

## **Noch mal von vorn, ganz langsam**

Gegenwart, Tod und die Emergenz der Zeit:

Zur Medienanthropologie der Zeitlupenwiederholung im Fernsehen<sup>1</sup>

Lorenz Engell

Eine Anthropologie des Fernsehens und, davon ausgehend, der Bildschirmmedien überhaupt lässt sich am besten in Hinsicht auf die Zeit und die Zeitigungsprozesse entwickeln. Denn nicht nur die menschliche Existenz, sondern auch das Fernsehen ist zutiefst in der Zeit verwurzelt und mit ihr immer schon verstrickt. Das gilt anthropologisch wie auch in Sonderheit technologisch. Denn die Zeit wiederum wurzelt immer schon eben im anthropo-medialen Zusammenspiel; sie ist sogar eine seiner Formen: ohne Zeittechnik keine anthropologische Zeit<sup>2</sup> und ohne Fernsehen naheliegenderweise kein Mensch des Fernsehens. Die Zeitbindung des Fernsehens ruft deshalb gleich doppelt seine technische Basisbeschaffenheit auf. Sie hat sich zwar in mehreren Digitalisierungsschüben seit den Anfängen des Fernsehens gründlich verändert – im Grunde ist das Fernsehen diese Veränderung<sup>3</sup> – aber ihre zeitaufspannende Grundprägung ist dem Medium erhalten geblieben und umfasst alle seine Aufweitungen mit.

---

1 Bei diesem Text handelt es sich im Einvernehmen mit den Herausgeber\*innen um eine umgearbeitete (aktualisierte, neu fokussierte, verkürzte und erweiterte) Fassung des Kapitels ›Instant Replay‹ in meinem Buch ›Das Schaltbild. Philosophie des Fernsehens‹. Engell 2021: 153–182.

2 Elias 1984; Morin 1956.

3 Stauff 2015.

Zum einen ist das Fernsehen als paradigmatisches Übertragungsmedium grundsätzlich präsentisch und synchronisierend. Fernsehen macht etwas sichtbar, während es an einem anderen Ort abläuft.<sup>4</sup> Bis heute gilt das, z. B. für Live-Streaming und die Synchronisation der Ereignisse auf mehreren Bildschirmen, den *second screens*.<sup>5</sup> Zum anderen ist es seit dem Röhrenbild, das vom Kathodenstrahl auf der Innenseite der Röhre aber dennoch fortlaufend ›geschrieben‹ wurde, ohne je in Gänze als Bild zu erscheinen, überhaupt nur als Vollzug existent als ›Schreiben ohne Schrift‹. Auch wenn im Gegensatz dazu mit den digitalen Bildschirmen heute eine Arretierbarkeit des Fernsehbildes einhergeht, bleibt doch die – mittlerweile allerdings diskontinuierliche und diskrete – Plastizität des Bildes in der Zeit ein Charakteristikum des Mediums.

Vier Zeitfiguren sind es dabei, die das Fernsehen auszeichnen und die vom Fernsehen in besonderer Weise entfaltet werden: das *Live* als spezifische Organisation der Gleichzeitigkeit, das *Ereignis* als punktuell verdichtete und erfüllte Gegenwart,<sup>6</sup> die *Serie* als spezifische Organisation des sukzessiven Ablaufens und Andauerns von Zeit<sup>7</sup> und der *Flow* als eine eigentümliche Auflösungserfahrung linearer Zeitlichkeit.<sup>8</sup> Nur auf das *Live* werde ich hier eingehen können, und dabei speziell auf eine ganz besonders eigentümliche Zeiterfahrung, die in dieser Form ausschließlich vom Fernsehen zur Verfügung gestellt werden kann, nämlich die Zeitlupenwiederholung.

## 1 Live

In den Anfangsjahren des Fernsehens, dem sog. »Goldenen Zeitalter« des Fernsehens,<sup>9</sup> war alles Fernsehen grundsätzlich *live*, also Geschehen in Direktübertragung und damit gänzlich frei von aller Wiederholung. Die elektronischen Röhrenbilder des Fernsehens ließen sich in der prägenden Frühzeit grundsätzlich nicht aufzeichnen. Was allerdings schon seit den 1930er Jahren möglich war, war die Konvertierung von Zelluloidfilm in Fernsehsignale durch das Verfahren der sogenannten ›Bildabtastung‹. So wurden Kinospielefilme ein tragender Programmbestandteil des Fernsehens. Auch in der aktuellen Berichterstattung, in Deutschland sogar bis in die 1970er Jahre hinein, wurden, da ja

---

4 Engell 2021: 31.

5 Stauff 2015.

6 Doane 2006: 102–104.

7 Fahle/Engell 2006: 17–19.

8 Williams 1973: 82–88.

9 Marschall 1987.

die elektronischen Fernsehkameras nichts aufzeichnen konnten, was dann zur Nachrichtenzeit nachträglich hätte gesendet werden können, kleine 16-mm-Filmkameras eingesetzt, die Aufnahmen oft mit Motorradkurieren zum Sender gebracht, anschließend rasch entwickelt und durch den Abtaster geschickt. Es war die einzige Möglichkeit, Bewegtbild-Berichterstattung vor der Einführung der Magnetbildaufzeichnung, also des Videorecorders, zu leisten.

Dem amerikanischen Fernsehen jedoch, mit seiner Leitfunktion für die Entwicklung auf dem ganzen Globus, war dieser Umweg über das Zelluloid verstellt, und zwar aus rechtlichen Gründen.<sup>10</sup> Die Filmindustrie, die alle Patentrechte auf die Apparaturen der optomechanischen Bewegtbildherstellung besaß, hatte dem Fernsehen die Verwendung von Zelluloidtechnologie untersagen lassen. Den Fernsehveranstaltern blieb nur, Spielfilm- und Wochenschaumaterial teuer bei den Filmproduzenten einzukaufen.

Deshalb war die Liveübertragung in der Frühzeit die einzig dominante und überdies originäre, einzigartige Form des Fernsehens – selbst in fiktionalen Formaten wie im Fernsehspiel und in der Fernsehserie. Sie fanden als Live-Theatervorstellung, wenngleich meist ohne Publikum, im Studio statt und wurden von dort übertragen. Das galt sogar für die zentral wichtige Werbeeinblendung, die ebenfalls live immer wieder neu von einer Bühne des Studios aus erfolgte. All diese Formate waren deshalb auch in einem strengen Sinn genau unwiederholbar. Sie konnten allenfalls erneut aufgeführt, nicht aber reproduziert werden. So entwickelte sich auch die Form der Serie und überhaupt die serielle Anordnung, komplementär zur Live-Übertragung und mit ihr verschränkt, zur zweiten Hauptkategorie genuiner Fernsehproduktion neben der Live-Übertragung. In der seriellen Anordnung konnte das Fernsehen auch ohne eigene Aufzeichnungstechnologie oder -praxis eine Gedächtnisleistung erbringen, verteilt auf die Bilder selbst und die von ihnen in Anspruch genommenen Gedächtnisse der Zuschauerinnen und Zuschauer, als mehr oder weniger gesteuertes oder motiviertes anthropomediales Leihgedächtnis gleichsam, aber das ist heute nicht unser Thema.

