

Joachim Paech

Le Nouveau Vague oder Unschärfe als intermediale Figur

(gedruckt in: Joachim Paech, Jens Schroeter (Hg.): *Intermedialität, analog/digital. Theorien, Methoden, Analysen*. München (Fink) 2008, S.345-360)

Wahrnehmung und Darstellung von Unschärfe setzen voraus, dass es bestimmte Normen des richtigen Sehens und des richtigen Abbildens gibt. Die Toleranz, innerhalb derer normal oder richtig gesehen wird, kann relativ groß sein, bis Korrekturen (an den Augen durch eine Brille z.B.) notwendig werden. Und ob eine Abbildung ‚richtig‘ ist, hängt von vielen Faktoren des Themas, des Stils, des Geschmacks und sicherlich auch der institutionalisierten Tradition ab. Der Gegenbegriff zur Unschärfe des Sehens und des Abbildens sind also nicht der scharfe Blick oder die Schärfe und Genauigkeit der Zeichnung in einem Bild, sondern die jeweils normale oder richtige Wahrnehmung und Abbildung, wobei die Normen des richtigen Sehens in adäquaten Abbildungen anschaulich werden, wo auch deren Verletzung sichtbar gemacht werden kann. Unschärfe ist dann grundsätzlich eine Störung des richtigen Sehens, die auch dann noch als Störung oder Abweichung empfunden wird, wenn sie thematisch oder stilistisch gerechtfertigt ist, es sei denn, sie folgt einer anderen Norm und erscheint daher in einer Abbildung ‚normal‘ während eine deutliche oder eben ‚schärfere‘ Zeichnung übertrieben und als Abweichung empfunden und abgelehnt wird.

Eine Geschichte der abgebildeten Unschärfe¹ zwischen Renaissance und Romantik etwa hätte Veränderungen in der Codierung des Sehens zu berücksichtigen, die ganz entscheidend durch die Entwicklung der Optik und Wahrnehmungsphysiologie bedingt sind und eine Geschichte der Konstruktion des ‚richtigen Sehens‘ in den Bildern einschließt, die dieses Sehen abbilden. So hat die mathematische Perspektivkonstruktion des dreidimensionalen Raumes in der zweidimensionalen Fläche auch die Geometrie des Sehens in der Renaissance definiert. Diese Norm des richtigen Sehens hat die Wahrnehmung und Darstellung des Raumes in Abbildungen organisiert, die nicht nur gut oder schlecht, sondern auch richtig oder falsch sein konnten. Zu Störungen kam es bei Einbrüchen der Zeit in Form von Bewegung in diese primär räumliche Organisation. Seinen Blick auf das Strömungsverhalten des Wassers hat Leonardo am Ende des 15.Jahrhunderts insofern ‚richtig‘ wiedergegeben, als er die wahrgenommene Bewegung wie eine unregelmäßige geometrische Figur räumlich dargestellt

¹ Vgl. Ullrich, Wolfgang: *Die Geschichte der Unschärfe*, Berlin 2002; Wellmann, Marc: *Die Entdeckung der Unschärfe in Optik und Malerei. Zum Verhältnis von Kunst und Wissenschaft zwischen dem 15. und 19.Jahrhundert*, Frankfurt/M. u.a. 2005.

hat, nicht zuletzt, um sie in ihrer diagrammatischen Wiedergabe messen zu können.² Die verräumlichte Zeit der Bewegung figuriert in einer Verbindung von Sichtbarkeit und Wissen, die sich in klaren, deutlichen Konturen äußert. Das *Sfumato* der figurativen Tafelmalerei Leonardos hat es dagegen mit etwas anderem zu tun. Durch das Weichzeichnen der Konturen hat die Malerei ein mediales Verfahren favorisiert, das den dargestellten Körper in die malerische Darstellung des (Bild-)Raumes integriert hat und zwar als ‚Malerei‘ in Konkurrenz des Paragone zur Skulptur im dreidimensionalen Raum. Das *Sfumato* ist daher medienreferentiell als Rekurs der selbstbewussten Malerei auf sich selbst von Bedeutung und spielt als Unschärfe für die Prinzipien der Wahrnehmung und ihrer Darstellung keine besondere Rolle.

Im ersten Drittel des 19. Jahrhunderts wird die Norm des richtigen Sehens technisch-apparativ definiert und in ihrer fotografischen Wiedergabe erneut festgelegt³. Die apparative Anordnung des Blicks setzt in ihrer fotografischen Technik die Geometrie des Sehens aus der Renaissance fort: Die richtige Abbildung folgt Regeln der Optik (Focus), Mechanik (Verschluss) und Fotochemie (Lichtempfindlichkeit des Trägermaterials) und deren richtiger Anwendung. Und sogar als die Fotografie technisch noch nicht in der Lage war, ihren eigenen Ansprüchen gerecht zu werden, weil Optik, Mechanik und Fotochemie noch nicht ausreichend entwickelt waren, war die Norm richtiger Abbildung durch die Technik der Lithographie bereits vorgegeben, der die Fotografie anfangs eher entsprechen musste als einer Naturtreue, die erst der fotografische Blick inszeniert hat.⁴ Unschärfe begleitet daher von Anfang an die Fotografie als technisch-apparativer Mangel der Abbildung, der durch die technische Verbesserung der Optik und des mechanischen Verschlusses sowie der Lichtempfindlichkeit des Trägermaterials und durch die trainierte praktische Handhabung des Apparates behoben werden kann. In die nunmehr technisch ‚richtige‘ Abbildung des Raumes interveniert fotografisch von vornherein die Zeit als Bewegung auf dreifache Weise: Verschlussgeschwindigkeit und entsprechend die Dauer der Belichtung dienen noch einmal (wie in allen diagrammatischen Verfahren) der Verräumlichung der Zeit. Je schneller die mechanische Bewegung des Verschlusses, desto deutlicher der abgebildete Raum, von dem nur noch ein Zeitschnitt zurückgeblieben ist, während die Bewegung zur Pose erstarrt erscheint. Verändert sich dagegen die Relation dargestellter (Objekt-) zur fotografisch

² Vgl. Gombrich, Ernst W.: „Leonardo da Vincis Forschungsmethode der Analyse und Permutation. Die Formen der Bewegung von Wasser und Luft“, in ders.: *Die Entdeckung des Sichtbaren. Zur Kunst der Renaissance III*, Stuttgart 1983, S.55-76.

³ Schiff, Richard: : “Phototropism (Figuring the Proper)”, in: *Studies in the History of Art*, Vol 20, Washington 1989.

⁴ Vgl. Plumpe, Gerhard: *Der tote Blick. Zum Diskurs der Photographie in der Zeit des Realismus*, München 1990.

darstellenden apparativen Bewegung, dann kommt es zu einem ganz neuen, technisch-apparativ induzierten ‚Bild‘ der Bewegungsunschärfe durch eine Figur der Unschärfe oder unscharfe Figur der Zeit innerhalb einer ‚richtigen‘ Abbildung des Raumes. Unschärfe ist jetzt eine besondere Figur innerhalb einer ansonsten scharfen, korrekten fotografischen Darstellung, die ihrerseits thematisch oder stilistisch gewollt und technisch induziert, aber auch einfach ein Fehler sein kann.



