

Joachim Paech

DIE NACHTWACHE. Analog (Godard) und digital (Greenaway)



1.Über Bilder

Babette Albrecht, Witwe des Aldi-Erben Berthold Albrecht, hat sich im Prozess gegen den Kunsthändler Helge Achenbach folgendermaßen über den Gegenstand der Verhandlungen geäußert. Es heißt da, wenn „Babette Albrecht von diesen Kunstwerken redet, die ihr Mann auch sammelte, weil sie hohe Zinsen versprachen, redet sie manchmal von ‚den Dingen‘. Später sammelte Berthold Albrecht auch historische Automobile.“¹ Hier sind mit ‚diesen Dingen‘ Bilder gemeint. Treffender kann man die ontologische Wahrheit von Bildern nicht ausdrücken. Es handelt sich um ‚Dinger‘, die deshalb Bilder sind, weil sie zusätzlich Abbilder vorweisen können, die sie zu Bildern machen. Bilder sind zuerst Dinger, bevor sie Abbilder sind. Aber um die von den Bildern dargestellten Abbilder, mit denen sich Babette Albrecht selbstverständlich nicht begnügt hätte, ging es in dem Prozess kaum, sondern um die Bilder als ‚diese Dinger‘, weil sie nur so den Wert repräsentieren, um den es in dem Prozess tatsächlich ging. Nur als Dinger sind Bilder Originale, das heißt unter Umständen wertvoll. Bilder sind Dinger und Abbilder, die einander bedingen - was, wenn sich die Abbilder von ihrer Voraussetzung, Ding zu sein, lösen können.² Das kam zuerst für Bilder infrage, die sich ihrer technischen Reproduktion verdanken, dem Druckverfahren nämlich. Man konnte förmlich zusehen, wie sich das eigentliche Abbild von seinem uneigentlichen Vorbild, dem Druckstock oder der Matrize, ablöst. Noch ist das Ding vorhanden, aber wenn es seine Schuldigkeit getan und einige, dann mehr und schließlich viele Abbilder derselben Matrize ermöglicht hat, dann wird es überflüssig und kann zerstört werden. Die Fotografie ist nichts anderes als ein Druckverfahren für Abbilder einer Matrix, die,

¹ Thomas Steinfeld: Achenbach und die Dinger. Kunst als Trophäe und Krönung des Kapitalismus, in: Süddeutsche Zeitung, Nr. 60, Freitag 13. März 2015)

² Hans Beltings Bild-Anthropologie besteht darauf, dass Bilder verkörpert werden müssen (oder Medien ihrer Formen voraussetzen), Hans Belting: Bild-Anthropologie, München 2001, S.7-55 (Einführung in das Thema)

anders als der Stein, das Holz oder das Kupfer, nur mehr wenige Eigenschaften ihrer Dinglichkeit mitbringt und dafür transparent zu einem Universum ihrer Abbildlichkeit ist. Seit sie ihre Dinglichkeit immer mehr abgestreift haben, haben fotografische Abbildungen zur Vielfalt, Vervielfältigung und Beschleunigung von Bildern beigetragen, die keine Dinger mehr sind, sondern vor allem Dinger darstellen, darunter auch Bilder, denen in ihrer Abbildung jedoch der ontologische Grund entzogen ist. Wenn es für den fotografischen Akt (bei Roland Barthes) heißt, dass etwas **dagewesen** sein muss, um als Abbild zu bleiben, dann bedeutet das, dass dieses Etwas gerade nicht in seinem Sein, sondern in seinem Verschwinden bestätigt wird. Nur eine Spur führt noch vom Abbild zurück zum Abgebildeten, das vielleicht doch nicht spurlos verschwunden ist. Ohne die solide Grundlage ihrer Dinglichkeit lösen sich jedoch die Bilder auf, nachdem zuerst die Zwischenbilder im Abbildprozess, die Matrizen, an deren Ende obsolet wurden. Jetzt sind es die Abbilder selbst, die in ihrem diaphanen Erscheinen verschwinden, indem sie transparent zu sich selbst werden. In der Kinoprojektion sind die Bilder Lichterscheinungen der (verborgenen) Film-Matrix, die übereinander projiziert zueinander transparent sind und nach einem Code ihrer figuralen Differenz ein Bewegungsbild wiedergeben. Kann ein derartiges Lichtbild, wenn es denn noch ein Bild ist, weiter von den ‚Dingern‘ und ihren Abbildern entfernt sein, die es zwar abbildet und darstellt, deren Wahrheit als Bild (wie einer ganzen abgebildeten Welt, mit der es die seinshafte Dinglichkeit geteilt hat) es jedoch in der unendlichen Manipulierbarkeit verloren hat? Dennoch gibt es eine Nabelschnur, mit der auch die flüchtigsten Abbilder zur Welt gekommen sind, das ist die (Licht-)Spur ihrer Abbildung, die sie mit dem Abgebildeten fotomechanisch verbindet. Das elektronische Video-Bild ist die Darstellung seiner Spur in einem Raster. Nichts ist mehr von dem Bild geblieben als diese Spur in ihrer elektromagnetischen Eigenschaft, die auf einem Monitor aufleuchtet – als diese Spur selbst im Oszillographen oder in der Kathodenröhre als ihre transitorische ‚analoge‘ figurale Darstellung. In der Computeranimation ist auch diese (analoge, kontinuierliche) Nabelschnur der Abbildung zur Welt des Abgebildeten gekappt. Die digitale Programmierung eines visuellen, auch figuralen Effekts beruht auf der algorithmischen Anordnung von Daten, die keinerlei Eigenschaften ihrer Bilder mehr mit dem Abgebildeten gemeinsam haben, die sie jedoch – bis auf ihre bloße Dinglichkeit – grenzenlos simulieren. Die Dinglichkeit der Bilder als ‚diese Dinger‘ ist der Ballast, der sie unbeweglich, schwer, singulär und unzugänglich gemacht hat und den die Abbilder in ihrer Mediengeschichte zunehmend abgeworfen haben, um als elektronische Spur oder programmierter Datenfluss unendlich disseminativ, ubiquitär, grenzenlos verfügbar zu werden.

