

Johannes Pause

Die epistemischen Motoren des Kinos

Der Beitrag erläutert die grundlegende These des Sammelbandes, der zufolge die Frage nach der medialen und ästhetischen Spezifik des filmischen Wissens eng mit der Frage nach dem filmischen Raum verknüpft ist. In Auseinandersetzung mit medientheoretischen, kulturwissenschaftlichen und filmwissenschaftlichen Ansätzen zu den Schlüsselbegriffen ‚Raum‘ und ‚Wissen‘ wird zunächst das Konzept einer filmischen Topologie stark gemacht, das sich geeignet zeigt, spatiale und epistemische Dimensionen des Films zusammenzudenken. Ferner werden die Austauschprozesse zwischen filmischem und außerfilmischem Wissen sowie die selbstreflexiven Potenziale des Mediums thematisiert, wobei eine heuristische Differenzierung in die drei Bereiche ‚Wissen im Film‘, ‚Wissen durch Film‘ und ‚Wissen über Film‘ vorgeschlagen wird. Abschließend wird am Beispiel des Spielfilms Holy Motors (F 2012, R: Leos Carax) vorgeführt, inwiefern auch der Film selbst die epistemischen Dimensionen seiner Bilder zu reflektieren vermag.

I. Denken, wissen, sichtbar machen

Was bedeutet es, von einem Wissen des Films zu sprechen? Nicht von einem Wissen der Zuschauer/innen, Expert/innen oder Lexika über den Film und seine Genres, Regisseur/innen oder Filmklassiker, nicht von dem Verhältnis von Figuren- und Zuschauerwissen in einzelnen Werken oder vom Film als pädagogischem Medium der bloßen Vermittlung nicht-filmischen, also etwa wissenschaftlichen Wissens – sondern von dem (möglicherweise sogar ‚genuinen‘) Wissen des Films selbst? Welcher Art kann ein solches Wissen sein, und wie kann es konzeptuell gefasst und zum Gegenstand theoretischer Reflexion und konkreter Filmanalysen werden? Dies sind einige der Fragen, denen sich der vorliegende Band widmet. Er sucht dabei nach Möglichkeiten film-theoretischer Anschlüsse an die zahlreichen aktuellen Thematisierungen des Wissens in den Kulturwissenschaften: an die Fragen nach einem Wissen der Bilder¹ oder der Literatur² etwa, nach der Medialität³ oder der „Poetologie“⁴ des Wissens oder nach den Künsten als den Refugien des Nicht-Wissens⁵. Gleichzeitig stellt er die Frage nach der epistemischen Spezifik des Mediums Film, ohne diese dabei als zeitlos ontologisieren zu wollen – theoretischen Annäherungen wird aus diesem Grund ebenso viel Raum zugestanden wie eher historisch ausgerichteten Studien zu einzelnen Phasen, Genres

1 Grundlegend etwa: HESSLER/MERSCH, Bildlogik.

2 Vgl. etwa HÖRISCH, Wissen; sowie KLAUSNITZER, Literatur.

3 Vgl. etwa MEIN/SIEBURG (Hgg.), Medien. Ein Überblick zur Forschung, die sich mit dem Zusammenhang von Raum, Wissen und Medien beschäftigt, findet sich bei MÜLLER/SCHOLZ, Raum.

4 Vgl. unter anderem VOGL, Einleitung.

5 Etwa BIES/GAMPER (Hgg.), Literatur.

und Akteur/innen des Films, die Transformationen des filmischen Wissens erkennbar werden lassen.

Der Wissensbegriff, der den Aufsätzen dieses Bandes im Wesentlichen zugrunde liegt, ist zugleich offen und pointiert. Mit Wissen soll zunächst kein ‚sicheres‘ Wissen im Sinne wahrer Aussagen bezeichnet sein, sondern eher – im Geiste Foucaults – eine Menge möglicher Sätze, Bilder, Gegenstandsgruppen, Präsentationsformen usw., die sich in einer historischen Epoche „im Wahren“ befinden.⁶ Dieses Wissen ist nicht an bestimmte gesellschaftliche Systeme – etwa das der Wissenschaft – oder an privilegierte Medien gebunden, vielmehr erscheint es „etwa in einem literarischen Text, in einem wissenschaftlichen Experiment, in einer Verordnung oder in einem alltäglichen Satz gleichermaßen“ und durchzieht somit unterschiedlichste Diskurse.⁷ Gleichzeitig existiert jedoch kein Wissen ohne Medien, die es sichtbar machen und organisieren: Die Elemente oder ‚Inhalte‘, aus denen es sich zusammensetzt, ließen sich ohne ihre medialen Verfahren der Sichtbarmachung „weder bezeichnen noch wissen“, weshalb sie in gewisser Hinsicht immer schon als „ein Effekt der operativen Logik von Medien“ betrachtet werden müssen.⁸ Das Auftauchen neuer Medien kann daher dazu führen, dass historische Wissensordnungen sich verändern, ja dass die gesellschaftliche Bedeutung und der Begriff des Wissens selbst neu ausgehandelt werden müssen – denn jedes historische Mediensystem zieht notwendig seine „eigenen Demarkationslinien im Verhältnis von Sagbarem und Unsagbarem, Sichtbarem und Unsichtbarem, Ordnung und Differenzlosigkeit und damit jene Grenze, die den historischen Stand eines Wissenszusammenhangs vom Außen seines Nicht-Wissens trennt.“⁹ Medien erscheinen somit als unhintergehbare Rahmenbedingungen historischer Wissensordnungen, weshalb nach der spezifischen epistemischen Relevanz einzelner Medien gefragt werden kann.

Standen in der wissenschaftsgeschichtlichen Forschung bislang eher solche Medien im Mittelpunkt, die dezidiert mit wissenschaftlichen Praktiken verbunden waren – die Schrift und das wissenschaftliche Bild etwa, der datenverarbeitende Computer und die vielfältigen Varianten der Wissensspeicher und Archive –, so unternimmt der vorliegende Band den Versuch, auch den Film als epistemisches Medium zu beschreiben und die Virulenz filmischen Wissens zugleich in unterschiedlichen – wissenschaftlichen wie außerwissenschaftlichen – Feldern nachzuweisen. Dabei wird zunächst davon ausgegangen, dass der Film nicht isoliert von anderen diskursiven und medialen Instanzen existiert, sondern mit diesen Verbindungen eingeht, wodurch sich neue Wissensfelder und -gegenstände etablieren oder bestehende erweitert werden können. Bereits die unterschiedlichen Einsatzgebiete des Films weisen auf diese Vielfalt hin: So kann er als Beobachtungs- wie als Speichermedium selbst zu den Experimentalanordnungen der Wissenschaft gehören; er kann als Zeitdokument Bestandteil eines historischen Archivs sein¹⁰ oder als Dokumentar- oder Spielfilm außerfilmische Wissensbestände rezipieren oder epistemologische Praktiken – etwa die kriminologische Recherche – zum Motor

6 FOUCAULT, Ordnung, S. 24. Zu Wandel und Problematik des Wissensbegriffs vgl. SCHMIDT-BIGGEMANN, Wissen.

7 VOGL, Einleitung, S. 11.

8 SCHNEIDER, Mediennutzung, S. 86 und S. 91.

9 VOGL, Formationen, S. 487.

10 Vgl. hierzu etwa STERN u.a. (Hgg.), Filmische Gedächtnisse.

seiner eigenen Narration und Ästhetik machen. Zudem stellt er neue, „filmförmige“ Denk- und Sehweisen bereit, die auch dort Bedeutung erhalten können, wo filmische Apparaturen selbst nicht zum Einsatz kommen.¹¹ Ebenso wie die Literatur kann der fiktionale Film zudem mit unterschiedlichen Weltbildern, intellektuellen Konzepten und Sichtweisen experimentieren, er kann als „Abbild oder Vorbild, Übersetzung oder Verwandlung, Affirmation oder Gegenentwurf“ für andere etablierte Wissensbestände fungieren oder zu diesen ein beobachtendes und reflexives Verhältnis einnehmen, indem er „den aktuellen Formen kommunikativer Sinnbildung [...] ihre potenzielle Andersheit“ vor Augen führt.¹²

Der Anteil des Films an der Hervorbringung bestimmten Wissens kann jedoch nur dann präzise beschrieben werden, wenn nach seiner medialen Spezifik gefragt, wenn ihm innerhalb des medialen Feldes eine „Episteme eigenen Rechts“¹³ zugestanden wird. Ein Begriff des filmischen Wissens sieht sich daher mit der Herausforderung konfrontiert, beide Aspekte berücksichtigen zu müssen: Filme schließen an andere Wissensformen an, die sie zitieren, diskutieren, transformieren, weiterschreiben oder auch unterlaufen können, und unterliegen doch gleichzeitig einer eigenständigen medialen Logik, die das filmische Wissen als autarken Bereich ausweist. Die Abgrenzung des filmischen Wissens von anderen medialen Wissensformen, etwa vom schriftlichen Wissen, fällt allerdings schwer, scheint doch die Heterogenität der Produktionsprozesse, Aufführungspraktiken und der audiovisuellen Technologie des Films unterschiedlichste Fokussierungen zu erlauben. Im Zentrum der filmtheoretischen Debatte um die Epistemologie des Films stand lange Zeit die Frage nach der Zeichenlogik des filmischen Bildes, das einerseits als direkter, indexikalischer ‚Abdruck‘ der Wirklichkeit, andererseits als künstlich hergestelltes, ikonisches Bildzeichen betrachtet wurde, dessen ‚Realitätseindruck‘ in der psychoanalytischen Filmtheorie auch als Effekt einer ideologischen medientechnischen ‚Apparatur‘ verstanden wurde.¹⁴ Als Technologie der Sichtbarmachung scheint der Film Wissen zunächst dadurch zu erzeugen, dass er die Dinge der Welt – und insbesondere die Menschen selbst¹⁵ – in ihrer vorsemantischen Komplexität, also gewissermaßen „vor aller Wahrnehmung, schon gar vor aller Konzeptualisierung“¹⁶ zu zeigen vermag, weshalb er sich nicht auf distinkte Zeichen reduzieren lässt. Filmische Bilder wären in dieser Sichtweise nur phänomenologisch, nicht aber semiotisch adäquat zu erfassen.¹⁷

11 SOMMER u.a., Einleitung, S. 14. Gerade aus diesem Grund erscheint der Film als gutes Beispiel für die These, dass kein Wissen unabhängig von den ästhetischen Modi seiner Präsentation zu denken ist.

