

Irina Gradinari, Dorit Müller, Johannes Pause

## Filmische Räume des Wissens Zur Einführung

Mitten auf dem Schlachtfeld, zwischen explodierenden Bomben, sitzt ein junger Soldat und schreibt etwas in ein Buch. Die Szene geht in einen Seminarraum in Oxford über, in dem 80 Jahre später ein Professor einen Vortrag hält. Der Soldat, so erklärt er, war der junge, noch unbekannte Ludwig Wittgenstein, der – jedenfalls im Film *The Oxford Murders* (GB/E/F 2007, R. Álex de la Iglesia) – direkt auf dem Kampfplatz seinen *Tractatus logico-philosophicus* (1921) verfasst haben soll. Das Kino konstruiert neue, genuin filmische Räume, die verschiedene historische Zeiten und geografische Orte zusammenführen, welche in dieser Verbindung und Form außerfilmisch nicht existieren. Im genannten Film dient die topologische Verbindung dazu, den Nutzen der philosophischen These bildräumlich vorzuführen: In Anlehnung an den berühmten Traktat wird die Auseinandersetzung mit Wahrheit, mathematischer Logik und der Referentialität der Zeichen in einen Modus der Welterkenntnis überführt, der direkt die kriminale Handlungsintrige des Filmes auslöst. In der Detektivgeschichte, die sich nun entfaltet, werden Wittgensteins Thesen immer wieder von neuem auf die Probe gestellt. Der Film führt dieses Wissen dabei als paradoxes vor, indem er einerseits zeigt, wie die Wissenschaft zur Erklärung der Verbrechen und der Welt herangezogen werden kann, während andererseits die Welt selbst sinnleer bleibt: Erst die Wissenschaft versteht die Welt mithilfe von Modellen und Theorien mit Sinn, erzeugt dabei jedoch unkalkulierbare Effekte, die wiederum neue Erklärungsdefizite hervorbringen. Die mathematischen Theoreme und philosophischen Schlussfolgerungen können dabei nur durch ihren Transport in die Handlungsräume des Films einer Überprüfung unterzogen werden, und auch die Sinnlosigkeit der Welt produktiv in Szene zu setzen ist allein in filmischen Handlungsräumen möglich. Die filmischen Räume verorten somit die Handlung, vermitteln das Wissen und transformieren und überprüfen es zugleich. Epistemologische Bedingungen eines Filmes zu betrachten heißt also immer auch einen genuin filmischen Raum zu untersuchen, wobei seine medienspezifische, ästhetische, produktionstechnische, apparative oder diskursive Beschaffenheit zu berücksichtigen ist. Diese Feststellung ist ebenso basal wie unhinterfragt; gerade deswegen will der Sammelband mit dem Konzept ‚Wissensraum Film‘ die kinematografische Wissensproduktion durch den Raum, mit dem Raum und über den Raum diskutieren und das ästhetisch-epistemologische Potenzial des Mediums Kino untersuchen.

Das Konzept ‚Wissensraum Film‘ soll zwei Diskussionsstränge zusammenführen, die in den letzten Jahren aus unterschiedlicher Richtung die Filmwissenschaft beschäftigt haben: Die Frage nach dem filmischen Wissen, die nach wissenschaftlichen und epistemologischen Bedingungen des Mediums fragt, sowie jene nach dem filmischen

Raum, insofern diese sich an raumtheoretische Positionen anschließen lässt und somit über eine bloße Analytik narrativer Handlungsräume hinausgeht. Die Prämissen, Ansätze und Vorgehensweisen dieser beiden neueren Stränge einer kulturwissenschaftlich orientierten Filmwissenschaft sind überaus vielfältig: Jüngere Studien befassen sich einerseits mit den Kulturen, Ordnungen und Formaten des Wissens im Film<sup>1</sup>, analysieren Praktiken der Wissensgenerierung<sup>2</sup> oder richten den Fokus auf das selbstreflexive Wissen des Mediums.<sup>3</sup> Andererseits geraten topografische ebenso wie topologische Dimensionen filmischer Gestaltung in den Blick.<sup>4</sup> Der topografische Aspekt umfasst dabei die filmische Präsentation konkreter, sichtbarer und messbarer räumlicher Phänomene und Orte, während mit dem topologischen Aspekt die Ordnungen, Organisationen und Verhältnisse von Elementen sowie ihre Dynamiken ins Blickfeld rücken.

