



Der Erfahrungsraum Kino im digitalen Zeitalter

Herausforderungen des Dispositivs Kino zwischen medialer Konkurrenz
und sozialer Nutzungspraxis

Florian Mundhenke, Leipzig

Es sind vor allem die Herausforderungen der Digitalität in Bezug auf den Film selbst, sein Material, die Veränderungen in Ästhetik und technischer Herstellung, die von der Fachliteratur der letzten Jahre betrachtet und analysiert worden sind (vgl. exemplarisch Hahn 2005). Zumindest im Hinterkopf wurde dabei das Kino als Ort des, nun auch digitalen, Abspielens von Filmen – nicht mehr nur von einer Filmspule, sondern etwa von einer Festplatte – mitreflektiert (etwa in Kloock 2008). Die folgenden Ausführungen wollen weniger die technischen (oder ästhetischen bzw. produktionsseitigen) Veränderungen des digitalen Umbruchs für den Film erfassen, sondern den Erfahrungsraum Kino als sozialen Ort von kultureller Praxis aus der Perspektive der Herausforderungen des digitalen Zeitalters erfassen.

Wird von Film gesprochen, so wird oft das Kino impliziert, ohne aber die Umstände der Rezeption in sozialer, architektonischer oder wahrnehmungstheoretischer Hinsicht umfassend einzubeziehen. Mittlerweile findet die Rezeption von Filmen nicht nur im Kino und im Fernsehen, sondern auch auf PCs, auf privaten Projektionsleinwänden oder gar auf Smartphones statt. Hier lassen sich die gleichen Inhalte rezipieren wie im Kino – sehr zum Missfallen der Inhalte-Anbieter unter dem Gewicht des Kursierens von Raubkopien aktueller Kinofilme in minderwertigen Versionen im Netz –, jedoch unter völlig anderen Ausspielungs- und Rezeptionsbedingungen. Den einzelnen Film aus ästhetischen Gesichtspunkten zu analysieren – als Produktanalyse – vernachlässigt deshalb oft das Wahrnehmungsgefüge in Bezug auf den sozialen Ort, wobei die Rezeption im Kino, im heimischen Wohnzimmer oder unterwegs, etwa im Zug auf dem Laptop, völlig unterschiedliche Qualitäten desselben Materials deutlich werden lassen kann. Es soll deshalb im Folgenden nicht darum gehen, die Kinoerfahrung als die wichtigste und einzig überzeugende Verfügbarmachung von audiovisuellen Inhalten zu rehabilitieren, sondern es soll nach den Bedingungen dieser Rezeptionssituation in Hinblick auf die flankierenden Eigenschaften des (primär technischen) digitalen Umbruchs gefragt werden. Dazu werden zunächst die

Wahrnehmung von Kino und die Interdependenz von Technik, Ästhetik, Herstellung und Rezeption als Rahmen für die Umbrüche der Kinoerfahrung modelliert. Die Veränderung dieser Wahrnehmungserfahrung wird dann im zweiten Teil exemplarisch mithilfe einiger Beobachtungen aus Veröffentlichungen der letzten Jahre reflektiert.

Sprechen vom Dispositiv des Kinos und seinem Basisapparat

Wenn man von der Kinoerfahrung spricht, kommt man kaum umhin, einen Seitenblick auf die diversen Dispositiv-Theorien der 1970er Jahre zu werfen, die den bestimmenden *turn* von den textuellen und produktionstechnischen Untersuchungen des Films der 1950er und 1960er Jahre zur psychoanalytisch und strukturalistisch informierten Debatte um die Wahrnehmung im Kino seit den 1970er Jahren eingeleitet haben (im Sinne einer Bewegung von den *film studies* zu den *cinema studies*). Es kann hier nicht geleistet werden, die im Rahmen der Zeitschrift *Cinéthique* entwickelten Forderungen der französischen Theoretiker Jean-Louis Comolli, Marcelin Pleyne und Jean-Louis Baudry *in extenso* nachzuvollziehen, zumal das andere schon in der ganzen Breite und in Abwägung der unterschiedlichen Ansichten und Implikationen vollzogen haben (etwa Winkler 1992: 19-76). Es sollen nur einige einleitende Bemerkungen gemacht werden, wie diese Debatte für die heutige Diskussion um das Kino als Ort medialer Bedeutungsproduktion fruchtbar gemacht werden kann.

Der Hauptansatz von Jean-Louis Baudry in seinen beiden für die Debatte grundlegenden Texten (vgl. Baudry 1999 und 2003) ist es, sowohl die ästhetischen Implikationen der Kinoerfahrung im Raum des Kinos als auch die begleitenden Prämissen dieser Filmerfahrung aus der Sicht des Subjekts transparent zu machen. Im Vordergrund steht dabei vor allem der von Baudry vollzogene Vergleich des Kinoerlebnisses mit dem Höhlengleichnis Platons und den frappant ähnlichen Wahrnehmungsvoraussetzungen der Betrachtung eines aus dem Hintergrund projizierten quasi-realistischen Spiels in der Dunkelheit des Raums vor zur Unbeweglichkeit angehaltenen Subjekten. Dabei sind vor allem die Unsichtbarkeit der Apparatur, die hinter einer Wand im Projektionsraum ausstrahlt, und die Unmöglichkeit des Vergleichs zwischen äußerer und filmischer Realität durch die Abschließung des Raums zur Außenwelt von Bedeutung. Eine weitere wichtige Implikation aus Baudrys Text ist dann das Wirken des Basisapparats – was vom Dispositiv selbst zu unterscheiden ist:

Wir unterscheiden allgemein den Basisapparat, die Gesamtheit der für die Produktion und die Projektion eines Films notwendigen Apparatur und Operationen, von dem Dispositiv, das allein die Projektionen betrifft und bei dem das Subjekt, an das die Projektion sich richtet, eingeschlossen ist. So umfasst der Basisapparat sowohl das Filmnegativ, die Kamera, die Entwicklung, die Montage in ihrem technischen Aspekt usw. als auch das Dispositiv der Projektion. (Baudry 1999: 420)

Das Kino als Wahrnehmungsdispositionierung (oder gar -disziplinierung) – also das eigentliche Dispositiv als spezifisch subjektzentriertes Wahrnehmungsangebot – muss deshalb immer als eingebettet verstanden werden in einen Kontext der arbeitsteiligen Herstellung von Film, der Etablierung einer bestimmten Ästhetik durch Kamerastrategien,

Montage und Narration und den Leistungen von Filmdistribution und -werbung. Diese Interdependenz unterschiedlicher Faktoren lässt sich dabei mit dem von Michel Foucault geprägten, und durchaus völlig differenten, Dispositiv-Begriff begreifen, nämlich als offenes, aber miteinander in Wechselwirkung stehendes Gefüge verschiedener Teilentitäten, die – wie bei einem Mobile – immer im Wechselverhältnis miteinander stehen. Nach Foucault ist das Dispositiv

ein entschieden heterogenes Ensemble, das Diskurse, Institutionen, architektonische Einrichtungen, reglementierende Entscheidungen, Gesetze, administrative Maßnahmen, wissenschaftliche Aussagen, philosophische, moralische oder philanthropische Lehrsätze, kurz: Gesagtes ebensowohl wie Ungesagtes umfasst. (Foucault 1978: 119f.)