12 PETHES, Poetik/Wissen, S. 350f.

13 In den Worten Lorenz Engells, zitiert nach SCHWEINITZ/TRÖHLER, Filmwissenschaft, S. 17.

14 Vgl. etwa BAUDRY, Dispositiv. Die Apparatus-Theorie, die das Kino auf diese Weise entlarvt, ist nach Thomas Elsaesser somit grundsätzlich „eine epistemische Theorie des Kinos“ – nur dass sie das spezifische Wissen, das dieses zu erzeugen scheint, „umgehend als irreführend und ‚ideologisch‘“ verwirft. ELSAESSER, Bazin, S. 26.

15 Vgl. hierzu bereits BALÁZS, Mensch. Wie Ute Holl betont, wirkt der Film seit seinen Anfängen insbesondere an der Sichtbarmachung des psychischen Innenlebens mit: „Auf dem Seziertisch des Kinos konnten damit noch vor jedem Schnitt die innersten und geheimsten Reaktionen der Menschen offenlegt werden, und öffentlich gemacht.“ HOLL, Gedächtnis, S. 258.

16 ENGELL, Affinität, S. 649, mit Bezug auf die Filmtheorie Siegfried Kracauers.

17 Der Film und vor allem die Filmtheorie, so schreibt Vinzenz Hediger, träumt aus diesem Grund seit jeher „den Traum des natürlichen Zeichens, des Zeichens, das die Komplexität der Welt nicht reduziert und damit eigentlich gar kein Zeichen ist.“ HEDIGER, Illusion, S. 104.

Zugleich besitzen sie jedoch unverkennbar eine symbolische Dimension: Sie generieren komplexe Metaphern und Allegorien, die das Filmbild für andere Diskurse anschlussfähig machen; sie integrieren Sprache und Schrift, die nicht allein Zusätze, sondern wesentliche Bestandteile des filmischen Mediums sind; und sie folgen in der Regel einer narrativen Entfaltungslogik, die auf ein weiteres epistemisches Spannungsfeld verweist, das sich „zwischen ‚Erzählen‘ und ‚Zeigen‘“¹⁸ aufspannt: Narrative Filme präsentieren die Wirklichkeit häufig als prinzipiell erschlossene und artikulieren auf diese Weise ein implizites Welt- und Handlungswissen, in dem Gegenstände und Personen immer schon bestimmten funktionalen Ordnungen unterliegen. Je nach analytischer Perspektive und theoretischen Vorannahmen rücken somit andere filmische Wissensformen in den Fokus.

Die Schwierigkeiten, die aus diesen heterogenen Bestimmungen für eine Definition filmischer Epistemologie erwachsen, haben nach Thomas Elsaesser seit den 1980er-Jahren zur Konjunktur einer tendenziell „postepistemologischen Ontologie des Kinos“ geführt, die auch die Frage nach dem reflexiven Potenzial des Films auf völlig neue Weise formulieren lässt. Bei Cavell, Deleuze oder Nancy etwa wird das Kino – freilich auf je sehr unterschiedliche Weise – als Reflexionsmedium einer „immer schon vermittelten Welt“ beschrieben, dessen Wissen nicht nach „Kategorien der Wahrheit und der Täuschung“ zu sortieren ist, sondern sich „nur denen enthüllt, die gelernt haben oder willens sind zu ‚sehen‘, ehe sie ‚verstehen‘.“¹⁹ Auch die Filmtheorie hat sich somit bereits auf einen erweiterten, umfassenderen Wissensbegriff zubewegt, wenngleich filmische Operationen insbesondere in medientheoretischen Ansätzen derzeit eher in Begriffen des ‚Denkens‘ als in solchen des ‚Wissens‘ gefasst werden. Die Rede von den filmischen Denkgesten und -bewegungen scheint dabei nicht allein Assoziationen der Referenzialität umschiffen, sondern auch der Zeitlichkeit und Fluidität des Mediums gerecht werden zu wollen. Eine Filmtheorie, welche auch „die Wissensfrage, das heißt die Frage nach der Epistemologie des Kinos, [...] jenseits der Skepsis, des Konstruktivismus und der Relativierung neu zu verhandeln“²⁰ anstrebt, muss das Augenmerk hingegen tendenziell auf jene filmischen Prozesse richten, die innerhalb der Denkgesten des Films bestimmte Ordnungen oder „Regelmäßigkeiten“²¹ sichtbar werden lassen, welche zumindest für eine bestimmte Zeitspanne als allgemeingültige Verfahren der Sinnproduktion gelten können. Denn Wissen ist stets „an Organisation, an Ordnung, an Formgebung“ gebunden – wobei eben „diejenigen Erfindungen, Muster, Rasterungen und Verfahren, die solche Ordnung stiften, [...] als Medien [operieren].“²²

Zu suchen wäre somit nach epistemologischen Verfahren und „Rahmungen“²³ des Films, die etabliertes Wissen infrage stellen und neues zu legitimieren vermögen, indem sie reproduzierbare Ordnungen herstellen. In den selbstreflexiven Denkbewegungen des Films können freilich gleichzeitig die Grenzbereiche des Wissens oder die unterschiedlichen Formen des Nicht-Wissens ihre Anerkennung finden, die nicht selten im

18 ELSAESSER, Filmgeschichte, S. 11.

19 ELSAESSER, Bazin, S. 29.

20 ELSAESSER, Bazin, S. 29.

21 VOGL, Einleitung, S. 11.

22 SCHNEIDER, Mediennutzung, S. 84. Zur Verbindung von Foucault'schem Wissensbegriff und Medientheorie vgl. zudem PARR/THIELE, Foucault.

23 Vgl. BUTLER, Raster, S. 15f., sowie den Beitrag von Irina Gradinari in diesem Band.

Fokus filmphilosophischer Reflexionen stehen: Programmatisch etwa sucht Willem Jan Otten in seinem *Museum des Lichts* nach eben jenen seltenen, uneigennütigen Momenten, in denen „unser Blick an etwas [haftet], das nichts von uns will, uns nicht zum Kaufen zwingt, unser sogenanntes Wissen nicht vergrößert.“²⁴ Neben dem spezifischen Wissen ‚des Films‘ im komplexen Gefüge der Wissenskulturen und besonders innerhalb einer bereits vielfältig ausdifferenzierten „Epistemik des Visuellen“²⁵ fragt der vorliegende Band daher auch nach dem spezifischen ‚Wissen‘ des Films – im Unterschied zu seinem Nicht-Wissen etwa, das, wie Oliver Fahle und Lisa Gotto in ihren Beiträgen auf unterschiedlichem Weg deutlich machen, selbst zum Gegenstand filmischer Reflexion werden kann.

II. Filmische Topologie

Wie also lässt sich das Wissen des Films methodisch erfassen, wie kann es analysiert und beschrieben werden und auf welche Weise lässt es sich gegenüber anderen Dimensionen des Films abgrenzen und spezifizieren? Der vorliegende Band schlägt vor, zur Beantwortung dieser Frage einen Umweg über Konzepte des filmischen Raums einzuschlagen. Auf diese Weise soll vor allem der Grundannahme Rechnung getragen werden, dass Wissen wesentlich auf Prozessen der Organisation und Formgebung beruht, dass es sich also als – statische oder dynamische, jedenfalls aber geregelte – räumliche Anordnung beschreiben lässt. Den Ausgangspunkt der Überlegung bildet zunächst die verbreitete Einsicht, „dass im Film alle Denkgesten einer Verkörperung in Handlungen oder Handlungsansätzen bedürfen, Handlungen in der diegetischen und repräsentierten Welt oder Handlungen des Bildes selbst, wie Kamerabewegung oder Montage“²⁶, und dass es deshalb keine filmische Operation geben kann, die nicht auch räumlich verfasst sind. Diese unhintergehbare Räumlichkeit birgt ein reflexives Potenzial des Films, das als Zugang zu seinem Wissen ausgearbeitet werden kann.²⁷ Mit dem Begriff ‚Wissensraum Film‘ sollen dabei alle Formen der räumlichen Anordnung umfasst werden, die im oder durch Film umgesetzt werden können.

Das diesem Band zugrunde liegende Wissensraum-Konzept erschließt somit nicht allein die konkreten, zumeist institutionell verfassten Orte der Produktion oder der Repräsentation von Wissen wie etwa Bibliotheken, Universitäten, Laboratorien oder Museen, zu denen möglicherweise auch Filmstudios oder Kinos zu rechnen wären, sondern umfasst darüber hinaus die unterschiedlichen räumlichen Praktiken, die grundsätzlich mit der Genese, der Aushandlung und der Artikulation von Wissen einhergehen. In

24 OTTEN, *Museum*, S. 14. Achim Geisenhanslüke und Rasmus Overthun interpretieren vor allem das Kino David Lynchs als ein Kino des Nichtwissens, wobei sie Nichtwissen als jenen „Rest“ definieren, „der von der Etablierung, Überschreitung und Paradoxierung herrschender Wissensordnungen bleibt und sich nicht in diesen auflöst. Die Aufmerksamkeit richtet sich auf die Wiederkehr des aus dem offiziellen Wissen Verdrängten, dessen Ausschluss eine wichtige Funktion für die Institutionierung von Wissensordnungen besitzt.“ GEISENHANSLÜKE/OVERTHUN, Einleitung, S. 14.