Eine Zusammenführung dieser wissens- und raumtheoretischen Ansätze mit Bezug auf den Film hat bisher kaum stattgefunden, obwohl es in den Kulturwissenschaften bereits zahlreiche Bemühungen gibt, das Verhältnis von Wissen und Raum auf unterschiedlichen Ebenen auszubuchstabieren. So wird davon ausgegangen, dass Wissen nicht nur an konkrete räumliche Gegebenheiten gebunden ist, sondern auch mittels raumgebender Verfahren und relationaler Konstellationen hervorgebracht und beschrieben wird. Räumliche Dimensionen des Wissens werden etwa mit Blick auf dessen leibliche Verortung<sup>5</sup> und auf die sozialen und medialen Orte der Generierung von Wissen ausgemacht.<sup>6</sup> Darüber hinaus richtet sich die Aufmerksamkeit sowohl auf die relationale Verfasstheit und Dynamik von Prozessen der Wissensproduktion als auch auf die Spatialität von Medien, welche als eine der wesentlichen Ermöglichungsbedingungen der Wissenskonstitution gelten kann.<sup>7</sup> Die raumgenerative Eigenschaft des Films, der kognitive Operationen grundsätzlich sichtbar machen muss, indem er sie in Körper, Bewegungen und Relationen übersetzt, lässt diesen engen Zusammenhang von Raum und Wissen besonders deutlich werden.

Die Annäherungen an den ‚Wissensraum Film‘, welche dieser Band versammelt, betrachten den Film jedoch nicht als exemplarisches Studienobjekt, sondern zielen gerade auf die medialen Besonderheiten des Mediums und mithin auf das, was sich in der Regel nicht verlustfrei auf andere Raum- bzw. Wissenskonzepte rückführen lässt: Filmisches Wissen ist nicht oder jedenfalls nicht allein die Darstellung, Übersetzung oder Popularisierung zum Beispiel wissenschaftlichen oder literarischen Wissens, auch wenn es mit diesem in Beziehung stehen kann. Ebenso geht der filmische Raum nicht im euklidischen Raum der Physik oder in den topologischen Raumkonzepten der Mathematik auf, ist auch nicht identisch mit dem empirischen Erfahrungsraum zum Beispiel einer Stadt, in welcher die Handlung des Films möglicherweise angesiedelt ist. Vielmehr existieren spatiale und epistemische Möglichkeitsbedingungen und Potenziale, die der Film in den unterschiedlichen Phasen seiner Entwicklung exklusiv besitzt und die ihm

1 REICHERT, Kino; WURM, Heuschrecken; HOLL, Türen.

2 VÖHRINGER, Avantgarde; VÄLIAHO, Mapping.

3 ENGELL, Bilder; FAHLE, Material; GOTTO, Weiß.

4 FRAHM, Jenseits; RIES, Topologie.

5 Die Bedeutung des Gesichtsfeldes ist besonders von der phänomenologischen Philosophie hervorgehoben worden, die sich bereits früh mit dem Film beschäftigt hat. Vgl. etwa MERLEAU-PONTY, Kino.

6 BUSCHE, Wissensräume.

7 HESSLER/MERSCH, Bildlogik; MÜLLER/SCHOLZ, Raum.

eine klar bestimmbare Position im Geflecht der Medien und Diskursinstanzen zuweisen. Film steht somit als ein Medium zur Disposition, welches neue epistemologische Voraussetzungen schafft, konkrete Wissensbestände generiert und bestehendes Wissen transformiert und verbreitet.

Das von den Kulturwissenschaften inzwischen sorgfältig ausgearbeitete Topologie-Konzept<sup>8</sup>, so die Ausgangsthese des vorliegenden Bandes, erscheint dabei als besonders geeignet, Räumlichkeit und Wissen des Films zusammenzudenken und die differierenden Wissenskonzepte, die im Film verhandelt werden, angemessen zu beschreiben. So ist allen Wissensformen ein topologisches Moment eingeschrieben, da sie stets Relationen zu den jeweils anderen Formen eingehen. Die topografische Ebene des Films wird dabei nicht vernachlässigt, sondern gerade in ihrem Wechselverhältnis mit der topologischen Dynamik betrachtet: Die gefilmten Räume bekommen neue Bedeutungen und Funktionen, die allein durch die mediale Spezifik des Filmes möglich sind. Dieser komplexe filmische Raum bedingt zugleich die Interaktion und Transformation von verschiedenen Wissensformen, aus deren Kombination das filmische Wissen als emergentes entsteht. Ein Film über die Erkundung des Mondes etwa wird nicht nur astronomische, physikalische, philosophische oder kulturgeschichtliche Wissensbestände aufbereiten und vermitteln, sondern in der filmischen Präsentation der Mondoberfläche die Verfahren anderer Medien zitieren und in die eigene Aufzeichnungspraxis überführen oder durch Integration früherer Filmausschnitte über die Mondlandung auf die eigene Geschichte und damit auf die apparativen, sozialen und ästhetischen Bedingungen filmischer Darstellung rekurrieren und diese qua filmischer Verfahren neu modellieren. Die einzelnen Wissensformen weisen wiederum in sich topologische Aspekte auf, insofern sie bestimmte Ordnungen und Verknüpfungen bezüglich der zugrunde liegenden Wissensformate (propositionales Wissen, Handlungswissen, emotionales Wissen), der verhandelten Wissenskulturen (Astronomie, Philosophie, Medienästhetik) oder der einfließenden Wissenspraktiken (Beobachten, Aufzeichnen, Speichern, Abrufen, Ausstellen) herstellen.