Im Übergang vom Schwarzweiß- zum Farbfilm haben technische Voraussetzungen, wie etwa die Verfügbarkeit von Farbfilmmaterial, damit nicht nur Auswirkungen auf die Ästhetik als primäre Effekte, sondern auch auf Formen von filmischen Angebotsstrukturen und letztlich auf die Rezeption des Endprodukts. Gleiches – so muss angenommen werden – gilt dabei auch für den Umbruch von analogem Lichttonfilm auf digitales Material. Das, was also mit Baudry als Basisapparat begriffen werden kann oder mit Foucault als (großes) Dispositiv Kino zwischen Technik, Ökonomie, Produktion und Freizeitverhalten, korreliert seit dem digitalen Umbruch anders miteinander als noch zur Zeit der Betrachtung und Niederlegung der Apparatustheorien der 1970er Jahre. Mit der Betrachtung dieser Umbrüche anhand der aktuellen Debatten könnte damit auch ein blinder Fleck dieser Theorien beseitigt werden; nämlich ihre ahistorische Ausrichtung. In vielerlei Hinsicht kann man davon ausgehen, deshalb ist es sinnvoll, Basisapparat und Dispositiv zu trennen, dass sich das grundlegende Gefüge des Basisapparats immer wieder verschieden ausrichtet und neue Faktoren aufnehmen muss, während die Situation der Erfahrung vom Film im Kinosaal – das eigentliche Dispositiv – sich nach seiner Entwicklung relativ stabil bis in die heutige Zeit erhalten hat. Deshalb soll im Folgenden zunächst nach den verschiedenen Veränderungen des flexiblen, historischen Basisapparats durch die Digitalisierung gefragt werden, bevor in einem zweiten Schritt auch die Verwendungsvoraussetzungen der Nutzung des Dispositivs, traditionellerweise ahistorisch und eine Idealsituation beschreibend, befragt werden sollen.

Konsequenzen des Digitalen im Basisapparat

Wenn man vom Kino als Abspielform bestimmter Materialien und Inhalte ausgeht, wird der digitale Umbruch zunächst als Ineinandergreifen von sich verändernden Produktions- und Reproduktionsstandards begriffen: Filme werden nicht mehr auf einen Filmstreifen belichtet, sondern digital aufgezeichnet und anschließend ebenso geschnitten und nachbearbeitet, von den Effekten bis zur Lichtkorrektur. Die Qualität der Verwendung des digitalen Materials wird danach an die Reproduktion weitergegeben, insofern das Abspielen der Filme im Kinosaal ebenfalls von digitalen Datenträgern erfolgt, entweder von Festplatte oder anderen mobilen Datenträgern, nicht zuletzt auch zunehmend als digitaler Stream,

wie etwa bei Live-Übertragungen aus Opernhäusern. Damit verändert sich die Technik auf verschiedenen Ebenen, die aber wiederum miteinander verzahnt sind und Konsequenzen erst einmal primär für die Filmwirtschaft und für Berufsbilder und -rollen haben.

Rüdiger Steinmetz spricht von einem „digitalen Dispositif Cinéma“ (Steinmetz 2011) und kennzeichnet damit die Umbrüche des digitalen Roll-Outs in ihren Konsequenzen für den Kinobetrieb. Zunächst soll dabei auf zwei problematische Aspekte dieses Textes verwiesen werden, die hier aus argumentativen Gründen mit einem Vorbehalt belegt werden. Dies betrifft zum einen die Systematisierung von insgesamt sechs Kinodispositiven, die Steinmetz vornimmt, und die in etwa dem Kino der Attraktionen, dem frühen Erzählfilm, dem klassischen Hollywood-Kino, den neuen Wellen, dem Blockbuster-Kino seit 1977 und dem digitalen Kino seit 1998 entsprechen (vgl. ebd.: 21). Hierbei wird aber ignoriert, dass sich die Wahrnehmung und Zuschauerpositionierung zumindest der letzten vier Dispositive als medialer Rahmen trotz technischer Differenzen und verschiedener Filmstile kaum verändert hat – und auch, dass die Dispositivforschung als poststrukturalistische Kinotheorie explizit als antihistorische, psychoanalytisch orientierte Diskussion einer Idealsituation formuliert worden ist. Zweitens bezeichnet Steinmetz mit dem Begriff des Dispositivs das, was Baudry eigentlich als Basisapparat versteht. Er erwähnt zwar Baudry, ohne diese Differenz aber zu thematisieren, hätte aber mit einem Bezug auf Foucault seinen (großen) Dispositivbegriff besser beschreiben können.¹

Neben diesen beiden kritischen Faktoren ist Steinmetz' Überblick zu Auswirkungen des digitalen Umbruchs sehr gut geeignet, um die Neuausrichtung beziehungsweise Veränderung innerer Dispositionen des Basisapparats systematisch aus einer Gesamtsicht zu erfassen. Steinmetz unterscheidet in Bezug auf die Digitalität Veränderungen auf den vier Ebenen der Produktion, der Re-Produktion, der Distribution und der Wirkung (vgl. Steinmetz 2011: 32-50). Bei der Produktion beobachtet er gleichzeitig eine Despezialisierung, also eher eine Integration verschiedener technischer Stufen der Aufnahme, Bearbeitung und technischen Anpassung (durch die Möglichkeit, Arbeitsprozesse mithilfe von Computern zu rationalisieren), wie auch eine Neu-Spezialisierung von Berufsbildern wie dem „Stereoskop“ des digitalen 3D-Films oder dem Digital Artist, der die Filme anschließend bearbeitet (vgl. ebd.: 32f.). Das digitale 3D – für Steinmetz die wichtigste Herausforderung des digitalen Umbruchs – verknüpft neu entstehende Berufe und veränderte ästhetische Möglichkeiten der Abbildung von Realität miteinander (wie ein anderes Bild- und Raumverständnis bei der Gestaltung von 3D-Filmen). An Beispielen wird entwickelt, wie das Selbstverständnis der Macher, neue Möglichkeiten der Darstellung und deren Publikumsakzeptanz eng miteinander in Korrelation stehen. Auch in Bezug auf die zweite

¹ Diese Begriffsverwirrung ist in Texten etwa von Knut Hickethier auch latent spürbar, indem er Fernsehen als Dispositiv beschreibt, dabei aber den Institutionen, Apparate und Techniken umfassenden Basisapparat meint und auf die Zuschauerpositionierung nur sehr am Rande eingeht. Vgl. Hickethier (1995), zur Klärung und Kritik dieses Modells: Fischer (2005).