Die technische Reproduktion von Bildern in ihren Abbildern macht die Bilder (‚diese Dinger‘) als besondere Objekte der Wirklichkeit selbst zum Gegenstand ihrer Abbildung. Die mediale Reflexivität ist in jedem Abbild enthalten. Die Fotografie eines Bildes ist die reflexive, wenn auch bedingte Wiederholung eines Bildes in (s)einem

Abbild. Das lässt sie zum uneigentlichen Repräsentanten oder Stellvertreter ihres eigentlichen Vorbilds werden, auf das sie verweist. Solange die Nabelschnur ihrer analogen Spur die technische Wiederholung des Abbilds an ein Vorbild zurückbindet, gibt es eine, allerdings schwindende Latenz der Bilder in ihren technischen Abbildern. Ist diese Nabelschnur gekappt, dann ist zwar in der totalen Freiheit simulierter Abbilder alles möglich, nur eben keine Spur von Bildern mehr.

Da wir nach wie vor alle ästhetischen visuellen Ereignisse ‚Bilder‘ nennen, kann es erhebliche Verständigungsschwierigkeiten über den wahren Status von ‚Bildern‘ geben. In einem Bericht³ über eine Schau mit ausschließlich digitalen Darstellungen von Gemälden van Goghs, die derzeit in Berlin zu sehen ist⁴, ist von ‚Bildern‘ die Rede, die Bilder van Goghs darstellen. Weil sie die Vorstellung hat, dass auf diese Weise ein künftiges, vielleicht post-postmodernes Museum vorweggenommen wird, fragt die Rezensentin: „Braucht das Museum von morgen noch **echte** Bilder?“ Diese „Multimedia-Ausstellung ohne **greifbare, echte** Exponate (ist) wohl die Extremausprägung im Feld der Möglichkeiten. **Richtige** Gemälde gibt es bei ‚van Gogh Alive‘ (Titel der Schau) nämlich nicht.“ Echte Bilder (worin auch eine Wertung steckt) sind greifbar, also ‚diese Dinger‘, von denen auch Babette Albrecht spricht. Den abwesenden echten oder auch richtigen Gemälden entsprechen in dieser Schau (oder in diesem Museum) ausgestellte offenbar ‚falsche‘ oder ‚unrichtige‘ Bilder. Mit falschen Bildern wären aber keine Fälschungen à la Kujau oder Beltracchi gemeint, die in diesem Sinne ‚richtige‘ oder ‚echte‘ Bilder sind, sondern Bilder, die gar keine Bilder mehr, sondern bloße ‚Visuelle Effekte‘ ihrer Simulation am Ort eines simulierten Museums in allerdings ‚echten‘ Räumen⁵ sind.

Wir sprechen weiter von Bildern, deren mediale Unterscheidungen durch Qualifikationen wie ‚echt vs. unecht‘ oder ‚richtig und falsch‘ hilflos ist. Der robuste Ausgangspunkt bei ‚diesen Dingen‘ beschreibt Bilder als komplexe mediale Verfahren der Einheit von Bild und Abbild. Wenn sich die Abbilder von den Bildern in der technischen Reproduktion⁶ gelöst haben, dann wird dieses Verfahren reflexiv, bis nur noch eine Licht- oder elektronische Spur die Analogie zum Bild aufrecht erhält und in der Computersimulation schließlich auch diese Spur nur noch simuliert wird.

³ Birgit Rieger: Zwischen Wahnsinn und Licht. Braucht das Museum von morgen noch echte Bilder? Die Schau ‚Van Gogh Alive‘ kommt ohne aus, in: Süddeutsche Zeitung, 12.5.2015 (Van Gogh Alive, Berlin, Alte Münze, ab 21.5.2015)

⁴ Ein beeindruckendes Video derselben Ausstellung ‚Van Gogh Alive – The Experience, Istanbul 2012‘ findet sich in <https://vimeo.com/47910452>. Bei aller Faszination ist hier die Bemerkung von Fredric Jameson aus Anlass von Godards ‚Passion‘ angebracht, ob es sich bei der Fortsetzung der Kunstgeschichte im Hightechformat nicht doch einfach um Ramsch oder Kitsch (... um) eine neue Art von Wirklichkeit handelt, die wir nicht länger authentisch nennen können.“ (Fredric Jameson: The geopolitical aesthetic, London 1992, Übers. Nach V’98 Jean Luc Godard, Wien 1998, S.99)

⁵ Längst gibt es auch online virtuelle Museen ohne ‚echte‘ Räume, z.B. das ‚Google Cultural Institute‘

⁶ Walter Benjamin macht sich in seinem Kunstwerk-Aufsatz Gedanken über die Herauslösung von Bildern aus ihrem Funktionszusammenhang (Ablösung vom Ritus z.B.) durch die Reproduktion, nicht aber über ihre Veränderungen als Bilder

Die beiden Filme, die ich im Folgenden diskutieren möchte, unterscheiden sich zunächst einmal in ihrem ‚medialen Format‘. Jean-Luc Godards Film *PASSION* (1982) ist ein kinematographischer Film, seine Bilder (und Töne) beruhen auf fotochemischen Prozessen ihrer Abbildungen. Es gibt ihn doppelt, als Reihenfotografie auf einem Filmband und gleichzeitig als projiziertes Bewegungsbild auf einer Leinwand. Alles was er darstellt verdankt sich der Fotografie (auch die Töne). Peter Greenaways Film *NIGHTWATCHING* ist die digitale Aufzeichnung, Verarbeitung und Darstellung seiner algorithmisch programmierten Datenkomplexe. Gemeinsam ist beiden Filmen, dass sie Rembrandts berühmtes Gemälde ‚Die NACHTWACHE‘ thematisieren. Godard verwendet für seinen Film statt der fotografischen Abbildung eine szenische Darstellung bzw. Aufführung des Bildes wie auf einer Theaterbühne, die (in der Filmhandlung) für eine Fernsehinszenierung elektronisch aufgezeichnet werden soll. Der Film zeigt uns an anderer Stelle mit seinen fotografischen Mitteln auch diese anderen, elektronischen Fernsehbilder. Eine Verbindung zur Malerei (als Medium und künstlerische Technik) gibt es in diesem Film nicht, weder sind ‚dieses Ding eines Gemäldes‘ (selbstverständlich nicht) noch die Malerei als mediale Form in diesem Film enthalten.