Entsprechend der Dominanz des Live nicht nur in den USA, sondern trotz anderer Rechtslage auch in Europa, sahen viele der frühen Fernsehtheorien im Livecharakter der Bildübertragung das entscheidende Wesensmerkmal des Mediums. Eine frühe Fernsehphilosophie wie die von Günter Eckert in Deutschland oder André Bazin in Frankreich stellte zentral auf das Live als Proprium des Fernsehens ab.<sup>11</sup> Fernsehen kann zu dieser Zeit aufgrund technischer und rechtlicher Bedingungen nichts aufzeichnen und hält nichts fest. Es hat keinen Speicher und ist kein Speicher-, sondern ein reines Übertra-

10 Barnouw 1990: 193–195; Winston 1986: 81–83.

11 Bazin 2014: 67–74.

gungsmedium. Obwohl es Bilder generiert, ist es dem Telefon oder dem Teleskop oder sogar dem Theater ähnlicher als dem Film oder der Photographie. Es dient allein der Herstellung eines »Stroms simultaner Ereignisrezeption«. <sup>12</sup> Bis heute wird dem Live in der Philosophie des Fernsehens eine zentrale Funktion besonders in anthropologischer und existenzieller Hinsicht zugeschrieben, so im Hinblick auf die Daseinsanalyse Heideggers von Paddy Scannell und von Richard Dienst. <sup>13</sup>

Fernsehspiele und auch Serienepisoden waren so eigentlich Theaterübertragungen; und so hießen frühe Fernsehspielreihen auch ›The Kraft Theatre‹ oder ›The Philco Playhouse‹ (jeweils nach den Privatfirmen, die die Sendezeit nebst Werbeblock gekauft hatten). Allerdings wurde in diesen Formaten der Eindruck einer Live-Übertragung genau vermieden. Die Zuschauer\*innen sollten denken, es handele sich eben um die Aufzeichnung eines eingespielten, in seinem Verlauf bereits feststehenden und prinzipiell so auch wiederholbaren Geschehens. Dazu wurden Schemata, Blaupausen, Formatabläufe, Scripte entwickelt. Im Effekt wurde dann das gerade erst Ablaufende als bereits stattgehabt, nämlich vorher festgelegt oder aufgezeichnet, ausgegeben, als wäre es genau nicht live. Das Fernsehen versuchte, mit den Mitteln der Gleichzeitigkeit (die allein ihm zur Verfügung standen) eine Vorzeitigkeit zu simulieren. Schon André Bazin hat sich um 1950 über diese Praxis des Fernsehens auch in Frankreich lustig gemacht. <sup>14</sup>

Etwas anderes galt und gilt für Liveübertragungen, die als solche ausdrücklich ausgeflaggt werden, etwa im Sport, in der Live-Berichterstattung oder bei der Live-Show. Sie machen vor allem für die frühe Fernsehtheorie – so auch für Bazin – den ästhetischen und epistemischen, ja sogar den moralischen Kern des Fernsehens aus, nämlich durch das ›Dabei-Sein‹, während etwas geschieht. <sup>15</sup> Dabei sind wiederum zahlreiche Fälle voneinander zu unterscheiden, etwa die Live-Show, die Live-Nachrichten, der Live-Kommentar, die Live-Sportübertragung. Direktübertragungen von Außenereignissen wie Staatsakten, Live-Shows, Sportereignissen und Berichterstattungen vom Ort des Geschehens. Sie waren (und sind) ein wichtiger Programmbestandteil.

---

12 Cavell 1982: 78.

13 Scannell 2014: 62–64; Dienst 1995.

14 Bazin 2014: 51–53.

15 A. a. O.: 48–50.

## 2 Medienanthropologie der Erfahrung

In einer berühmten und seinerzeit gewagten Analyse hat Umberto Eco 1962 diese Form der Live-Übertragung des Fernsehens kunsttheoretisch rekonstruiert und mit dem *Instant Composing* des Jazz verglichen.<sup>16</sup> Wir sehen, so Eco, bei der Live-Übertragung nicht dem tatsächlich stattfindenden Vorkommnis zu, sondern vielmehr der televisiven Formwerdung des eigentlich an sich selbst noch ungeformten, noch im Eintreten befindlichen Ablaufs, der bereits als stattfindender für das Fernsehen aufbereitet oder gar inszeniert wird. Die entscheidende Operation dabei sei die Selektion: Schon die Positionierung der Kameras trifft eine Auswahl möglicher Ansichten. Dann entscheiden die Kameraleute laufend, was genau sie aufnehmen wollen. Diese Bilder wiederum findet die Regieperson im Übertragungswagen simultan nebeneinander vor und trifft aus ihnen eine Auswahl, die dann tatsächlich und in einer Abfolge arrangiert über den Sender geht. Jede Auswahl ermöglicht so eine weitere Selektion. Sie wird damit, so Eco, zur Komposition, zur Erzählung oder zur »diskursiven Vereinigung von Bildern«.<sup>17</sup>

Aus den an sich völlig inkohärenten Geschehnissen des Ereignisflusses selbst werde dabei ein Text, d. h. eine Textur, eine Erzählung. Und dies nun, sei, so Ecos zentraler Gedanke, der eigentliche Inhalt der Live-Sendung. Es gehe bei der Live-Übertragung im Fernsehen um das Werden einer Form, die Entstehung oder Erzeugung einer sinnvollen, kohärenten Abfolge aus an sich selbst bedeutungs- und beziehungslosem, ungeformtem Geschehens- oder Bildmaterial mit- und nachzuvollziehen. Formgebung und Mitvollzug ereignen sich ihrerseits zugleich mit dem Strom unverbundener, an sich selbst wenig verknüpfter Vorkommnisse. Das Fernsehen sei die sorgsame und langwierige Organisation der Welt als eines Möglichkeitsfeldes, das zwischen den Polen des Zufalls einerseits und der Handlung – im Sinne der feststehenden narrativen Form – andererseits vermittele.