Ebene der Re-Produktion existieren Herausforderungen, und zwar für die Beschäftigten, also etwa den Vorführer, oder in Bezug auf die architektonischen Bedingungen, beispielsweise in Hinblick auf neue Projektoren, Leinwände oder Kinosaalformen (vgl. ebd.: 39-44). Die dritte behandelte Ebene der Distribution ist besonders komplex, da der Film nun in verschiedenen Formen und auf wesentlich flexiblere Weise zur Verfügung stehen kann. Man kann einen Film auf Datenträger kopieren und transportieren, aber auch etwa über das Internet oder mithilfe von Satelliten ausstrahlen. So gab es ab 2004 mit *European DocuZone* ein Angebot des in Deutschland im Bereich des Dokumentarfilms arbeitenden Verleihs *Salzgeber* an kleinere Arthouse-Abspielstätten, leihweise einen digitalen Projektor zu erhalten, unter Verpflichtung des regelmäßigen Abspielens von Inhalten dieses Anbieters.² Gerade an diesem letzten Bereich lässt sich nachvollziehen, wie nachhaltig und umfassend der Umbruch tatsächlich ist. Steinmetz führt aus, dass der Umbruch von Analog zu Digital einzig mit dem Umbruch vom Stummfilm zum Tonfilm zu vergleichen ist, der eine ähnliche grundsätzliche Veränderung bedeutete:

Bei genauerer Betrachtung ist also festzustellen, dass die Tiefe des Umbruchs vom analogen zum digitalen Dispositif nur mit dem Übergang vom Stumm- zum Tonfilm zu vergleichen ist. [...] Wichtiger als die Filme sind aber die zeitlich davor (oder systematisch gesehen dahinter) liegenden juristischen und ökonomischen Prozesse. (Steinmetz 2011: 20)

Durch die Festlegung von Standards und Konventionen, deren Verbreitung und Angebot über bestimmte Aggregatoren³ entstehen neue Abhängigkeiten, die durchaus Kritik an einer Trust-ähnlichen Situation laut werden lassen. Diese wurde zuletzt in den 1930 bis 40er Jahren während der Zeit der Bindung von Kinos an Verleihe problematisiert, wobei die Abspielstätten damals nur Filme eines Verleihs zeigen konnten. Dadurch dass die Kino-Umrüstungen teuer und aufwändig sind und sich die Studios und Verleihe an der Umrüstung beteiligen beziehungsweise Standards etablieren und festsetzen, entstehen neue Bindungen von Kinos an die Inhalte bestimmter Anbieter, die Abspielgeräte zur Verfügung stellen oder technische Modernisierungen mitfinanzieren. Steinmetz führt aus: „Aufgrund der Subventionierung bzw. Förderung der Kinos bei der Digitalisierung durch Majors können die Filmtheater in eine neue, stärkere Abhängigkeit als bisher von den Verleihern geraten.“ (Ebd.: 47) Dabei werden durch die Bildung von Interessensgruppen mit bestimmten Standards kleinere Kinos, die keine großen Premiersäle haben und keine Major-Angebote abspielen, noch weiter an den Rand gedrängt oder müssen aus Kostengründen zwangsweise auf Standards setzen, die bei ihrer Einrichtung schon wieder zu veralten drohen. Die schnelle Revolution von 1,3k- auf 2k- und schließlich 4k-Projektionen

² Vgl. http://www.nordmedia.de/content/foerderung/geofoerdert_von_nordmedia/kinos/news_kino/subcontent/europaweiter_start_von_european_docuzone/index.4260.html, Zugriff: 26.10.2012.

³ Aggregatoren sind in der Regel Zusammenschlüsse von großen Verleihern. Steinmetz (2011:50) spricht von der AAM, die in Großbritannien, Frankreich, den Niederlanden und Spanien tätig ist und Verträge mit Studios und Verleihern hält, sowie von der XDC mit Sitz in Belgien, die ebenfalls mit Major-Studios (unter anderem Paramount, Warner Bros. und Universal) Verträge besitzt.

macht eine rentable Lösung für Kinos damit schwierig, wenn nicht im Moment sogar unmöglich. 3D-Angebote, bei denen die Mehrkosten teilweise an den Verbraucher weitergegeben werden können, sind damit eine Möglichkeit für Multiplex-Betreiber, ihre technischen Einrichtungen zu amortisieren, bedeuten aber eine weitergehende Ausgrenzung jener Kinos, die Arthouse-Filme zeigen, die in der Regel nicht in 3D gedreht sind.⁴ Die Geräte-Anbieter sorgen mit ihrer Bereitstellung von immer neuen, sich gegenseitig ausschließenden Möglichkeiten der technischen Verbesserung, für einen Investitionsstau bei den kleinen Kinos. Eine Rentabilität der Umrüstung existiert damit nur für Multiplexe und die Major-Studios. Damit steht die Frage nach der Re-Finanzierbarkeit für Kinos im Raum, mehr noch als in der Zeit der Nachrüstung oder vielmehr des Kinoneubaus im Zuge der Durchsetzung des Tonfilms, der relativ schnell abgeschlossen war.⁵ Diese Fragen müssen zuletzt auch deshalb gestellt werden, weil dieselben Inhalte heute zeitgleich oder gering zeitverzögert auf viel mehr Angebotswegen, von Blu-ray-DVD über Video-Streaming bis zu Internet-Downloads, zur Verfügung stehen, wobei hier die technischen Revolutionen ähnlich schnell und in Konkurrenz zum Kino-Angebot stattfinden.⁶

Damit lässt sich sagen, dass vor den Überlegungen zu den Konsequenzen des digitalen Kinos für den Zuschauer und vor den Möglichkeiten und Chancen einer neuen Wahrnehmungssituation im Dispositiv erst einmal über eine noch nicht völlig abgeschlossene und zurzeit noch sehr ungleichgewichtige Neuausrichtung des Basisapparats gesprochen werden sollte. Veränderungen von Berufen, architektonische Neuerungen und Anpassungen im technischen Bereich hat es in Bezug auf das Gefüge des Kinos immer gegeben, aber heutzutage stehen das rasante Wachstum und die unablässige Weiterentwicklung technischer Angebote einer breiten Fächerung konkurrierender Freizeitangebote gegenüber, die auch die Frage nach der Rolle des Basisapparats Kino im Gesamtrahmen der Unterhaltungs- und Medienindustrie relevant werden lässt. Dies ist auch insofern von Bedeutung, als das Freizeitverhalten – Stichwort Individualisierung-Interaktion-Eventisierung – und das Bestreben nach Konservierung klassischer Wahrnehmungsstrukturen im Kino⁷ immer weiter auseinanderzugehen scheinen.