Das Gemälde von Rembrandt van Rijn, bekannt unter dem Titel ‚DIE NACHTWACHE‘ aus dem Jahr 1642, befindet sich heute im Amsterdamer Rijksmuseum, wo es – und ich muss hinzufügen: nur dort – als ‚dieses Ding‘ in exponierter Stellung an der Wand hängt. Greenaway zeigt zu Beginn das Gemälde im Rjksmuseum an der Wand, wo es von einem Publikum gesehen wird und die Zuschauer des Films zum genauen Hinsehen aufgefordert werden. Das Gemälde ist zumindest als Abbild wiedergegeben, d.h. als Darstellung seiner Oberfläche; dessen mediale Form als Malerei wird erwähnt, es dominiert eine (Kriminal-) Erzählung, die angeblich in diesem Bild enthalten und dargestellt ist.

2. Jean Luc Godard: *PASSION* (1982)



‚*PASSION*‘ ist der zweite Film (nach ‚*SAUVE QUI PEUT, LA VIE*‘ 1980), den Godard nach seiner Rückkehr aus den USA, wo er an einem Hollywood-Projekt⁷ gescheitert war, in

⁷ Vgl. The Story. Extraits du Scénario, in: Alain Bergala (ed) Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard, Paris 1985, S.418-441

Frankreich gedreht hat. Der Film ist auch die Antwort mit einem dezidiert europäischen Projekt, in dem allerdings auch das Scheitern Thema ist, auf seine US-Erfahrungen. In einem Studio arbeitet ein polnischer Regisseur (Jerzy/Radziwilowicz) an einer Fernsehproduktion, in der klassische Meisterwerke der Malerei des 19. Jahrhunderts zusammengestellt werden sollen. Das Problem, an dem dieses Projekt scheitern wird, ist es, das ‚richtige Licht‘ für die Bilder zu finden. Die Bilder (diese ‚Dinger‘) sind – wie gesagt - von vornherein nicht einmal als deren Abbilder vor der Kamera präsent, sie werden stattdessen durch ‚Tableau vivants‘ zitiert, die mehr oder weniger vollständig ihre Vorbilder andeuten. Die räumliche Inszenierung der Tableaus erlaubt die Begehrbarkeit der so repräsentierten Bilder. Die Arbeiten an der Fernsehproduktion finden in einem Studio in der Nähe einer Fabrik statt, in der zur Zeit gestreikt wird. Die Arbeiter, vor allem die junge Arbeiterin Isabelle, kommen ebenso in Kontakt mit der benachbarten Fernsehproduktion wie der Fabrikbesitzer und seine Frau Hanna. Isabelle und Hanna verlieben sich in den Fernsehregisseur Jerzy, sie ‚arbeiten‘ jede für sich an dieser Liebe, bis am Ende alle Beziehungen aufgelöst werden. Die Fernsehproduktion, kenntlich durch den Einsatz von Fernsehkameras im Set, die ‚tableaux vivants‘ der klassischen Gemälde und die Welt der Fabrikarbeit werden insgesamt durch einen Film von Jean-Luc Godard dargestellt, der ebenso ‚Passion‘ heißt wie der Fernsehfilm, von dessen Entstehen und Scheitern der Film erzählt. Man muss das erwähnen, weil der Film als Medium der Darstellung sonst im blinden Fleck seiner Wahrnehmung unsichtbar bliebe, hier aber für die Konstellation von Malerei/Tableau, Fernsehen/Video und Film eine spezifische mediale Rolle spielt. ‚PASSION‘ ist ein kinematographischer, d.h. fotografisch-mechanischer ‚Film‘, für den sich Godard von der Firma Aaton eine spezielle 35mm Spiegelreflexkamera hat bauen lassen.⁸ Anfang der 1980er Jahre war eine digitale Filmproduktion noch weit und breit nicht in Sicht.⁹ ‚PASSION‘ heißt aber auch der elektronische (Fernseh-)Film, der in wenigen Monitor-Bildern im Film erscheint. Mit Video hatte Godard schon Ende der 1960er Jahre gearbeitet und ein ‚SCÉNARIO DU FILM PASSION‘ ist von ihm nach dem Film auf Video gedreht worden. Wir haben es also mit einer komplexen medialen Konstellation analoger Formate zu tun, deren Dominante oder Summe die filmische Aufzeichnung ist.

Rembrandts ‚NACHTWACHE‘ ist das erste von 10 weiteren Gemälden, die nacheinander ‚aufgeführt‘ werden.¹⁰ Der Film kadriert die zentrale Figurengruppe in Rembrandts

⁸ Genèse d’une caméra (en deux épisodes), in: Alain Bergala (ed) Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard, Paris 1985, S.519-557

⁹ Computeranimierte Elemente gab es zum ersten Mal in dem Film ‚Star Wars‘ von George Lucas 1977. Die erste digitale Projektion eines 100% digital produzierten Films in Frankreich war mit ‚Toy Story 2‘ am 2. Februar 2000 in Paris.

¹⁰ Die anderen sind: von Goya: Maja mit Schirm und Hund, Der dritte Mai in Madrid, Die nackte Maja und Die Familie Karl IV; von Ingres Die kleine Badende; von Courbet Der Ursprung der Welt; von Delacroix Die Einnahme von Konstantinopel durch die Kreuzritter und Jakobs Kampf mit dem Engel; von El Greco Die Himmelfahrt Mariä; von Watteau Die Einschiffung nach Kythera