25 HESSLER/MERSCH, *Bildlogik*, S. 9.

26 ENGELL, *Agenturen*, S. 178f.

27 Nach Wilhelm Schmidt-Biggemann entsteht jedes Bildwissen dadurch, dass „sich Raum eröffnet und damit zugleich eine Ordnung dieses Raumes“, die visuelle Differenzierungen erlaubt. SCHMIDT-BIGGEMANN, *Wissen*, S. 319.

einem noch weiteren Sinne sucht es zudem der Tatsache gerecht zu werden, dass jedes Wissen notwendig in bestimmter Weise strukturiert und somit räumlich formatiert ist.²⁸ Unter Bezugnahme auf den „topological turn“²⁹ soll als Raum dabei – über den dreidimensionalen euklidischen Raum hinaus – jede Art relationaler Verfasstheit von Elementen bezeichnet werden. Räumlichkeit ist somit auch kein exklusives Merkmal des Films: Auch außerfilmisches Wissen konstituiert sich nicht in einer raumlosen Welt des Geistes, sondern immer in Abhängigkeit von räumlichen Techniken, Praktiken und Organisationsformen, die gewissermaßen die Konstruktionsbedingungen des Wissens darstellen. So folgt die Herstellung epistemischer Objekte im Labor den materiellen Anordnungen und Abläufen innerhalb eines abgesteckten Raums, ordnen Museen oder Archive ihre Wissensbestände nach räumlichen Prinzipien, finden sich in allen wissenschaftlichen Disziplinen Techniken der räumlichen Modellierung abstrakter Inhalte.³⁰ Diese sinnlich-räumliche Konfiguration von Wissen liefert dabei jedoch weit mehr als eine bloße Illustration von diskursivem Wissen, es folgt vielmehr selbst bestimmten Prinzipien der Sinnerzeugung, deren Eigenständigkeit nur unter Berücksichtigung einer medientheoretischen Perspektive, welche den Eigenwert einzelner Medien zu erkennen vermag, sinnvoll zu erfassen ist. Denn Raum konstituiert sich in jedem Medium auf eine je eigene Weise.

Bezüglich des Zusammenhangs von Raum und Wissen im Film treten zunächst mindestens drei mögliche Analyse-Ebenen zutage. Erstens stellen schon der konkrete Drehort, das Atelier oder das Studio räumliche Anordnungen dar, in denen menschliche Akteur/innen, technische Apparaturen, standardisierte Abläufe und Traditionen komplexe Raumpraktiken etablieren, die ihrerseits auf Wissensprozesse verweisen. So ließe sich das Filmstudio etwa als ein Experimentalraum fassen, in dem – analog zum wissenschaftlichen Labor – unter kontrollierten Bedingungen bestimmte wiederholbare Situationen erzeugt werden, deren einzelne Parameter im weiteren Verlauf des Versuchs je nach Erkenntnisinteresse verändert werden können. Große Aufmerksamkeit ist in der Filmtheorie zweitens der dispositiven Anordnung des Kinoraums zugekommen, in der die apparative Dimension von Aufführungstechnik, Zuschauerraum und Leinwand mit den sozial und kulturell formatierten Wahrnehmungsmustern der Zuschauer/innen sowie dem bewegten Bild selbst zusammenwirken. Als „ein merkwürdiger viereckiger Saal, in dessen Hintergrund man einen zweidimensionalen Schirm einen dreidimensionalen Raum sich projizieren sieht“, ist der Kinosaal bekanntlich eine der Foucault'schen Heterotopien³¹, deren abweichende Raum- und Zeitordnungen notwendig spezifische Wissensbestände entstehen lassen. Der traditionelle Kinobesuch scheint jedoch allmählich zum Sonderfall der Filmrezeption zu werden, was eine wissenschaftliche Befragung des Wissensraums Kino, wie Malte Hagener sie vornimmt, erneut aktuell werden lässt.³²

28 Vgl. hierzu auch JOISTEN, Räume.

29 Vgl. GÜNZEL, Spatial Turn.

30 Vgl. grundsätzlich RHEINBERGER u.a. (Hgg.), Räume.

31 FOUCAULT, Räume, S. 42.

32 Vgl. etwa HAGENER, Film, sowie den Beitrag in diesem Band.

Drittens konstituiert sich eine räumliche Dimension im bewegten Bild selbst, in dem Oliver Fahle so auch den zentralen Zugang zum filmischen Wissen zu suchen vorschlägt:

Ästhetik stellt ein Wissen bereit, das von keiner anderen Zugangsform eingeholt werden kann. Sie kann auf nichts anderes reduziert werden. [...]. Filme lassen sich nicht unter Rückführung auf andere Praktiken (gesellschaftliche, ökonomische, soziale) vollständig erklären, sodass der Ort des filmischen Wissens sich genau dort bildet, wo andere Diskurse nicht weiterkommen.³³

Auch der überwiegende Teil der in diesem Band versammelten Beiträge stellt das Filmbild und seine ästhetischen Ordnungen und Operationen in den Vordergrund. Neben der Frage nach der theoretischen Fassbarkeit filmischer Ästhetik³⁴ gerät hier unter anderem der Sachverhalt in den Blick, dass das Wissen, das filmischen Bildern innewohnt, in der Regel selbst in Austausch- und Wechselbeziehungen mit anderen Wissensbeständen und -formen steht, die innerhalb der filmisch konstituierten Handlungsräume auf neue Weise organisiert werden. Die filmische Ästhetik lässt somit neue epistemische Objekte entstehen, die vom Film selbst zu bestehenden Objekten, Diskursen und Medien ins Verhältnis gesetzt werden. Dies geschieht grundsätzlich auf räumliche Weise, fallen im filmischen Bild doch materielle und kognitive Operationen, „Denken und Handeln“ tendenziell zusammen: „Das eine ist immer im anderen verkörpert“, weshalb Lorenz Engell dafür plädiert, das bewegte Bild als „Agentur“, als verräumlichten „Handlungs- und Denkszusammenhang“ zu beschreiben, „in dessen Gesten die Dinge, die Menschen und die Verhältnisse zusammenwirken und gemeinsam aktiv und reflexiv werden.“³⁵ Aus einer solchen Perspektive wird die Frage nach der Epistemologie des filmischen Bildes neu gestellt: Gedankliche Operationen, die in und mit Bildern und Räumen stattfinden, können nun verschiedene Formen von Wissen generieren, ohne dass eine grundsätzliche Entscheidung etwa über Indexikalität oder Ikonizität des Filmbildes getroffen werden müsste.

Zur Erfassung des Zusammenspiels von Räumlichkeiten im Filmbild selbst hat Laura Frahm ein Konzept entwickelt, das den Raum des Films über ein Verhältnis von Topografie und Topologie zu beschreiben erlaubt. Die topografische Ebene erfasst dabei zunächst die konkreten filmischen Orte der Erzählung, die im Bild zumeist als physisch erfahrbare Handlungsräume sichtbar werden. Sie „bezieht sich“ nach Frahm also „auf den Ist-Zustand, [...] auf das Gegebene und Sichtbare, das sich in den filmischen Raum einkernt“.³⁶ Der topografische Raum des Films kann auf seine spezifische filmische Beschaffenheit, aber auch auf seine unterschiedlichen Bedeutungsebenen, etwa auf symbolische, soziale oder ästhetische Dimensionen befragt werden. Mit ihm in ein Spannungsverhältnis tritt die topologische Ebene des filmischen Raums, die sich auf seine mediale Spezifik bezieht und insbesondere die relationale Anordnung der filmischen Orte und Elemente zueinander, ihre Verbindungslinien und die Dynamik

33 FAHLE, Material, S. 297.

34 Zum Verhältnis von „begrifflich-theoretischen Bestimmungen“ der Filmtheorie und „ästhetisch-materielle[n] Operationen, wie der Film selbst sie vornimmt“, vgl. ENGELL, Affinität, S. 645.

35 ENGELL, Agenturen, S. 178.

36 FRAHM, Jenseits, S. 172.

ihrer Entfaltung zu fassen sucht. Topologien befinden sich dabei gewissermaßen am Schnittpunkt von raumtheoretischer und wissenschaftsgeschichtlicher Forschung: Die ‚Lehre von den Orten‘ beschreibt die Relationen und Verhältnisse zwischen unterschiedlichen Elementen und ist somit gleichzeitig auf Wissenssysteme und Raumkonzepte anwendbar. Indem sie den Fokus auf das „Gefüge von Momenten der Trennung und Verbindung im Raum“ legt, „bei dem die Relationen letztlich wichtiger sind als die Relata“³⁷, kann sie sich auf konkrete Gegenstände, „abstrakte Sachverhalte und komplexe Prozesse, Regelwerke und mediale Gesetzmäßigkeiten“³⁸ gleichermaßen beziehen. Auf diese Weise liefert sie ein Kriterium für einen Typus filmischen Wissens, der sich nicht aus dem Evidenz-Effekt fotochemischer Bilder ableitet.

Ein solcher topologischer Zugriff ließe sich nach Martina Heßler und Dieter Mersch bereits für nicht-filmische, unbewegte Bilder in Anschlag bringen. Dem Bild wohnt demzufolge eine eigene Form der Differenzierung inne, die sich von begrifflichen oder formallogischen Differenzierungslogiken dadurch unterscheidet, dass sie nicht in erster Linie über Begriffsbildungen, Dichotomisierungen, Identitätszuweisungen und Ausschlussmechanismen fungiert, sondern eher dem Gesetz des „Sowohl-als-auch“ gehorcht. Im Bild nämlich sind „stets beide Seiten einer Unterscheidung gleichzeitig anwesend“, so Heßler und Mersch. Die visuelle Logik folgt somit einer „topologischen Differenzialität“, die mit Kategorien wie „Lokalität und Lage“ argumentiert und für die „Abstände, Verhältnisse zueinander, Positionen, ebenso wie Sortierungen, Orientierungen oder Bündelungen“ charakteristische Parameter darstellen.³⁹ Eine topologische Dimension wäre damit bereits auf der Ebene des filmischen Einzelbildes zu identifizieren: Die Formatierung des Bildraums ermöglicht Muster, Anordnungen oder Positionsbestimmungen, die eine eigene Form visueller Plausibilität erzeugen. Diese wäre etwa von sprachlich formatiertem Wissen dadurch zu unterscheiden, dass sie nicht mit Negationen oder Hypothesen, sondern eher mit Relationsbestimmungen arbeitet.

