *The New York Times Magazine*, 1996, S. 60

Spinoza, Baruch de/Bartuschat, Wolfgang, *Ethik in geometrischer Ordnung dargestellt. Zweisprachige Ausgabe*, Hamburg: Felix Meiner Verlag 2015.

Strutt, Daniel, *The Digital Image and Reality. Affect, Metaphysics and Post-Cinema*, Amsterdam: Amsterdam University Press 2019.

Tomasovic, Dick, „The Hollywood Cobweb. New Laws of Attraction. The Spectacular Mechanics of Blockbusters“, *The Cinema of Attractions Reloaded*, hg. v. Wanda Strauven, Amsterdam: Amsterdam University Press 2007, S. 309–320.

Waibel, Tom/Sato, Hansel, „Affektive Erkenntnis und emotionale Intelligenz. Überlegungen zum Spannungsfeld von kulturellem Ausdruck und Affekt“, *Handlungsmacht, Ausdruck, Affekt. Zum Bedeutungswandel affektiver Aussageformen in Lateinamerika*, hg. v. Tom Waibel et al., Wien [u.a.]: Literatur-Verlag 2013, S. 9–28.

Wiemer, Serjoscha, „Affekt - Körper - Kino. Somatische Affizierung im Kino auf der Folie eines spinozistischen Immanenzplans“, *Affekte. Analysen ästhetisch-medialer Prozesse (Edition 1)*, hg. v. Antje Krause-Wahl et al., Bielefeld: Transcript Verlag 2015, S. 141–154.

Wulff, Hans J., „Affektivität als Element der Filmrezeption. Im Kino gewesen, geweint, (gelacht, gegruselt...) – wie es sich gehört!“, *Mit allen Sinnen. Gefühl und Empfindung im Kino*, hg. v. Susanne Marschall et al., Marburg: Schüren 2006, S. 17–31.

Zechner, Anke, „Das Affektbild als Stillstand der Narration. Überlegungen zur Schlusszene von Vive l'amour- Es lebe die Liebe“, *Affekte. Analysen ästhetisch-medialer Prozesse (Edition 1)*, hg. v. Antje Krause-Wahl et al., Bielefeld: Transcript Verlag 2015, S. 155–167.

Internetquellen

Amann, Caroline, „Kristallbild“, *Das Lexikon der Filmbegriffe*, hg. v. Hans Jürgen Wulff, O. A., <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/k:kristallbild-6672>, 21.07.2022.

Deifel, Valerie, „Anna Powell, Deleuze, Altered States and Film“, *Rezens.tfm*, 06.05.2009, <https://rezenstfm.univie.ac.at/index.php/tfm/article/view/r62>, 21.07.2022.

Dudenredaktion, „Affekt, der“, *Duden*, hg. v. O. A., O. A., <https://www.duden.de/rechtschreibung/Affekt>, 21.07.2022.

Dudok de Wit, Alex, „Box Office Report. ‚Soul‘ Nears \$100M Worldwide, Becomes Pixar’s All-Time #2 In China“, *Cartoon Brew*, 08.02.2021, <https://www.cartoonbrew.com/box-office-report/box-office-report-soul-nears-100m-worldwide-becomes-pixars-all-time-2-in-china-201744.html>, 21.07.2022.

Forsberg, Jennifer, „Toxic Positivity. The Darker Side of the Rainbow“, *Be Well and Thrive*, 28.03.2021, <https://u.osu.edu/studentwellnesscenter/2021/03/28/toxic-positivity-the-darker-side-of-the-rainbow/>, 21.07.2022.

Hermann, Conrad, *Aesthetische Farbenlehre*, 19.02.2018, <http://www.gutenberg.org/ebooks/56606>, 21.07.2022 (Orig.: Leipzig: Verlag von Moritz Schäfer 1876).

Lawrence, C. S., „Pete Docter Reflects on the Success of ‚Soul‘. Exclusive Interview“, *Discussing Film*, 22.04.2021, <https://discussingfilm.net/2021/04/22/pete-docter-reflects-on-the-success-of-soul-exclusive-interview/amp/>, 21.07.2022.

McClintock, Pamela, „ ‚Wonder Woman 1984‘ Shows Promise for HBO Max, Audience Survey Finds“, *The Hollywood Reporter*, 30.12.2020, <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/wonder-woman-1984-shows-promise-for-hbo-max-audience-survey-finds-4109942/>, 21.07.2022.

O. A., „Abstract Thought“, *Pixar Wiki*, O. A., https://pixar.fandom.com/wiki/Abstract_Thought, 21.07.2022.

O. A., „Abstraktes Denken und Abstraktion. Was bedeutet abstrakt überhaupt?“, *NeuroNation*, O. A., <https://blog.neuronation.com/de/abstraktes-denken-was-ist-das/>, 21.07.2022.