Gemälde frontal in etwa analog zum gemalten Ausschnitt, solange das Personal im Tableau Aufstellung nimmt. Zwischen Frans Banning Cocq und Willem van Ruytenburg rechts und Martin Geyle links tritt eine kleine helle Frauenfigur auf und wieder ab. In den nächsten Einstellungen des Tableaus ist die Position der Kamera rechts **in der Szene**, die Bewegung der hellen Frauenfigur wird nun von der Seite zwischen Frans Banning Cocq und Willem van Ruytenburg gezeigt. Aus diesem veränderten ‚point of view‘ folgen weitere Großaufnahmen (also kleinere Ausschnitte) von Figuren auf der rechten Seite bis die Szene vom Regisseur Jerzy gestoppt wird, als sich Willem van Ruytenburg gerade in Positur stellt. Im Off sprechen Regisseur, Kameramann und Regieassistentin über die Frage, was das für eine Geschichte ist, die hier im Bild erzählt wird. Die Antwort der Regieassistentin Mme Loucachevsky ähnelt der, die auch Peter Greenaway mit seinem Film auf dieselbe Frage geben wird: „Es ist keine Lüge, sondern etwas Erdachtes, das zwar nie ganz die Wahrheit ist, aber auch nicht das Gegenteil. Auf jeden Fall ist es von der äußeren Wirklichkeit dadurch getrennt, dass die Wahrscheinlichkeit fast exakt bestimmt werden kann.“ Die Frage nach einer im Bild erzählten Handlung und deren Personal bleibt offen und wird an die Nebenhandlungen verwiesen. Die Darstellung des Tableaus nach Rembrandts Gemälde, das szenisch im Entstehen gezeigt und durch den Standort- und Perspektivwechsel der Kamera filmisch ‚aufgelöst‘ wird, ist mehrfach durch Einstellungen, die die Arbeiterin Isabelle in der Fabrik zeigen, unterbrochen. Der Tableau-Sequenz (mit den Einstellungen der Arbeiterin) voran gehen zwei Beziehungsszenen mit Jerzy und Isabelle einerseits und dem Ehepaar der Fabrikbesitzer Hanna und Michel andererseits. Die Gesamtkonstellation aller Einstellungen folgt der Absicht Godards, ein klassisches Gemälde mit Personen der Gegenwart unter dem thematischen Aspekt von Arbeit und Liebe zu verbinden, indem beide Ebenen miteinander gekoppelt bzw. ineinander verschachtelt werden. Damit die aktuellen Personen und ihre Geschichten in das Gemälde eindringen können, muss es nach den Möglichkeiten des medialen Formats ‚Film‘ vor der Kamera szenisch aufgeführt und dort aufgelöst werden. In die entstehenden Lücken dringen die neuen Geschichten von Arbeit und Liebe ein. Das Tableau wird als Bildraum analog zur Theaterbühne genutzt. Mit der ‚Aufführung‘ der NACHTWACHE ist allerdings keine Narration verbunden, die den ‚Inhalt‘ des Gemäldes in ein Vorher und Nachher entfalten oder kontextualisieren würde. Allein die Herstellung des Tableaus und die eingefügten Elemente paralleler Handlungen tragen zu einer wechselseitigen Produktion von Bedeutungen bei, die sich dann mit den folgenden Tableaus nach Gemälden von Goya, Ingres, Delacroix oder Watteau fortsetzt. Ganz am Anfang gibt Godard einen filmischen Code für die Verbindungen vor, ein sich über den Himmel erstreckender Kondensstreifen, dessen Ausbreitung von Kamerabewegungen – dem Film also – verfolgt werden. Dieser sich ausbreitende Strich auf der Projektionsfläche des Himmels kann als Zeichen für die analoge, d.h. kontinuierliche Aufzeichnung des

fotografischen Bildes gelesen werden. Es verbindet womöglich die unterschiedlichen Darstellungsebenen in demselben Film.



Anfang Passion

Über den Code ihrer (analogen) Spur wird auch die mediale Konstellation zwischen dem alles umfassenden Film (der Film ist das Ganze) und der elektronischen Video- bzw. Fernsehproduktion **im** Film dargestellt.¹¹ Als das Tableau nach Ingres' DIE KLEINE BADENDE eingerichtet wird, ist in der Szene ein Video-Monitor zu sehen, der die Frauen, die mit dem Rücken zur Kamera sitzen, von vorne zeigt. In diese ‚Ingres-Sequenz‘ sind Einstellungen eingefügt, die Hanna und Jerzy vor einem Video-Monitor sitzend zeigen. Hanna, die in Jerzys Film eine Rolle übernehmen soll, sieht sich auf dem Monitor Probeaufnahmen an. Für den Film, der uns Hanna direkt und als Videoaufzeichnung simultan zeigt, ist das Monitorbild ein Objekt wie jedes andere (z.B. ein gemaltes Bild). Die Verbindung des Filmbildes mit dem Monitorbild (der Film ist die Aufzeichnung des Monitorbildes als fotografische Spur), aber auch ihre mediale Differenz werden durch das Bild der elektronischen Spur im Oszillographen neben dem Monitorbild anschaulich. Das Monitorbild ist nichts anderes als die sich bewegende Kurve des Oszillographen, die magnetische Aufzeichnung auf einem Videotape oder das mit einem Kathodenstrahl auf die leuchtende Fläche des Monitors geschriebene bewegte Bild, dessen fotografische Aufzeichnung der Film als seine Lichtspur bewahrt.

¹¹ Vgl. Jean-Louis Leutrat: ‚Des traces qui nous ressemblent‘, in: Revue Belge du Cinéma, Nos 22-23 (Jean-Luc Godard) S.127-135



Monitor, Oszillograph (links: Ingre Kleine Badende / rechts: Hanna vor Video)

Godard hat noch um die Jahrhundertwende in einem Gespräch mit Youssef Ishaghpour das analoge Video als „uneheliches Kind des Kinos“¹² bezeichnet, das über den Film nicht wesentlich hinausgeht und das vor allem Überblendungen erleichtert, mithin als ein Hilfsmedium der Kinematographie von ihm verwendet wird. Erst das digitale Format hat den Bruch mit dem Kino endgültig vollzogen, „eine Epoche ist zu Ende gegangen“. So sei der Unterschied zwischen dem Positiven und dem Negativen (Matrix und Abzug), der dem fotografischen Kinofilm inhärent ist, im Digitalen verschwunden, „dieser gegensätzliche Bezug zwischen Tag und Nacht existiert nicht mehr“. Das Negativ als Matrix des fotografischen oder filmischen Positivs ist überflüssig geworden, das digitale Bild ist selbst seine Matrix, *l'image matrice*¹³ (Edmond Couchot) seiner programmierten Darstellung. Das Licht ist in der Malerei die Pinselspur eines Farbauftrags, im Film ein fotochemischer Prozess, im Video ein Ausschlag des Oszillographen oder ein Aufleuchten des Monitors. Der Kondensstreifen am Himmel, den die Kamera zu Beginn auf dem Film aufzeichnet, ist dann auch die angemessene Metapher für das Licht als Spur im analogen Medium. Im digitalen Bild, wenn es vollständig im Computer generiert wird, ist auch das Licht der Effekt eines Algorithmus; im bildbasierten Verfahren wäre es ein aus dem Vorbild errechneter (gerenderter) Datensatz, in beiden Fällen gäbe es keine Spur zum Licht, das unsere Wirklichkeit für uns sichtbar macht. Jerzy, Godards Regisseur in seinem Film *PASSION* auf der Suche nach dem richtigen Licht für das Tableau nach Rembrandts *NACHTWACHE* ist mit seiner analogen Videoaufzeichnung gescheitert. Davon erzählt der Film. Im digitalen Verfahren hätte er vielleicht einsam und verzweifelt vor seinem Computer gesessen, bis ihm das ‚rendern‘ des betreffenden Datensatzes gelungen ist. Man kann sich vorstellen, dass der soziale und ökonomische Kontext, der Beitrag der Liebe und der Arbeit, der die Tableaus ebenso wie ihre Fernsehaufzeichnung beeinflusst und von denen der Film erzählt, ‚digital‘ anders ausgefallen wäre. *PASSION* als Beispiel für das analoge Medium Film (inclusive Video) stellt von sich aus auch Analogien zu den

¹² Jea-Luc Godard & Youssef Ishaghpour: *Archäologie des Kinos. Gedächtnis des Jahrhunderts*, Zürich, Berlin 2008, S.