Die übergreifende Fragestellung des Bandes richtet sich somit auf die Anschlussfähigkeit relationaler Raumkonzepte für die Analyse filmischer Wissensproduktion: Wie stellen Filme räumliche Zusammenhänge und damit spezifische Wissensformationen her? Und in welcher Relation stehen die einzelnen Wissens Elemente zueinander? Darüber hinaus wird nach inhärenten Beschreibungsleistungen des Films gefragt, der als selbstreflexives Medium die Erforschung seiner eigenen Epistemologie vorantreiben kann. So stellt sich die Frage, was Filme über sich wissen können und wie sich dieses Wissen in filmisch verhandelte Wissensdiskurse einschreibt. Mit Blick auf die Austauschprozesse des filmischen Wissens mit anderen Wissensformen steht zudem zu untersuchen, welche Verfahren der Transformation von Kulturen, Formen und Praktiken des Wissens aufgrund filmischer Eigenlogiken greifen – und wie diese wiederum methodisch isoliert und theoretisch gefasst werden können.

Die Beiträge des Bandes gehen diesen Fragen aus unterschiedlichen Perspektiven nach, wobei ihr Zugang jeweils stärker raumtheoretisch oder wissenstheoretisch inspiriert ist. Die Perspektiven- und Methodenpluralität liegt in der Spezifik des Films

---

8 GÜNZEL, Spatial Turn.

selbst begründet: So machen unterschiedliche Zugänge gerade die Komplexität der cineastischen Wissensgenese sichtbar. Denn das Wissen im Film ist ebenfalls nur als plurales zu erfassen: Das Spektrum und die Arten des Zusammenspiels filmischer Wissensformen zeigen sich als ausgesprochen vielfältig. Wissen taucht in Form konkreter Wissensbestände, Wissenschaftspraktiken und theoretischer Modelle unterschiedlicher Wissenschaften auf, die vom Film verhandelt, transformiert, angeeignet und in den Wissensprozess erneut eingespeist werden (siehe die Beiträge von Irina Gradinari, Henning Engelke und Dorit Müller). Wissen wird aber auch als epistemisches Verfahren des Films selbst gefasst, der aufgrund seiner Eigenlogiken epistemische Effekte auslöst – etwa durch die Prozedur des ‚diagrammatischen Schließens‘, bei welchem Einzelbilder jenseits narrativer Abfolge zueinander in Beziehung gesetzt werden (Daniela Wentz). Darüber hinaus werden Wissenswirkungen als Resultat eines kognitiven Prozesses der Zuschauer/innen beschrieben, die mit veränderten Dispositiven des Films konfrontiert werden: mit der Aufspaltung des traditionellen Verhältnisses von Film und Kinoraum (Malte Hagener), mit der durch Montageexperimente erzeugten Spannung zwischen inner- und außerfilmischen Räumen (Lars Nowak) und schließlich auch mit einer vielfachen Staffelung filmischer Räume, in welcher sich eine „eigenständige Dimension der Kunsterfahrung des Films“ zeigt, die neue Formen des Verstehens jenseits der Narration ausprägt (Vinzencz Hediger). Nicht zuletzt geht es aber immer auch um ein selbstreflexives Wissen des Films im Sinne einer Selbstverständigung über die eigenen Bedingungen, so etwa über das Weiß und die Leere der Leinwand (Lisa Gotto), über die eigene Räumlichkeit im Gegensatz zu der anderer Medien wie etwa dem Computerspiel (Stefan Günzel) oder über das der filmischen Logik immer auch eingeschriebene Nichtwissen des Films (Oliver Fahle). Diese unterschiedlichen Wissensbestände lassen sich, wie Johannes Pause in seinem einleitenden Beitrag vorschlägt, in drei Dimensionen untergliedern: Sie umfassen erstens die im Film diskursiv verhandelten Wissensbestände unterschiedlicher Wissenskulturen (Wissen im Film), zweitens Wissen, welches durch den Film überhaupt erst hervorgebracht wird, da dieser die Bedingungen zur Aufzeichnung bestimmter Abläufe bereitstellt (Wissen durch Film) und drittens Wissen, das der filmischen Selbstreflexion und Medienreflexion entspringt, mit dem sich also Film im Verhältnis zu anderen Medien, zur Gesellschaft und zu unterschiedlichen Wissensinstanzen definiert (Wissen über Film).<sup>9</sup>

Diese Prozesse der Wissensgenese sind topologisch und topografisch organisiert. Die Räumlichkeiten des Films werden in den Beiträgen umfassend ausgelotet – sei es auf der Ebene konkreter Drehorte, sei es mit Blick auf die räumlichen Verhältnisse zwischen einzelnen Filmbildern oder aber in Hinsicht auf das räumliche Arrangement im konkreten Bildraum. Darüber hinaus spielen in allen Untersuchungen relationale Anordnungen der filmischen Elemente untereinander wie auch ihr Verhältnis zu nichtfilmischen Räumen eine zentrale Rolle, insofern diese Konstellationen maßgeblich an der Generierung filmischen Wissens beteiligt sind. Für die Beschreibung der Wissensgenese im Film erscheinen uns die drei Begriffe ‚Entfaltung‘, ‚Rahmung‘ und ‚Verschiebung‘ besonders geeignet. Es handelt sich um unterschiedliche Modi und Möglichkeitsbedingungen der filmischen Wissensproduktion, die als prozesshaft und unabgeschlossen