O. A., „Affekttheorien/Affektbegriff“, *KRASS*, O. A., <https://www.krass-mag.net/?glossar=affekttheorien-affektbegriff>, 21.07.2022.

O. A., „Immanenz“, *Philosophie Magazin*, O. A., <https://www.philomag.de/lexikon/immanenz>, 21.07.2022.

O. A., „Immanenzphilosophie“, *Wikipedia*, O. A., <https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Immanenzphilosophie&oldid=219591825>, 14.03.2022.

O. A., „Inside Out“, *Box Office Mojo*, O. A., <https://www.boxofficemojo.com/release/rl4016604673/>, 21.07.2022.

O. A., „Soul“, *Box Office Mojo*, O. A., <https://www.boxofficemojo.com/title/tt2948372/>, 21.07.2022.

- O. A., „Youtube average video length by category 2018“, *Statista*, O. A.,
<https://www.statista.com/statistics/1026923/youtube-video-category-average-length/>,
 21.07.2022.
- Poqué, Hannah/Albrecht, Christina, „Neue und traditionelle Medien. Was ist das?“, *Studienkreis*, O. A.,
<https://www.studienkreis.de/deutsch/neue-vs-traditionelle-medien/>, 21.07.2022.
- Porter, Rick, „Pixar’s ‚Soul‘ Debuts at No. 1 in Nielsen Streaming Rankings“, *The Hollywood Reporter*, 22.01.2021, <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/pixars-soul-debuts-no-1-nielsen-streaming-rankings-4120365>, 21.07.2022.
- Textor, Martin R., „Piagets Theorie der kognitiven Entwicklung“, *Das Kita-Handbuch*, 2005,
<https://www.kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/psychologie/1226/>, 21.07.2022.
- Türschmann, Jörg, „Zeit-Bild“, *Das Lexikon der Filmbegriffe*, hg. v. Hans Jürgen Wulff, O. A.,
<https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/z:zeitbild-2531>, 21.07.2022.
- Wulff, Hans Jürgen, „Mood-Management-Theorie“, *Das Lexikon der Filmbegriffe*, hg. v. Hans Jürgen Wulff, O. A., <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/m:moodmanagementtheorie-5573>, 21.07.2022.

Audiovisuelle Medien

A Bug's Life, R.: John Lasseter, US 1998.

Birds of Prey (and the Fantabulous Emancipation of One Harley Quinn), R.: Cathy Yan, US 2020.

Cars, R.: John Lasseter, US 2006.

Deadpool, R.: Tim Miller, US 2016.

„Gilles Deleuze und das moderne Kino. Geschichte[n] des Films #1“, R.: DIE ZWEITE PRODUKTION, youtube.com, 18. 08. 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=gyMq0o6c1h0>, 21.07.2022.

Hamilton, R.: Thomas Kail, US 2020.

Inside Out, R.: Pete Docter, US 2015.

„Inside Out Featurette. Abstract Sculptures (2015). Pixar Animated Movie HD“, R.: Vudu, youtube.com, 12. 10. 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=6wHySK1wec0>, 21.07.2022.

Interstellar, R.: Christopher Nolan, UK/US 2014.

Le Voyage dans la Lune, R.: George Méliès, FR 1902.

Monsters, Inc., R.: Pete Docter, US 2001.

Mulan, R.: Niki Caro, US 2020.

Ratatouille, R.: Brad Bird, US 2007.

Soul, R.: Pete Docter/Kemp Powers, US 2020.

Star Wars: Episode IV – A New Hope, R.: George Lucas, US 1977.

Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker, R.: J.J. Abrams, US 2019.

„The Cinema of Attractions“, R.: Valkyrist, youtube.com, 29. 12. 2013,
<https://www.youtube.com/watch?v=IQpcaoc4X3Q>, 21.07.2022.

The Hunt, R.: Craig Zobel, US 2020.

The Invisible Man, R.: Leigh Whannell, AUS/US 2020.

„Therapist Reacts to INSIDE OUT“, R.: Cinema Therapy, youtube.com, 03. 06. 2020,
<https://www.youtube.com/watch?v=vTVQtsIf0o8>, 21.07.2022. Toy Story, R.: John Lasseter,
US 1995.

Up, R.: Pete Docter, US 2009.

Jaws, R.: Steven Spielberg, US 1975.

Wonder Woman 1984, R.: Patty Jenkins, US 2020.