Fotografie von Eugène Atget

Die hier abgebildete Fotografie hat Eugène Atget gegen Ende des 19. Jahrhunderts in den Straßen von Paris gemacht. Die Bewegungsunschärfe einer menschlichen Figur, die als Spur im Bild nur noch auf deren Abwesenheit hindeutet, ist nicht mehr durch einen mangelhaften technischen Standard der zeitgenössischen Fotografie motiviert. Atget hatte das Projekt, die Pariser Straßen möglichst menschenleer zu fotografieren, als fotografierten Raum zu archivieren, weshalb der Einbruch der Zeit durch die Bewegung von ihm durchaus als Störung vermieden werden sollte. Langsamer Verschluss und kleine Blende haben für eine ‚richtige‘ Abbildung des Raumes gesorgt, sie zeigen alles, was der Fall ist und die menschliche Bewegung als Unfall der Fotografie und Spur und deren medienreferentielle Figur. Hier können wiederum viele Überlegungen zur okkultistischen Geisterfotografie anschließen, in der die mediale Figur der Unschärfe zur fotografierten unscharfen Figur der Emanation eines menschlichen ‚Mediums‘ umgedeutet wurde. Auch okkultistisch ist Unschärfe ein Code für die ‚richtige‘ Darstellung mentaler Figurationen durch ein ‚Medium‘ und in diesem Sinne ‚mediale Figur‘. In Atgets Fotografie ist die Bewegungsunschärfe eine ‚mediale Figur‘, weil sie in jedem Fall, ob als gewollte oder ungewollte Unschärfe, auf ihren medialen Ursprung zurückverweist, d.h. in ihr figuriert das Medium selbst in seinen technisch-apparativen Möglichkeiten oder Mängeln.

Als die Fotografie den Zeitgenossen bereits eine Wirklichkeit darstellte, die sie so präzise noch nie gesehen zu haben glaubten, verlegte sich die romantische Malerei auf weichgezeichnete Landschaften als Ausdruck seelischer Befindlichkeiten und reagierte damit

auf die mediale Eigenschaft der Fotografie, klar und deutlich abzubilden. In dieser Konfrontation zwischen Malerei und Fotografie hat wiederum eine Art Paragone oder Kampf um die vorausgesetzte Norm des richtigen Sehens stattgefunden, d.h. dem technisch-apparativen Bemühen um eine (über-)scharfe Wirklichkeitsabbildung hält die Malerei einen pastosen Piktoralismus entgegen, den sie wahrnehmungs/psychologisch begründet. Der technischen Sicht der Wirklichkeit in ihren fotografischen Abbildern antwortet die Malerei mit ihren Bildern des menschlichen Sehens. Der ‚richtigen‘ Abbildung von Bewegung in fotografischen Zeitschnitten zum Beispiel (bei Muybridge und Marey) wurde von der Seite der Malerei entgegengehalten, dass sie im Sinne der Wahrnehmung ‚falsch‘, weil für das menschliche Auge unsichtbar sei. Wenn allerdings mit den Mitteln der Malerei jene Bewegung dargestellt werden sollte, zu der sie sich im Zusammenhang mit der Industrialisierung der Verkehrsmittel zunehmend herausgefordert fühlte, dann bediente sie sich desselben Codes für die Bewegung als (Zeit-)Figur im bewegungslosen Bild-Raum, den die Fotografie als technisch induzierte Figur für Bewegung vorgegeben hatte, der Unschärfe. Die ‚mediale Figur‘ der Unschärfe in der Fotografie wird in der Malerei auf ihren bloßen Code reduziert, der als ‚Zeichen für Bewegung‘ in einem anderen Medium (der Malerei) wiederholt werden kann. Die Figur der Bewegungsunschärfe ist also weder ein Effekt menschlicher Wahrnehmung, der realistisch wiedergegeben wird, noch ein genuin malerisches Verfahren, sondern als ‚mediale Figur‘ ein Produkt des ‚Dispositivs Fotografie‘ (der Fotografie als technisch-apparativer Anordnung), mit dem sich spezifische mediale Eigenschaften verbinden, die, einmal zum Abbildungscode avanciert, auch unabhängig von ihrem medialen Ausgangspunkt als Formen wiederholt werden können. In der Fotografie wird die Zeit ihrer apparativen Bewegung im Kameraverschluss (Zeit der apparativen Darstellung) umcodiert in die Unschärfe als Figur für die dargestellte Zeit und so von der Malerei (etwa bei Turner, dann bei den impressionistischen Bewegungsstudien) ‚zitiert‘.

Die Unschärfe fügt der fotografischen Abbildung etwas hinzu, was sie anders nicht darstellen kann, nämlich Bewegung als eine Figur, die zudem codiert ist als die (ontologisch-referentiell) ‚richtige‘ Wiedergabe von Bewegung in einer bewegungslosen Abbildung. Ihr Verfahren ist doppelt. Entweder zeigt die Fotografie das bewegte Objekt bei starrer Kamera unscharf (in deutlicher Abbildung des Raumes) oder umgekehrt wird z.B. die unbewegte Landschaft unscharf bei ‚scharf‘ abgebildetem Objekt der Bewegung wiedergegeben, wenn sich die Kamera mit dem Objekt mitbewegt. Das heißt, der Fotograf muss sich entscheiden, ob er bei einem Autorennen die Geschwindigkeit des Rennwagens durch dessen Unschärfe symbolisieren oder Auto und Fahrer deutlich vor einer verrissenen Landschaft zeigen möchte,

die durch ihre Unschärfe auf die Geschwindigkeit des Autos verweist. Unschärfe ist ein relationaler Code für Bewegung, der sich in der unbewegten fotografischen Abbildung auf zwei Ebenen, der bewegten Figur und der Bewegung als deren Figuration formuliert. Technisch ist Unschärfe nach wie vor eine Störung, ein Mangel oder Fehler fotografischer Praxis, es sei denn, sie wird intentional als reflexive Wiederholung des Mediums der Fotografie als Form in die fotografische Abbildung integriert und zum Beispiel als stilistische Figur eingesetzt (und so auch von der Malerei ‚zitiert‘).

Als relationaler Code oder Figur des Verhältnisses von deutlich/undeutlich, scharf/unscharf etc. kann Unschärfe in der Beziehung zwischen Fotografie und Malerei ganz unterschiedlich figurieren. Während das Malerische in der Fotografie durch Weichzeichnung im Reproduktionsprozess bei Abzügen im ‚künstlerischen positiv werden des nur technischen Negativs‘ entsteht und stilistisch den Piktoralismus begründet, ist Unschärfe ein Effekt der Fotografie auf die Malerei und zwar in erster Linie für die unbewegte Figur von Bewegung.