Auch die Bilder des Films können analog zu wissenschaftlichen Bildern zunächst als Anordnungen von Elementen auf einer Fläche verstanden werden, aus denen sich eine „diagrammatische“ Bildlogik, also der „bildhafte – wenngleich nicht abbildhafte – Ausdruck einer topologischen Relation“⁴⁰ ergibt. Wie Daniela Wentz in ihrem Beitrag argumentiert, können solche Bildlogiken unabhängig von der Chronologie der Bilder oder der Handlung funktionieren, indem sie über visuelle Ähnlichkeiten neue Verbindungen herstellen und Argumentationen vollziehen. Betrachtet man das filmische Bild hingegen als dreidimensionale, dynamische Visualisierung von Räumen, ergeben sich weitere Perspektiven auf eine filmische Topologie, die insbesondere „das Prozessuale [...] (als Unsichtbares, als Mediales, als Glattes) und somit das transformative Potenzial des Filmischen“ einzubeziehen ermöglichen.⁴¹ Hier sind es etwa die filmischen Erkundungen und Entfaltungen von Handlungsräumen oder das Wechselspiel von suggestiver Realitätsillusion und beobachtendem oder reflektierendem Modus des Films,

37 PICHLER, Konfigurationen, S. 14 und S. 24.

38 MÜLLER/SCHOLZ, Raum, S. 24.

39 HESSLER/MERSCH, Bildlogik, S. 24 und S. 27–29.

40 GÜNZEL, Spatial Turn, S. 226.

41 Vgl. FRAHM, Jenseits, S. 129.

die eine besondere Bedeutung erhalten. Durch die Perspektivierung der Bilder wird zudem das Verhältnis von Betrachter/innen und Welt in die Organisation des Films mit einbezogen: Wenn verwischte Bilder auf die eingeschränkte Wahrnehmungsfähigkeit einer Figur verweisen oder ‚unmögliche‘ Perspektiven die Überlegenheit des Objektivs gegenüber dem menschlichen Auge ausstellen, wird die Epistemologie des Films selbst zum Gegenstand seiner Reflexion. Die Perspektivität des Filmbilds ermöglicht so schließlich unterschiedliche topologische Bezüge des Films auf sein Außen – auf die Zuschauer/innen, aber auch das Filmset oder die außerfilmische Wirklichkeit –, die zugleich zum Thema der Filme werden können.⁴²

Eine weitere, letzte topologische Ebene wäre schließlich in der filmischen Ästhetik zu suchen, die durch ihren intertextuellen und intermedialen Verweischarakter ebenfalls eine relationale Logik entwickelt. Es ergeben sich somit vier unterschiedliche topologische Dimensionen: diejenige der Elemente, aus denen sich die einzelnen Bilder des Films zusammensetzen und die konkrete Ordnungen und Tableaus entwerfen, diejenige der filmischen Räume und ihres Verhältnisses zueinander, diejenige des Films zu seinem Außen, etwa zu einem idealen oder realen Betrachter, und diejenige der ästhetischen Formen, die letztlich das filmische Einzelbild zu der Gesamtheit des Films in Beziehung setzt. Von entscheidender Bedeutung für die Spezifik des Films scheint dabei die zweite Dimension zu sein, die das filmische Bild von anderen Bildern unterscheidet. Auch die bildtheoretische Debatte über das visuelle Wissen hat sich bislang in erster Linie auf unbewegte Bilder bezogen; Filmbilder aber entwickeln kraft ihrer grundsätzlichen Bewegtheit ein eigenes Spannungsfeld zwischen Unmittelbarkeit und Zeitlichkeit der visuellen Erscheinungen:⁴³ Im Gegensatz zu unbewegten Bildern ist der Film in einer spezifischen Weise auf die Durchbrechung der innerhalb der Rahmung des Filmbildes angelegten Sichtbarkeit bezogen und somit grundsätzlich durch ein Verhältnis von Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit geprägt. Das Unsichtbare ist dabei zunächst der im visuellen *Off* verbleibende Anteil der diegetischen Welt, der im Entfaltungsprozess des Films Schritt für Schritt aktualisiert werden kann. Zugleich bleiben in jeder Aktualisierung des einzelnen Filmbildes jedoch die Möglichkeiten anderer Aktualisierungen präsent. Der aktuelle Bildraum des Films ist somit immer schon auf einen virtuellen Möglichkeitsraum bezogen. Diese Entfaltungslogik ermöglicht dem Film eine Infragestellung der scheinbaren Evidenz bestimmter Bilder sowie eine gleichberechtigte Konstruktion sich gegenseitig ausschließender, inkompossibler Welten, die statischen Bildern nicht in gleicher Form innewohnt. Sie erzeugt somit eine Vieldeutigkeit und Vielschichtigkeit von Räumen und Wissen.

In der geordneten Entfaltung seiner unterschiedlichen Bilder und Räume, so lautet der Vorschlag dieses Bandes, wäre die Besonderheit des filmischen Wissens zu suchen. Die filmischen Mittel, die im Zuge dieser Entfaltungslogik zum Tragen kommen – zum Beispiel Montage, Farbgestaltung oder Bildaufbau –, sind bekannt, müssen aber im Rahmen der Fragestellungen der hier versammelten Aufsätze neu beschrieben werden. Dabei geht es nicht darum, eine einzige unveränderbare filmische Wissensordnung dingfest zu machen; vielmehr sollen die verschiedenen historischen Wissenseffekte, die der Film im Lauf seiner Geschichte produziert hat, in ihrer Disparität zur Sprache ge-

42 Zu den unterschiedlichen topologischen Ebenen des Films vgl. RIES, Topologie, S. 299–302.

43 Vgl. STOEHR, Introduction, S. 3.

bracht werden. Zu beachten bleibt zudem, dass der Film stets selbst über seine Formen des Wissens und deren Wandel nachdenkt: So ist es in den *Mind Game*- und *Plot Twist-Movies* der letzten Jahrzehnte nicht zufällig die Scheinbarkeit der Evidenz filmischer Bilder, die im Zentrum der Handlung steht und die die grundsätzliche Bezogenheit des Einzelbildes auf ein topologisches, dynamisches Geflecht möglicher Bilder und Räume, möglicher Zusammenhänge bewusst hält. Das Spezifische des Films läge somit möglicherweise genau darin, Bilder, Orte und Wissensbestände stets auf mehrdeutige, vielschichtige Weise zu verknüpfen, sodass die Art der Verbindung selbst zum Thema, die genaue Form der Topologie zur Frage wird.

III. Wissen im, durch und über Film

Ein so umrissenes topologisches Wissen des Films bleibt jedoch unumgänglich auf andere Wissensbestände und -formen bezogen, in deren Zitation, Reformulierung und Reflexion es eigentlich erst entsteht. Um die Differenzen und den Transfer zwischen filmischem und nicht-filmischem Wissen beschreibbar zu machen, soll – im losen Anschluss an eine von Gudrun Sommer, Vinzenz Hediger und Oliver Fahlke vorgeschlagene Typologie – eine heuristische Unterscheidung dreier Erscheinungsformen des Wissens vorgeschlagen werden, die im Film manifest werden können:⁴⁴ Differenziert wird zwischen einem Wissen, das vom Film aufgenommen und direkt thematisiert wird (Wissen im Film), einem durch die filmische Technologie und Praxis überhaupt erst ermöglichten Wissen (Wissen durch Film) und jenem Wissen, das der Film von sich selbst, seiner eigenen gesellschaftlichen Bedeutung, seinen Traditionen und Funktionsweisen entwirft (Wissen über Film). Diese drei Ebenen existieren niemals allein, sondern, wie vor allem Dorit Müller in ihrem Beitrag betont, nur in unterschiedlichen – topologischen – Verbindungen, aus denen sich der ‚Wissensraum Film‘ eigentlich erst generiert. Das Wissen des Films wird demzufolge auch dann, wenn es auf außerfilmisches Wissen referenziert, in gewisser Hinsicht durch den Film erzeugt oder beeinflusst, wobei der Film sich selbst notwendig mit außerfilmischen Instanzen in ein Verhältnis setzt und auf diese Weise die eigene Operationalität abgrenzt, hervorhebt – oder selbstkritisch auf ihre Grenzen hinweist.

Als erste Kategorie bezeichnet das ‚Wissen im Film‘ die vom Film thematisierten und zitierten Wissensformen und -bestände. Insbesondere Kultur-, Dokumentar- und Wissenschaftsfilm haben häufig ein Wissen zum Thema, das bereits in anderen Medien existiert, und sie nähern sich diesem an, indem sie unterschiedliche apparative, mediale, diskursive und ästhetische Bedingungen dieses Wissens aufgreifen und in eine bestimmte Ordnung bringen. Filme machen somit in der Regel nicht nur selbst sichtbar, sondern führen auch andere Medien der Sichtbarmachung vor: Interviews, Karten, Fotografien und Berichte etwa verschalten sich zu einem topologischen Geflecht von Repräsentationen. Auch fiktionale Filme sind in der Regel zunächst Auseinandersetzungen mit etablierten Diskursen, wobei zum Beispiel kriminologisches, historisches oder militärisches Wissen eine Rolle spielen kann. Auffällig ist hier der inter- beziehungsweise metadiskursive Charakter des Films, also seine Fähigkeit, gänzlich dispa-

44 Vgl. SOMMER u.a., Einleitung, S. 12–16.

rate Wissensbestände miteinander zu verbinden, welche möglicherweise bereits als ein Charakteristikum filmischen Wissens geltend gemacht werden kann.