¹³ Edmond Couchot: *Synthèse et simulation: l'autre image*, in: *Hors Cadre* No 6, 1987, S. 115

menschlichen Beziehungen her, mit denen es operiert. Auch davon handelt der Film. Das ‚compositing‘ aus ‚modellierten‘ Daten in digitalen Filmen ist ein Akt vernetzter Arbeit an Computern, der Charakter dieser Arbeit hat sich gegenüber der Arbeit vor und hinter der Kamera und am Schneidetisch wesentlich verändert.



Peter Greenaway: NIGHTWATCHING (2006)¹⁴

Mit mehreren Beiträgen hat sich Peter Greenaway 2006 an den Feiern zum 400sten Geburtstag Rembrandts (und der gleichzeitigen Wiedereröffnung des Rijksmuseums) in Amsterdam beteiligt. Es gab Installationen mit Figuren aus der ‚NACHTWACHE‘ und diesen Film ‚NIGHTWATCHING‘, der in dem Gemälde selbst einen Krimi-Plot seiner Entstehung erzählt.¹⁵ Vierundzwanzig Jahre nach PASSION hat sich gegenüber dem Film von Godard sehr viel verändert. Das digitale Format hat sich komplett, d.h. für die Produktion, Postproduktion, den Vertrieb und die Projektion durchgesetzt. Als Godard noch im Jahr 2000 gefragt wurde, was er vom digitalen Film halte, konnte er sich dafür nur eine Erleichterung für den Vertrieb vorstellen, die Produktion würde nach wie vor im analogen Medium Film stattfinden. Ob er denn einen DVD-Recorder hätte? Ja, aber er sei zu alt, um ihn bedienen zu können. Und was hätte der André Bazin der ‚Ontologie des fotografischen Bildes‘ zum digitalen Format gesagt? Er hätte nicht mehr über Ontologie geredet, sondern über Bilder, denn in Wirklichkeit gibt es keine digitalen Bilder, ein Bild ist ein Bild, sei es piktoral (picturale) oder nicht.“¹⁶ Das entspricht unserem täglichen Umgang mit ‚Bildern‘, deren unterschiedliche mediale

¹⁴ Vgl. Matthias Bauer: Die Nachtwache als Bildrätsel und Tagtraum. Diagrammatische Operationen bei Rembrandt und Greenaway, in: Alexander Honold, Ralf Simon (Hg.): Das erzählende und das erzählte Bild, München (Fink) 2010 (=eikones) S.441-498

¹⁵ Die Kombination von Verbrechen und Malerei ist häufig in Filmen anzutreffen. Hier einige wenige Beispiele: Bilder werden besonders häufig gestohlen oder zerstört (beides zusammen in Otar Iosseliani: Die Günstlinge des Mondes, 1984), in Galerien finden Verfolgungsjagden und rätselhafte Treffen statt (u.v.a. Jon Jost: All the Vermeers in New York, 1990) oder es wird sogar wie im vorliegenden Fall der ‚Nachtwache‘ direkt in den Gemälden selbst nach den Spuren von Verbrechen gesucht (Ron Howard: Illuminati, 2009 oder Jim BcBride: Geheimnisse/Uncovered, 1994).

¹⁶ Emmanuel Burdeau et Charles Tesson: Entretien avec Jean-Luc Godard, 22.3.2000: ‚Avenir(s) du cinema‘, in: Cahiers du Cinéma, Hors série, Avril 2000, S, 8-19

Eigenschaften als ‚diese Dinger‘, als Abbilder oder Visualisierungen von Daten füglich verdrängt werden, schon weil wir keine je eigenen Begriffe dafür haben. Mit einer ähnlichen Tautologie ‚ein Bild ist ein Bild‘ hat auch Peter Greenaway auf die entsprechende Frage aus dem Publikum während der Thyssen-Lecture in der Berliner Humboldt-Universität 2007 geantwortet. Ob er denn nicht nach dem – wie es im Titel der Veranstaltung heißt -Tod des (analogen) Kinos künftig nur noch vom ‚Bild‘ (picture) sprechen wollte? Greenaway: „‘Picture‘ ist ein so vieldeutiges Wort ohne genau festgelegte Bedeutung, nicht wahr? Würden Sie nicht ein Synonym bevorzugen, würden Sie nicht lieber von ‚image‘ als von ‚picture‘ reden wollen?“ Antwort aus dem Publikum: „‘Image‘ geht auch“. ‚Picture‘ und ‚image‘, Bild und Abbild unterscheiden ein Verhältnis der Analogie; ein digitaler visueller Effekt, der so aussieht wie ein Bild, ist auch kein Abbild mehr (wie zum Beispiel die Fotografie als ‚Print‘ ein Abzug ihrer Matrix ist), es ist ein grundloses Bild, woher auch dieses Unbehagen stammen mag, diese ‚visuellen Effekte‘ nach wie vor ‚Bilder‘ nennen zu sollen.