9 Die Unterteilung orientiert sich an der Systematisierung der Bezugnahmen zwischen Wissen und Film, die in SOMMER u.a., Orte, S. 13f. vorgenommen wird.

sen gelten können: Sie sind auf raumspezifische Verhältnisse und die dadurch angestoßenen Transformationslogiken filmischer und außerfilmischer Elemente gerichtet und ermöglichen so eine Akzentuierung und Verdeutlichung genuin filmischer Wissensgenese. Die drei vorgeschlagenen Kategorien schließen einander dabei nicht aus, sondern spielen in der Regel zusammen. Ihre methodische Differenzierung aber erlaubt es, grundlegend unterschiedliche kognitive und epistemologische Verfahren des Mediums zu beschreiben.

Mit ‚Entfaltungen‘ wird einerseits auf die temporalen Verknüpfungen von Bildern im Film hingewiesen, die etwa einen diegetischen Handlungsraum entwerfen oder argumentative Beziehungen einzelner Bilder zueinander entstehen lassen (Wentz). Diese Entfaltung des Wissens ist in der Regel mit der Entfaltung filmischer Räume beziehungsweise der Erfindung neuer Räume verbunden. Die Möglichkeit des Films, nicht einfach nur Raumbilder zu entwerfen, sondern Räume in spezifischer Weise zu erkunden (Hediger), tritt hier in den Vordergrund. Besondere Bedeutung kommt dabei der Montage zu, die spätestens mit dem russischen Avantgardekino zum zentralen Mechanismus filmischer Raum- und Wissensorganisation wird (Nowak). Andererseits kann ‚Entfaltung‘ die Ausbreitung und Ausdifferenzierung des Films auf unterschiedliche Aufführorte betreffen, etwa das frühe Ausbrechen des Films aus dem traditionellen Kinoraum mittels Panoramaprojektion oder Cinéorama, in dessen Folge neue Wahrnehmungs- und Wissensräume erschlossen werden (Hagener). Die Entfaltung der Räume dient grundsätzlich der Genese neuen Wissens im Film, das heißt ein neues Wissen braucht einen entsprechend arrangierten und gestalteten ‚Ort‘ seiner Situierung.

Daniela Wentz demonstriert mit „*Moving pictures of thought*“. *Diagrammatisches Schließen im Kino*, dass die filmische Logik nicht allein über narrativ-ästhetische Strategien beschreibbar ist, sondern auch über das Verfahren des ‚diagrammatischen Schließens‘. Unter Rekurs auf die Zeichentheorie von Charles S. Peirce erfasst sie Film als ein Medium, das über die Produktion abstrakter und verdichteter Bilder funktioniert, an deren Relationierung die cineastische Bildlogik sichtbar wird. Diese Logik wird gerade durch die Analyse der räumlichen Entfaltung aufgedeckt. Anhand des Filmes *Rear Window* (USA 1954, Alfred Hitchcock) und der Fernsehserie *Desperate Housewives* (USA 2004–2012, Marc Cherry) verfolgt Wentz, wie aus einem begrenzten räumlichen Setting heraus auf experimentelle Weise weitere Relationen und Beziehungen zwischen den Bildern generiert werden, was mit epistemischen Konsequenzen einhergeht. Zudem zeigt die Verfasserin, dass die Filme nicht einfach nur als eine Verkettung von diagrammatisch organisierten Bildern zu verstehen sind, sondern dass sie vor allem auch einen neuen Denkvorgang initiieren.

Vinzenz Hediger diskutiert in *Begehen und Verstehen: Wie der filmische Raum zum Ort wird* Formen des Verstehens, die durch die Privilegierung des Raumes gegenüber der Narration aufgerufen werden. Er geht zunächst von einer Dreidimensionalität des Raums im Film aus, indem er den Architekturraum (der gebaute Raum des Sets oder Drehorts), den Bildraum (der Architekturraum auf der Leinwand) und den Filmraum (der Raum der Diegese, den die Zuschauer/innen in der Vorstellung zusammensetzen) unterscheidet und betont, dass diese drei Ebenen zusammen genommen den Charakter eines virtuellen Raums besitzen. Dieser Raum kann nicht betreten werden, doch

ermöglicht sein „Vollzug und Nachvollzug“ als „mentaler Akt seiner Konstruktion“ eine eigene Erfahrung von Raum. Die Entfaltung genuin filmischer Räume konstituiert somit auch hier eine andere Denkweise. Anhand von Filmpisoden aus Martin Scorseses *Goodfellas* (1990) und Stanley Kubricks *2001 – A Space Odyssey* (1968) erläutert Hediger, wie sich im Prozess dieses Begehens eine „eigenständige Dimension der Kunsterfahrung des Films“ zeigt, welche über ein Verstehen der Narration hinausgeht.