Häufig zeigt sich in Spielfilmen zudem eine eigentümliche Faszination für die Macht des Wissens am Werk, durch welche die Bedeutung und Wirkkraft bestimmter Wissensformen phantasmatisch aufgeladen wird. Wie Frederic Jameson in seiner Analyse der paranoiden Ästhetik des US-amerikanischen 70er-Jahre-Kinos dargelegt hat, kann diese Reflexion anderen Wissens im Film jedoch auch in ihr Gegenteil umschlagen, kann die Darstellung bestimmter Wissensräume etwa zur Allegorie werden, die gerade die Unmöglichkeit der Repräsentation eines überkomplex und unbeherrschbar gewordenen medialen Welt-Wissens vor Augen führt.⁴⁵ Filme reflektieren somit immer schon über den Status und die kulturelle Bedeutung von Wissen, über Möglichkeiten und Verfahren seiner Einbindung in konkrete Lebenszusammenhänge, seine Relevanz für die Geschichten, in denen die Welt erzählt werden kann, und über die Faszination und die Macht, die mit ihm verbunden sind. Als ein Ort, an dem darüber nachgedacht wird, was zu bestimmten Zeiten als Wissen gelten kann und auf welche Weise dieses Wissen jeweils ausgehandelt wird, kann der Film auch auf Grenzen von Wissensformen verweisen, indem er etwa ästhetische oder religiöse Dimensionen eines bestimmten Wissens ins Bild setzt und den logozentrischen Diskurs zum Beispiel der Naturwissenschaften mit seinem ‚Anderen‘ kollidieren lässt. Mit Niklas Luhmann wäre bei solchen Verfahren von einer Beobachterposition zu sprechen, die in ähnlicher Weise auch das Wissen der Literatur kennzeichnet.⁴⁶

Während die erste Kategorie die Möglichkeiten des Films beschreibt, sich in ein Verhältnis zu anderen, außerfilmischen Wissensbeständen zu stellen, umfasst die zweite Kategorie des ‚Wissens durch Film‘ alles, was nur durch die technischen Möglichkeiten und Verfahrensweisen des Films selbst in den Bereich des Wissbaren getreten ist. Bekannt sind etwa die chronofotografischen Bewegungsstudien Jules Mareys und Eadweard Muybridges, die es erstmals ermöglichten, Bewegungen von Tieren und Menschen in genau bestimmbare Phasen zu unterteilen. Solche Einsatzmöglichkeiten des Films existieren bis heute: Wenn etwa Forscher/innen mit den filmischen Mitteln des Zeitraffers oder der Zeitdehnung bestimmte biologische oder physikalische Phänomene wahrnehmbar werden lassen oder wenn der Film neue Wahrnehmungspositionen entwirft, welche die Wirklichkeit aus einer Perspektive zeigen, die kein menschliches Auge in gleicher Weise einnehmen könnte, dann handelt es sich nicht allein um filmische Bezugnahmen auf außerfilmische Referenten, die auch ohne diese Verfahren existieren würden. Vielmehr bringt der Film die beobachteten Räume und Phänomene und das Wissen, das aus der Beobachtung gewonnen wird, in entscheidender Weise selbst erst hervor. Film wird hier weniger als ästhetische Repräsentationsform gedacht, die sich auf andere Repräsentationsformen beziehen kann, sondern eher als Medientechnologie entworfen, die bestimmte Weisen der Sichtbarmachung erst möglich macht.

Im Zentrum dieser Perspektive stehen vor allem die räumlichen und zeitlichen Charakteristika des Mediums. So kann der Film neue räumliche Zusammenhänge generieren, die, wie etwa Lars Nowak in seinem Beitrag argumentiert, mit intellektuellen Prozessen einhergehen können, oder er kann ein „experimentelles Spiel mit

45 Vgl. JAMESON, *Geopolitical Aesthetic*.

46 Vgl. PLUMPE/WERBER (Hgg.), *Beobachtungen*.

Zeittransformationen⁴⁷ betreiben – die Geschwindigkeit von Abläufen modifizieren, flüchtige Phänomene sichtbar machen oder Gleichzeitigkeit herstellen –, was ebenfalls epistemische Effekte ermöglicht. Zudem kommt hier die Geschichtlichkeit des filmischen Wissens selbst zum Tragen, denn aus den Veränderungen, die das Medium etwa im Zuge der Einführung des Tonfilms oder des digitalen Films erlebt, ergeben sich unmittelbare Folgen für sein epistemologisches Potenzial. Für den Film wie für alle anderen Medien gilt dabei, dass keines seiner Bilder außerhalb ästhetischer Traditionen stehen kann, die selbst wieder auf nichtfilmische Medien zurückgehen können. Ein Wissen durch Film in Reinform ist daher ebenso wenig denkbar wie ein Wissen im Film, das durch seinen Transfer in das filmische Medium unverändert bliebe. Um zwischen beidem überhaupt unterscheiden zu können, muss auch der Film selbst seine epistemischen und ästhetischen Charakteristika deutlich machen und sich von denjenigen anderer Medien abgrenzen.

Mit der Kategorie des ‚Wissens über Film‘ ist drittens diese Reflexion des Films auf seine eigenen medialen Bedingungen, seine Regeln, sein Zeichensystem, seine Traditionen, Genres und Formate und die Erwartungen und Rezeptionsweisen, die er auszulösen vermag, benannt. Das Wissen des Films über sich selbst ist dabei immer auch ein Wissen über die Zuschauer/innen, deren eigene Kenntnisse vor allem im Spielfilm in der Regel direkt adressiert werden. Die Referenz auf etablierte filmische Verfahren findet sich besonders ausgeprägt natürlich in parodistischen oder satirischen Werken, in denen Genregesetze explizit zum Gegenstand der Handlung werden. Neben intertextuellen geraten hier jedoch vor allem intermediale Aspekte in den Blick: In der Auseinandersetzung mit den Darstellungsmöglichkeiten anderer Medien, die in Form des Wissens im Film in bestimmter Weise organisiert werden, gewinnt der Film auch ein Wissen über seine eigenen epistemischen Verflechtungen und Möglichkeiten, das er etwa durch die direkte Thematisierung filmischer Techniken oder durch ästhetische Verfahren, die auf die Grenzen des Darstellbaren selbst verweisen, artikulieren kann. In der Bezugnahme auf ein „Außen“ des Films⁴⁸, das seine Sichtbarkeit überhaupt erst ermöglicht, ohne selbst jemals sichtbar werden zu können, entsteht dabei ein problematisches, immer auf seine eigenen Grenzen verwiesenes Wissen, das sich vielleicht auf die Formel eines ‚Wissens vom Nicht-Wissen‘ des Films bringen ließe.

Wie Oliver Fahle gezeigt hat, tendiert das Kinos spätestens seit den 1960er Jahren dazu, andere Medien „ins Zentrum seiner ästhetischen Praxis zu stellen“ und auf diese Weise ein „Wissen von Intermedialität“ zu erzeugen.⁴⁹ Diesem intermedialen Wissen geht im vorliegenden Band vor allem Stephan Günzel nach, wenn er zeigt, wie filmische Räume die Raumlogiken des Computerspiels zu refigurieren versuchen – und sich auf diese Weise auch mit den Wesenszügen des eigenen Mediums beschäftigen. Das Wissen über Film wäre somit als ein Wissen zweiter Ordnung zu beschreiben, welches die medialen Bedingungen jeder Wissensgenese beobachtet und auf sich selbst zurückführt. Durch diese filmische Reflexion und Verortung der eigenen epistemischen Voraussetzungen innerhalb anderer Wissensformen, durch eine Verbindung des Wissens im Film mit dem Wissen über Film also, wird es dem Film dabei häufig überhaupt erst

47 REICHERT, Kino, S. 10.

48 Zum Konzept des Außens vgl. FAHLE, Außen.

49 FAHLE, Material, S. 302. Vgl. auch HOLL, Türen, S. 250.

möglich, Neues in bereits existierende Wissensdiskurse zu integrieren und somit ein Wissen durch Film zu generieren.⁵⁰ Dies gilt vor allem für den fiktionalen Film – denn wenn „fiktionale Kunst einen referentiellen Bezug zur Wirklichkeit haben soll, die sie ja nicht erreicht, dann den, daß dieses dialektische Moment von Wirklichkeitsbezug und unausweichlicher Wirklichkeitsverfehlung selbst mitinszeniert“,⁵¹ dass mithin also ein selbstreflexives Wissen erzeugt werden muss, das letztlich auch Vorstellung und Begriff des Wissens selbst zur Disposition stellt.

Freilich lassen sich Verlaufsformen zwischen außerfilmischem und filmischem Wissen auch in anderer Weise nachzeichnen. So könnte zunächst von konkreten filmischen Verfahren und Räumen ausgegangen werden, etwa der Montage oder – wie im Beitrag von Vinzenz Hediger – der Filmarchitektur, um die Auswirkungen dieses filmischen Wissens auf andere Wissensfelder und den zunehmend selbstreflexiven Umgang des Films mit seinen eigenen Effekten zu beschreiben. Auch könnte, wie es in den Artikeln von Irina Gradinari und Henning Engelke der Fall ist, ein außerfilmisches, beispielsweise wissenschaftliches Wissen betrachtet werden, das zu einem bestimmten Zeitpunkt durch den Film aufgenommen wird oder in dessen Produktion filmische Techniken einbezogen werden, die dieses Wissen umformen – und im gleichen Zug den Film als epistemologisches Medium kenntlich machen, also auch ein ‚Wissen über Film‘ entwickeln. Der Bezug von Film und Wissen verhielte sich in diesem Falle etwa so, wie Paul Riceour dies in seinem ‚Kreis der Mimesis‘ beschrieben hat: Filmische Werke entstehen nicht voraussetzungslos, sondern werden immer schon durch bestimmte Bestände kulturellen Wissens ‚präfiguriert‘; sie ‚konfigurieren‘ im Rahmen ihrer medienspezifischen Möglichkeiten jedoch auch neues Wissen, das seinerseits auf die bestehenden Wissensbestände zurückwirkt und diese ‚refiguriert‘.⁵² Erfasst wird mit Hilfe solcher Modelle, die selbst wiederum auf räumliche Operationen verweisen, die spezifische Relation zwischen den unterschiedlichen Wissensformen, die in einem bestimmten Werk oder einer Phase der Filmgeschichte zusammenwirken.

IV. *Différance* der Bilder: *Holy Motors*

Die rasante Ausbreitung digitaler Technologien hat in den letzten Jahrzehnten zu einem tiefgreifenden Wandel des Films geführt, der Aspekte der Produktion und Rezeption ebenso betrifft wie den Status filmischer Bilder. Die Frage nach dem Wissen

50 Die hier vorgeschlagene Ordnung ließe sich auch mit den drei ‚Arten des Wissens‘ in Beziehung setzen, die nicht selten in der Philosophie unterschieden werden. Das ‚Wissen im Film‘ entspräche dabei am ehesten dem *Know that*, also einem propositionalen Wissen von bestimmten Sachverhalten in der Welt. Das ‚Wissen durch Film‘ hingegen wäre als ein bestimmtes *Know how* zu bezeichnen, das in dieser Form nur der Film besitzt, während das ‚Wissen über Film‘ sich womöglich als *Know how it is* bezeichnen ließe – als Erfahrungswissen des Mediums gewissermaßen, das seine eigene Geschichte, seine Experimente und Möglichkeiten selbst gegenwärtig hält. Eine etwas andere Ordnung würde sich ergeben, würde man unterschiedliche ‚Formen des Erkennens‘ – etwa Wahrnehmung, Imagination und Einsicht – zugrunde legen: Diese ließen sich wohl am ehesten auf die indexikalische, ikonische und symbolische Dimension des Films beziehen. Vgl. BUSCHE, Wissensräume, S. 23–25. Derartige Parallelisierungen bleiben allerdings vage, da die genannten Kategorien die Medialität des Wissens, die hier im Vordergrund stehen soll, gerade nicht berücksichtigen.