Der Film NIGHTWATCHING ist vollständig digital (als digitales HDTV Video) mit einer Thomsen VIPER Filmstream Camera aufgenommen und in der Postproduktion digital bearbeitet worden. Was bedeutet das für das Verhältnis von Rembrandts Gemälde, das im Unterschied zu Godards PASSION hier im Zentrum des gesamten Films steht, zu dessen medialer Verarbeitung (Darstellung) in Greenaways Film? Filmgeschichte ist für Godard das Archiv der (Bilder der) Geschichte vornehmlich des 20. Jahrhunderts, nicht im dokumentarischen Sinne, sondern als Ort der Begegnung von unterschiedlichsten Bildern, ihrer Montage, ihrer Überblendungen, aus deren Verknüpfung (wie in PASSION) neue Wahrnehmungen und Erkenntnisse entstehen können. Seine HISTOIRE(S) DU CINÉMA, entstanden zwischen 1980 und 1998, stellen das Programm für dieses Projekt dar, das sich nach wie vor auf den ‚ontologischen Vorbehalt‘ des analogen fotografischen oder elektronischen Mediums stützt, die Spur, wodurch die Bilder und Filme mit der Wirklichkeit, die sie darstellen, verbunden bleiben. Anders Greenaway, der als Maler begonnen und den Film als narrative Fortsetzung der Malerei mit filmischen Mitteln verstanden hat. Den frühen gemalten Filmen (A WALK THROUGH H, 1978) folgten Filme über die Malerei (THE DRAUGHTMAN’S CONTRACT, 1982). Das Medium wird durch den Zweck seiner (künstlerischen) Verwendung bestimmt, das kann weiterhin Malerei, das können Installationen, Ausstellungen in Museen oder ein Ballett, eine Oper und andere Formate für Musik sein. Es geht ständig darum, mediale Begrenzung und Hindernisse für die kreative Verwirklichung seiner Projekte zu überwinden. Wenn Greenaway davon spricht, dass die digitale Revolution ihm Gestaltungstechniken bereitgestellt hat, die denen der Malerei gleichkämen¹⁷, dann kann das bedeuten, dass er am Computer einen wesentlichen Teil der Produktion selbst beherrschen kann (was Godard schon mit seinem Video-Studio in Rolle,

¹⁷ Vgl. Ulf Jensen: Breaking the Frame. Peter Greenaways Thyssen-Vorlesung zur Ikonologie der Gegenwart an der Humboldt-Universität zu Berlin, Februar 2007, S.118

Schweiz, für sich in Anspruch genommen hat). Vor allem aber handelt es sich am Computer um die digitale Bearbeitung eines komplexen visuellen Ereignisses (eines sich verändernden Bildes), wie das auch auf der Staffelei der Fall sein würde¹⁸, während Godard für seinen Film von der Reihung der (fotografischen) Bilder ausgehen musste. Film ist Montage. In *PASSION* ist es die Parallelmontage des Rembrandt-Tableaus mit den Einstellungen der Arbeiterin in der Fabrik. Die Arbeit mit dem analogen Medium findet ZWISCHEN den Bildern statt, in ihrer Verbindung, während die digitale Arbeit **im Bild selbst** vor sich geht – wie in der Malerei oder deren digitalem Äquivalent im Photoshop. Auch die Montage, das ‚compositing‘ digitaler ‚Bilder‘, findet im Bild selbst statt als ein Zusammenfügen von Datensätzen unterschiedlicher Herkunft.

Peter Greenaways Film *NIGHTWATCHING*, wurde 2007 beim Filmfestival in Venedig in der jetzigen Form uraufgeführt. Der Film beginnt mit einer Parallelfahrt vor dem Rijksmuseum in Amsterdam. Musik. In Bildfenstern (digital eingefügten ‚Bildern‘) werden Ausschnitte aus der Totalen des Gebäudes mit seinem Vorplatz wiederholt, am unteren Rand läuft ein Band mit Namen, darunter der Protagonisten in Rembrandts ‚Nachtwache‘; die Namen werden im ‚voice over‘ vorgelesen. In der unteren Mitte des Bildes öffnet sich ein Bildfenster, das Greenaway selbst in einem Brustbild, frontal zeigt. Dieses kleine Fenster¹⁹ mit einem ‚talking head‘ wird immer wieder während des gesamten Films den Erzähler im Film visualisieren. Während die Umrisse des Gebäudes nachgezeichnet werden, stellt Greenaway aus diesem Fenster oder ‚Bild im Bild‘ sprechend das Rijksmuseum vor, das die wichtigste Sammlung holländischer Malerei beherbergt. Ein Polizeiwagen im Einsatz fährt vor. Nach dem Titel meldet sich Greenaway wieder als ‚talking head‘ aus seinem Bildfenster: „Das Rijksmuseum ist gerade Schauplatz einer Schießerei“. Ein schneller, heftiger Zoom im Gemälde der *NACHTWACHE* zielt auf einen Ausschnitt, der zwischen Frans Banning Cocq und Willem van Ruytenbourg den Lauf einer Muskete zeigt, die offenbar gerade abgefeuert wird, was durch die akustische Wiedergabe des Schusses betont und bestätigt wird. „Die zuständigen Behörden sollten Ermittlungen aufnehmen“. In einer historischen Szene vor dem Gemälde wird die investigative Frage gestellt, wo die Kugel hingeflogen ist. Dann Rembrandt selbst bildfüllend: „Ich klage Euch des Mordes an, meine Herren.“ Eine aufgebahrte Leiche, Frauen mit Kerzen. Eine Frau steht im strömenden Regen und schreit: „Hasselburg wurde erschossen, jemand hat Hasselburg erschossen.“ Innerhalb der Gruppe von Frauen, die die Leiche Hasselburgs umstehen, öffnet sich wieder das Bildfenster mit Greenaways ‚talking head‘. Er spricht über den ermordeten Hasselburg und stellt die Fragen, die zu klären wären: Wer hat ihn getötet, warum und unter welchen Umständen, was war das Motiv und gibt es

¹⁸ Henri Georges Clouzots: *Le Mystère Picasso*, 1956 (Bazin: Ein bergsonianischer Film)

¹⁹ 1975 hat Greenaway einen Film mit dem Titel „Voice-over in Windows“ gedreht, der allerdings (noch) keine digitale Fenstertechnik, sondern ‚die Häufigkeit von Fensterstürzen in der Stadt‘ zum Thema hat

