Ralf Schnell

Medienästhetik

Zu Geschichte und Theorie
audiovisueller Wahrnehmungsformen

Verlag J. B. Metzler
Stuttgart · Weimar

Der Autor

Ralf Schnell, geb. 1943; von 1988 bis 1997 Ordinarius für Deutsche Literaturgeschichte in Tokio; seit 1998 Professor für Neuere Deutsche Literaturwissenschaft an der Universität Siegen. Bei J.B. Metzler sind erschienen: »Die verkehrte Welt. Literarische Ironie im 19. Jahrhundert«. 1989; »Geschichte der deutschsprachigen Literatur seit 1945«. 1993; Mitarbeit an der »Deutschen Literaturgeschichte«. 5. Auflage 1994.

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Schnell, Ralf:

Medienästhetik : zu Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen / Ralf Schnell. – Stuttgart ; Weimar : Metzler, 2000
ISBN 978-3-476-01331-6

ISBN 978-3-476-01331-6

ISBN 978-3-476-03617-9 (eBook)

DOI 10.1007/978-3-476-03617-9

Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

© 2000 Springer-Verlag GmbH Deutschland

Ursprünglich erschienen bei J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung
und Carl Ernst Poeschel Verlag GmbH in Stuttgart 2000

Vorwort

Der Anspruch, den der Titel dieses Buches erhebt, spricht von der Zeit, in der wir leben. Fernsehen und Video, Computer und Internet, die digitalen Speicher- und Informationstechnologien bestimmen die Signatur unseres Zeitalters, Faktoren wie Dynamisierung und Akzelerierung prägen seine Kommunikations- und Verkehrsformen. Daß deren Effekte die Konzeption der Darstellung nicht unberührt lassen konnten, versteht sich von selbst.

Ursprünglich entworfen als eine Ästhetik des Films, wurde das Ungenügen an einer solchen Konzeption in dem Maße sichtbar, wie dem Medium Film, der dominanten Kunst des 20. Jahrhunderts, Konkurrenten und Substitute in neuen audiovisuellen Medien erwuchsen, vor allem in Gestalt des Fernsehens. Erkennbar wurde damit zugleich, daß es einer zweifachen Historisierung des Gegenstandes bedurfte: zum einen in Form einer Vorgeschichte kinematographischer Wahrnehmung, zum anderen in Form einer Fortschreibung über die – nicht abgeschlossene – Geschichte des Films hinaus, bis hin zur TV- und Videoästhetik.

Doch auch dieses Konzept erwies sich rasch als unzulänglich. Die Digitalisierung der audiovisuellen Medien hat einerseits die analogen Bildmedien in eine historische Perspektive gerückt und andererseits zur Entwicklung einer eigenständigen Bilderästhetik geführt, die einer eigenen, historisch und theoretisch orientierten Wahrnehmung und Wertung bedarf. Sie erforderte die Verlängerung der Darstellungsperspektive bis hin zu den audiovisuellen Medien unserer Tage, zu Videospielen, CD-ROM und Computerkunst.

Unmittelbar begleitet wird die Entwicklung der Neuen Medien zudem von einer kaum mehr überschaubaren Flut theoretischer Literatur und kulturkritischer Entwürfe. Vergleicht man, was allein im Verlaufe des letzten Jahrzehnts an Publikationen zur Medientheorie auf den Markt gelangt ist, mit den entsprechenden Theorie-Neuerscheinungen im Bereich der Künste Malerei, Musik, Literatur und Film, so tritt das vorrangige Bedürfnis nach Orientierung im Medienspektrum ebenso deutlich zutage wie die Beschleunigung der Theorie-Verfallszeiten, die in diesem Bereich grassiert.

Vor diesem Hintergrund und in diesem Kontext soll das vorliegende Buch nicht mehr und nicht weniger bieten als eine Art Zwischenbilanz der Ästhetik audiovisueller Medien anhand exemplarischer, ausgewählter Phänomene. Die historische Perspektive will einmal erreichte medienästhetische Standards in Erinnerung halten, die Analyse gegenwärtiger Medienwirklichkeit deren Möglichkeiten im Licht ihrer Grenzen reflektieren. Die Tatsache, daß die Entwicklung der audiovisuellen Medien beschleunigt voranschreiten wird, läßt sich als Herausforderung verstehen, das Projekt einer Medienästhetik fortzuschreiben.

Inhalt

Vorwort	V
I. Einleitung: Plädoyer für eine Schule des Sehens	1
II. Betrug am Auge und Bildersehnsucht.	
Zur Vorgeschichte kinematographischer Wahrnehmung	13
Grenzen des Sehens	13
Magie und Illusion	19
Von der Camera obscura zur Laterna magica	27
Das Panorama	34
Fotografie	37
Von der Fotografie zum Film	41
Wahrnehmungstechniken	47
III. Montage	51
Montage-Theorie	53
Schnitt und Montage	55
Montage-Geschichte: D.W. Griffith	58
Montage-Ästhetik	63
Wirkungs-Montage: Sergej Eisenstein	69
Montage-Konzeptionen	88
Vom Stummfilm zum Tonfilm	94
Medialisierte Wahrnehmung	98
IV. Das Auge der Kamera	103
Technik und Ästhetik	104
Kamerabewegung	108
Natur des Films – Natur im Film	116
Die Vernichtung der ›physischen Realität‹ –	
Zu Siegfried Kracauers Filmtheorie	120
Die produktive Kamera	123
›Der Regen des Herzens, das Weinen der Stadt‹	127
Triumph des Kamerawillens: Leni Riefenstahl	131
Filmische Erhabenheit	139

V. Film und Literatur	145
Literarische und filmische Wahrnehmung	145
›Filmische Schreibweise‹	150
›Literarischer Film‹	156
Filmische und literarische Intermedialität	161
Text und Bild	166
 VI. Exkurs: Gibt es eine ›Sprache‹ des Films?	171
 VII. Televisionen	184
Entwicklungsgeschichte	184
Kulturkritik	192
Programmstrukturen	197
Zuschauer	203
Wirklichkeit und Öffentlichkeit	206
Werbung	212
Beschleunigung und Wiederholung	215
Redundanz	218
Nischen	222
Progressive Synthetik	229
 VIII. Computer und Internet	237
Computer-Geschichte	237
›Benutzeroberfläche‹	243
Computer-Theorie	248
Verwendungsweisen	251
Internet: Das Hypermedium	257
Definitionen	265
Netz-Ästhetik	268
Netz-Kommerz	274
Kommunikationsprobleme	277
 IX. Reale Virtualität	282
Computerspiele	283
CD-ROM	290
Video- und Computerkunst	297
 X. Epilog	305
Verzeichnis der zitierten Literatur	315
Auswahlbibliographie (zusammengestellt von Carsten Thomas)	325
Personenregister	345
Bildquellenverzeichnis	351