Das Kunstwerk, so Eco, entstehe im Fall der Fernsehübertragung unter unseren Augen und bestehe genau in seiner eigenen Entstehung und Herbeiführung. Er schreibt: »Der Regisseur muß das Ereignis erfinden, während es abläuft und so, wie es geschieht.«<sup>18</sup> Am Ende, wenn alle Einstellungen aneinandergesetzt und ausgestrahlt wurden und auch der Zeit- und Handlungsablauf abgeschlossen ist, dann, so Eco, hat sich vor den Zuschauer\*innen ein Akt vollzogen, der eben demjenigen der *Herausbildung einer Erfahrung* bei John

---

16 Eco 1996: 205–206.

17 A. a. O.: 190.

18 A. a. O.: 198.

Dewey entspricht.<sup>19</sup> Spätestens hier, mit dem Erfahrungsbegriff, sind wir von den Techniken der Zeitgebung und Zeitgestaltung zu einer anthropologisch relevanten Perspektive übergegangen. Denn *Erfahrung* ist bei Dewey weder ein persönlicher Besitz noch eine innere Bewusstseinsleistung, auch wenn sie vom Subjekt meist im eigenen Bewusstsein lokalisiert wird. Sie ist aber auch keine Eigenschaft der wirklichen Welt. *Erfahrung* ist vielmehr der Modus, in dem Geschehnisse überhaupt zugänglich werden, sich erschließen auch für menschliche Subjekte. Sie ist ein gewisses Analogon zur Erschlossenheit der Welt in Heideggers Daseinsanalyse.<sup>20</sup> Und das Bewusstsein, in dem wir sie lokalisieren, ist tatsächlich das Organ der Anteilhabe an der Erfahrung. Die Erfahrung ergreift uns, und macht uns, nicht umgekehrt; wir bewohnen sie, nicht sie uns. Erfahrung ist ein Zwischenraum und insofern auch immer medial und mediatisierend; sie ist zugleich das Dazwischenliegende und das Umgreifende. Wir können dies mit Christiane Voß als »anthropomedial« bezeichnen.<sup>21</sup>

In der Live-Übertragung nun, sagt Eco, setzt sich deshalb das Fernsehen an die Stelle des Bewusstseins als Ort, an dem wir die Erfahrung lokalisieren und wahrnehmen. Live-Fernsehen wäre demnach die Externalisierung und Betrachtung einer Erfahrung, die das betrachtende Subjekt nicht mehr in sich selbst wahrnimmt, in seinem Bewusstsein, sondern als Ablauf in seinem Außenraum, auf dem Bildschirm nämlich. Insofern wäre das Live-Fernsehen zugleich eine Subjektivierung ohne eigenes menschliches Subjekt (nämlich der Zuschauer\*in).

Dieser Gedanke hat eine gewisse Tradition in der Medienanthropologie. Im Bezug auf den Film, um nur dieses prominente Beispiel zu nennen, hat Edgar Morin, ebenfalls in den 1950er Jahren, in seinem Buch ›Der Film oder der imaginäre Mensch. Ein anthropologischer Essay‹ bereits darauf hingewiesen, dass der Film uns unsere eigene Bewusstseinsarbeit wie von außen begegnen lässt; einen Vorgang, den er »Projektionsidentifikation« nennt und im übrigen auch in der spezifischen Anthropologie der Zeit, nämlich in unserem Verhältnis zum Tod, begründet.<sup>22</sup> Wir kommen gleich darauf zurück.

---

19 Dewey 2010.

20 Heidegger 1927: 132.

21 Voß 2010: 170–184.

22 Morin 1956: 84–86.

### 3 Die Spaltung der Zeit

Ein ganz anderes Licht wirft Deborah Esch auf das Live des Fernsehens.<sup>23</sup> Unter dem Einfluss der Dekonstruktion in Literaturwissenschaft und Philosophie stellt sie Phänomene wie Unmittelbarkeit, Gegenwart und Gleichzeitigkeit grundsätzlich in Frage. Fernsehen wäre dann gerade nicht das Medium der Präsenz und des Live, sondern im Gegenteil das Medium, das von der Unmöglichkeit der Präsenz und des Live lebt.

Entsprechend entfaltet Esch die Differenz des Mediums zu sich selbst: Wenn es zutrifft, dass das Fernsehen im Wesentlichen auf Zeit gründet, dann muss es auf das Geschehen der Selbstdifferenzierung hin befragt und aus ihm heraus erklärt werden.<sup>24</sup> Nur da nämlich, wo etwas nicht vollständig mit sich selbst zusammenfällt, wo etwas sich selbst vorauseilt, sich selbst nachfolgt oder nachhängt, ›gibt es‹ Zeit. Zeit, gerade in ihrer anthropologischen Dimension, ist Nicht-Identität, sie ist an das Anders-Werden gebunden.<sup>25</sup> Mitunter ist es z. B. möglich, die Live-Übertragung eines Ereignisses zugleich im Radio und im Fernsehen zu verfolgen. Man wird dabei einen kleinen Zeitversatz zwischen der Gleichzeitigkeit des Radios und derjenigen des Fernsehens feststellen. Beide sind nicht ›gegebene‹ Simultaneitäten, sondern verfertigte. Sie sind untereinander nicht erneut gleichzeitig, und das zeigt, dass es keine ›eigentliche‹ Gleichzeitigkeit gibt, die nicht mit einem Versatz, einer Ungleichzeitigkeit einherginge. Nur aufgrund solchen Versatzes ›gibt es‹ eine Zeit des Ereignisses.

In dieselbe Richtung weist denn auch der im Fernsehen zunehmende, ja exzessive Gebrauch des *Live on tape*, der ›aufgezeichneten Liveproduktion‹. Das *Live on tape* ist eine eigentümliche Zeitfigur des Fernsehens, zugleich präsentisch wie dennoch – und erkennbar – in der Zeit verschoben. Und ein drittes Beispiel, und damit sind wir bei unserem eigentlichen Thema angekommen, ist vielleicht noch klarer: Das ›instant replay‹, die in die laufende Live-Übertragung hineingeschnittene verlangsamte Wiederholung, beispielsweise im Sport.<sup>26</sup> Hier werden Gleichzeitigkeit und Wiederholung, Augenblick und Rückblende, Echtzeit und Verlangsamung, so ineinander verwoben, dass man von einer Entfaltung der Zeit aus der Gegenwart heraus sprechen kann, die dann genau das, was sie nicht ist, mit umfasst.<sup>27</sup> Das Instant Replay ist damit zugleich ein flagrantes Beispiel für eine dem Fernsehen vollkommen eigen-

23 Esch 1999.

24 A. a. O.: 63.

25 Deleuze 1976.

26 Esch 1999: 67; Engell 2021: 153–181.

27 Engell 1996.

tümliche Zeitform. Und das bedeutet eben auch: für die ganz eigene anthropo-mediale, oder gar: anthropomedial-temporale Relation, die das Fernsehen ist.