⁴ Die sich überwiegend an ein Arthouse-Publikum wendenden 3D-Dokumentarfilme von Wim Wenders (PINA) und Werner Herzog (CAVE OF FORGOTTEN DREAMS) stellen Ausnahmen dieser zunehmenden Segregation dar. Das Gros der gegenwärtigen 3D-Produktionen sind Genrefilme (Action, Abenteuer, Horror, Science Fiction) der großen US-Studios sowie abendfüllende Animationsfilme. Von einer übergreifenden Durchsetzung der Technik wie beim Tonfilm kann somit zwar in Bezug auf die Digitalität, nicht aber in Bezug auf das digitale 3D gesprochen werden.

⁵ Steinmetz spricht vom einer „Dispositif-Gap“ (2011: 59), die aber eher als Ergebnis eines technischen ‚Hase-und-Igel-Rennens‘ zwischen Technikindustrie und Filmanbietern betrachtet werden muss.

⁶ Etwa im Verkauf von 3D-Fernsehern oder mit dem Start des ersten kostenpflichtigen 3D-Fernsehangebots in Deutschland mit *Sky 3D* seit Mitte 2010. Vgl. http://info.sky.de/inhalt/de/medienzentrum_news_uk_13102010.jsp, Zugriff: 26.10.2012.

⁷ Etwa durch eingesetzte ‚Kinoninjas‘, die in bestimmten großen Samstagabendaufführungen im Londoner *Prince-Charles-Theatre* Störenfriede zur Ruhe anhalten. Vgl. <http://www.welt.de/vermishtes/kurioses/article109351635/Kino-Ninjas-bekaempfen-Quassler-und-SMS-Junkies.html>, Zugriff: 26.10.2012.

Konsequenzen des Digitalen für das Wahrnehmungsdispositiv: Kino als Ort von Erfahrung und Performanz

Es wurde schon angedeutet, dass die Veränderungen des Basisapparats als Rahmen der Kinoerfahrung und des Dispositivs als Wahrnehmungsanordnung generell unterschiedlich zu bewerten und zu behandeln sind. Es liegt die Vermutung nahe, dass der Basisapparat stetigen Umbildungsprozessen unterliegt, während eine Dispositivstruktur sich für ein Medium etabliert und dort mehr oder weniger stabil erhalten bleibt. Von daher ist es sicher legitim, im Anschluss an das Dispositiv Kino von einem Dispositiv Fernsehen (vgl. Hickethier 1995) oder vom Dispositiv Internet (vgl. Hartling 2010) zu sprechen. Dies funktioniert allerdings nur dann, wenn man auch die subjektorientierten, für die menschliche Psyche bedeutenden Implikationen der Nutzung als, auch ideologische, Wahrnehmungskonfiguration einschließt. Von daher ist die Wahrnehmungsanordnung im ‚Kino der Attraktionen‘ mit den geringen Aufmerksamkeitsspannen, einer generellen Offenheit der Rezeptionssituation und einem Bezug auf einen Rahmen einer Schau von Attraktionen auf dem Jahrmarkt⁸ durchaus vom Dispositiv des klassischen Erzählkinos zu unterscheiden, welches sich in den USA seit 1911 entwickelt hat.

Klaus Kreimeier hat in Bezug auf den Dokumentarfilm zu zeigen versucht, wie das Kino im Umbruch vom 19. zum 20. Jahrhundert aus dem Geist der Moderne geboren wurde (vgl. Kreimeier 2005). Neben einer technischen Hinwendung zu zunehmender Mechanisierung und Automatisierung, ist es vor allem der Charakter der Erfahrung von Neuem, Modernem, der Anschluss an die globale Welt, die Suche nach Veränderung und Abwechslung, die sich im Kino für den Nutzer eröffnet hat. Nicht zuletzt korrespondiert diese Einstellung mit der Fragmentierung der Gesellschaft beziehungsweise der strikten Trennung von Arbeit und Freizeit und dem Wunsch, den funktionalen Einspannungen des Berufslebens durch Flucht aus dem Alltag zu begegnen. Dabei finden Arbeit und Freizeit nicht mehr im Rahmen der vertrauten Familie oder Kommune statt, sondern im Kontext einer anonymen und oft nur temporär aus der Masse zusammengetretenen Gruppe (vgl. ebd.). Dies sind die grundlegenden Voraussetzungen für den Bau der großen Filmpaläste in den 1920er Jahren und der Entwicklung des klassischen Kino-Dispositivs, das vielleicht schon mit Anlaufen der Weltwirtschaftskrise seinen Zenit überschritten hatte. Dennoch ist es sicher falsch, dass Kino der Nachkriegszeit einem anderen, neuen Dispositiv zuzuordnen, da es immer wieder auch inhaltliche, technische und organisatorische Bestrebungen gegeben hat, an die Erfahrung der Überwältigung, des Massengeschmacks und der gezielten Emotionssteuerung anzuknüpfen. Dies reicht auf der thematischen Ebene vom Kostümfilm der 1950er über die Rückkehr des Blockbusters in den 1970er Jahren mit JAWS und STAR WARS bis hin zu den Actionspektakeln von Produzenten wie Jerry Bruckheimer in den 1990er und 2000er Jahren, auf technischer Ebene von Experimenten mit 3D in den

⁸ Beispielsweise fiktionale One-Reeler, oft als inszenierte Witze, nonfiktionale exotische Ansichten, aber auch Zaubervorstellungen, Kunststücke von Körperkünstlern, Sketche.

1950er Jahren über erste Dolby-Surround-Systeme in den 70ern bis zum IMAX- und 3D-Kino heute. Es stellt sich also für das Dispositiv als Wahrnehmungsanordnung sowohl die Frage nach Kontinuität des Dispositivs im Gegensatz zu den Veränderungen im Basisapparat als auch die Frage nach einer tatsächlichen qualitativen Veränderung der Zuschauerpositionierung in Bezug auf die Wahrnehmungsangebote des Kinos.