Die Malerei des ausgehenden 19. Jahrhunderts hat auf die sozioökonomische und kulturelle Dynamik des Zeitalters mit der Verzeitlichung ihrer malerisch dargestellten Räume durch die Thematik, das Sujet von Bewegung reagiert, das narrativ, formal oder auch ‚medial‘ realisiert werden konnte. Narrativ stößt die Bewegung in der Malerei gelegentlich an ihre Grenzen im Bildrahmen, z.B. in den decadierten Figuren bei Degas⁵, die gelegentlich aus dem Rahmen zu fallen drohen, formal ist sie Thema vor allem im Multiperspektivismus von Futurismus und Kubismus. Und es ist die ‚mediale Bewegung‘ selbst, die schließlich zur Grenzüberschreitung der Malerei zum Bewegungsbild im fotografischen Medium Film (bei Hans Richter, Walter Ruttmann, Fernand Léger etc.) führt.

Die historische Intermedialität von Malerei und Fotografie beruht grundsätzlich auf dem Austausch ihrer jeweiligen medien-definierten Formen, wenn die Fotografie ‚malerisch‘ oder ‚piktoral‘ und die Malerei ‚fotografisch‘ wird. Auf diese Weise werden bestimmte Eigenschaften des einen Mediums als Formen in dem anderen Medium ‚formuliert‘. Auch die Bewegungsunschärfe verdankt sich, wie gesagt, medialer Eigenschaften der Fotografie, die als Formen ihres Mediums wiederholbar sind; darüber hinaus funktioniert die Unschärfe jedoch wie eine ‚Formel‘ für die bewegungslose Darstellung von Bewegung, eine in sich abgeschlossene Figur, die nicht nur zwischen den Medien vermittelt, sondern als diese Vermittlung selbst ‚figuriert‘. In diesem Sinne kann man von der Unschärfe als ‚intermedialer Figur‘ sprechen.

⁵ Vgl. Bonitzer Pascal: *Décadage. Peinture et Cinéma*, Paris 1985.

Als intermediale Figur vermag die Unschärfe Eigenschaften verschiedener Medien zusammenzufassen und zu formulieren. Das ist, meine ich, allerdings erst bei dem komplexen und von vornherein intermedialen Dispositiv ‚Kinematographie‘ der Fall. Kinematographie und nicht Film deshalb, weil die intermediale Figur der Unschärfe ein medialer Effekt nicht nur unmittelbar im Zusammenhang mit dem ‚Film‘ (*fait filmique*) ist, sondern verschiedene Produktionsebenen und die Projektion des Films (im Kino, Fernsehen etc.) berührt (*fait cinématographique*⁶). Zunächst einmal ändert sich mit dem Auftreten des Films und seinen neuen Möglichkeiten der Abbildung und Wiedergabe von Bewegung grundsätzlich die Bedeutung der Figur, die fotografisch Bewegung codiert hat. Die Bewegungsunschärfe der Fotografie löst sich in die Bewegungsdarstellung des Films restlos auf. Der Film wird die neue Norm des richtigen Sehens und Darstellens einer lebendigen, bewegten, dynamischen modernen Wirklichkeit werden. Der fotografisch abgebildete Raum wird grundsätzlich verzeitlicht. Der dokumentarische Film, der sich in die Fernsehprogramme hinein fortsetzt, bildet die Wirklichkeit ‚richtig‘ ab, wenn er sie mit tiefenscharfen Bewegungsbildern möglichst ungeschnitten wiedergibt. Die Illusion ihrer eigenen Wirklichkeit stellen auch die fiktionalen Filme mit denselben Mitteln her auf der Grundlage der klassisch-realistischen Erzählung (Zeit) in räumlicher Tiefe (Raum) mit der unsichtbaren Montage raumzeitlich fließender Bewegungsbilder. Das ist zurecht die *standard version*⁷ des kinematographischen Films genannt worden, alles andere sind thematisch oder stilistisch motivierte Abweichungen von einem Standard, der die (medial begründete) Ontologie des fotografischen Bildes mit der konventionalisierten Zeit realistischer Narration für seine Illusionsbilder kombiniert; ob diese nun dokumentarisch oder fiktional sind, entscheidet sich an anderer Stelle. Für Unschärfen wäre kein Platz und technisch keine Veranlassung mehr, wenn sie nicht als ‚intermediale Figur‘ wieder bestimmte Funktionen übernommen hätte. Sie funktioniert einmal ‚kinematographisch‘, also medien-referentiell auf die Fotografie bezogen, und ‚filmisch‘, indem sie thematisch-sujethafte Aspekte (mentale Aufmerksamkeitsstörungen z.B.) formuliert. Am Ende des kinematographischen Films wird mit der Digitalisierung die mediale fotografische Form der Unschärfe wiederum zum bloßen Code und zur medialen Figur eines nicht mehr fotografischen Films. Darüber hinaus referiert zunehmend Unschärfe im ‚Film‘ thematisch auf eine postmoderne Wirklichkeit, die selbst ‚Unschärfen‘ bereithält, die als

⁶ Diese theoriegeschichtliche Unterscheidung wurde zuerst im Rahmen der Pariser Filmologie in der Mitte des vorigen Jahrhunderts von Etienne Souriau getroffen und Anfang der 1960er Jahre von Christian Metz wiederholt, als die Trennung von Film (software) und Kino (hardware, Institution) offensichtlich wurde, weil derselbe Film (software) auch von anderen Medien (hardware, z.B. VHS, DVD) transportiert und dargestellt werden kann. Das Filmische ist nur bedingt mit dem Kinematographischen (z.B. der fotografischen Optik, Mechanik, Chemie) verbunden.

⁷ Vgl. Bordwell, David: *On the History of Film Style*, Cambridge/London 1997 (bes. S.27-35).

Modalitäten ihrer Erzählungen und Darstellungen im ‚Film‘ wiederkehren. Von dieser *nouveau vague*, die vielleicht gar nicht so neu ist, soll am Schluss die Rede sein.

Aus der Perspektive des kinematographischen Bewegungsbildes sind alle Unschärfen als Figuren für die Darstellung von Bewegung medienreferentielle Abweichungen von der Norm ihres realistischen Standards, die verrissene Kamera ebenso wie die unscharfe Fokussierung einer bewegten Figur im scharf dargestellten Raum, diese Unschärfen sind kinematographische Erweiterungen des fotografischen Mediums, seiner Möglichkeiten und Mängel. Die fotografische Medienreferenz der Unschärfe als Figur wird besonders deutlich in Unschärfe-Blenden, wenn über die optische Defokussierung und anschließende Refokussierung Sequenzen medial getrennt und zugleich narrativ verbunden werden⁸. Eine solche Figur ist z.B. als Code für den (mentalen) Vorgang des Erinnerns lesbar. Eine einzelne Fotografie hat in der Bewegungsunschärfe ontologisch ein Bild der Erinnerung durch die Anwesenheit (unscharfe Spur) der Abwesenheit von etwas Dagewesenem gegeben, während nun die Unschärfen-Blende das Erinnern selbst als Zeitraum des Übergangs von einer aktuellen in eine als Vergangenheit markierte Gegenwart einleitet. Die Unschärfen-Blende ist kein Bild des Erinnerten, sondern eine konventionalisierte Figur des Erinnerns als Vorgang, der zwei unterschiedliche Gegenwarten verbindet, eine Kopula gewissermaßen oder ein Satzzeichen in einer filmischen Syntagmatik.⁹ Diese (narrative, syntagmatische etc.) Figur ist zwar technisch als Fokusverschiebung realisiert, aber nicht mehr medial, also fotografisch, sondern narrativ, z.B. psychologisch als Bewusstseinsveränderung motiviert. Als technisch-apparatives Verfahren behält die Unschärfen-Blende allerdings den Beigeschmack medialer Selbstreferenz, was ihr im Illusionskino den Boden entzogen hat. Sie kehrt zur Zeit im digitalen ‚Film‘ als Zitat der Form des kinematographischen (mechanischen, fotografischen) Mediums und das heißt als ‚intermediale Figur‘ zwischen Kinematographie und ‚neuen digitalen Medien‘ zurück.