#### 4 Instant Replay

Die Zeitlupenwiederholung, das Instant Replay, ist zunächst einmal genau dies: eine Wiederholung, ein Replay, also eigentlich genau dem Live entgegengesetzt. Tatsächlich ist es ganz eng mit der Durchbrechung, der technischen Auflösung des Live-Prinzips verbunden, und dennoch ist es zugleich eine besondere Form des Live und nur innerhalb der Livesendung möglich. Es schlägt aus dem Unwiederbringlichen des Live die Wiederholung heraus. Das bloß Einmalige, so schrieb Günther Anders bereits 1956 über die Ontologie des Fernsehens, existiert im Fernsehen ohnehin nicht.<sup>28</sup> Alles im Fernsehen, sagte Les Levine, ist eine Wiederholung von allem im Fernsehen.<sup>29</sup> Wie aber, so möchte ich gleichsam positiv fragen, wenn denn also das Einmalige televisiv nicht existiert, kommt denn dann das Mehrmalige hervor? Wie kommt es vor, wie wird es hervorgeholt? Wie schlägt das Einmalige, Vergängliche und Vergehende, um in das Wiederholte, wie existiert denn dann das Wiederholte? Eine der Antworten des Fernsehens auf diese Frage heißt: Instant Replay, Zeitlupenwiederholung.

Schauen wir uns das Instant Replay, die Zeitlupenwiederholung, also ganz genau an. Auch wenn ich beide Bezeichnungen im Folgenden, wenn nicht ausdrücklich anders markiert, bedeutungsgleich verwenden werde, sei doch zunächst auf ihre Unterschiedlichkeit hingewiesen. ›Instant Replay‹ nämlich hebt, wie Günter Anders, ab auf die Komplementarität zwischen der Wiederholung hier und dem aktuellen einmaligen Moment, dem Instantanen dort. Zudem impliziert das Wort ›Replay‹, dass es sich um ein Wiederabspiel handelt, das zunächst einmal der Aufzeichnung, einer Graphie und damit eines technischen Mediums bedarf. Das deutsche Wort ›Zeitlupenwiederholung‹ dagegen legt den Akzent auf die Verlangsamung. Die Metapher der ›Lupe‹ deutet dabei genau nicht auf die Medien der Aufzeichnung oder die Graphie, sondern auf die Sichtbarkeit und gesteigerte Evidenz des Geschehens. Sie impliziert, dass in der Verzögerung etwas genauer zu Tage trete oder zuvor Latentes evident werde.

Mit der Verlangsamung befaße ich mich aber erst weiter unten. Beginnen möchte ich mit dem Aspekt der Wiederholung, mit der Aufzeichnung des Aufzeichnungslosen, der Schrift oder besser dem Schreiben der Gegenwart. Die

28 Anders 1956: 179–180.

29 Gruber/Vedder 1983: 164.

Zeitlupe in diesem Sinne ist nämlich nicht so sehr eine begriffliche als eine operative Praxis, sie ist genuin video- bzw. fernsehtechnisch begründet. Ohne Videotechnik und ohne Live-Fernsehen gibt es kein Instant Replay. Die Zeittechnik des Instant Replay tritt aufgrund von Gründen zu einem bestimmten Zeitpunkt der Fernsehentwicklung auf und entfaltet sich dann.

Die Hegemonie des reinen Live im Fernsehen erodierte nämlich bzw. transformierte sich in zwei Schritten.<sup>30</sup> 1953 zunächst schloss die Filmindustrie, genauer: Warner Brothers, mit der Fernsehindustrie, genauer: der ABC, einen Vertrag, mit dem ABC die Produktion von Fernsehserien auf Zelluloid an das Studio übertrug. Warner produzierte unter Wahrung des eigenen Patentmonopols, ABC strahlte die Produkte aus. Dies war der Beginn der ›Filmed Series‹, der Produktion von Fernsehserien auf Zelluloid, was vor allem eben der Westernserie zum Durchbruch verhalf und die Herstellungsmodi des Formates mittelfristig vollständig veränderte.

1956 dann und für unseren Zusammenhang entscheidend, kam mit der AMPEX QUADRUPLEX der erste funktionsfähige Videorecorder, ein gigantischer Apparat mit fünf Zentimeter breiten Magnetbändern, auf den Markt.<sup>31</sup> Mit seiner Hilfe waren nun Fernseh-Bildsignale aufzeichnungsfähig. Allerdings waren die Geräte finanziell aufwändig nicht nur in der Anschaffung, sondern vor allem im Betrieb, weil das sehr breite Magnetband teuer war und zudem die Bedienung der Apparatur zwei bis drei Arbeitskräfte benötigte. Deshalb setzte sich die Magnetbildaufzeichnung nur sehr langsam durch. Noch in den 1960er Jahren war der Einsatz von AMPEX Maschinen, zumal in der Berichterstattung, die große Ausnahme, und vor Mitte der 1970er Jahre gibt es keine auch nur annähernd flächendeckende magnetische Aufzeichnung und Archivierung von Fernsehbildern und -programmen – mit gravierenden Folgen für die Historiographie des frühen Fernsehens.

## 5 Der Tod in Zeitlupe

Ich habe oben schon kurz auf Edgar Morins Filmanthropologie hingewiesen, die sich im Verhältnis von Leben und Tod begründet.<sup>32</sup> Das kann man mindestens ansatzweise auch von der Zeitlupenwiederholung sagen. Allerdings geht es dabei nicht mehr, wie nach Morin beim Bild und in Sonderheit beim Film, um das Weiterleben nach dem Tod. Vielmehr geht es um das genaue Erforschen des Augenblicks, in dem der Tod eintritt, als extremste Fas-

30 Barnouw 1990: 193–198.

31 Abramson 1974: 62–67.

32 Morin 1956.

sung absoluter Gegenwart. Der erste spektakuläre und für die Zuschauer unübersehbare Einsatz der frühen AMPEX Technologie, bei dem die Aufzeichnung und die Livereportage ineinanderflossen, erfolgte nämlich erst 1963, am 24. November. NBC übertrug live die Überstellung des Kennedy-Attentäters Lee Harvey Oswald vom Polizeipräsidium ins Gefängnis. Vor laufenden Kameras, mitten in der Live-Sendung, löste sich Jack Ruby plötzlich aus der Reihe der Wartenden und erschoss Oswald.

NBC hatte die Übertragung auf AMPEX mitgeschnitten und war nun in der Lage, die entscheidenden Sekunden wieder und wieder zu zeigen. Allerdings geschah dies nicht im ›Instant Mode‹, unmittelbar im Anschluss, sondern erst nach mindestens dreißig Minuten der fortlaufenden Live-Sendung. Die Aufnahmen wurden zudem an zahlreiche andere Fernsehstationen weitergegeben und insgesamt wohl Hunderte von Malen in 24 Stunden gezeigt. Das Ereignis als Fernsehmoment, als Schock des ersten Mordes vor laufender Kamera, ist bis heute im kollektiven Mediengedächtnis Amerikas präsent und wurde beispielsweise in der Fernsehserie ›Mad Men‹ erst vor kurzem noch einmal rekonstruiert, fiktional unter Einbeziehung des Originalmaterials.