Rüdiger Steinmetz bietet mit dem Begriff der *verisimilitude* (d. h. Naturalismus) einen Ansatz, auf eine mögliche Kontinuität in der weitergehenden Annäherung der Kinoerfahrung an die Primärerfahrung des Realen hinzuweisen (vgl. Steinmetz 2011: 23ff.). So lassen sich die technischen Schritte von der Einführung des Tons, der Benutzung von Farbfilmmaterial, der zunehmenden räumlichen Plastizität des Tons und jetzt zuletzt des hochauflösenden digitalen Films und der stereoskopischen Ansichten im 3D-Kino mit einer Perfektionierung des Films in der Nachahmung von Realität verstehen. Allerdings – als Gegengewicht dieser Hypothese einer Annäherung an die Primärerfahrung des Realen – ist die Kinorealität immer auch eine kondensierte, übergenaue, letztlich damit auch wieder artifizielle. Das Bild, das der Zuschauer sieht, ist übergroß, der Ton laut, aber fokussiert,⁹ die Handlungen der Spielfilme verzichten auf Nebenschauplätze und Alltägliches, sondern zeigen außergewöhnliche und kausal zugespitzte Geschichten mit verbindlichem Abschluss etc. Das digitale 3D fügt diesem Konglomerat an exakt-naturalistischem, aber auch künstlich-zugespitzten Eindrücken vor allem eine neue Raumorganisation hinzu, so Steinmetz (vgl. ebd.: 38f.). In der Regel wird mit mehr Totalen gearbeitet, wobei Details eher durch Schärfeverlagerungen als durch Schnitte hervortreten. Die kleinteilige Montage aus Genrefilmen der 1990er Jahre tritt damit vor einer eher eigenständigen Raumorganisation zurück. So schreibt Rüdiger Steinmetz, dass der digitale 3D-Film dem Zuschauer erlaube, mithilfe von Plansequenzen „sich auf der wie im Theater dargebotenen Szene eigenständig zu orientieren, sich die Personen und Gegenstände ‚anzusehen‘“ (ebd.: 51). Nun ist aber damit nicht zwangsläufig eine Veränderung der dispositiven Situation verbunden. Dies machen auch gerade Fortsetzungen von 2D-Filmen in 3D oder technisch bearbeitete Neufassungen in 3D von existierenden Filmen deutlich. Gerade im Zusammenspiel einer möglichst genauen Abbildung von Realität im Film und ihrer auf Eindeutigkeit fokussierten, auf Überwältigung zielenden Zuspitzung kommt das Dispositiv des klassischen Kinos auch im Zeitalter von digitalem 3D weiterhin zu sich selbst. Wesentliche Implikationen wie die fehlende Möglichkeit des Vergleichs mit der Primärwahrnehmung und die ideologischen Komponenten eines Kinos als Rausch von kognitiven und emotionalen Eindrücken, die letztlich einer Gewinnmaximierung für Kinobetreiber und Filmhersteller dienen, haben sich darunter nicht verändert. Sie haben sich vielleicht sogar durch das Tragen von 3D-Brillen mit ihrer Ortsabhängigkeit im Abstand zur Leinwand und der Preissteigerung durch das Argument 3D noch gesteigert und verfestigt.

⁹ Es gibt in der Regel keine Kakophonien, die vom Hörsinn geordnet werden müssen.

Worin liegen aber nun die Rezeptionsunterschiede des digitalen Kinos im Kontext der Zuschauerrezeption? Dafür muss das Feld etwas erweitert werden. Im Gegensatz zur Zeit der Etablierung und Durchsetzung des Kinos als moderne Apparatur der audiovisuellen Bereitstellung von außergewöhnlichen Erlebnissen besteht heute ein großer Konkurrenzdruck durch verschiedene Freizeitangebote, in deren Mitte – wie oben schon erwähnt – auch noch andere mediale Container wie DVD, Fernsehen und Internet miteinander rivalisieren. Die Vorstellung einer Weltflucht aus dem Alltag in das relativ kostengünstige Kino – wie am Beginn des Filmzeitalters – ist so heute kaum noch nachzuvollziehen: Die gleichen Inhalte können, ob legal oder illegal, ebenso auf dem heimischen Fernseher oder PC wesentlich kostengünstiger rezipiert werden. Zugleich haben sich auch die rigide Arbeitswelt wesentlich flexibilisiert und verändert, sowohl auf der Mikroebene der Tagesrhythmen, als auch auf der Makroebene in Bezug auf die Brüchigkeit beruflicher Biografien insgesamt. Dies haben die Theoretiker um Ulrich Beck in den Schriften zur ‚Zweiten Moderne‘ schon seit Anfang der 1980er Jahre beschrieben (vgl. Beck 1986, Beck/Beck-Gernsheim 1994). Genau wie das klassische Kino den Geist der Moderne widerspiegelt, muss sich das aktuelle Kino den Herausforderungen der heutigen Modernisierungen stellen, die man wahlweise als Zweite Moderne, Postmoderne oder Reflexive Moderne bezeichnen kann. Das Kino reagiert auf solche Veränderungen beispielsweise (vgl. May/Jäger 2011: 110ff.) durch ein Einbeziehen alternativer Inhalte, so etwa in der Live-Übertragung von kulturellen Ereignissen und Sport- oder Musikveranstaltungen, die auch in der Regel digital projiziert werden können. Zugleich werden auch neue Rahmennutzungsformen erprobt, die aber wiederum auf das Kino als festlichen Raum einer außergewöhnlichen Erfahrung rekurren. So können sich im Kinosaal nicht nur Filmvorführungen mit didaktischem Ziel in Form von zeitgeschichtlich relevanten Werken vor Schulklassen ereignen, sondern auch Firmenveranstaltungen wie Produktpräsentationen oder private Feiern wie Geburtstage oder das Zeigen von Hochzeitsfilmen (vgl. ebd.). All diese Formen rekurren zwar auf das Kino in seiner klassischen dispositiven Anordnung als ein Ort, der Raum für festliche Veranstaltungen bietet. Zugleich aber wird das Dispositiv des Kinos zu einer Einrichtung der nostalgischen Referenz. Es reagiert auf einen Rahmen anderer Freizeitdispositive und deren Nutzungskonventionen, wie etwa dem Vergnügungspark, dem Live-Konzert oder dem Stadionbesuch einer lokalen Sportveranstaltung.

Dieser Linie folgt auch Francesco Casetti (2010), der von einer „Explosion des Kinos“ spricht: Kino sei zugleich überall zugänglich, werde adaptiert – zum Beispiel in Großbild-Leinwänden auf Bahnhöfen oder Filmankündigungen im Fernsehen, Stichwort *montagskino* im ZDF –, sei aber gleichzeitig auch ortlos und entzaubert worden. Damit ändere sich die grundlegende Einstellung zum Kino. Statt um eine *attendance* (einem Beiwohnen) während des traditionellen Kinobesuchs, gehe es jetzt um eine *performance* (Handeln), das die Kinoerfahrung überhaupt erst hervorbringt (vgl. ebd.: 25). Damit kann man die Potenziale des Kinos, wie Exklusivität, Besonderheit, Alltagsflucht, nicht mehr als Disziplinierung einer Wahrnehmung von der Produktionsseite im Sinne Baudrys begreifen, sondern als *Ausüben*

einer bestimmten sozialen Praxis auf Rezipientenseite, die durch das Handeln einzelner sozialer Akteure in der Freizeitwelt zustande komme:

Wenn aber das Kino noch eine spezifische Identität hat, wenn es noch etwas gibt, das wir Kino nennen, ob wir damit den Ort beschreiben oder aber die Modalitäten und Bedingungen, unter denen es sich darbietet –, dann deshalb, weil der Zuschauer das, was ihm begegnet, so behandelt, als wäre es ‚Kino‘. Es spielt dabei keine Rolle, wo dies geschieht, wie und mit welchen Mitteln. Das Wesentliche ist, dass – aufgrund einer Reihe von Praktiken und nunmehr nur noch dank dieser – eine Erfahrung Gestalt gewinnt, die uns auf die filmische Erfahrung zurückverweist. [...] Und so durchmisst der heutige Zuschauer eine Erfahrung, der er mit seinem Handeln, seiner *performance*, erst ihren Raum gewährt. Und nur indem er sich in diesem Raum der Erfahrung bewegt, kann er sie als filmische Erfahrung umreißen und damit als Gelegenheit, etwas wiederzugewinnen, das in gewisser Weise verschwunden ist und das gleichwohl immer noch über das Potenzial verfügt, sich darzustellen. (Ebd.: 27f.)