Der (hier zunächst kinematographische) Film unterhält vielfältige intermediale Beziehungen zu anderen Medien und Künsten, die ebenfalls in der Unschärfe als intermedialer Figur zum Ausdruck kommen (können). In allen Stadien der Produktion und Rezeption des Films sind die Künste an diesem synthetischen Medium beteiligt, natürlich am Set vor der Kamera mit

⁸ Vgl. auch Schmid, Tereza: „Jenseits der Aufmerksamkeitslenkung. Narrative und ästhetische Wirkungsmöglichkeiten der Schärfenverlagerung“, in: Koebner, Thomas u.a. (Hrsg.): *Bildtheorie und Film*, München 2006, S.282-296. Wie der Untertitel andeutet, wird kein Bezug auf die Unschärfe als mediale Formulierung im Verfahren der Schärfenverlagerung genommen.

⁹ Christian Metz hat von *ponctuation filmique* oder filmischer Interpunktion gesprochen. (Metz, Christian: „Einige Gedanken zur Semiologie des Kinos“, in ders.: *Semiologie des Films*, München 1972, S.150).

der Architektur, der Malerei, der Literatur, dem Schauspiel oder in der Postproduktion wieder mit der Malerei und der Musik; und während der Rezeption mit dem Kino als Film-Theater, der Leinwand der Malerei für die Projektion, der Stummfilm-Musik und der Bühnenshow, die noch bis in die 1930er Jahre die Filmvorführung begleitet hat. Der Einsatz der Künste unterscheidet sich je nachdem, an welcher Stelle der Entstehung des Films als synthetisches Produkt und Ereignis seiner Rezeption sie jeweils ihre Rolle spielen, wie sehr sie in den filmischen Prozess des bewegten Illusionsbildes integriert sind oder additiv noch als eigenständige Medien unterschieden werden können. Dabei kann der Schwerpunkt der Synthese auf der Seite des Films liegen, wenn alle Künste dem illusionistischen Gesamteffekt ‚Film‘ untergeordnet sind, oder er liegt auf der Seite der Künste, wenn der Film mehr oder weniger Trägermedium für in der Regel avantgardistische Expositionen von ‚Malerei in Bewegung‘ oder musikalischen Rhythmus zum Beispiel ist. Der Film bietet also von vornherein eine ganz andere Voraussetzung für intermediale Prozesse und deren Beschreibung¹⁰ als das bei den einzelnen Künsten (des Paragone) und auch bei der Fotografie der Fall ist. Noch bevor das Universalmedium Computer diese medialen Differenzen wegdigitalisiert (um sie als deren Formen oder intermediale Figuren algorithmisch zu wiederholen), haben stilistisch bereits die Fotografie und schließlich auf medialer Ebene der Film und die analogen Medien Fernsehen und Video damit begonnen, die Grenzen zwischen den Künsten einzureißen. Diese Grenzen werden seitdem durch Figuren ihrer intermedialen Beziehungen besetzt, unter denen die Unschärfe eine wichtige Rolle spielt.

Unschärfe wird zur Metapher für die Auflösung (Entropie¹¹) von Ordnungen der ästhetischen Moderne und für das Problem der ästhetischen Grenzüberschreitung in der bildenden Kunst (Imdahl¹²), bzw. für die zunehmende Verwischung der Grenzen zwischen den Künsten. Während Clement Greenberg für die Moderne auf der Binnendifferenz der Künste im Rahmen ihrer materialen Definitionen bestanden und dafür die mediale Selbstreferenz jeder künstlerischen Praxis gegen ihre Intermedialität betont hat¹³, war für Theodor W. Adorno unabweisbar, dass die „Grenzen zwischen den Kunstgattungen in einander[fließen], genauer:

¹⁰ Vgl. u.a. Paech, Joachim: „Intermedialität des Films“, in: Felix, Jürgen (Hrsg.): *Moderne Film Theorie*, Mainz 2002, S.287-316.

¹¹ Vgl. Paech, Joachim: „Figurationen ikonischer n...Tropie. Vom Erscheinen des Verschwindens im Film“, in: Schade, Sigrid, Tholen, Georg Christoph (Hrsg.): *Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien*, München, 1999, S.122-136. (ebenso in: Paech, Joachim: *Der Bewegung einer Linie folgen ... Schriften zum Film*, Berlin 2002, S.112-132).

¹² Imdahl, Max: „Vier Aspekte zum Problem der ästhetischen Grenzüberschreitung in der bildenden Kunst“, in: ders.: *Reflexion, Theorie, Methode. Gesammelte Schriften Band 3*, hrsg. von Gottfried Boehm, Frankfurt/M. 1996, 247-273.

¹³ Greenberg, Clement: „Modernistische Malerei“ (S.265-278) und „Intermedia“ (S.447-455), in: ders.: *Die Essenz der Moderne*, Dresden 1997.

ihre Demarkationslinien [sich] verfransen.“¹⁴ Adorno sieht anders als Greenberg in der Promiskuität der Künste (und Medien, ihrer Intermedialität) keinen Verfall der Künste und keine Auflösung der Kunst als Institution, sondern die für ihre Entwicklung notwendige Eigendynamik, mit der sich die Kunst in ihrem inhärenten Anderen selbst immer wieder reformuliert. Was Adorno ‚Verfransung‘ nennt gibt die Beobachtung wieder, dass sich zwischen den Künsten (und Medien) Prozesse abspielen, die selbst ästhetische Form gewinnen und außerästhetische Beziehungen herstellen und in denen auch die Unschärfe symptomatisch figuriert¹⁵.