Beweise. Die Einstellung dieser Szene wird in der Mitte zu einem separaten Rahmen zusammengeschoben, die Eingangstotale vom Platz vor dem Rijksmuseum, die auch bisher in einem kleinen Bildfenster ‚mitgelaufen‘ war, ist wieder bildfüllend. Eine Galerie kostümierter Figuren stellt die Personen der Handlung vor, die mit dem Moment des (angeblich) im Gemälde dargestellten Mordes in Verbindung stehen. Schließlich fragt Greenaway: „Wo fangen wir am besten mit unseren Ermittlungen an?“ und blendet auf den Saal im Rjksmuseum über, in dem das Publikum vor Rembrandts ‚NACHTWACHE‘ steht. Selbstverständlich, wenn man kein visueller Analphabet ist, muss man mit dem Gemälde selbst beginnen (während Godard das Gemälde der ‚NACHTWACHE‘ wie der anderen verwendeten Bilder ganz und gar unberücksichtigt gelassen hat). Eine Möglichkeit, dem ‚Geheimnis‘ im Bild selbst auf die Spur zu kommen, ist, sich dem Bild mit der Lupe zu nähern und in vielen Ausschnitten Hinweise auf einen Mord zu sammeln, dessen Tatsache von Anfang an feststeht und bereits in einem Zoom auf die Musketenmündung zwischen van Cocq und van Ruythenburg im Bild unmissverständlich festgemacht wurde. Jetzt gibt uns Greenaway in schneller Folge weitere Ausschnitte aus dem Bild, die sich am Ende (seines Films) zu einem Mosaik der Beweise zusammenfügen sollen. Es gibt keinen Kameraschwenk über die Bildoberfläche, sondern eine Abfolge von sehr nahen Blicken auf das Bild, die durch die Kopf- und Augenbewegung eines Betrachters verbunden sind. Ein Portrait Rembrandts schließt den Prolog ab, er ist Urheber, Ankläger und Spurenleser zugleich seines Gemäldes DIE NACHTWACHE.



Video Prolog NIGHTWATCHING

Da für Greenaway das Erzählen wesentlich mit dem Zählen zusammenhängt, werden nach dem Prolog dreißig ‚Geheimnisse‘ in dem Gemälde verhandelt, ein einunddreißigstes Geheimnis betrifft das Schicksal Rembrandts, das eng mit der NACHTWACHE und der angeblich in ihr enthaltenen Mordanklage gegen die zeitgenössische Amsterdamer Society verbunden ist. Sein gemaltes ‚J'accuse!‘ habe ihm die Rache der Reichen und Mächtigen der Stadt eingebracht und ihn ruiniert. Die restlichen dreißig ‚Nummern‘ erzählen im Bild und um es herum von den Umständen seiner Entstehung in Amsterdam 1642. Greenaway ist als ‚talking head‘ und Erzähler immer wieder in seinem Bildfenster sichtbar und hörbar anwesend. Erzählt wird die

Geschichte der Amsterdamer Bürgermilizen und ihre Bedeutung für die Formierung der Amsterdamer ‚upper class‘ und ihres Machtgefüges. Das Gemälde sei keine Malerei, sondern ein ‚Stück Theater‘ und Rembrandt kein Maler²⁰, sondern ein Theaterregisseur, der seine Figuren auf einer Bühne inszeniert (und wohl auch bloßgestellt hat). Es geht des Weiteren um die Bildarchitektur und das im Bild dargestellte künstliche Licht sowie die Geschichte des Titels NACHTWACHE. Verbindungen zur italienischen Malerei bringen laut Greenaway auch den Mord als Mittel der Politik, zunächst eine italienische Praxis der Renaissance, nach Amsterdam. Der in der Nachtwache ‚enthaltene‘ Mord ist auch politisch motiviert. Mehrere Nummern beschäftigen sich mit den beiden Hauptverschwörern Frans Banning Cocq und Willem van Ruytenburg, ihre Beziehung untereinander und ihre Beteiligung an der Verschwörung, die von Rembrandt in allen Details der Kostümierung, der Waffen, die sie tragen, der Gesten und der Blicke dargestellt und von Greenaway akribisch im Bild nachgewiesen wird. Eine besondere Herausforderung für Greenaways detektivische Spurensuche ist Rembrandts Darstellung des Unsichtbaren oder Verdeckten im Bild, das betrifft in erster Linie den eigentlichen Mörder, der verdeckt den Schuss abfeuert und auch Rembrandt selbst, der sich als kaum zu erkennender Beobachter in das Bild eingefügt hat. An dieser Stelle spricht schließlich Rembrandt selbst aus dem Bildfenster, das bis dahin von Greenaway besetzt war.

In dem Gemälde, ‚diesem Ding‘ im Rijksmuseum in Amsterdam, hat Rembrandt, wenn man Greenaway folgen will, eine Verschwörung dargestellt, die im Bild selbst in einem tödlichen Schuss gipfelt²¹. Das Bild ist das Ereignis seiner Erzählung, die Erzählung ereignet sich im Bild. Das Komplott ist allerdings nicht auf der Oberfläche des Bildes offenbar, sogar das Mündungsfeuer der Muskete ergibt sich erst, wenn es durch den Krimi-Plot er/gefunden ist. Allerdings bewirkt das (vermeintliche) Mündungsfeuer keinerlei entsprechende Reaktionen der Umstehenden und auch das Opfer ist unsichtbar, also zunächst nur Teil der Erzählung. Auf der Spurensuche nach Mord und Mörder löst Greenaway die NACHTWACHE, nun in Form oder im Format seiner digitalen Simulation, auf in vergrößerte Bildelemente, die wie mit einer Lupe Gesten, Blicke, Nähe und Distanz der Figuren etc. separat und in ihrer Beziehung untersuchen lassen. Eingesetzt werden alle Mittel, die auch bisher im Prolog eine Rolle gespielt haben, also digitales compositing, kurze Theaterszenen und Spielfilmelemente, digitale Zoom-Vergrößerungen, die in Ausschnitten in Rembrandts Gemälde Beweise sichern sollen. Es geht nicht um Spuren der Malerei im Gemälde (wie etwa im Aufdecken einer

²⁰ „Rembrandt war kein Maler“, Zeit-online Interview Hanno Rauterbergs mit Peter Greenaway, 2006 (<http://www.zeit.de/2006/01/Rembrandt-Greenaway/komplettansicht>)

²¹ Die Kombination von Verbrechen und Malerei ist häufig in Filmen anzutreffen. Hier einige wenige Beispiele: Bilder werden besonders häufig gestohlen oder zerstört (beides zusammen in Otar Iosseliani: Die Günstlinge des Mondes, 1984), in Galerien finden Verfolgungsjagden und rätselhafte Treffen statt (u.v.a. Jon Jost: All the Vermeers in New York, 1990) oder es wird sogar wie im vorliegenden Fall der ‚Nachtwache‘ direkt in den Gemälden selbst nach den Spuren von Verbrechen gesucht (Ron Howard: Illuminati, 2009 oder Jim BcBride: Geheimnisse/Uncovered, 1994).