Das Kino hat als Ort von Erfahrung damit keine Macht mehr aus sich heraus, stellt sich nicht mehr nur als Fluchtpunkt eines anderen Realitätserlebens und eines Überwältigungsanspruchs dar, sondern wird als nostalgische Referenz erfahren und kann durch Handlungen und Rituale vom Einzelnen vollzogen werden. Wie man in ein besseres Restaurant geht, einen Wein vorkostet, bevor man ihn bestellt etc., so enthält der Kinobesuch eine Abfolge ritualisierter Handlungen – beispielsweise Popcorn kaufen, Werbung sehen und kommentieren, im Kollektiv Emotionen austauschen – die eher aufgrund ihrer Habitualisierung von Rezipientenseite als aufgrund von Angeboten/Inhalten oder architektonischen Voraussetzungen existieren. Mit Jean Baudrillard (1978) könnte man auch von einem Simulakrum sprechen: Kino existiert nicht mehr (nur) in der Realität, sondern zuerst in der Vorstellung und in der Absicht, Kino zu erleben. Kino ist damit weniger Wahrnehmungsanordnung, als vielmehr das *Versprechen, eine bestimmte Erfahrung zu machen*:

Der Effekt besteht in einer radikalen Umkehrung der vorangehenden Logik. In äußerster Verkürzung ausgedrückt, ist es nicht mehr das Kino, das es dem Zuschauer gestattet zu erleben, was ihm angeboten wird, sondern es ist der Zuschauer, der es dem Kino gestattet zu leben [...]. Deshalb gilt: Modellierte einst das Kino den Zuschauer, so modelliert jetzt der Zuschauer das Kino. (Casetti 2010: 27)

Diese Annahme Casettis verbindet den ‚neuen‘, durch eigenes Handeln und Interaktivität ausgezeichneten Zuschauer des Internet-Zeitalters mit der klassischen, im Grunde passivierenden Handlung des Filmerlebens im Kino und schließt so diese beiden Pole kurz: „Die Richtung, in die es dabei geht, ist die einer immer stärker *personalisierten* Erfahrung: Der Zuschauer stellt seine eigenen Bedürfnisse in den Vordergrund und bezieht sich in seinem Filmsehen gänzlich auf den Rahmen seines eigenen Lebens“ (ebd.: 24).

Dieses „Spiel“ (ebd.: 29), wie es Casetti auch bezeichnet, findet dabei Wiederhall in vorhandenen Modalitäten, wie den audiovisuellen Materialien (also das Vorhandensein von großen aufwändig produzierten Spielfilmen mit Exklusivitätscharakter), in den existierenden Orten durch den Markt (Verkauf von Geräten der Projektion für den Privatgebrauch) und zuletzt

in den Institutionen (von Filmclubs bis zur *AG Gilde Kino*, deren Mitglied man werden kann, um das Erbe der Aufführung des künstlerischen Films zu fördern). Es ist eben sozial gesehen, so Casetti, der „Ritus“ der Kinoerfahrung, der fortexistiert, wobei dieser „aber keinen festgelegten Regeln mehr folgt“ (ebd.: 30). Das feste Regelwerk ist flexibel geworden, indem etwa andere Freizeiterfahrungen, zum Beispiel eine Weinverkostung mit Zeigen eines thematisch passenden Films, in den Erfahrungsraum Eingang finden oder andere Inhalte wie beispielsweise Sportübertragungen gezeigt werden können. Es zeigt sich auf diese Weise, dass das Dispositiv prinzipiell tatsächlich ahistorisch ist: Der Rezeptionsmodus des Kinos hat sich – wie der des Fernsehens in den 1960er Jahren oder des Smartphones heute – weiterentwickelt und sich mithilfe architektonischer und inhaltlicher Manifestationen verfestigt. Er knüpft dabei sowohl an vorhandene Inhalte wie Rezeptionskontexte an.

In der Ausdifferenzierung immer neuer medialer Angebote, im Wunsch nach Selbstaussdruck und medialem Handeln durch den Nutzer verändert sich aber die disziplinierende und passivierende Seite der dispositiven Grunderfahrung des Kinoerlebens. Zwar existiert das Kinodispositiv fort, jedoch mehr als Aussicht für den Rezipienten auf eine bestimmte Erfahrung. Die enthält zwar noch die bekannten Modalitäten wie eine große Leinwand, das Zeigen eines kausal erzählten, mit sinnlichen Reizen operierenden Spielfilms, der stillen, zwar im Kollektiv erlebten, aber kognitiv individuellen Reizung durch die vorhandenen Sinnangebote. Dies führt aber für den Rezipienten nicht mehr zu einer Auslieferung an die Situation, sondern diese wird bewusst aufgesucht und erst im absichtlichen Handeln vollzogen. Dies führt zu einem Bewusstwerden des Dispositivs als solches: Nicht mehr die Selbstvergessenheit, also zum Beispiel die Unsichtbarkeit der Apparatur, die Baudry beschrieben hat, sondern ihre Unnatürlichkeit wird auf einer Metaebene reflektiert und durch ein Mitspielen auf Rezipientenseite wiederhergestellt. Dabei ist die Rezeption nicht mehr nur massenhaft und anonymisiert, sondern jeder Zuschauer ist aktiver Gestalter seines Erlebens. Kino dient so auch einer jeweils spezifischen Befriedigung der eigenen Bedürfnislage: „Oft sehen wir einen Film, um mit jemanden zusammen zu sein – und oft sehen wir ihn, um mit uns selbst allein sein zu können“ (ebd.: 30), so Casetti. Es geht um „hochgradig kontingente ad-hoc-Regeln“ (ebd.). In seiner zuschauerseitigen Reflexion und damit Bewusstwerdung wird das Dispositiv als solches noch einmal konserviert („so muss Kino sein“), geht dabei als eine feste rituelle Praxis auch im Rahmen der Ganzheit anderer Freizeitangebote auf. Es stellt sich sozusagen letztlich primär als Erinnerung an das unreflektierte Erleben dar, die bewusst aufgesucht werden kann, aber einem massiven Bedeutungsverlust anheimfällt, da der Kern des Besonderen und Eigentümlichen verloren zu gehen droht.¹⁰

¹⁰ Gemeint ist die spezifische Paradoxie von Kino als Raum, in dem man mit (fremden) Anderen sitzt, ohne sich auszutauschen, dennoch in Bezug auf die Inhalte zu einem Kollektiv wird, etwa durch gemeinsames Lachen über eine Szene.