Es sind in erster Linie die Avantgarden, die aus ihrem Selbstverständnis derartige Grenzen als Ort und Funktionen ihrer intermedialen Überschreitung formulieren, wo auch die Unschärfe intermedial figuriert. Aber nicht gemalte Filme (Walter Ruttmann, Hans Richter, Len Lye, Stan Brakhage) oder Filme, in denen die Musik den Rhythmus für die Montage vorgibt (etwa im *cinéma pur*) sollen hier diskutiert werden. Stattdessen soll die Funktion der Unschärfe als intermediale Figur im konventionellen, klassisch realistischen Standardfilm („Hollywood“-Film) beobachtet werden, wo sie von Anfang der Filmgeschichte an in dem besonderen Trick-Verfahren des *matte painting* wesentlich zu dessen Illusionsbild beigetragen hat. Der besondere Ort ihrer Intermedialität als Prozess oder Verfahren *zwischen* vorfilmischer (malerischer) und technisch-apparativer Konstruktion des Filmbildes bestärkt von vornherein ihren intermedialen Charakter. Die Paradoxie dieses Verfahrens der Unschärfe als Übergang zwischen Malerei und Film ist, dass es das ‚falsches‘ Bild intermedialer Mischung zum ‚richtigen‘ Illusionsbild des Films macht, indem es gerade durch die erfolgreiche Anwendung als Verfahren unsichtbar wird, weshalb von einer *invisible art* gesprochen wird. Was wir im Verfahren des *matte painting* beobachten können ist die Entstehung von filmischen *trompe l'oeil* zu denen die Malerei sich mit dem Film verbündet hat.

Idee und Verfahren sind alt, einfach und konsequent. Schon um Veränderungen zwischen zwei Zuständen mit der Laterna magica darzustellen, wurde vor eine Glasplatte eine andere geschoben, die nur die Veränderung gegenüber der ersten enthielt: Eine Berghütte bei schönem Wetter (1) wird von einem Gewitter mit dunklen Wolken und Blitzen heimgesucht (2). Damit nicht zwei verschiedene Berghütten, sondern dieselbe bei verschiedener Witterung sichtbar wird, wird nur das Wetter verändert, während die Hütte bleibt. Die Veränderung wird als Zeit-Figur von (1) nach (2) eingefügt. Georges Méliès hatte mit halbdurchsichtigen

¹⁴ Adorno, Theodor W.: „Die Kunst und die Künste“, in ders.: *Ohne Leitbild. Parva Aesthetica*, Frankfurt/M. 1970, S.168.

¹⁵ Vgl. Rebentisch, Juliane: *Ästhetik der Installation*, Frankfurt/M. 2003 („Intermedialität“ S. 82-146).

Glasplatten schon in seinem Zaubertheater Robert Houdin gearbeitet. Als er sich dem Film zuwandte, hat er sie nicht mehr für die diaphane Erscheinung eines Geistes zwischen Darsteller und Publikum, sondern zwischen Darsteller und Kamera positioniert. Von da an war das Masken- oder *matte*-Verfahren mit zusätzlichen Spiegeln, Modellen, Doppelbelichtungen für Doppelgänger etc. das wichtigste Trickverfahren in der Filmgeschichte bis heute¹⁶. Es hat sich ständig den veränderten technischen Möglichkeiten der Kinematographie angepasst, bis es heute elektronisch und digital für denselben Effekt technisch neu (z.B. als *blue screen*-Verfahren) definiert wurde. Einfach und (kinematographisch) konsequent ist das *matte*-Verfahren, weil es die *an sich* vor-filmisch dargestellte Szene an demselben Ort, der Kamera, synthetisch konstruiert, wo sie zur Szene *für* den Film wird, um schließlich zur filmischen Szene *an und für sich* zu werden. Der kinematographische Film ist noch kein Produkt aus der digitalen Retorte, noch benötigt er etwas, was vor der Kamera dagewesen sein muss, um mit der Kamera und in der Kamera dargestellt zu werden. Für den dokumentarischen Film bedeutet das ein Stück oder Ausschnitt mehr oder weniger zufällig sich ereignender Wirklichkeit, während der fiktionale Film mit einem drehplanmäßig hergestellten Ausschnitt jedes Universum jeder Zeit bedeuten kann. Aber auch dieser Ausschnitt muss dagewesen sein, damit er das Universum bedeuten kann. Für den Film INTOLERANCE (USA 1916) von D.W.Griffith, der die Intoleranz in vier Zeitaltern der Menschheit zum Thema hat, mussten ein urbanes Amerika der Gegenwart, eine Szene in Paris aus der Zeit der französischen Revolution, Straßen im Palästina zur Zeit des Lebens Jesu und der Palast Belzazars im antiken Babylon vor die Kamera gestellt werden. Ihr Bau hat zwei Jahre gedauert und (1916) fast eine halbe Million Dollar verschlungen. Die wunderbar wirklichen Bauten konnten den Misserfolg des Films und den Bankrott der Produktionsfirma Triangle nicht verhindern. Während der Dreharbeiten hat der damalige Spezialist für Filmtricks mit *matte*-Verfahren Norman Dawn dem Regisseur Griffith an Hand einer Skizze gezeigt, dass dieses Babylon ,um ein Vielfaches größer sein könnte mit Hilfe von *matte*-Einstellungen durch bemaltes Glas.'¹⁷ Es war Griffith' Kameramann Billy Bitzer, der ,diese Art von Fake' grundsätzlich ablehnte, mit denen die Bauten nicht nur wunderbar wirklich, sondern wirklich wunderbar geworden wären, das heißt wirklich ohne oder mit nur

¹⁶ Es heißt, dass der Amerikaner Norman Dawn in seinem Film MISSIONS OF CALIFORNIA 1907 erstmals ein *matte-painting*-Verfahren im heutigen Sinne angewandt hat. (Wulff, H.J. (Hrsg.): *Lexikon Film* (<http://de.groups.yahoo.com/group/Filmlexikon/>), bzw. Rother, Rainer (Hrsg.): *Sachlexikon Film*, Reinbek 1997, S.194-195.

¹⁷ Zit nach Cotta Vaz, Mark, Barron, Craig: *The Invisible Art. The Legends of Movie Matte Painting*. San Francisco 2004.

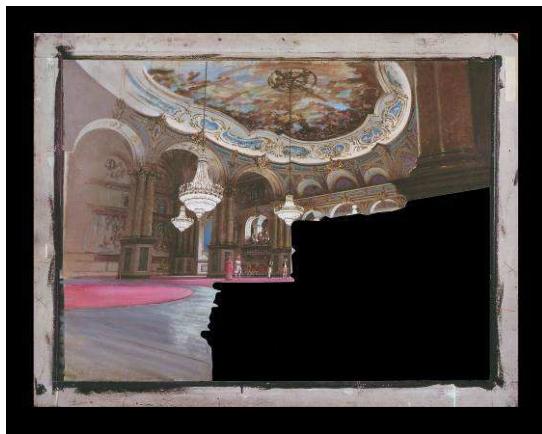
wenig materialer Realität.¹⁸ Die Idee ist einfach, dass etwas nicht unbedingt wirklich aus Stein, Holz und Farbe vor dem Film dagewesen sein muss, damit es im Film wie eine beliebige Wirklichkeit aussieht. Die konsequente Fortführung dieser Idee, die im dargestellten Effekt die ontologischen Voraussetzungen fotografischer Darstellung (nicht der Fotografie!) bereits negiert, ist jede Wirklichkeit aus dem Computer, die ausschließlich im technischen Medium entsteht, während das *matte painting*-Verfahren zwischen einer materiellen Wirklichkeit vor der Kamera und dem synthetischen Filmbild diese Reste vor-filmischer Wirklichkeit für ihr fotografisch-malerisches Verfahren noch voraussetzt.