Lars Nowak untersucht in seinem Beitrag *Intellektuelle Räume. Zum Verhältnis der spatialen und epistemischen Aspekte der Montage im sowjetischen Avantgardekino der 1920er Jahre* das Verhältnis zwischen innerfilmischen und außerfilmischen Räumen. Auf Grundlage einer ausführlichen Analyse zahlreicher Werke von Regisseuren wie Eisenstein, Vertov, Kozincev, Trauberg und Pudowkin belegt er, dass die filmischen Montage-Experimente einerseits einen abstrakten, homogenisierten Raum aus disparatem, an auseinanderliegenden Orten gedrehtem Filmmaterial erschaffen. Andererseits jedoch wird die Differenz zwischen dem abstrakten Filmraum und den real gefilmten Räumen, die von den Zuschauer/innen erkannt werden können, aufrechterhalten. Aus der Differenz zwischen den innerfilmischen und außerfilmischen Räumen wird eine spezifische Wahrnehmungsform, ein kognitives Verfahren erzeugt, das eine neue Form ‚abstrakter Bedeutsamkeit‘ ermöglicht und zugleich an die Räumlichkeiten des Films gebunden bleibt.

Für die neue Wahrnehmung und das neue filmische Wissen, welche das Kino durch die Experimente mit den Kinoräumen initiierte, interessiert sich auch der filmhistorische Beitrag *Jenseits des Kinos. Erweiterte Projektionsdispositive bis 1930* von Malte Hagener. Er setzt sich kritisch mit der filmischen Geschichtsschreibung bzw. mit der Produktion von Geschichtswissen auseinander und betont, dass die in fortschrittlichen, teleologischen Mustern gefangene Historiografie des Films die Vielfalt der filmischen Aufführungsorte und -verfahren im frühen 20. Jahrhundert weitgehend übersehen hat. Dabei beschäftigen ihn vor allem frühe Versuche des Films, den Kinoraum zu verlassen: Experimente mit dem Tonfilm, Panoramaprojektionen oder das System Cinéorama von Raoul Grimoin-Sanson, der bereits um 1900 mit zehn synchronisierten Projektoren ein Bewegtbild von 360° erzeugte. Wie Hagener zeigen kann, waren die Kinoorte und die Beziehungen des Films zum Publikum von Anfang an flexibel und verhandelbar, woraus unterschiedliche Formen cineastischer Erweiterungen und Modifikationen hervorgingen, die jeweils neue Formen filmischen Wissens und Wahrnehmungsweisen initiierten.

Im Abschnitt ‚Rahmungen‘ geht es in erster Linie um die Erzeugung von Wissen über Prozesse der Beschränkung, Fokussierung und Selektion. Filme „framen“<sup>10</sup> bestimmte Wissensbestände und markieren zugleich den Rahmen dieser Einschließungen, die sowohl auf die medienspezifische Beschaffenheit des filmischen Bildes als auch auf das Ausgegrenzte hinweisen. Es kann hier etwa ein konkreter Bildraum untersucht werden, der aufgrund seiner Begrenztheit und seiner Perspektivität zum Wissensraum wird (Günzel); in einem weiteren Sinne geraten mit Judith Butler aber auch grundlegende Wahrnehmungsbedingungen in den Blick, die etwa durch Medien, Produk-

10 BUTLER, Raster.

tionsabläufe oder ästhetische Traditionen gegeben sind und die in den Filmen selbst sichtbar gemacht und hinterfragt werden können. Sobald Rahmungen in den Fokus der Analyse genommen werden, geht es daher, wie die Beiträge zeigen, immer auch um medienspezifisches und selbstreflexives Wissen (Gotto, Fahle), weil mit den Rahmen notwendig die Grenzen des eigenen Repräsentationssystems und somit die apparativen Bedingungen der Produktion kenntlich werden.

In ihrem Beitrag *Was weiß der Film vom Weiß? Filmisches Wissen zwischen Gestaltbildung und Gestaltauflösung* setzt sich Lisa Gotto mit der Rahmung des Filmes selbst, mit seiner spezifisch räumlichen Disposition auseinander, die das Wissen des Films über seine Bedingungen gestaltet und verhandelt: Die Filme verwandeln Schneelandschaften ins Medium eines kritischen Nachdenkens über die Möglichkeiten, Formen und Grenzen filmischer Darstellung. Das Weiße des Schnees wird einerseits als jenseits der cineastischen Repräsentationen inszeniert – die weißen Landschaften weisen auf eine leere Leinwand hin –, andererseits werden dadurch apparative Bedingungen und technologische Verfahren des eigenen Mediums sichtbar. Am Beispiel von *Shining* (GB/USA 1980, Stanley Kubrick), *Fargo* (USA 1996, Joel & Ethan Coen) und *The Day after Tomorrow* (USA 2004, Roland Emmerich) verfolgt Gotto die historische Entwicklung dieser selbstkritischen Reflexion des Weißen, die sich vom Triumph des Kinos gegenüber Schrift und Papier über die Kritik am Fernsehen bis hin zur Freilegung der digitalen Bearbeitung der Bilder bewegt.