51 SCHMIDT-BIGGEMANN, Wissen, S. 330.

52 Vgl. RICEOUR, Zeit, S. 78, sowie den Aufsatz von Irina Gradinari in diesem Band.

des Films bleibt von solchen Zäsuren nicht unberührt. Reflektiert wird sie nicht allein in der Wissenschaft, sondern auch im Film selbst. Eines der bemerkenswerteren Werke, das die digitale Zäsur und die mit ihr einhergehenden Transformationen aufgreift, ist der von dem französischen Regisseur Leos Carax im Jahr 2012 fertiggestellte Kinofilm *Holy Motors*. Der technologische Wandel wird hier mit anderen Aspekten des Films – seiner Geschichte, seinen Genreformeln, seinen Rezeptions- und Produktionsweisen und dem Wissen, das über ihn kursiert – derart in Beziehung gesetzt, dass sich ein hochgradig differenziertes topologisches Wissensgeflecht ergibt. Eine knappe Analyse dieses Films soll abschließend dafür genutzt werden, die hier entwickelten Argumente noch einmal zu illustrieren und zugleich weiterführende Überlegungen anzudeuten.

Holy Motors verfolgt einen Tag im Leben des wandlungsfähigen Monsieur Oscar, der bis tief in die Nacht hinein von seiner Chauffeurin in einer großen Stretch-Limousine durch die Straßen von Paris gefahren wird. Neun Termine muss er bewältigen, die aus neun unterschiedlichen Rollen bestehen, welche er zu spielen hat. Ein Publikum oder Kameras sind nirgends zu sehen, eher scheinen die Darbietungen in der Pariser Wirklichkeit selbst stattzufinden, in der Monsieur Oscar die Rollen von Personen einnimmt, die offenkundig eine längere Vorgeschichte besitzen, die etwa von Verwandten und Liebenden wiedererkannt, von Auftraggebern erwartet oder von Gegnern gefürchtet werden. Erst am Ende des Films wird klar, dass das ganze Leben dieses Mannes aus einem solchen Wechsel transitorischer Identitäten besteht, dass er auch nach Beendigung seines Arbeitstages nicht in sein eigenes Heim zurückkehren wird, sondern in das Heim einer der Figuren, die er spielt. Im Verlauf der Handlung tritt er der Reihe nach als um seine Sicherheit besorgter Manager, als Bettlerin und Held eines digitalen Kampf- und Sexspektakels auf, ferner als sorgender, aber autoritärer Familienvater, als monströser Wüstling aus der Kanalisation, als sterbender alter Mann, als Messerstecher, Attentäter, ehemaliger Liebhaber und schließlich als scheinbar durchschnittlicher Bewohner eines Reihenhauses, hinter dessen Fassade jedoch eine Affenfamilie mit Affenfrau und Affenkind auf ihn wartet. Gespielt wird jeweils nur eine Szene einer offenbar komplexeren Handlung, deren Vor- und Nachgeschichte höchstens angedeutet werden und die die Zuschauer/innen aufgrund ihrer eigenen Vorkenntnisse imaginativ ergänzen können.

Schon bevor diese eigentliche Handlung des Films beginnt, weist Carax die Frage nach dem Status des filmischen Bildes und seines Wissens als zentrales Thema aus. So wird der Vorspann von kurzen Sequenzen unterbrochen, die auf die Anfänge des Mediums zurückverweisen: Es handelt sich um Aufnahmen des Filmpioniers Étienne-Jules Marey, die einige unbedeckte männliche Personen zeigen, welche vor der Kamera Bewegungen ausführen (Abb. 1). Auf diese Weise wird einleitend an den epistemologischen Anspruch erinnert, den das Medium Film gerade in seiner Frühzeit auszeichnete: Film operiert hier als wissenschaftliches Instrument, das der Akkumulation von Daten dient, die eine empirische Erforschung des Wesens der Bewegung ermöglichen soll. Carax konfrontiert die Bilder Mareys unmittelbar mit der Aufnahme eines Kinosaals, welcher mit vollkommen unbewegten, erstarrten Zuschauer/innen besetzt ist (Abb. 2), und ruft auf diese Weise einen altbekannten Gegensatz auf: Handelt es sich beim Film zunächst um ein Aufzeichnungsmedium, das die Fähigkeit besitzt, indexikalische Bilder zu erzeugen, die genaue fotochemische Abbilder einer physikalischen Ausgangswirklichkeit sind, so ist das Kino offenbar ganz im Gegenteil ein Ort



Abb. 1: Die protofilmischen Bewegungsstudien Étienne-Jules Mareys weisen den Film in *Holy Motors* zunächst als epistemisches Medium aus



Abb. 2: Das Kino hingegen zielt auf die Imaginationen und Träume eines Publikums, das während der Vorführung in einen schlafähnlichen Zustand fällt

der Imagination, an dem einem in Bewegungslosigkeit verharrenden Publikum technisch produzierte mentale Bilder implantiert werden.

Kamera und Projektor, die beiden medientechnischen ‚Motoren‘ des Kinos, erscheinen bei Carax so als diametral entgegengesetzte Maschinen: Fungiert die Kamera als technische Prothese der Wahrnehmung, die die Außenwelt in neuer, genauerer Weise sichtbar zu machen ermöglicht, zielen der Projektor und die räumliche Disposition des Kinos auf die Zurichtung des Subjekts. Die Verschmelzung beider Techniken befördert eine „Ununterscheidbarkeit von innerer Vorstellung und äußerer Wahrnehmung“, die den „Realitätseffekt des kinematographischen Bildes“ für „den spezifischen Modus des Traumbildes“ und die von ihm angebotene imaginative Wunscherfüllung dienstbar macht.⁵³ Kino, so scheint die wandelbare Figur des Monsieur Oscar vorzuführen, ermöglicht den Zuschauer/innen eine intensive, aber vorübergehende und folgenlose Teilnahme an fremden Lebensläufen, an Szenarien und Welten, die mit seiner eigenen interagieren und doch vollständig unterschiedlich von ihr sind.

Die digitalen Techniken, die bewirken, dass die Kameras und die Monitore nun überall sind, scheinen diese Verschränkung von Wirklichkeit und Imagination jedoch aus der begrenzten Heterotopie des Kinos befreit zu haben: Heute, so erklärt ein von Michel Piccoli gespielter Vorgesetzter, der mitten im Film auf einmal in der Limousine des Monsieur auftaucht, seien die Kameras unsichtbar und ubiquitär geworden, und die Menschen glaubten nicht mehr an das, was sie sähen. Sogar in Monsieur Oscars antiquiert wirkender Limousine finden sich digitale Kameras: Will der Schauspieler sehen, was auf der Straße vor sich geht, blickt er nicht aus dem Fenster, sondern auf einen Monitor, der ihm den Anblick der Stadt überträgt. Zwar zeigt der Monitor dabei weiterhin genaue und glaubhafte Bilder von Pariser Straßen, Stadtvierteln und Sehenswürdigkeiten, doch der Wirklichkeitseffekt dieser Bilder wird immer wieder auf ihre medientechnischen Bedingungen zurückverwiesen, wenn etwa Bildstörungen auftreten oder die Stadt auf einmal im Nachtsichtmodus zu sehen ist. Diese Wirklichkeit, so wird deutlich, existiert nicht außerhalb der Wahrnehmung von Medien, die zu ihr gehören und in ihr operieren.

Was geschieht mit dem Wissen des Films, so fragt *Holy Motors* also, wenn die Mechanismen der Bildproduktion selbst sich ändern, wenn, wie es einmal heißt, das Zeitalter der sichtbaren Maschinen zu Ende geht und von einer Welt digitaler, unsichtbarer Technologien ersetzt wird? Einer seiner Aufträge führt Monsieur Oscar in ein *Motion-Capture-Studio*, in dem er, eingekleidet in einen mit Sensoren bedeckten Bodysuit, zunächst einige artistische Kampfmanöver auszuführen hat, bevor er eine erotischen Sequenz mit einer in ähnlicher Montur auftretenden Partnerin spielt (Abb. 3). Auch die Darsteller der digitalen Spektakel treten nun als Probanden einer Bewegungsstudie auf, deren Aktionen ähnlich wie diejenigen in Mareys Experimenten aufgezeichnet und verdatet werden. Die Übersetzung in die fiktionalen Welten des Kinos geschieht nun allerdings schon im Prozess der Aufnahme: Ein Computer überträgt die Bewegungen unmittelbar in eine virtuelle Realität, in welcher der Monsieur und seine Partnerin auch in völlig anderer Gestalt, etwa als Fabelwesen auftauchen können. Die Verbindung zwischen Referent und Bild wird auf diese Weise so gut wie gekappt, zumal deutlich wird, dass auch Monsieur Oscar hier nur noch teilweise von dem Schauspieler Denis Lavant verkörpert wird, da die waghalsige Kampfchoreografie sichtbar auf den Einsatz

53 KAPPELHOFF, Kino, S. 149. Die Kino-Reflexionen in *Holy Motors* besitzen so eine offenkundige Nähe zu entsprechenden Überlegungen der Apparatus-Theoretiker.



Abb. 3: Digitale Technik verändert das Verhältnis des Films zur Wirklichkeit und ermöglicht den Entwurf neuer Welten, die in *Holy Motors* erotisch besetzt sind

von Doubles und filmischen Tricks angewiesen ist. Auch der Blick in die Produktionsbedingungen des Films ist also nur eine Inszenierung.