Es handelt sich im Grunde um ein Montage-Verfahren, das nicht syntagmatisch *zwischen* Einstellungen, sondern *innerhalb* derselben Einstellung das ‚Bild‘ der Szene einer Handlung konstruiert. Für eine Kamera-Einstellung, die zum Beispiel das ‚alte Rom‘ zeigen soll, werden entweder vorhandene Gebäude oder rudimentäre Kulissen so aufgenommen, dass nur der Teil der Szene, der für die Handlung benötigt wird, erscheint, während der Rest durch eine (schwarze) Maske vor der Kamera abgedeckt wird. Benötigt wird die ‚reale‘ Szene für alles, was sich bewegt, während alles Statische, vor allem Architektur, identisch wiederholt werden kann. Veränderung durch Bewegung betrifft auch Kamerabewegungen, so dass *matte-paintings* nur bei starrer Kamera verwendbar sind. (Hier besteht ein wichtiger Unterschied zum graphischen Animationsverfahren, wo Bewegung und Hintergrund komplett zusammengesetzt werden können.) Während also in der Realszene die Bewegung der Handlung weitergeht, kann die Szene, in der sie stattfindet, verändert, komplettiert und als veränderte identisch wiederholt werden. Das, was schwarz abgedeckt wurde, wird in der veränderten Version so auf eine Glasplatte gemalt, dass die Malerei die fotografierte Szene ergänzen kann. Beides zusammen wird durch die Glasplatte wiederum gefilmt, so dass das endgültige Bild der endgültigen Szene erst jetzt in der *postproduction* aus Glasmalerei und Filmmaterial entsteht. Auch hier ergibt sich wieder eine vorweggenommene Analogie zum heutigen digitalen Verfahren der Kompression, durch die zu hohe Datenraten bei der Übertragung von Bewegtbildern dadurch verringert werden, dass Bildausschnitte von Unbewegtem (Nicht-Information) nur einmal gesendet und als gesendete identisch wiederholt und nur Bildteile mit Bewegung, d.h. Veränderungen (Information) immer wieder neu

¹⁸ Dahinter steckt die genuin fotografische Vorstellung, dass im fiktionalen Sinne realistisch nur ist, was sich auf eine Spur des Realen beziehen kann. Explizit auf diese Weise ist auch John Cameron mit seiner ‚Titanic‘ vorgegangen, wenn er von dem gesunkenen ‚wirklichen‘ Schiff ausgehend die Geschichte der Katastrophe nun ‚an Ort und Stelle‘ auf derselben ‚Titanic‘ im fiktionalen Film erzählt, wenn auch nicht mehr nur mit gemalten, sondern auch elektronischen Mitteln der Bildsynthese aus gebauter Kulisse, *matte painting* und Computergraphik.

übertragen werden. *Matte-painting* kann daher auch als analoges *compositing*-Verfahren bezeichnet werden, das Film mit Malerei intermedial verbindet.

Das Beispiel, das ich hier vorstellen möchte, stammt aus dem unmittelbaren Anfang des Films von John Schlesinger *THE DAY OF THE LOCUST* (USA 1974) mit der Malerei von Albert Whitlock. Die Szene ist ein Filmstudio, in dem der Held des Films, der künftige Art Director Tod Hackett, Dreharbeiten verfolgt, die in einem Ballsaal spielen. Schlesingers Film zeigt, wie der reale Produktionsort des Films (der Ballsaal im Studio) durch Veränderungen des gefilmten Bildes allmählich zum Ballsaal als fiktionalem Ort der Filmhandlung mutiert. Es wird deutlich, dass das komplette, fertige Bild (1) aus einer Studioszene besteht und (2) aus einem gemalten Teil, durch den die Studioszene (3) vor allem zur Decke hin ergänzt wird. (Das Studio muss für die optimale Ausleuchtung zur Lichtbrücke oberhalb der Szene offen sein.) Die Malerei deckt diesen Teil dann für den Gesamteindruck ab.



Schlesinger: *The Day of the Locust*

Das Verfahren, das Schlesingers Film demonstriert, ist *matte painting* jene *invisible art*¹⁹, die sich in ihrem Gelingen unsichtbar macht²⁰. Der Film, der das Verfahren an einem anderen ‚Film im Film‘ vorführt, übt harsche Kritik am Illusionskino Hollywoods. *Matte painting* wird zum Inbegriff des *fake*, der Täuschung über eine nicht vorhandene Wirklichkeit und für die Konstruktion der Illusionswelten Hollywoods (der sich auch Schlesingers Film im weiteren Verlauf wiederum bedient). Damals eine ‚unsichtbare Kunst‘, die hinter ihrem Effekt versteckt wurde, sind heute die digitalen *special effects* mit ganz ähnlichen Intentionen Bestandteil der Werbung für einen Film, offenbar, weil sie in der Werbung zusammen mit den Unsummen, die für Filme ausgegeben werden, einen imaginären Mehrwert repräsentieren.

Warum wird für dieses *compositing* - Verfahren auf das traditionelle Medium der Malerei zurückgegriffen? Es gibt einen klaren Grund dafür, nämlich den, dass ein Bild entstehen muss, das mit rein fotografischen Mitteln für die Zwecke des Films nicht anders zu haben ist. Es gibt kein fotografiertes antikes Rom (oder Babylon), das mit dem gefilmten Rom (oder Babylon) kompatibel ist. Anders verhält es sich mit einer Telegraphenstation im Wilden Westen, in der man von innen am Fenster eine Eisenbahn einfahren und anhalten sieht. Die Szene wurde zuerst mit dem schwarz abgedeckten Fensterausschnitt gedreht, später wurde diese Szene zusammen mit einer ankommenden Eisenbahn so kopiert, dass die Eisenbahn nur den Ausschnitt des Fensters füllt (THE GREAT TRAIN ROBBERY, USA 1903, Regie: Edwin S. Porter). Vor einer Rückprojektion, die ein herannahendes Flugzeug zeigt, kann Cary Grant versuchen, sich in Sicherheit zu bringen, indem er sich vor der Leinwand, die das Flugzeug zeigt, zu Boden wirft, d.h. zwei Bewegungen können (wie im Animationsverfahren Hintergrund und Vordergrund) kombiniert werden (NORTH BY NORTHWEST, USA 1959, Regie: Alfred Hitchcock). Das geht aber nur, wenn beide Seiten fotografisch erreichbar sind, was eben bei historischen oder Stoffen mit Fantasy- oder Science-Fiction- Charakter nur schwer der Fall ist und was außerdem voraussetzen würde, dass auch die eingefügten Teile jeweils vor-filmisch materiell vorhanden und kompatibel sein müssen.

Hinzu kommt, dass die Malerei selbst die wesentlichen Voraussetzungen für die Verbindung zwischen gemaltem Bild und der gefilmten Szene mitbringt, damit eine Gesamtaufnahme entstehen kann. Sie zielt mit ihren einfachen, sprich traditionellen und kunsthandwerklichen

¹⁹ Cotta Vaz / Barron: *Invisible Art*.