Oliver Fahle beschreibt in seinem Beitrag *Das dokumentarische Nicht-Wissen: Zu Philip Scheffners Filmen* die Besonderheit dokumentarischen Wissens im Film und lotet dessen unterschiedliche Dimensionen aus. Ausgehend von der grundsätzlichen Feststellung, dass sich der Dokumentarfilm im Unterschied zum Spielfilm vorrangig auf ein Wissen bezieht, „das außerhalb seiner selbst“ liegt, unterscheidet Fahle in Anlehnung an Michael Renovs Funktionseinteilung des dokumentarischen Films vier Ebenen des Wissens: Außerfilmisches Wissen als Bezug zur ‚Realität‘, filmisches Wissen als Gesamtheit des filmischen Materials und filmischer Technologien, dokumentarisches Wissen als Fusion der ersten beiden Ebenen mit dem Fokus auf die filmische Vermittlung des Wissens, und das Nicht-Wissen, das die Filme beispielsweise in Form von Leerstellen zwischen den Bildern oder durch das Formulieren von Anschlussfragen produzieren. Die Filme stellen letzteres gerade durch die Einschränkung des filmischen Bildes her, die wiederum auf die medienspezifische Beschaffenheit des dokumentarischen Wissens hinweist. Dieses Nicht-Wissen, so die These Fahles, kann zur epistemischen Herausforderung werden, wenn der Film es gleichsam zum Teil seines genuin filmischen Wissens macht. An ausgewählten Werken von Philip Scheffner, darunter *Der Tag des Spatzen* (D 2010), demonstriert Fahle, wie der Film selbstreflexiv filmische Techniken ausstellt und gerade das Nicht-Wissen des Dokumentarischen produktiv einsetzt.

Stefan Günzel erkundet in seinem Beitrag *Eine Frage der Perspektive oder: Was weiß der Film über die Räume des Computerspiels?* die Relationen zwischen den beiden Medien sowie die Formen gegenseitiger ästhetischer Bereicherung, welche auch die Wissensgenese im Film neu konfiguriert. Davon ausgehend reflektiert er die Bedingungen wissenschaftlicher Wissensproduktion. Im ersten Schritt rekonstruiert Günzel die Entstehung der Game Studies, an deren Entwicklung deutlich wird, wie die Be-

dingungen und Rahmungen einer Disziplin, die dann bestimmte Formen des Wissens prägen, verhandelt werden. Zentral scheint für die Game Studies der Fokus auf die Funktionen und die Gestaltung des Raumes zu sein, was erst spät in der Forschung entdeckt wurde. Nachdem zunächst eine narratologische Perspektive auf die Spiele im Vordergrund stand, richteten die Ludologen ihre Untersuchungen auf die Interaktion im Raum und bereiteten so den Weg, um das Computerspiel als eigenständiges Medium zu beschreiben. Dadurch veränderten sich sowohl die Forschungsinhalte als auch die Wissensbestände der Game Studies und rückten den Raum als eine Forschungskategorie ins Zentrum der Forschung. Wie Günzel nachweist, macht der Film *Elephant* (USA 2003, Gus Van San) wie kein anderer zuvor die Raumlogik des Computerspiels sichtbar, übersetzt sie in filmische Räumlichkeit und modifiziert durch die Verquickung computer- und filmästhetischer Eigenlogiken nicht nur das Wissen über das Computerspiel, sondern auch über die Bedingungen und Möglichkeiten des Filmes selbst.

Gehen die ersten beiden Kapitel von ästhetischen Operationen des Films aus, die durch die Einschränkung und Entfaltung der filmischen Räume produziert werden, stehen im dritten Abschnitt mit dem Titel ‚Verschiebungen‘ Transformationen bereits existierender Wissensformen im Fokus. Hier geht es um Prozesse der Fusion, Synthese und Adaption des Wissens anderer kultureller Bereiche, die aufgrund der filmischen Logik und vor allem des filmischen Raums neue Formen annehmen. Filme erzeugen dadurch nicht nur eigene Wissensräume, sie beeinflussen auch andere Diskurse und Wissenschaftspraktiken, indem sie fremde Medien der Wissensgenerierung mit den eigenen Formen verbinden (Müller) und auf diese Weise neue Wissensfiguren und Verfahren der Wissensgenese in eine bestimmte Diskursordnung eintragen. Die filmischen Wissenseffekte können dabei breite öffentliche Wirksamkeit erlangen, ohne notwendig als solche erkannt zu werden (Gradinari). Verschiebungen finden sich zudem auf konkret räumlicher Ebene, indem Filme etwa in wissenschaftlichen Laboren und Experimentalanordnungen zum Einsatz kommen und auf diese Weise neue Beobachterstandpunkte ermöglichen (Engelke). Als Verschiebung wird daher vor allem eine Änderung bestehender Diskurse, wissenschaftlicher Theorien und Praktiken bezeichnet, die die Filme verhandeln. Sie kann rückwirkend auch die Transformation der filmischen Ästhetik durch die Aufnahme anderer Wissensformen bedeuten, aber auch – wie am eingangs zitierten Beispiel von *The Oxford Murders* deutlich wird – die Deplatziierung oder die unmögliche Verknüpfung unterschiedlicher wissenschaftlicher Diskurse im filmischen Raum.