Während seiner Arbeit stolpert Monsieur Oscar einmal und ruft auf diese Weise die Körperlichkeit, aber auch die Gefährdung des Schauspielers in Erinnerung, der auch in den virtuellen Welten des Computers noch eine – wenn auch kaum mehr sichtbare – Rolle spielt. Ebenso wie die sichtbaren Maschinen scheint er jedoch vom Verschwinden bedroht zu sein: Nicht mehr lange, und die Computer benötigen auch diese letzte Vorlage nicht mehr, um ihre Fantasiewelten zu entwerfen. Dass er müde wirke, wird dem Monsieur einmal gesagt, und dass viele sich wunderten, dass er überhaupt noch seinen Beruf ausübe. Der ganze Film wird so von einer Verlustangst grundiert, mit der zugleich nostalgisch eine vergangene Zeit heraufbeschworen wird, in der die Wahrheit der Bilder, die ‚echten‘ Schauspieler und die ‚ehrlichen‘, durchschaubaren Technologien noch unangefochten waren. Tatsächlich jedoch bedeutet die Digitalisierung, wie im Fortgang der Handlung deutlich wird, bei Carax nicht wirklich eine neue Epoche des Films; vielmehr erscheint sie in *Holy Motors* letztlich nur als weitere Aktualisierung eines genuin filmischen Potenzials, das in der immer neuen Konstruktion von realistischen wie phantastischen Lebenswirklichkeiten besteht und das durch die digitale Technik um weitere, durch die Erotisierung der Szene unmissverständlich als begehrenswert ausgestellte Optionen erweitert wird. So reiht sich die Episode im *Motion-Capture-Studio* in eine Reihe gleichberechtigter Aufträge ein, in denen jeweils eine allein durch die Imaginationskraft des Kinos entstandene Wirklichkeit in die Pariser Schauplätze Einzug hält. Der Diskurs über die Wahrheitsfähigkeit des filmischen Bildes wird so durch eine filmische Reflexion relativiert, die eher topologisch – über

die Anordnung von Szenen und Elementen – funktioniert und so auf die Fähigkeit des Films aufmerksam macht, Verhältnisbestimmungen wie diejenige zwischen Fiktion und Wirklichkeit selbst zu durchdenken.

Die unterschiedlichen Szenen und die damit verbundenen räumlichen Parcours, die Monsieur Oscar zu bewältigen hat, erfordern zunächst jeweils ein bestimmtes Handlungswissen, das die Beherrschung der Milieus und Situationen ermöglicht. Die Räume des Films erweisen sich somit als epistemische Räume oder ‚Agenturen‘, in denen Körper- als Denkbewegungen lesbar werden: Sie stellen Zusammenhänge her, ordnen Elemente an oder schaffen dynamische Ordnungen des Wissens, durch die so etwas wie Identitäten und wahre Aussagen überhaupt erst möglich werden. Diese Erfahrungsräume gehören dabei weder einer vorfilmischen, nur ‚abgebildeten‘ Realität an, noch sind sie rein fiktional. Vielmehr bilden sie eine Wirklichkeit aus, in der Schauplätze und Personen gar nicht mehr unbeeinflusst von ihrer kinematografischen Erfassung zu existieren scheinen, in der sich also ‚Wissen im Film‘ und ‚Wissen durch Film‘ stets unauflösbar vermischen. Alle Episoden spielen daher gleichzeitig in den unterschiedlichen Milieus und Stadtvierteln einer stets wiedererkennbaren, ‚realen‘ Großstadt Paris und in den ästhetisch und narrativ gestalteten Räumen des Genrekinos. So kämpft sich Monsieur Oscar im Verlauf der Handlung durch die Lebenswirklichkeiten armer und reicher, junger und alter, krimineller und gewöhnlicher Bewohner der Stadt und zugleich durch Melodram und Musical, Actionfilm und Mafiaepos, Monster- und Familienfilm, Musikclip und Science Fiction. Der enge Innenraum der Limousine wird zugleich zum Zuschauerraum, in welchem der Protagonist wie ein Fernseh- oder Kinozuschauer gebannt auf den Monitor starrt, während er isst, trinkt oder sich von seinen Aufträgen erholt. *Holy Motors* liefert auf diese Weise eine Art Archäologie des Kinos (und somit ein Wissen über Film), dessen Geschichte nicht chrono-, sondern topologisch, nicht (allein) in der Zeit, sondern (vor allem) im Raum angeordnet wird, und in der sich Referenzialität, Konstruktion und Reflexion stets aufs Neue miteinander verbinden.

Die zentrale Motivation nahezu aller Szenen findet sich dabei in einer Suche nach Wahrheit, nach dem Realen hinter der Inszenierung – eine Suche, die zugleich als eigentlicher Motor der kinematografischen Fiktion erscheint. Doch immer wieder zeigt sich auch, dass diese Wahrheit nicht objektiv zu erfassen ist, da die Wirklichkeit im Prozess ihrer filmischen Erfassung selbst von den Fantasien und Imaginationen des Kinos durchdrungen wird. Wenn etwa der Vater erkennen muss, dass seine Tochter nicht, wie diese ihm weiszumachen versucht, eine jener *Lolitas* ist, wie sie das französische Kino immer von Neuem hervorgebracht hat, so wird deutlich, dass Jugend und Adoleszenz selbst wesentlich vom Kino mitgeprägt, dass sie außerhalb kinematografischer Sinnmuster kaum noch zu erfassen sind. Eine andere Szene führt Monsieur Oscar in die Unterwelt, in der er auf unheimliche Weise als Ermordeter und als Mörder gleichzeitig auftritt – wobei der Mörder nach vollbrachter Tat zu allem Überfluss noch die Identität mit seinem Opfer tauscht, sodass am Ende zwei identische Männer aufeinander eingestochen haben, von denen sich nicht mehr sagen lässt, welcher eine Rolle spielt und welcher ‚er selbst‘ ist (Abb. 4). Erneut ermöglicht der Film hier die Teilnahme an einer Lebenswirklichkeit, die zugleich als filmische Fiktion vorgeführt wird, findet der



Abb. 4: Identität ist im Film stets Maskerade. So lässt sich in dieser Szene nicht mehr deutlich unterscheiden, welcher der beiden Männer verkleidet ist und welcher nicht

sterbende Monsieur Oscar doch unmittelbar zu neuer Gesundheit, sobald er sich wieder in den sicheren Raum der Limousine begibt.

Auch Momente des Todes oder der Liebe, in denen die Menschen scheinbar ihre Masken fallen lassen und ihre innersten Wahrheiten offenbaren, erweisen sich zuverlässig als filmische Inszenierungen. So steht der alte Mann, der, von seiner Tochter betrauert, friedlich im Bett verschieden ist, nach einiger Zeit als Monsieur Oscar wieder auf, da der nächste Termin drängt. Und wenn derselbe Monsieur Oscar gegen Ende des Films auf eine verflossene Liebe trifft, die wie er selbst in einer Stretch-Limousine von Rolle zu Rolle gefahren wird, und es für einen Moment so scheinen mag, als fände nun endlich eine Begegnung ‚echter‘ Menschen statt, dann schlägt die Szene im nächsten Augenblick in ein Musical um: Die Frau, gespielt von Kylie Minogue, beginnt zu singen, wobei sie durch das verlassene Warenhaus ‚La Samaritaine‘ tanzt, in dem die Trümmer vergangenen Glanzes herumliegen – ein nostalgischer Ort, der ganz von Sehnsucht durchdrungen zu sein scheint und doch selbst wieder nur Kulisse dieser Sehnsucht ist. Auf diese Weise entwirft und bebildert das Kino bei Carax immer von neuem Szenarien und Erzählungen der Demaskierung, der Selbstfindung, der Offenbarung, die jedoch immer wieder neue Masken, neue Inszenierungen dessen erzeugen, was sie freizulegen vorgeben. Das Wissen des Films resultiert so aus einer regelrechten *différance* der Bilder: Diese beziehen sich immer nur scheinbar auf außerfilmische Wirklichkeit; vielmehr gewinnen sie ihren Sinn letztlich durch ihr Verhältnis zu anderen Filmen und Filmbildern, durch die beständige Reproduktion und Variation filmischer Weltentwürfe.



Abb. 5: Der Film verweist nicht auf die Wirklichkeit, sondern auf andere Filme: Am Ende trägt Edith Scob erneut die Maske aus Georges Franjus Klassiker *Augen ohne Gesicht*

Diese Dialektik von Maskierung und Demaskierung, Referenzialität und Konstruktion, Wissen im Film und Wissen durch Film verdichtet sich in der letzten Sequenz zu einem selbstreflexiven, allegorischen Bild. Monsieur Oscar ist bereits zu seiner Schimpansenfamilie ‚heimgekehrt‘, und seine Limousine wird nun – mit vielen anderen – in einer großen Garage geparkt, die den Namen ‚Holy Motors‘ trägt. Bevor die Autos mit sich allein bleiben und, unbeobachtet von den Menschen, wie Kinder in einem Schlafsaal ein heimliches nächtliches Gespräch zu führen beginnen, verlässt die Chauffeurin des Protagonisten – eine freundliche alte Dame, die im Verlauf des Films als seine einzige Freundin vorgestellt wird – als letzte das Gebäude. Gespielt wird sie von Edith Scob, bekannt aus Georges Franjus 1960 gedrehtem Horror-Klassiker *Les Yeux Sans Visage*, der von dem Raub eines Gesichts und von der Unheimlichkeit erzählt, die in dem Wissen liegt, dass jedes Ich von einem Bild, einer äußeren Wahrnehmung abhängt. Nachdem sie den Motor ausgeschaltet hat, greift sie zum Telefon, um einer unbekanntenen Person am anderen Ende der Leitung zu verkünden, dass sie nun nach Hause gehe – in eine Welt außerhalb des Films, so ließe sich vermuten. Daraufhin jedoch entledigt sie sich nicht ihrer Dienstkleidung, wird nicht der Mensch, der sie eigentlich, jenseits ihrer Rolle, im ‚wahren‘ Leben sein müsste. Vielmehr setzt sie eben jene Maske auf, die Edith Scob schon in Franjus Horrorklassiker trug (Abb. 5). So findet sie, ein lebendiges Filmzitat, am Ende zu jener Nicht-Identität zurück, in der seit jeher die Identität des Kinos liegt. Das Versprechen einer Wahrheit der Bilder und die autopoietische Selbstreferenz des Films erzeugen bei Carax auf diese Weise eine dialektische Dynamik, die vielleicht als der eigentliche, der epistemische Motor des Kinos zu bezeichnen wäre, welcher die Frage nach dem filmischen Wissen beständig offen hält.