Ein echtes Instant Replay, also in unmittelbarem Anschluss an die Live-Übertragung des Vorgangs selbst, kam genau eine Woche später zu Stande. Das traditionelle Football-Spiel der Army gegen die Navy sollte ursprünglich eben am 24. November stattfinden, war aber wegen des Kennedy-Attentats um eine Woche verlegt worden. Kurz vor Schluss holte der Quarterback des zurückliegenden Army Teams, Carl ›Rollie‹ Stichweh mit einem spektakulären Spielzug 6 Punkte auf die führende Navy auf. Und nicht einmal eine Minute später gelang doch, so augen- wie unwahrscheinlich, eben demselben Stichweh mit noch einmal exakt demselben Spielzug ein weiterer Touchdown, so wollte es scheinen, jedenfalls den Zuschauern, die das Spiel über CBS verfolgten. Tatsächlich jedoch hatten sie die von dem Fernsehregisseur Tony Verna erstmals unmittelbar an das Ereignis angeschlossene Wiederholung vom Band gesehen. Dies war nur mithilfe eines technischen Tricks möglich geworden. Normalerweise nämlich war es sehr schwierig und zeitraubend, einen bestimmten Punkt auf dem Videoband beim mechanischen Zurückspulen exakt wiederzutreffen. Verna jedoch war auf die Idee gekommen, am Beginn jeden einzelnen Spielzugs einen Piepton auf die Audiospur des Bandes aufzuspielen, der dann auch beim Zurückspulen deutlich zu hören war und der den Beginn der zu wiederholenden Passage treffsicher markierte.<sup>33</sup>

Innerhalb kürzester Frist avancierte dann das Instant Replay zu einer Standardoperation der Football Übertragungen des Fernsehens. Der Kameraaufbau im Stadion wurde verändert; nun verfolgte eine Kamera das Spiel – wie bisher –

---

33 Verna 2009: 2.

in Totalaufnahmen, drei andere, jede mit einem eigenen Aufzeichnungsgerät verbunden, nahmen Nahaufnahmen von Spielzügen auf und verfolgten einzelne Spieler. Dadurch wurde, wie auch Marshall McLuhan bemerkte, Football im Fernsehen zu etwas völlig anderem als Football. Die Sportart machte als Fernsehveranstaltung einen Karrieresprung, der auf den Sport selbst zurückschlug, und zwar insbesondere in ökonomischer Hinsicht.<sup>34</sup> Dasselbe galt schnell auch für Baseball. Dabei war hilfreich, dass die amerikanischen Sportarten, Football, Baseball, und tendenziell auch Eishockey und Basketball, aus abgezielten Spielzügen einerseits und zahlreichen Unterbrechungen andererseits bestehen, anders als etwa der europäische Fußball, der idealerweise unterbrechungsarm fließend abläuft. So bleibt hier Zeit für das Instant Replay, das die zahlreichen Spielpausen fernsehgerecht anfüllen kann. 1964 jedenfalls kaufte der Fernsehsender CBS sich sogar einen eigenen Baseballverein, die New York Yankees. Kurz darauf erwarb der kalifornische Kabelfernsehkonzern Subscription TV die New York Giants und die Brooklyn Dodgers und verlegte beide Teams kurzerhand in sein eigenes Verbreitungsgebiet, wo sie fortan und bis heute als San Francisco Giants und als Los Angeles Dodgers spielen.

1967 stellte AMPEX dann eine Maschine vor, die AMPEX HS 100, die speziell für Zeitlupenwiederholung gebaut war. Sie beruhte interessanterweise zunächst nicht auf dem Magnetband als Speichermedium, sondern auf einer Bildplatte, die bei Normalgeschwindigkeit 30 Sekunden Aufzeichnungskapazität besaß und die Bilder sogar stufenlos bis zum Stillstand, zum ›Freeze‹, verlangsamen konnte. Diese Ausweitung des Instant Replay drang schnell in die Sportberichterstattung ein und löste hier einen Ästhetisierungsschub aus. »Brutale Kollisionen wurden zu Balletten, End Runs und Pässe nach vorn wurden zu Wundern menschlicher Koordination«.<sup>35</sup> 1976 wurden Instant Replay Systeme erstmals auch in das Spielgeschehen selbst einbezogen, sie sollten ein Szenenabspiel in den Unterbrechungen gestatten und damit sowohl zur Unterstützung der Schiedsrichter\*innen wie der Trainer\*innen dienen. Noch heute wird über Torlinientechnologie im Fußball debattiert, natürlich mittlerweile unter digitalen und damit erheblich erweiterten Bedingungen, was etwa die Zahl und die Positionen der Kameras angeht und auch die zusätzlichen Eingriffe am und im Bild.

---

34 Barnouw 1990: 348.

35 Ebd.

## 6 Vom Tod zum Mythos in Zeitlupe

Ein weiterer spektakulärer Einsatz der Zeitlupenwiederholung, der uns wieder zum Motiv des Todes und seines Zeitpunkts zurückführt, fand 1994 statt, am 1. Mai, in Imola, San Marino, bei der Live-Übertragung des Formel 1 Autorennens. Der brasilianische Rennfahrer Ayrton Senna, mehrfacher Weltmeister, geriet in einer langgezogenen Kurve, der Tamburello-Kurve, von der Fahrbahn ab, raste, live im Fernsehen, statt dem Kurvenverlauf zu folgen, geradeaus, und prallte gegen eine Mauer. Senna wurde ins Krankenhaus geflogen, wo er kurz darauf starb. Während das Rennen weiterlief, wurde nun im Wege des Instant Replay die Aufzeichnung des Unfalls wieder und wieder eingespielt, aus verschiedenen Perspektiven aufgenommen, auch aus der Sicht der inzwischen eingeführten Cockpitkamera des hinter Senna fahrenden Michael Schumacher.

Dabei kamen – bei dann wieder weiterlaufendem Rennen – mehr und mehr verlangsamte Versionen zur Ausstrahlung. Sie umkreisten aber nicht so sehr den Aufprall selbst, sondern den vorhergehenden Augenblick vor dem Aufprall, in dem Sennas Auto irgend etwas zugestoßen sein musste, das den Fahrer dazu zwang, strikt geradeaus zu fahren, statt der leichten Linkskurve zu folgen. Spätere langwierige Untersuchungen des zuständigen Gerichts stellten fest, dass es diesen entscheidenden Moment tatsächlich gegeben haben musste, in dem nämlich die Lenksäule des Fahrzeugs gebrochen war – obwohl es auch andere Lesarten des Materials gibt, die einen Fahrfehler Sennas sehen und den Bruch der Lenksäule lediglich als Unfallfolge.