Dorit Müller entwirft in ihrem Beitrag *Filme über Eis und Schnee. Topologische Dimensionen des Wissens bei Frank Hurley und Werner Herzog* das Konzept eines filmischen Wissensraumes, welches davon ausgeht, dass Filme, und im besonderen Expeditionsfilme, als Orte topologischer Wissensproduktion gefasst werden können. Denn sie verhandeln nicht nur Wissensdiskurse (politische, mythologische und ästhetische) und Wissenspraktiken (wie das Beobachten, Messen und Aufzeichnen), sondern reflektieren auch filmische und mediale Wissensformen (durch Bezug auf die eigenen historischen und apparativen Bedingungen). Sie übernehmen die Funktion eines Labors und Denkraums, indem sie diese verschiedenen Wissenskonzepte zueinander ins Verhältnis setzen. Erst in der Verknüpfung der Diskurse außerfilmischen Wissens mit For-

men selbstreflexiven Wissens entsteht ein genuin filmisches Wissen, das wiederum eine Reflexion wissenschaftlicher Praktiken erlaubt und die Grenzen wissenschaftlicher Diskurse sichtbar macht. An zwei Expeditionsfilmen über Begegnungen mit der Antarktis von Frank Hurley und Werner Herzog aus dem frühen 20. und 21. Jahrhundert werden die wissenschaftsgeschichtlichen, technischen und räumlichen Bedingungen untersucht, denen diese epistemischen und selbstreflexiven Verfahren des Films unterliegen.

Henning Engelke betrachtet in *Filmisches Wissen und der Geist des Kalten Krieges. Kybernetische Modelle bei Gregory Bateson und Weldon Kees* den Film als eine Metapher, die es auf einer konzeptuellen und prozessualen Ebene ermöglicht, Wissensgenese selbst zu beobachten und zu analysieren. Im Fokus stehen einerseits Bezüge der Filme zu kommunikationstheoretischen Ansätzen der 1950er Jahre, die Versuche beschreiben, den Film als Erkenntnismedium zu verwenden. Andererseits wird gezeigt, wie der Film durch die aktuellen kybernetischen und kommunikationstheoretischen Modelle transformiert wird. Gegenstand der analytischen Betrachtung sind Filme der Ethnologen Gregory Bateson und des Lyrikers, Künstlers und Kunstkritikers Weldon Kees zur nonverbalen Kommunikation in Familien, im öffentlichen Raum und in therapeutischen Situationen, etwa *Hand-Mouth Coordination* (USA ca. 1951) und *Approaches and Leavetakings* (1953). Der Film ermöglicht, so Engelke, die Darstellung komplexer kommunikativer Situationen, wobei seine Raumkonstruktion ein Modell der Metakommunikation bildet. Zugleich jedoch transformiert der Film die theoretischen Ansätze, ja produziert durch seine Ästhetik neues Wissen und verbindet die Theorien mit aktuellen politischen Diskursen seiner Zeit.

Irina Gradinari setzt sich in *Trauma als Wissensfigur. Zur filmischen Konfiguration der Geschichte* mit dem Begriff des kollektiven Traumas auseinander. Das Trauma als Grundlage für die Geschichtsdeutung ist eine filmische Figur, weil die genuin filmische Ästhetik, so die Argumentation, eine Transformation der psychoanalytischen Modelle möglich machte, welche es erlaubte, sie für die Beschreibung kollektiver Prozesse einzusetzen. Generell interessieren Gradinari diskursive Prozesse der Wissenserzeugung, zu denen sie die Teilnahme des Filmes an öffentlichen politischen Debatten, seine Aufnahme der aktuellen Theorien sowie deren Transformationen im Film und durch den Film zählt. Am Beispiel des ersten prominenten Nachkriegsfilms *Die Mörder sind unter uns* (DEFA 1946, Wolfgang Staudte) analysiert sie die diskursive Formierung der ‚traumatischen‘ Geschichte, wobei die topografische Gestaltung des Filmes eine zentrale Rolle spielt. Darüber hinaus geht der Beitrag auf aktuelle Auseinandersetzungen mit dem Holocaust ein, in denen die Nachkriegsfilme als Symptome einer traumatischen Verdrängung interpretiert werden.

Der vorliegende Band fasst die Ergebnisse der Konferenz ‚Wissensraum Film‘ zusammen, die am 29. und 30. Juni 2012 vom Historisch-Kulturwissenschaftlichen Forschungszentrum (HKFZ) an der Universität Trier durchgeführt wurde. Unser Dank gilt zunächst dem HKFZ, das uns den Rahmen für unseren wissenschaftlichen Austausch bereitgestellt und die Tagung finanziell und organisatorisch möglich gemacht hat. Insbesondere dem geschäftsführenden Leiter des HKFZ, Herrn Prof. Dr. Martin Przybilski, und der Leiterin der Geschäftsstelle, Frau Theresia Biehl M.A., sei für die vielfältige Unterstützung bei der Organisation der Veranstaltung herzlich gedankt.