²⁰ Die Ballszene gehört zur Eröffnungssequenz des Films THE DAY OF THE LOCUST, die auch zugleich die Titelsequenz ist. Der Held des Films, Tod Hackett, betritt ein Studio in Hollywood, wo gerade eine Filmszene für einen Kostümfilm vorbereitet wird, die in einem Ballsaal spielt. Wir sehen die Szene so, wie sie im Studio gedreht wird, bis am Schluss dieser Sequenz zur ‚fertigen‘ Szene, wie sie der spätere Film zeigt, übergeblendet wird. Hier entlarvt der Hollywood kritische Film (nach einem Roman von Nathanael West, 1936) schon an seinem Anfang die Täuschungen des Illusionskinos, zu denen auch die Differenz zwischen Studiorealität und Illusionsbildern gehört, die z.B. durch *matte painting* erreicht werden.

Mitteln Glas und Ölfarbe auf ‚Illusionsbilder‘, die allerdings erst in ihrer Wirkung zusammen mit dem gefilmten Bild zustande kommen. Wesentlich ist die Pinselführung, die dem Bild, ähnlich wie die pastose Malerei des impressionistischen Piktoralismus, ‚Leben‘ verleiht. Am Ende sind es zwei Unschärfen, die in ihrer Verbindung dieses Verfahren ermöglichen und sowohl das Verfahren als auch sich selbst als Unschärfen unsichtbar machen. In diesem Sinne figurieren sie zusammen an dieser Stelle als intermediale Figur(ation) der Verbindung von Malerei und Film.

Auf der Seite der Malerei ist es stilistisch der pastose Pikturalismus, von dem schon die Rede war, dessen figurale Elemente (oder ‚Gestalten‘ im Verhältnis zum ‚Grund‘) sich erst bei einem bestimmten Abstand zur Leinwand verdeutlichen. Im Verhältnis zur ‚richtigen fotografischen Abbildung‘ des Films ist die Malerei deutlich undeutlich und optisch unscharf. Aber auch auf der Seite des Films kommt es durch das notwendige mehrfache Kopieren und Projizieren der gedrehten Einstellung zu einer durchaus gewollten materialen Unschärfe durch das Flimmern der Körnung, durch leichte mechanische Ungenauigkeiten oder geringe chemische Verwerfungen des Filmmaterials²¹. Beide medialen Seiten ‚verschmelzen‘ miteinander in der Unschärfe. Sie ist es, die beide Bild-Seiten mit ihren unterschiedlichen medialen Eigenschaften z.B. für die Bewegung im Film und die Bewegungslosigkeit in der Malerei koppelt und im *compositing*-Verfahren in Beziehung setzt. Die Unschärfe ist es, die den Übergang zwischen dem handwerklich-künstlerischen und dem technischen Medium und damit deren Synthese im projizierten Bewegungsbild des Films ermöglicht; beide zusammen ergeben diesen atmosphärischen ‚Live-Effekt‘, der die Malerei unbemerkt in das Bewegungsbild des Films einfügen lässt (und der aktuell für die Konstruktion von digitalen Bewegungsbildern neu berechnet und ihnen ausdrücklich hinzugefügt werden muss).

²¹ Die ganz normale Unschärfe entsteht, weil die Körnung der fotochemischen Beschichtung sich in jedem Kader nicht identisch wiederholt. Diese mediale Unschärfe wird als spezifische Anmutung des Films positiv empfunden, als ‚Film-Look‘, der im hochauflösenden elektronischen Medium zumal in digitalen Bildprozessen nicht mehr gegeben ist. Im mechanischen Medium Kinematographie kommt es an verschiedenen Stellen zu weiteren Störungen in Form von Unschärfen (im Projektor z.B. durch unregelmäßigen Andruck des Films am Bildfenster oder durch Beschädigungen des Films mit Kratzern und Schrammen etc.), die elektronisch/digital vermieden werden können. Weil das leise visuelle Rauschen der Oberfläche des Films, mit dem wir die visuelle Ästhetik des Mediums Film verbinden, in den phantastisch scharfen digitalen Darstellungen von Filmen fehlt, wird dieser analoge (kinematographische) Film-Look inzwischen den digitalen Bewegtbildern, die sich als kalt und künstlich erwiesen haben, wieder hinzugefügt. Das bedeutet, dass ihnen eine Portion Unschärfe beigegeben wird, die in den digitalen Bildern als (nostalgische Anmutung für die) Ästhetik des Films figuriert. Es ist nicht von der Hand zu weisen, dass sich hier ein ähnlicher Effekt wiederholt, der zwischen Fotografie und Malerei zum Piktoralismus geführt hat, ein digitaler Piktoralismus eben.

Vgl. Slansky, Peter: ‚Film Look versus Elektronik Look- Zur Anmutung des projizierten Bildes‘, in ders. (Hrsg.): *Digitaler Film – Digitales Kino*, Konstanz 2004, S.93-121; Flückiger, Barbara: ‚Zur Konjunktur der analogen Störung im digitalen Bild‘, in: Schröter, Jens, Böhnke, Alexander (Hrsg.): *Analog / Digital - Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*, (Medienumbrüche 2), Bielefeld 2004, S.407-428.

Unschärfe ist bis hierher als ein ästhetischer Effekt mit medialer Ursache, als ‚(inter)mediale Figur‘ behandelt worden, die mit der Moderne und ihren ‚neuen Medien‘ einhergeht. Anders als das *Chiaroscuro*, *Sfumato* oder das *Pastose* als Weichzeichner der Malerei ist sie ein ästhetischer Effekt aus Optik, Mechanik und Fotochemie, also direkt mit der technisch-apparativen Geschichte der Fotografie verbunden. Als Code für die bewegungslose Darstellung von Bewegung in der Fotografie wird sie von der Malerei übernommen und im Piktoralismus für die Ikonographie des ausgehenden 19. Jahrhunderts verbindlich. Malerischer Weichzeichner und fotografische Unschärfe kehren daher als Piktoralismus im Malerischen der Fotografie und z.B. im Impressionismus der Malerei wieder. Das heißt, dass hier ein intermedialer Austausch von spezifischen Eigenschaften zweier Medien stattfindet, die gleichsam in einer dritten Figur der intermedialen Unschärfe miteinander verbunden sind, die ihrerseits die neuen Wahrnehmungs-Erfahrungen einer dynamisierten Epoche abbildet²². An der Unschärfe lässt sich etwas beobachten, was in Erscheinung tritt und sich eben dadurch der Beobachtung entzieht. Die Bewegungsunschärfe in einer Fotografie lässt sichtbar eine Spur dessen zurück, was fotografisch unsichtbar bleiben musste, eben das, was sich bewegt hat. Eine andere, mechanische Bewegung formuliert diese Spur im Verhältnis von Optik und Fotochemie. Jenseits vom Ereignis der Bewegung als fotografierte Spur ist die Unschärfe ihrer fotografischen Darstellung eine wiederholbare Figur mit identischer Bedeutung, nämlich Bewegung (eines Körpers) als Erscheinung und Entzug. Das Bewegungsbild des Films löst diese Figur auf, stattdessen wird Unschärfe u.a. zum narrativen resp. psychophysischen Code für Erinnerung oder allgemein für den Wechsel zwischen verschiedenen Gegenwart oder zur Kopula in der filmischen Syntagmatik. Ihren medialen Rekurs auf die Fotografie (auch des Films) hat sie längst eingebüßt, sie ist als Figur frei verfügbar und kehrt daher auch algorithmisch adressiert in digitalen Darstellungen wieder auf. Unschärfe wird zum Symbol medialer Verfahren selbst und einer Informationsgesellschaft, die durch ein Überangebot an Bildern und Tönen ein Rauschen erzeugt, das als (konstitutive) informationelle Unschärfe die Medienkultur in Gang hält. Wie geschieht das?