Auch mein letztes Beispiel kommt aus dem Sport, der großen Domäne des Instant Replay. Beim Endspiel der Fußballweltmeisterschaft 2006 in Berlin kam es zu einem legendären Zwischenfall, als der französische Spieler Zinedine Zidane, der als bester Spieler seiner Ära galt und als Genie verehrt wurde, seinen Gegenspieler Marco Materazzi in der Verlängerungszeit des Spiels und in einem Moment vollkommen abseits des Spielgeschehens mit einem Kopfstoß vor die Brust umwarf. Die Attacke Zidanes geschah wie aus dem Nichts, offenkundig unmotiviert. Materazzi und Zidane hatten bis dahin je einen Treffer erzielt. Zidane erhielt die Rote Karte im angekündigt letzten Spiel seiner internationalen Karriere und verließ das Spielfeld vollkommen demonstriert als zerstörer und zerstörerischer Held. Er hinterließ ein erschrockenes, entsetztes und erschüttertes Weltpublikum. Italien gewann das Spiel schließlich und wurde Weltmeister. Die eigentliche Szene war in der Spielkamera nicht zu sehen. Erst in der Unterbrechung im Anschluss an das Foul spielte die ARD die Zeitlupenwiederholung aus der Sicht der auf Zidane gerichteten Randkamera ein.

Noch gelangt zirkulierten die Aufnahmen in allen Sportsendungen, Nach-

richten und Magazinen. Schließlich stellte sich, Tage später, durch die Befragung beider Spieler heraus, dass Materazzi Zidane fortlaufend abseits des Kampfes um den Ball auf das vulgärste beleidigt hatte, so dass Zidane, der des Italienischen mächtig war, schließlich die Nerven verlor. Nun versuchten die Fernsehleute, anhand der Zeitlupenaufnahmen festzustellen, ob Materazzi denn Zidane in dieser Szene tatsächlich angesprochen hatte und ob es möglicherweise wirklich eine obszöne Beleidigung gewesen sein konnte. Schließlich setzte diese Version sich durch und mit ihr auch ein Verständnis für Zidane, der fortan mit dem Image des tragischen Helden versehen wurde.

An diesem letzten Fall sind mehrere Züge lehrreich. Da ist zum einen die mythogene, und das heißt erneut: anthropologisch relevante Funktion des Instant Replay. Dass es überhaupt Aufnahmen des Geschehens gab, lag daran, dass eine der Kameras beständig auf Zidane gerichtet war, da er, der Frankreich ohnehin schon nahezu allein in dieses Endspiel gebracht hatte, längst im Status eines legendären hoch genialen Spielers lebte, der hier sein letztes Spiel absolvierte, zugleich sein wichtigstes Spiel überhaupt. Der Mythos des großen Helden ist also bereits die Voraussetzung für die televisive Markierung. Zugleich ist aber das Instant Replay und der komplizierte dispositive Aufbau, den es ausgebildet hat, seinerseits eine Mythosmaschine. Durch das Fernsehbild und mit ihm, seine Aufbereitung und seine Ausstrahlung und Wieder- ausstrahlung, werden Figuren wie Zidane, wie Senna und Stichweh zu noch einmal gesteigerten Mythenfiguren. Zugleich wandelt sich natürlich das Fernsehmaterial selbst in auratisches Material.

Das gilt, verschoben, selbst für Jack Rubys Mord an Oswald. Hier gibt es zwar keine fallenden Helden, sondern immer schon Dämonen. Aber da die Erschießung Kennedys zwei Tage zuvor nicht auf Magnetband festgehalten worden war – die berühmten Bilder, die wir kennen, stammen aus dem sogenannten ›Zapruder‹-Film, einer Amateuraufnahme auf Zelluloid, die erst viel später auftauchte – gab es ein überschießendes Verlangen nach medien- mythologischer Überhöhung durch das Fernsehen. Dieser Überschuss legte sich dann, verschoben, auf die Aufnahmen vom Mord am Mörder. Das Fernsehen holte das Versäumte nach am kleineren Objekt, und diese Nachträglichkeit ist auf allen Ebenen überhaupt ein Merkmal des Instant Replay, wie wir gleich noch genauer sehen werden. Die Mythosmaschine Instant Replay arbeitet aber auch in und an kleineren Fällen. Es gibt eine ganze Skalenleiter, auf der Fußballspieler videographisch aufsteigen können, vom Tor des Tages über das Tor des Monats zum Tor des Jahres und darüber hinaus; sehr geeignet sind aber auch Radsportler. Am Ende steht eine der Vergänglichkeit und Vergessenheit enthobene Figur jenseits von Geschichte und Gedächtnis.

## 7 Kausalität und Wirklichkeit

Zugleich aber, das zeigen die Fälle Sennas und Zidanes sehr deutlich, arbeitet das Instant Replay auch in der Gegenrichtung, nämlich derjenigen größtmöglicher Objektivierung. Denn es widmet sich nicht nur der Überhöhung der Personen und Sachverhalte, sondern auch ihrer positivistischen Zerlegung, Zerteilung und Analyse. Es geht darum, genau herauszufinden, was da geschehen sein mag, den entscheidenden Moment, den tödlichen Augenblick, an dem die Kette riss oder der Massensturz einsetzte oder der ungestüme Antritt alles hinter sich ließ und ab dem alles andere gleichsam schicksalhaft abläuft. Auch dies gilt für kleinere Formen ebenso. In den Halbzeitpausen und nach Etappenschluss analysieren auf dem Bildschirm Experten Zeitlupenwiederholungen der entscheidenden Spielzüge. Charakteristischerweise gilt die Aufmerksamkeit nicht dem schlichten Zieldurchlauf oder dem Einschlag des Balles im Tor, sondern der Vorbereitung des Sieges, dem Aufbau des Spielzuges und der Sichtbarmachung des entscheidenden Moments darin, in dem im Radsport die Wasserträger den Sprinter optimal im Feld platziert haben, im Fußball die Abwehr den folgenreichen Fehler begeht oder der Angriff die unabwehnbare Bewegung vorträgt, den eben auch so genannten tödlichen Pass beispielsweise.

Diese beiden Züge des Instant Replay ins überzeitlich Mythogene einerseits, eingelassen in Sinngebungsverfahren geradezu übergroßer Skalierung, und ins kleinteilig Analytische andererseits, in nachgerade physikalistische Kausalitäten unterhalb der Sinnschwelle andererseits werden überbrückt durch den ästhetischen Zug. Das früher einmal komisch erscheinende ›Fußballett‹ im Anschluss an Übertragungen oder Sportsendungen ist heute eher sich selbst ernst nehmenden choreographischen Bewegungs- und Ausdrucksstudien gewichen. Und sie sind zusammengehalten durch eine weitere Differenz, die mit dem Tragischen am Augenblick zusammenhängt. Denn für die Tragik eines Geschehens ist bezeichnend, dass dieses Geschehen, auch wenn es unabsehbar sein mag, doch nicht mehr zur Verfügung oder zur Disposition steht. Der tragische Augenblick ist derjenige, an dem eben dies, die Unabänderlichkeit des Geschehens, tödlich oder nicht, einsetzt. Ob wir uns diese Unabänderlichkeit als ein mechanisches, automatisches Geschehen vorstellen müssen oder ob darin noch ein letztlich bewusstseinsmäßiger Entscheidungsspielraum steckt, der nur dann zum Resultat führt, wenn alle auf den Kernmoment folgenden Entscheidungen die ursprüngliche Entscheidung wiederholen, genau diese Alternative begründet im Fall Senna die Debatte zwischen den Vertretern der Lenksäulentheorie und der Fahrfehlertheorie.