Ferner danken wir Johanna Hochrein, die mit ihrem Plakatentwurf das Vorhaben der Konferenz auf den Punkt brachte, sowie Maike Schmidt und Klemens Wedekind, die als Stipendiaten des HKFZ am Gelingen der Veranstaltung großen Anteil hatten. Von unschätzbarem Wert für die Herstellung des Bandes war die Unterstützung von Sabine Friedrich, Kathleen Pießnack, Anika Türkkan, Dr. Kathrin Geldermans-Jörg, Hanna Häger M.A. und vor allem Leonie Butz M.A., denen daher abschließend ein besonders großer Dank ausgesprochen sei.

## Medien

### Filme

Iglesia, Àlex de la: *The Oxford Murders*, Spanien/GB 2008.

### Literatur

- BUSCHE, HUBERTUS: Wissensräume. Ein systematischer Versuch, in: KAREN JOISTEN (Hg.): Räume des Wissens. Grundpositionen in der Geschichte der Philosophie, Bielefeld 2010, S. 17–30.
- BUTLER, JUDITH: Raster des Krieges. Warum wir nicht jedes Leid beklagen, Frankfurt am Main 2010.
- ENGELL, LORENZ: Bilder der Endlichkeit (= Serie moderner Film, Band 5), Weimar 2005.
- FAHLE, OLIVER: Das Material des Films, in: GUDRUM SOMMER u.a. (Hgg.): Orte filmischen Wissens. Filmkultur und Filmvermittlung im Zeitalter digitaler Netzwerke, Marburg 2011, S. 293–306.
- FRAHM, LAURA: Jenseits des Raums. Zur filmischen Topologie des Urbanen, Bielefeld 2010.
- GOTTO, LISA: Weiß werden. Filmische Schneebilder, in: GUNDOLF S. FREYERMUTH/LISA GOTTO (Hgg.): Visualität in der digitalen Medienkultur, Bielefeld 2013, S. 135–159.
- GÜNZEL, STEPHAN: Spatial turn – topographical turn – topological turn. Über die Unterschiede zwischen Raumparadigmen, in: JÖRG DÖRING/TRISTAN THIELMANN (Hgg.): Spatial Turn. Das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften, Bielefeld 2009, S. 219–237.
- HESSLER, MARTINA/MERSCH, DIETER: Bildlogik oder Was heißt visuelles Denken? In: DIES. (Hgg.): Logik des Bildlichen. Zur Kritik der ikonischen Vernunft, Bielefeld 2009, S. 8–62.
- HOLL, UTE: Türen, Lektüren und das Wissen des Films. Zur Verschwörung der Medien in Sidney Pollacks „Three Days of the Condor“, in: MARKUS KRAUSE u.a. (Hgg.): The Parallax View. Zur Mediologie der Verschwörung, München 2011, S. 235–251.
- MERLAU-PONTY, MAURICE: Das Kino und die neue Psychologie, in: DIMITRI LIEBSCH (Hg.): Philosophie des Films. Grundlagentexte, Paderborn 2010, S. 70–84.
- MÜLLER, DORIT/SCHOLZ, SEBASTIAN (Hgg.): Raum Wissen Medien. Zur raumtheoretischen Reformulierung des Medienbegriffs, Bielefeld 2012.
- REICHERT, RAMON: Im Kino der Humanwissenschaften. Studien zur Medialisierung wissenschaftlichen Wissens, Bielefeld 2007.
- RIES, MARC: Zur Topologie des Kinos – und darüber hinaus, in: STEPHAN GÜNZEL (Hg.): Topologie. Zur Raumbeschreibung in den Kultur- und Medienwissenschaften, Bielefeld 2007, S. 297–308.

- SOMMER, GUDRUN u.a.: Einleitung. Filmisches Wissen, die Frage des Ortes und das Pensum der Bildung, in: DIES. (Hgg.): Orte filmischen Wissens. Filmkultur und Filmvermittlung im Zeitalter digitaler Netzwerke, Marburg 2011, S. 9–41.
- VÄLIAHO, PASI: Mapping the Moving Image. Gesture, Thought and Cinema 1900, Amsterdam 2010.
- VÖHRINGER, MARGARETE: Avantgarde und Psychotechnik. Wissenschaft, Kunst und Technik der Wahrnehmungsexperimente in der frühen Sowjetunion, Göttingen 2007.
- WURM, BARBARA: Heuschrecken & Buchstabentänze, Fieberkurven & Mikrobenwelten. Animiertes Wissen im frühen sowjetischen Kulturfilm, in: DORIT MÜLLER/PETRA BODEN (Hgg.): Populäres Wissen im medialen Wandel seit 1850, Berlin 2009, S. 213–242.