Abbildungsverzeichnis

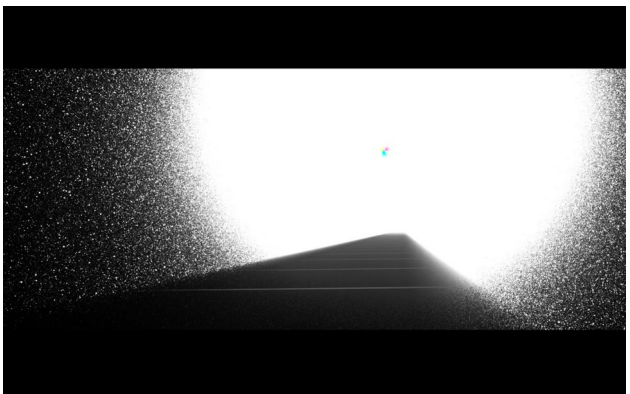
Abbildung 1	Seelen lösen sich in ihre Primärfarben auf	TC: 0:11:09	S.54	
-------------	--	-------------	------	--

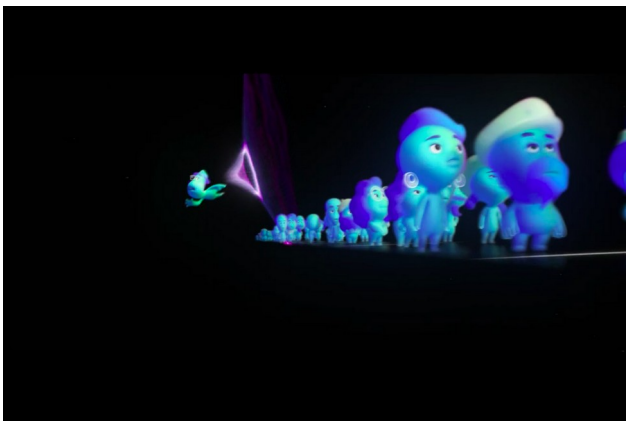
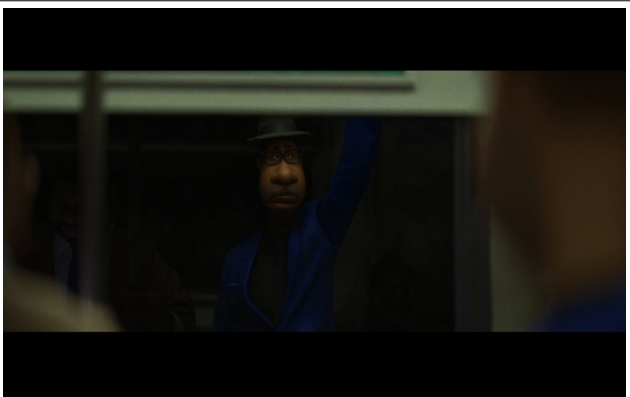
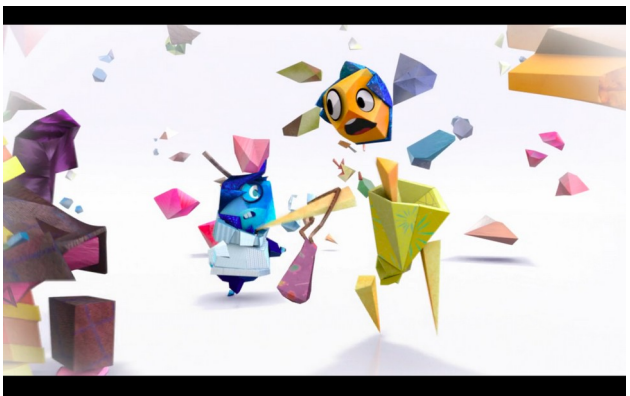
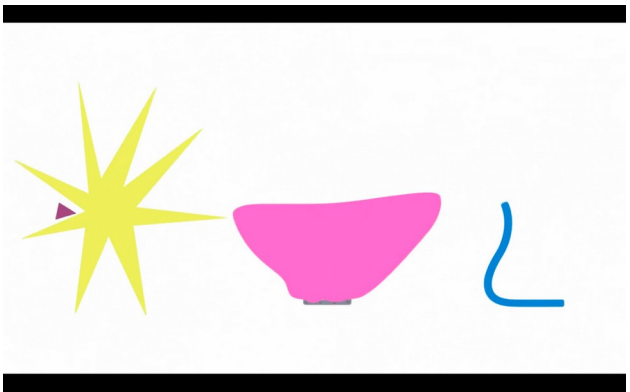
Abbildung 2	Joes Seele durchbricht die Barriere	TC: 0:11:47	S.56	
Abbildung 3	Joe verliert seine Dreidimensionalität	TC: 0:12:19	S.56	
Abbildung 4	Joe reflektiert im Kristallbild	TC: 1:17:10	S.62	
Abbildung 5	Optische und Akustische Bilder	TC: 1:18:26	S.62	