Damit können wir auch einen ersten Aufschluss gewinnen über die Gegenwartstheorie des Instant Replay. Niklas Luhmann versteht die Gegenwart als den Zeitraum, in dem ein Geschehen oder eine Handlung sich noch verändern

oder verändert werden können.<sup>36</sup> Uns interessiert daran erstens, dass Luhmann Gegenwart als eine ausgedehnte Zeit und nicht als nackten Zeitpunkt versteht, und zweitens, dass er den Eingriff ins Geschehen als Leitkriterium wählt, d. h. ein grundlegend operatives Verständnis voraussetzt. Wir können daran anknüpfen: Indem das Instant Replay in den Verlauf – den Ablauf der Livebilder – eingreift, erzeugt es operativ eine Form der Gegenwart, die sich rekursiv als Gegenwart bestätigt und beglaubigt, indem sie sich als Operationsresultat selbst ausweist. Andererseits begreift das Instant Replay, besonders in seiner analytischen Kraft, die Gegenwart sehr wohl auch als einen Zeitpunkt, nämlich als den Moment, in dem das Geschehen umschlägt ins tragisch – oder auch triumphal – Unabänderliche, in dem also nach Luhmann die Gegenwart genau aufhört, Gegenwart zu sein. Ein Element der Gegenwartsanthropologie des Instant Replay ist also, dass der Umschlag der Gegenwart, sei es in zukünftige Vergangenheit – es ist nichts mehr zu ändern an dem, was noch kommt –, sei es in die Zeitlosigkeit einer mythischen Präsenz, eben seine operativ selbstbegründende Gegenwart ausmacht.

Dreierlei Zeitgebungstechniken laufen dabei charakteristischerweise neben- und ineinander. Da ist erstens die im Hintergrund des Instant Replay fortgeführte Live-Übertragung. Sie behauptet schon für sich genommen eine Synchronisierung zwischen den ablaufenden Geschehnissen einerseits und ihrem Erscheinen auf dem Bildschirm andererseits. Da ist zweitens die zunächst instantane und dann schlaufenartig wiederholte Wiederholung des Ereignisses. Sie verlängert, wenn schon nicht eigentlich die Verweildauer des stets aufs Neue vorüberziehenden Gegenwartsabschnitts auf dem Bildschirm, so doch durch die Wiederkehr seine Anwesenheit. Diese Dauer ist aber dem Charakteristikum des Ereignisses, das ja im strengen Sinn im Moment seines Eintretens ausdehnungslos bereits wieder verlischt, eigentlich genau fremd.<sup>37</sup> Und da ist drittens die Verlangsamung bis zum Stillstand, dem ›Freeze‹ oder dem ›Arrêt sur image‹, samt anschließender Wiederbeschleunigung bis zur Normalgeschwindigkeit. Der ›Freeze‹ nimmt den Augenblick aus dem laufenden Geschehen heraus und stellt ihn vorübergehend auf Unendlich.<sup>38</sup>

Zwischen und in diesen Synchronisierungen bauen sich nun weitere Zeitrelationierungen auf. Während noch die Zeitlupe läuft, geschehen dennoch in der Reichweite des Bildschirms andere Dinge, die von ihr zwangsläufig verdeckt werden. Der Livestrom geht ja im Hintergrund unerbittlich weiter, gerade jetzt nicht sichtbar, aber oft durchgängig hörbar oder kommentiert oder neuerdings im kleinen Bild im Bild präsent gehalten in einem abgeblendeten

---

36 Luhmann 1984: 71–72.117.

37 Deleuze 1976: 203–210.

38 Engell 2010: 172–191.

Modus minderer Gegenwart. Dadurch wächst makroskopisch die Zeitspannung zwischen dem fortlaufenden Live-Bild und dem loopartigen Umkreisen des eben verflossenen Moments, das den linearen Zeitfluss zugunsten eines bewegten Stillstands, eines ›Auf-der-Stelle-Tretens‹, aussetzen lässt.

## 8 Die Emergenz der Zeit in Zeitlupe

Zum anderen jedoch verhandelt mikroskopisch die Zeitlupe das Spannungsverhältnis, das die ihrerseits zeitgebundene, eben nicht punktförmige, sondern in der linearen Zeit, und sei es noch so rasch sich vollziehende Emergenz des an sich selbst dann zeitenthobenen Ereignisses kennzeichnet. Die Zeitlupe vermittelt zwischen dem Entstehen und Vergehen eines punktförmigen Ereignisses, seinem Erwachsen aus einem Kontinuum, in das es wieder eingeht und in dessen Verlauf allein es überhaupt Ereignis ist, einerseits, und seiner präzisen Punktförmigkeit, seinem ausdehnungslosen ›Jetzt und Hier‹ Charakter, der zudem paradox durch den ›Freeze‹ entdynamisiert und auf tendenziell beliebiges Andauern umgestellt werden kann, andererseits. Dieser doppelte Widerspruch kann anhand einer menschlichen Geste verdeutlicht werden: Wenn wir ein Gesicht stillgestellt in Frontalansicht sehen, so können wir nicht entscheiden, ob die Geste, deren Phasenbild die Ansicht ist, ein Nicken oder ein Kopfschütteln, eine Bejahung oder eine Verneinung ist. Lassen wir aber die fließende Aufnahme der Geste einfach durchlaufen, dann können wir den spezifischen Gesichtsausdruck der Person beim Bejahen oder Verneinen nicht genau studieren. Dass dies der Augenblick ist, jetzt und hier, in dem die Lenksäule bricht, ist dem stillgestellten Bild selbst nicht anzusehen, sondern nur aus seiner Stellung im Ablauf zu entnehmen; umgekehrt gibt der Ablauf in Echtzeit diesen Augenblick überhaupt nicht preis, weil er ihn verschluckt, ehe er ihn ausgestellt hat. Zeigen und Darstellen, Deixis und Diegesis, Indexikalität und Iconizität gehen ebenso wie das Diskrete und das über Takt und Frequenz des Ablaufs der diskreten Bilder Kontinuierliche in der Verlangsamung stufenlos ineinander über. Wozu man ergänzen könnte, dass die Bilder des klassischen Röhrenfernsehens, die ja Punkt für Punkt und Zeile für Zeile auf den Bildschirm geschrieben werden, ihrerseits schon aus technischen Gründen weder völlig diskret noch aber kontinuierlich sind.