Auf den ersten Blick scheint, dass diese Entwicklung nur sehr vermittelt etwas mit Digitalisierung zu tun hat: Diese beiden Erscheinungen sind Parallelentwicklungen (Veränderungen im Freizeitverhalten und der sozialen Praxis von Rezipienten vs. technische Entwicklung), die aber an wichtigen Punkten konvergieren, etwa in der Möglichkeit, alternative Inhalte auch live zu projizieren, oder in der Durchsetzung des digitalen 3D, die dann aber medienübergreifend stattfindet. Der Basisapparat und das Dispositiv stehen damit in einem Wechselverhältnis, wobei sich aber nicht das Dispositiv an sich verändert, sondern eher seine Einbindung, seine Bedeutung und die Bewusstheit seiner Anwendung im Rahmen einer neuen reflexiven Freizeitkultur. Insofern ist es eben sinnvoll, nicht nur von einer Digitalisierung des Kinos/Films zu sprechen, sondern insgesamt von einer Digitalkultur. Die Veränderung der Rezeptionskultur eines Nutzers, der etwa beim Computerspiel passiv und aktiv mit den Inhalten interagiert¹¹ oder beim Umgang mit Inhalten im Netz von einem *consumer* zum *prosumer*, also vom Erlebenden zum Handelnden wird (vgl. Toffler 1980), wirkt sich damit implizit auch auf das Nutzungsverhalten des Kinos aus. Dies gilt sicherlich auch für die technischen Umbrüche der Netzkultur mit der instantanen, oft kostenlosen Verfügbarkeit von Filmen im Internet, die eben weitreichendere Folgen zeitigt als die Einführung des analogen Videorecorders in den 1970er Jahren. Von daher müsste hier präzisiert werden, dass es in Bezug auf den Erfahrungsraum Kino und seine Nutzung weniger um die Veränderung der Technik von Projektion und Aufzeichnung geht, sondern insgesamt um den Einfluss der Digitalkultur auf den Umgang *auch* mit dem Kino.

Ausblick:

Vom Fortexistieren des Kinos im Digitalen – Das Dispositiv Kino als soziale Praxis

Die beiden Ansichten – einerseits von einem neuen digitalen Dispositiv, das nach Steinmetz sich durch aktuelle Nutzungs- und Sehgewohnheiten auszeichnet (3D im Verhältnis zur Raumstruktur des Films etwa), und von Francesco Casetti andererseits (als Ortlosigkeit und Desorientierung des ‚explodierenden‘ Kinos heute) – mögen Extrempositionen sein, die aber durchaus an wichtigen Stellen Anknüpfungspunkte aufweisen, etwa in der Annahme eines eigenen bewussten Umgangs mit Komponenten des klassischen Kinos. Grundlegend erscheint dabei die Erkenntnis zu sein, dass nicht mehr nur Filmkultur, wie schon in der Cinéphilie seit den 1960er Jahren, sondern das Kino selbst als spezifisches Wahrnehmungsversprechen Teil einer sozialen Praxis geworden ist, die bewusst reflektiert und unter verschiedenen Bedingungen hergestellt werden kann. Diese steht damit nicht unbedingt in Konkurrenz zu anderen medialen Dispositiven, sondern sie scheint vielmehr eine bestimmte Form von Betrachtung zu sein, die eine spezifische Bedürfnisstruktur befriedigt, die aber auch über den Ort, die Inhalte und die daran angeschlossenen Bedeutungselemente hinausstrahlen kann. Im Anschluss an Jean-Louis Baudry, der das Dispositiv als Bestandteil der rezipientenseitigen Subjektkonstitution begriffen hat, lässt sich mit

¹¹ Aktivität und Passivität resultieren dabei aus einer Mischung aus narrativen und ludischen Elementen; vgl. Thon 2007: 32.

Joachim Paechs Ausführungen zum Dispositiv als mediale Topik diese Konstruktion „als Form der Symbolisierung eines Mangels“ bezeichnen, die sich als „kinematografische Wunscherfüllung“ (Paech 1997: 406) durch Aufsuchen und ‚Benutzen‘ des Dispositivs bewusst vollziehen lässt. Es kommt zu einer „Verlagerung des dispositiven Modells auf eine neue ‚Anordnung‘ der Projektion und Rezeption von Filmen per Videorecorder und Monitor“, die das Dispositiv aber als abgeschlossene apparative Struktur nicht zerstören, sondern befestigen: „[D]as Modell des Dispositivs muss ‚beweglich‘ genug sein, um die Verlagerung als Strukturwandel deutlich zu machen.“ (Ebd.: 415) – Es bleibt eben trotz der umfassenden Veränderungen als Wahrnehmungskonfiguration stabil. Paech spricht deshalb auch mit André Gardies (1993) von einem „dispositiv spectaculaire“ (ebd.), das auch bei der Nutzung anderer Medien entstehen könne.

In dieser Hinsicht zeigt Barbara Klinger in ihrer Studie zur Nutzung von Spielfilmen jenseits des Kinoraums, *Beyond the Multiplex* (2006), wie etwa Technikanbieter von Heimvideo-Anlagen schon in den 1990er Jahren mit der Zusicherung einer Implementierung der Kino-Dispositiv-Struktur in den eigenen vier Wänden operiert haben.¹² Ebenso spielen – wie schon angedeutet – auch Fernsehsender beim Präsentieren ihrer Spielfilmangebote mit den Modalitäten des Kinodispositivs, etwa in der Verwendung eines Ident-Trailers mit einer zur Kinokasse schreitenden Frau im *montagskino*, oder in der Anpassung des *FilmFilm*-Trailers von SAT.1 in den 1980er Jahren an die Logos der US-Majorstudios und die Ankündigung der Filme durch eine Moderatorin in einer exklusiven Abendgarderobe. Auch hier sind ökonomische und ideologische Implikationen zu beobachten, die bislang noch kaum untersucht worden sind, etwa in der Präsentation dieser großen Spielfilme durch ebenfalls Exklusivität und soziale Distinktion suggerierende Sponsoring-Spots von Luxusartikel-Herstellern wie etwa *Rotkäppchen*-Sekt beim *montagskino*. All dies lässt deutlich werden, dass der einst architektonisch und sozial bestimmte Ort des Kinos zwar noch existiert, heute aber primär in den Handlungen – oder mit Casetti: *performances* – von Rezipienten und Inhalte-Anbietern fortexistiert, mithin also eine *bewusste Strategie* darstellt, Freizeit zu gestalten und das Versprechen von Exklusivität, sinnlicher Überwältigung, Spektakel und Wahrnehmungsausrichtung immer wieder zu finden und einzulösen. Dabei spielt die Digitalität sowohl eine Rolle bei der Zementierung dieser eingeübten Mechanismen, etwa in der Herstellung einer größeren *verisimilitude* des digitalen 3D, aber auch bei der Diversifizierung und Diffundierung in andere Medien, etwa durch digitale Projektionen in Hörsälen oder Wohnzimmern. Das Dispositiv Kino ist damit weniger unbewusst wirkende Disziplinierung,¹³ sondern eher im Sinne von Michel de Certeau Teil einer Handlung im sozialen Raum, als – so wie es der französische Soziologe in seiner *Kunst des Handelns*