Abbildung 6	Stufe 1: Nicht- gegenständlic he Fragmentierung	TC: 0:42:37	S.70	
Abbildung 7	Stufe 4: Form und Farbe	TC: 0:43:42	S.70	
Abbildung 8	Lens Flare in <i>Alles steht Kopf</i>	TC: 0:19:12	S.72	

Anhang

Abstrakt

Die vorliegende Masterarbeit setzt sich mit dem Stand der Kinos in einem modernen visuellen Zeitalter auseinander, indem es nicht mehr über dieselbe mediale Vorherrschaft verfügt, wie noch zu seinen Anfangszeiten – dem Post Cinema. Um das Post Cinema als solches erkenntlich zu machen, untersuche ich anhand der beiden 3D-Animationsfilme *Alles steht Kopf* und *Soul* die komplexe körperliche Verbindung, die zwischen Publikum und Filmbild unter optimalen Rezeptionsbedingungen entsteht. Den theoretischen Rahmen hierfür bildet die spinozistische/Bergson'sche Affektphilosophie von Giles Deleuze.

Um mich dem Post Cinema anzunähern, wähle ich einen bewusst „sinnlichen“ Zugang. Ich zeige auf, wie das photographische Bild als ikonografischer Abgleich der Realität diene, um sich zu einem Medium der *parallelen Wahrnehmung* zu entwickeln, dass durch Bewegung seine eigene (filmische) Realität schafft. In der Filmrezeption entsteht eine Überlagerung der Realitäten, in der das affektive Potenzial des Bewegtbildes wirksam wird. Bewegungen und Geschwindigkeiten werden vom Publikum, basierend auf ihrem kinematografischen Vokabular, in Affekte und Intensitäten übersetzt. Dies geschieht für Deleuze unter anderem im *Affektbild*, das er als Teil des *Bewegungsbildes* sieht, doch es findet sich auch im *Zeitbild* als *optisches oder akustisches Bild* wieder.

In diesen Momenten können bewegte Bilder ihr besonderes Potenzial erfüllen und eine kinematografische Sprache entwickeln, die dem Kino seine einzigartige Qualität verleiht. Diese Arbeit zeigt auf, wie sich diese kinematografische Sprache den Möglichkeiten und Bedingungen des visuellen Zeitalters anpasst, um die im Kino einzigartigen Affekte zu generieren. Sowohl in *Alles steht Kopf* wie auch in *Soul* ist ein erhöhter Fokus auf das Wesen der Bildoberfläche zu erkennen. Eine Oberfläche, die sich schnell als (körperliche) Grenze darlegt, um von den halbdurchlässigen Protagonist*innen der Filme durchdrungen zu werden. Diese Bewegung jenseits dieser für das Post Cinema bezeichnenden extra- und intradiegetischen metaphysischen Grenzen ist das, was die beiden Filme auch als Vertreter als postkinematografische Vertreter auszeichnet.

Abstract

This masters thesis deals with the state of cinema in this modern visual age, in which it no longer has the medial supremacy it had in its founding days – Post Cinema. To embrace Post Cinema as such, I use the 3D-animated movies *Inside Out* and *Soul* to explore the complex physical relationship, that comes into fruition, when audience and movie image meet under ideal circumstances. The spinozist/Bergsonia affect theory of Giles Deleuze stands as the theoretical groundwork of this thesis.

To deal with Post Cinema, I use a deliberately „sensual“ approach. I lay down, in what ways the photographic image served as an iconographic comparison of reality, just to expand to a medium of parallel perception, that creates its own (filmic) reality through movement. Within filmic reception there lies an overlay of realities in which the affective potential of the moving image gets activated. Based on their cinematic vocabulary, the audience translates movement and speed in affects and intensities. For Deleuze, this process takes place in the affect image, which he sees as part of the movement image, but it also happens in the *time image* or in *optical and acoustic images*.

In this moments, moving images are able to fullfil their special potential and develop a cinematic language, that gives cinema its unique quality. This thesis shows how cinematic language adapts to the possibilities and conditions of the visual age to create those affects, that are unique to cinema. In both *Inside Out* and *Soul*, there is a noticable focus on the nature of surfaces. A surface, that soon turns out to be a (physical) border to be penetrated by the semi-transparent protagonists of those movies.

This movement beyond a extra- and intradiegetic metaphysical border which is characteristic for Post Cinema is what makes those movies postcinematic.