Fälschung), sondern um die narrative, im Plot strukturierte figurale Konstellation einer visualisierten Datenmenge, mit der auch die medialen Eigenschaften der Malerei als digitale Formulierungen wiedergegeben werden. Das Authentische des Bildes hat sich auf das Spekulative einer Krimierzählung verschoben. Wie in Godards *PASSION* ist es gar nicht so entscheidend, ob die Geschichte, die Greenaway von den Geschichten, die das Bild angeblich erzählt, zutreffend sind (Matthias Bauer hat Greenaways Behauptungen eindrucksvoll widerlegt²²), es gilt, was schon Mme Loucachesky in Godards *PASSION* gesagt hat: „Es ist keine Lüge, sondern etwas Erdachtes, das zwar nie ganz die Wahrheit ist, aber auch nicht das Gegenteil. Auf jeden Fall ist es von der äußeren Wirklichkeit dadurch getrennt, dass die Wahrscheinlichkeit fast exakt bestimmt werden kann.“

Nicht zuletzt für den Vergleich medialer Formate von ‚Bildern‘, um die es hier vor allem geht, ist der Seitenblick auf einen anderen Film, in dem ebenfalls ein Krimi-Plot aus Bildvergrößerungen extrapoliert wird, angebracht. Stellen Sie sich vor, Rembrandts ‚NACHTWACHE‘ wäre in einem Stadtpark angesiedelt. Ein Fotograf, Thomas, fotografiert diesen Park, in dem sich zwei Personen auffällig verhalten. Wieder zu Hause entwickelt er den Film und bemerkt in den Abzügen, indem er den Blicken und Gesten der Personen in den Fotos folgt, am Rande einen Schatten, den er vor Ort nicht wahrgenommen hatte. Weitere Vergrößerungen des Ausschnitts führen ihn zu der Gewissheit, dass es sich bei dem Schatten um eine Figur mit einer Pistole handelt, die auf eine der beiden Personen im Park zielt, um sie zu töten. Als Bestätigung für den Mord in seinen Fotos braucht es nur noch die Leiche im Park. Thomas besucht noch einmal den Park und findet tatsächlich die Leiche versteckt unter Büschen. Als er wieder nach Haus zurückkehrt sind seine Filme und alle Abzüge bis auf einen verschwunden, sie sind wahrscheinlich von den Verschwörern eines Komplotts gestohlen worden. Am Ende ist auch die Leiche, der Körper seiner forensischen Evidenz, aus dem Park ebenso wie die Bilder verschwunden. Die Spurensuche im Film beginnt zwischen den vergrößerten Fotografien, die durch lokale Anschlüsse und (Blick-)Verweise in den Bildern in eine Reihenfolge gebracht werden, die am Ende wieder einen Film aus Standbildern ergibt. Diese Reihe mündet in einen extrem vergrößerten Ausschnitt, in dem sich Spuren des Komplotts und des Mordes erhalten haben. Diese Spur führt in dieser Abbildung zurück zu einer Evidenz in der Realität, mit der sie über ihre ontologischen Voraussetzungen (‚es muss etwas dagewesen sein‘) direkt verbunden ist. Was zunächst zwischen den Bildern in ihrer Verbindung geschah, brennt nun in einem der Bilder (mit einem Wort von Walter Benjamin) förmlich zur abgebildeten Realität durch, wo die fotografische Spur (im Film) wieder aufgenommen werden könnte. Aber Antonionis Film *BLOW UP* (1966), um den es sich hier handelt, ist viel mehr noch als ein Film über die indexikalischen Beziehungen von Fotografien ein Film über deren Aporien. Der Film widerspricht am Ende der Fotografie, indem er das

²² Matthias Bauer, s. Anm. 8

Sein der Spur mit ihrem Verschwinden verbindet, wenn nicht sogar die extreme Vergrößerung der Fotografien nur noch ihre eigene Medialität (die Körnung der fotochemischen Schicht) als Form zur Erscheinung gebracht und von Mördern und Leichen nur mediale Selbstreferenz übrig geblieben ist. Von den Bildern bleibt nur deren Einbildung. Als das wahre Band zwischen den Fotografien und der Evidenz ihrer Abbildungen erweist sich der Plot einer Handlung, der sich mit der Spurensuche in den Bildern selbst entwickelt hat. Als die Fotos verschwunden und deren Spuren im Realen sich aufgelöst haben, bleibt die Geschichte zurück, die das andere fotografische Medium, der Film, erzählt.

Greenaways Spurensuche in Rembrandts NACHTWACHE ist, außer in einer mehr oder weniger spekulativen Kriminalerzählung, grundlos. Von einem Plot zusammengehalten beziehen sich Bilder auf Bilder, die auf nichts anderem beruhen als einem gemeinsamen Algorithmus ihrer Visualisierung, auf der Oberfläche figuraler Konstellationen, die wie Schemata²³ mit dem Plot verbunden werden. Auch der Plot selbst ist im Bild ge/erfunden, das zugleich das Rätsel und dessen Lösung ist.

Greenaway hat sich immer wieder darüber beschwert, dass wir in einer Text-Kultur leben, in der Bilder zurückgedrängt werden. Das erstaunt, weil er selbst seine Bilder gerne bis zur Unkenntlichkeit überschreibt. Angesichts der noch immer ansteigenden Bilderflut in überall und permanent verfügbaren technischen Medien ist diese Klage nur verständlich, wenn man davon ausgeht, dass Greenaway den Verlust der Bilder (dieser ‚Dinger‘) an ihre Abbildungen und Simulationen meint, durch die sie problemlos Bestandteil von Texten werden können: Die gerasterte analoge Fotografie kann zum Textbestandteil für den Buch- oder Zeitungsdruck oder im Monitorbild wie ein Text geschrieben werden. Die digitale Simulation unterscheidet von vornherein nicht zwischen Bild und Text. Insofern ist NIGHTWATCHING die Erzählung eines Krimi-Plots und deren visueller und textueller Simulation als ein komplexes Medienereignis (das von Greenaway auch entsprechend multimedial dargestellt wurde). Godards Plädoyer für eine Leidenschaft der Beziehungen zwischen Bildern und dem Realen, das in den Lücken der Bilder, ihren Zwischenräumen erfahrbar bleibt, hat bei Greenaway dem ‚Tatort Bild‘ Platz gemacht, einer EinBILDung besonderer Art.

²³ Vgl. zur Schemabildung und Diagrammatik: Matthias Bauer: Die Nachtwache als Bildrätsel und Tagtraum. Diagrammatische Operationen bei Rembrandt und Greenaway (Anm. 14)