Unschärfe als Symbol für diese unsere postmoderne Epoche setzt voraus, dass sie der Fall und nicht nur ein apparativer oder ästhetischer Unfall ist; sie muss wie eine Figur unterscheidbar, also beobachtbar sein. Am Beispiel der Fotografie hat Roland Barthes²³ die Unschärfe in Zusammenhang mit der Fotogenität gebracht, die er als technischen Effekt auf die

²² Vgl. dazu die Arbeiten von Christoph Asendorf. Zuletzt Asendorf, Christoph: *Entgrenzung und Allgegenwart. Die Moderne und das Problem der Distanz*, München 2005; außerdem Asendorf, Christoph: *Ströme und Strahlen. Das langsame Verschwinden der Materie um 1900*, Gießen 1989.

²³ Barthes, Roland: „Die Fotografie als Botschaft“, in ders.: *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn*, Frankfurt/M. 1990, S. 19.

(ontologisch begründete) fotografische Abbildung beschrieben hat. In diesem Sinne ist sie Teil einer ‚Informationsstruktur‘, in der die denotative Ebene der Fotografie konnotativ erweitert wird. Fotogenität ist das, was die Fotografie der Realität in ihrem Abbild hinzufügt, auch die Unschärfe. Anders gesagt, ist die Unschärfe eine (fotogene) Mitteilung an die fotografische Information des Realen, ein konnotativer Mehrwert, der die Fotografie im (gesellschaftlichen) Kommunikationsprozess situiert. Unschärfe teilt uns im Rahmen der Fotografie etwas Fotografisches über die Realität mit, ein Rauschen, das die Information erst zur Mitteilung, also gesellschaftlich werden lässt. Die Unschärfe trägt zu unserer Verständigung über diese gemeinsame Realität bei. In der Kommunikationstheorie von Michel Serres ist sie einer der Parasiten, die an der ‚Logik des Unscharfen‘²⁴ teilhaben. In allen Bereichen gesellschaftlicher Kommunikation ist der Parasit als Störung und Unschärfe an deren Gelingen als ‚ausgeschlossener Dritter‘ beteiligt, ohne den auch die Verbindungen zwischen den Künsten und Medien nicht zustande kommen. Er interveniert, stört und schafft Zwischenräume, die er verbindlich besetzt und der Entwicklung eine neue Richtung gibt. Der lineare Diskurs bricht ab, die Störung äußert sich als Unschärfe, die für die unendlichen vielen Möglichkeiten neuer Anschlüsse stehen, aus denen sich wie aus einer Wolke eine mögliche Fortsetzung herauskristallisiert.²⁵ Parasitär ist die Unschärfe der Beziehungen zwischen Künsten und Medien nach der Auflösung ihrer Grenzen (s.o. die Greenberg/Adorno-Debatte), parasitär funktioniert die Unschärfe jedoch auch als ‚Figur ihrer Unsichtbarkeit‘ in den intermedialen Illusionsbildern der Kinematographie. Und parasitär ist die Unschärfe am Gelingen der postmodernen Bilderkommunikation beteiligt, denn sie ist es (als ausgeschlossene Figur des Dritten), wenn die Fotografie von Ereignissen durch Unschärfe an das Ereignis des Fotografierens und die unmittelbare Teilnahme am Ereignis rückgekoppelt wird. „Die Unschärfe ist das Vehikel, um den Betrachter davon zu überzeugen, dass das Bild tatsächlich das Ereignis selbst zeigt und in dem Augenblick gemacht wurde, als es sich abspielte, und zwar auf mechanische Weise und – damit ist alles gesagt – objektiv. So ist die Unschärfe, die im allgemeinen Bewusstsein gleichbedeutend ist mit Bewegung, der beste Ausweis für die Reinheit der Absichten des Photographen.“²⁶ Im Sinne von Roland Barthes teilt die Unschärfe in der Fotografie etwas über eine (ereignishafte) Wirklichkeit mit, was wir ohne dieses Rauschen des Realen im fotografischen Abbild so nicht verstehen könnten und

²⁴ Serres, Michel: *Der Parasit*, Frankfurt/M. 1987 („Logik des Unscharfen“, S.88-89).

²⁵ „Gerade gut strukturierte Ordnungen [...] bieten, wenn auf die Probe gestellt, die Chancen einer Bifurkation, also die Chancen eines anderen Wegs [...]. So können sich, ganz im Sinne Michel Serres, Parasiten bilden, die solche Möglichkeiten ergreifen.“ Luhmann, Niklas: *Die Gesellschaft der Gesellschaft*, Frankfurt/M. 1998, S.661.

²⁶ Boltanski, Luc: „Die Rhetorik des Bildes“, in: Bourdieu, Pierre u.a.: *Eine illegitime Kunst. Die sozialen Gebrauchsweisen der Photographie*, Frankfurt/M. 1981, S.158-159.

was Luc Boltanski als personale Authentizität der Fotografie (sicherlich auch des dokumentarischen Films) bestätigt. Dass die Werbung diese (konnotative, mediale etc.) Figur aufgreift zeigt nur, welcher bedeutende Status ihr zukommt²⁷.

Woody Allen hat in seinem Film *DECONSTRUCTING HARRY* (USA 1997) die für unsere Epoche symptomatische Figur der Unschärfe zu seiner, von ihm selbst gespielten, ‚unscharfen Figur‘ verdichtet. Der Bestseller-Autor Harry Block hat eine Schreibblockade, seine fiktiven Figuren verfolgen ihn, bis er sich selbst nur noch unscharf wahrnimmt (in späteren Filmen führt das konsequent zur Erblindung ähnlicher Figuren). Abgesehen davon, dass diese ‚unscharfe Figur‘ wie eine mediale Konstruktion von Unschärfe ‚als Figur‘ daher kommt (bzw. als digitale Wiederholung eines fotografischen Effekts), symbolisiert sie jene Paranoia der Moderne, von der schon Georg Simmel als Ausdruck des modernen Großstadtlebens²⁸ gesprochen hat und die in der postmodernen Medienwirklichkeit als Effekt in den Bildern wiederkehrt: Unscharf werden als Entzug, als Rettung vor den Zumutungen dieser Epoche und den Geistern, die sie rief.



Woody Allen: *Deconstructing Harry*

²⁷ Ullrich: *Geschichte*, hier: „Ikonographie des guten Lebens“, S.118-128.

²⁸ Simmel, Georg: „Die Großstädte und das Geistesleben“, in ders.: *Das Individuum und die Freiheit. Essays*, Berlin 1984, S.192-204.