Abbildungen

Abb. 1–5: *Holy Motors* Screenshot von DVD (Indigo DVD 2013).

Medien

Filme

CARAX, LEOS: *Holy Motors*, F 2012.
FRANJU, GEORGES: *Les Yeux Sans Visage*, F 1960.

Literatur

- BALÁZS, BÉLA: *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*, Frankfurt am Main 2001.
- BAUDRY, JEAN-LOUIS: Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks, in: *Psyche* 11/48 (1994), S. 1047–1074.
- BIES, MICHAEL/GAMPER, MICHAEL (Hgg.): *Literatur und Nicht-Wissen. Historische Konstellationen 1730–1930*, Zürich 2012.
- BUSCHE, HUBERTUS: Wissensräume. Ein systematischer Versuch, in: KAREN JOISTEN (Hg.): *Räume des Wissens. Grundpositionen in der Geschichte der Philosophie*, Bielefeld 2010, S. 17–30.
- BUTLER, JUDITH: *Raster des Krieges. Warum wir nicht jedes Leid beklagen*, New York/Frankfurt am Main 2010.
- ELSAESSER, THOMAS: Ein halbes Jahrhundert im Zeichen Bazins, in: *Montage/AV* 1/18 (2009), S. 11–31.
- ELSAESSER, THOMAS: *Filmgeschichte und frühes Kino. Archäologie eines Medienwandels*, München 2002.
- ENGELL, LORENZ: Affinität als technisches und epistemisches Vermögen des Films, in: CARL FRIEDRICH GETHMANN (Hg.): *Lebenswelt und Wissenschaft. Deutsches Jahrbuch Philosophie* 2, Hamburg 2011, S. 645–656.
- ENGELL, LORENZ: Kinematographische Agenturen oder: Wie Kontexte Bilder und Bilder Kontexte erzeugen, in: ANTON HÜGLI/CURZIO CHIESA (Hgg.): *Philosophie des Bildes*, Basel 2010 (= *Studia Philosophica* 69/2010), S. 175–192.
- FAHLE, OLIVER: Das Material des Films, in: GUDRUN SOMMER u.a. (Hgg.): *Orte filmischen Wissens. Filmkultur und Filmvermittlung im Zeitalter digitaler Netzwerke*, Marburg 2011, S. 293–306.
- FAHLE, OLIVER: Das Außen. Ein mediales Konzept der Moderne, in: DIRK NAGUSCHEWSKI/SABINE SCHRADER (Hgg.): *Kontakte, Konvergenzen, Konkurrenzen. Film und Literatur in Frankreich nach 1945*, Marburg 2009, S. 49–60.
- FRAHM, LAURA: *Jenseits des Raums. Zur filmischen Topologie des Urbanen*, Bielefeld 2010.
- FOUCAULT, MICHEL: *Die Ordnung des Diskurses*, Frankfurt am Main 2007.
- FOUCAULT, MICHEL: Andere Räume, in: KARLHEINZ BARCK u.a. (Hgg.): *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, Leipzig 1992, S. 34–46.
- GEISENHANSLÜKE, ACHIM/OVERTHUN, RASMUS: Einleitung. David Lynchs Kino der Blinden, in: DIES. (Hgg.): *Kino der Blinden. Figurationen des Nichtwissens bei David Lynch*, Bielefeld 2012, S. 7–20.

- GÜNZEL, STEPHAN: Spatial turn – topographical turn – topological turn. Über die Unterschiede zwischen Raumparadigmen, in: JÖRG DÖRING/TRISTAN THIELMANN (Hgg.): *Spatial Turn. Das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften*, Bielefeld 2009, S. 219–237.
- HAGENER, MALTE: Wo ist Film (heute)? Film/Kino im Zeitalter der Medienimmanenz, in: GUDRUN SOMMER u.a. (Hgg.): *Orte filmischen Wissens. Filmkultur und Filmvermittlung im Zeitalter digitaler Netzwerke*, Marburg 2011, S. 43–57.
- HEDIGER, VINZENZ: Illusion und Indexikalität. Filmische Illusion im Zeitalter der postphotographischen Fotografie, in: *Deutsche Zeitschrift für Philosophie* 51/1 (2006), S. 100–110.
- HESSLER, MARTINA/MERSCH, DIETER: Bildlogik oder Was heißt visuelles Denken? In: DIES. (Hgg.): *Logik des Bildlichen. Zur Kritik der ikonischen Vernunft*, Bielefeld 2009, S. 8–62.
- HÖRISCH, JOCHEN: *Das Wissen der Literatur*, München 2007.
- HOLL, UTE: Türen, Lektüren und das Wissen des Films. Zur Verschwörung der Medien in Sidney Pollacks *Three Days of the Condor*, in: MARKUS KRAUSE u.a. (Hgg.): *The Parallax View. Zur Mediologie der Verschwörung*, München 2011, S. 235–251.
- HOLL, UTE: „Man erinnert sich nicht, man schreibt das Gedächtnis um!“ Modelle und Montagen filmischer Bildatlanten, in: SABINE FLACH u.a. (Hgg.): *Der Bildatlas im Wandel der Künste und Medien*, München 2005, S. 251–270.
- JAMESON, FREDERIC: *The Geopolitical Aesthetic. Cinema and Space in the World System*, Bloomington/London 1992.
- JOISTEN, KAREN (Hg.): *Räume des Wissens. Grundpositionen in der Geschichte der Philosophie*, Bielefeld 2010.
- KAPPELHOFF, HERMANN: Kino und Psychoanalyse, in: JÜRGEN FELIX (Hg.): *Moderne Film Theorie*, Mainz 2003, S. 130–167.
- KLAUSNITZER, RALF: *Literatur und Wissen. Zugänge, Modelle, Analysen*, Berlin/New York 2008.
- MEIN, GEORG/SIEBURG, HEINZ (Hgg.): *Medien des Wissens. Interdisziplinäre Aspekte von Medialität*, Bielefeld 2011.
- MÜLLER, DORIT/SCHOLZ, SEBASTIAN: Raum, Wissen, Medien. Anmerkungen zu einem Zusammenhang, in: DIES. (Hgg.): *Raum Wissen Medien. Zur raumtheoretischen Reformulierung des Medienbegriffs*, Bielefeld 2012, S. 9–36.
- OTTEN, WILLEM JAN: *Das Museum des Lichts*, Salzburg/Wien 1999.
- PARR, ROLF/THIELE, MATTHIAS: Foucault in den Medienwissenschaften, in: CLEMENS KAMMLER/ROLF PARR (Hgg.): *Foucault in den Kulturwissenschaften. Eine Bestandsaufnahme*, Heidelberg 2007, S. 83–112.
- PETHES, NICOLAS: Poetik/Wissen. Konzeptionen eines problematischen Transfers, in: GABRIELE BRANDSTETTER/GERHARD NEUMANN (Hgg.): *Romantische Wissenspoetik. Die Künste und die Wissenschaften um 1800*, Würzburg 2004, S. 341–372.
- PICHLER, WOLFRAM: Topologische Konfigurationen des Denkens und der Kunst, in: DERS./RALPH UBL (Hgg.): *Topologie. Falten, Knoten, Netze, Stülpungen in Kunst und Theorie*, Wien 2009, S. 13–66.
- PLUMPE, GERHARD/WERBER, NIELS (Hgg.): *Beobachtungen der Literatur. Aspekte einer polykontextualen Literaturwissenschaft*, Opladen 1995.
- REICHERT, RAMÓN: *Im Kino der Humanwissenschaften. Studien zur Medialisierung wissenschaftlichen Wissens*, Bielefeld 2007.
- RHEINBERGER, HANS-JÖRG u.a. (Hgg.): *Räume des Wissens. Repräsentation, Codierung, Spur*, Berlin 1997.

- RICGEUR, PAUL: *Zeit und Erzählung*, Band 1: *Zeit und historische Erzählung*, München 1988.
- RIES, MARC: *Zur Topologie des Kinos – und darüber hinaus*, in: STEPHAN GÜNZEL (Hg.): *Topologie. Zur Raumbeschreibung in den Kultur- und Medienwissenschaften*, Bielefeld 2007, S. 297–308.
- SCHMIDT-BIGGEMANN, WILHELM: *Welches Wissen? Vier aristotelische Meditationen*, in: *Scientia Poetica* 15 (2011), S. 300–330.
- SCHNEIDER, IRMELA: *Zur Archäologie der Mediennutzung. Zum Zusammenhang von Wissen, Macht und Medien*, in: BARBARA BECKER/JOSEF WEHNER (Hgg.): *Kulturindustrie reviewed. Ansätze zur kritischen Reflexion der Mediengesellschaft*, Bielefeld 2006, S. 83–100.
- SCHWEINITZ, JÖRG/TRÖHLER, MARGRIT: *Filmwissenschaft – eine Disziplin in Kontinuität und fortgesetztem Wandel*, in: *Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 52 (2011), S. 14–21.
- SOMMER, GUDRUN u.a.: *Einleitung. Filmisches Wissen, die Frage des Ortes und das Pensum der Bildung*, in: DIES. (Hgg.): *Orte filmischen Wissens. Filmkultur und Filmvermittlung im Zeitalter digitaler Netzwerke*, Marburg 2011.
- STERN, FRANK u.a. (Hgg.): *Filmische Gedächtnisse. Geschichte – Archiv – Riss*, Wien 2007.
- STOEHR, KEVIN L.: *Introduction: Integrating Images and Ideas*, in: DERS. (Hg.): *Film and Knowledge. Essays on the Integration of Images and Ideas*, Jefferson, N.C. 2002, S. 1–16.
- VOGL, JOSEPH: *Einleitung*, in: DERS. (Hg.): *Poetologien des Wissens um 1800*, München 1999, S. 7–16.
- VOGL, JOSEPH: *Formationen des Wissens. Zur Einführung*, in: CLAUS PIAS u.a. (Hgg.): *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*, Stuttgart 1999, S. 485–488.