¹² Z. B. durch das Angebot ähnlicher Bild- und Tonqualität, mit den Modalitäten der Größe von Bildschirmen, die das Bild in 16:9 wiedergeben, oder in der Verfügbarkeit von Dolby-Tonanlagen für das Wohnzimmer; vgl. Klinger 2006: 17-53.

¹³ Im Sinne von Gardies’ „Verminderung der Widerstandsfähigkeit des Rezipienten“; vgl. Paech 1997: 415.

bezeichnet hat – Praxis eines „aktiven Konsumierens“ (de Certeau 1988: 12ff.) im Sinne der eigenen Arbeit jedes Einzelnen an der individuellen Identität und Lebenswelt.

Über den Autor

Florian Mundhenke, Dr. phil., Juniorprofessor für Mediale Hybride am Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft der Universität Leipzig. Sprecher und Initiator des DFG-Netzwerks *Erfahrungsraum Kino*, Mitglied der Programmdirektion von *mephisto 97,6 – Das Lokalradio der Universität Leipzig* und Projektkoordinator der Online-Plattform für Kurzfilme, *hochschultv.de*. Promotion mit einer Arbeit zum Zufall im zeitgenössischen Spielfilm (Marburg 2008). Letzte Monografie (zus. m. J. Kretzschmar): *Von der Flimmerkiste zum IP-TV. Umbrüche und Zukunftsperspektiven des Mediums Fernsehen* (München 2012). Forschungsschwerpunkte: mediale Hybridisierungsprozesse, kulturwissenschaftliche und gesellschaftliche Fragestellungen der Medienwissenschaft, zeitgenössische Medientheorien, Narrativik und Ästhetik des Gegenwartskinos, Neue Medien.

Filme

CAVE OF FORGOTTEN DREAMS (HÖHLE DER VERGESSENEN TRÄUME, Frankreich/Kanada/USA/Großbritannien/Deutschland 2010, Werner Herzog)

JAWS (DER WEISSE HAI, USA 1975, Steven Spielberg)

PINA – TANZT, TANZT SONST SIND WIR VERLOREN (Deutschland 2010, Wim Wenders)

STAR WARS (KRIEG DER STERNE, USA 1977, George Lucas)

Literatur

Baudrillard, Jean (1978): *Agonie des Realen*. Berlin: Merve.

Baudry, Jean-Louis (1999): *Das Dispositiv: Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks*. In: Pias, Claus et al. (Hg.): *Kursbuch Medien. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. DVA: Stuttgart, S. 381-404.

Baudry, Jean-Louis (2003): *Ideologische Effekte erzeugt vom Basisapparat*. In: Riesinger, Robert F. (Hg.): *Der kinematographische Apparat. Geschichte und Gegenwart einer interdisziplinären Debatte*. Münster: Nodus, S. 27-40.

Beck, Ulrich (1986): *Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Beck, Ulrich, Elisabeth Beck-Gernsheim (Hg., 1994): *Risikante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Casetti, Francesco (2010): Die Explosion des Kinos. Filmische Erfahrung in der post-kinematographischen Epoche. In: *montage/AV*, 19, 1, S. 11-36.

De Certeau, Michel (1988): Die Kunst des Handelns. Berlin: Merve.

Fischer, Ludwig (2005): Dispositiv und Programm. Anmerkungen zur Karriere eines Konzepts. In: ders. (Hg.): *Programm und Programmatik. Kultur- und medienwissenschaftliche Analysen*. Konstanz: UVK, S. 89-112.

Foucault, Michel (1978): *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*. Berlin: Merve.

Gardies, André (1993): *L'espace au cinéma*. Paris: Méridiens-Klincksieck.

Hahn, Philipp (2005): *Mit High Definition ins digitale Kino: Entwicklung und Konsequenzen der Digitalisierung des Films*. Marburg: Schüren.

Hartling, Florian (2010): „not in archive“. Zum Internet als Dispositiv der Archivierung. In: Giacomuzzi, Renate/Neuhaus, Stefan/Zintzen, Christiane (Hg.): *Digitale Literaturvermittlung. Praxis, Forschung, Archivierung*. Innsbruck: StudienVerlag, S. 124-144.

Hickethier, Knut (1995): Dispositiv Fernsehen. Skizze eines Modells. In: *montage/AV*, 4, 1, S. 63-84.

Klinger, Barbara (2006): *Beyond the Multiplex. Cinema, New Technologies, and the Home*. Berkeley: University of California Press.

Kloock, Daniela (Hg., 2008): *Zukunft Kino. The End of the Reel World*. Marburg: Schüren.

Kreimeier, Klaus (2005): Krise als Dauerzustand. Moderne und Modernisierung in der Weimarer Republik. In: Kreimeier, Klaus/Ehmann, Antje/Goergen, Jeanpaul (Hg.): *Geschichte des dokumentarischen Films in Deutschland. Bd. 2: Weimarer Republik 1918-1933*. Stuttgart: Reclam, S. 44-66.

May, Yvonne/Jäger, Diana (2011): D- und E-Cinéma. In: Steinmetz, Rüdiger (Hg.): *Das digitale Dispositif Cinéma: Untersuchungen zur Veränderung des Kinos*. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag, S. 110-120.

Paech, Joachim (1997): Überlegungen zum Dispositiv als Theorie medialer Topik. In: *MEDIENwissenschaft*, H. 4, S. 400-420.

Steinmetz, Rüdiger (2011): Das digitale Dispositif Cinéma – historisch und systematisch betrachtet. In: ders. (Hg.): *Das digitale Dispositif Cinéma: Untersuchungen zur Veränderung des Kinos*. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag, S. 15-51.

Thon, Jan-Noël (2007): Unendliche Weiten? Schauplätze, fiktionale Welten und soziale Räume heutiger Computerspiele. In: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hg.): *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. Hamburg: Universität Hamburg, S. 29-60.

Toffler, Alvin (1980): *The Third Wave*. New York: Bantam Books.

Winkler, Hartmut (1992): *Der filmische Raum und der Zuschauer. Apparatus – Semantik – Ideology*. Heidelberg: Winter.