Gegenwart als kontinuierlicher Ablauf und Gegenwart als elementarer Zeitpunkt, Gegenwart als Andauern und als Gegenwart als Ausdehnungslosigkeit werden also auf zweierlei Weise, nämlich makroskopisch in der Spannung zwischen dem Abspiel der Aufzeichnung und der fortlaufenden Live-Übertragung, und mikroskopisch durch den fließenden Übergang vom normalschnellen über das verlangsamte bis zum ruhenden und bisweilen sogar zum zurück-

laufenden Bild und wieder zurück zur Normalgeschwindigkeit, miteinander zur Überlagerung gebracht. Genauer wird durch den nachträglichen technischen Eingriff diese mehrfache Überlagerung, die zeitontologisch dem Ereignis vorausgeht, weil sie Bedingung dafür ist, dass sich überhaupt etwas ereignen kann, herauspräpariert, freigelegt, als Bildschirmgeschehen ausdrücklich und schließlich der menschlichen Wahrnehmung zugänglich. Alle Separierungen, die zwischen andauernder Gegenwart und Jetztpunkt unterscheiden, damit auch zwischen Zeit als Maßzahl und Zeit als Fluss, oder auch zwischen Retention und Reproduktion, sind gegenüber ihrer vorgängigen Verschmolzenheit zeitontologisch nachgängig und werden von der Zeitlupenwiederholung operativ und in nochmaligem Nachgang dennoch rückgängig gemacht. Das Instant Replay unterläuft daher auch alle Dekonstruktion der Präsenz, wie sie, im Anschluss selbstverständlich an Derrida, von Fernsehtheoretikerinnen wie Deborah Esch und Jane Feuer unternommen worden sind.<sup>39</sup>

## 9 Makrozeit und Mikrozeit

Die beiden Weisen dieses nachträglichen televisiven Rückwegs in die Zeit vor der Zeit und damit vor der Nachträglichkeit sind, wie wir gesehen haben, diejenige durch makroskopische Wiederholung des Bildes bei fortlaufendem Live-Geschehen hier und diejenige durch mikroskopische Verlangsamung bis zum Stillstand und wieder zurück dort. Sie werden nun ihrerseits vom Fernsehen beim Instant Replay gleichzeitig vorgetragen. Dadurch ergibt sich eine Synchronisierung auf einer dritten Ebene zwischen Makrotemporalität und Mikrotemporalität. Das ist deshalb wichtig, weil das technische Zeitgebungsverfahren in der Makrotemporalität der Spannung zwischen Wiederholung und Fortlauf einen Anschluss findet an die biologischen, neurologischen und psychologischen Möglichkeiten und Usancen spezifisch menschlicher Wahrnehmung und Zeiterfahrung, die sie in der Mikrotemporalität des Übergangs zur Verlangsamung, Stillstand und Rückwärtsbewegung jedoch technisch unterschreitet. Die Synchronisierung und Verschränkung beider Dimensionen schließen technische Apparatur und menschliche Wahrnehmung so zusammen, dass sie einander wechselseitig in Dienst nehmen und unter Bedingungen setzen. Und auch hier ließe sich darüber spekulieren, ob nicht eine solche Verwobenheit der Wahrnehmung mit ihrer technischen Ausstattung einen vorgängigen Loop aller Wahrnehmung überhaupt darstellt.

An unseren Beispielen ist aber auch sehr schön zu beobachten, wie das Instant Replay, das ja in das fortlaufende Live eingnäht ist, ein fließender Teil

---

39 Esch 1999: 63–65; Feuer 1983: 44–74.

der Übertragung sogar, schrittweise aus diesem Kontext herauswächst und ein eigenständiges ausgekoppeltes Ereignis auch abseits der ursprünglichen Live-Sendung wird. Zeitlupenwiederholungen werden zunächst etwa in Halbzeitpausen und nach Spielschluss erneut hervorgeholt, zu Analysezwecken oder aus ästhetischen Gründen. Sie bewegen sich dann außerhalb, jedoch noch immer im Umfeld der Live-Übertragung, an die sie mehr oder weniger unmittelbar anschließen. Sie werden etwa im Fall von Länderspielen, aber auch in der nachträglichen Berichterstattung in Sportsendungen noch am Programmtag des Ereignisses selbst auch abgelöst von der Live-Übertragung eingesetzt. Schließlich zirkulieren sie gänzlich aus diesem Zusammenhang abgelöst durch verschiedene Formate, werden dann im Archiv für spätere Wiederholungen bereitgehalten und schließlich sogar in YouTube Clips zugänglich gemacht, beides Formen der Historisierung. Auch hierin wirkt ein, wenn schon nicht kontinuierlicher, so doch gestufter Übergang von der Gegenwart, in der das Ereignis als seine eigene technische Verlängerung andauert, in die Vergangenheit, aus der heraus es wiederum jederzeit reproduzierbar ist.

In anthropomedialer Perspektive bedeutet das, dass wir es nicht nur mit der Begegnung mit unserer eigenen Bewusstseinsarbeit, wie im Fall der Erfahrung des Live, zu tun haben. Vielmehr ist die Form der Zeit selbst von den Techniken ihrer Hervorbringung im Instant Replay nicht mehr unabhängig. Nicht nur erfahren wir unsere Eingelassenheit in Erfahrung, die uns umgibt, sondern auch die Abhängigkeit der Erfahrungsform von ihrer Gemachtheit, ihrer Hervorbringung, d. h. ihren Techniken, also den Wahrnehmungs- und hier insbesondere Zeitgebungstechniken.

## 10 Ontologische Perspektiven: Die Zeitlupe als Ontographie

Es hat dies aber nicht nur medienanthropologische, sondern auch medienontologische Relevanz. Ich möchte daher mit einer medienontologischen Überlegung abschließen. Wenn Günter Anders, wie eingangs zitiert, bemerkt, dass für die Ontologie des Fernsehens das bloß Einmalige nicht existiere, so können wir jetzt die Seinsweise dessen, was im Fernsehen doch immerhin existiert, in einer positiv gewendeten Beschreibung fassen. Anders bezieht seinen Satz zwar auf einen spezifischen Kontext, nämlich auf die kapitalistische Marktlogik im Zeitalter von Massenproduktion und Massenkonsum, mit der das Fernsehen zusammenfällt, und hier hat der Satz auch seine Berechtigung. Dennoch ist das Instant Replay bei näherer Hinsicht genau kein ontologisches Verfahren, das nur das Wiederholte anwesend sein ließe und das bloß Einmalige in die Abwesenheit verweise, ausschließe oder vernichte, und zwar aus zwei Gründen. Zum einen erzeugt die Zeitlupenwiederholung eine unaus-

gesetzte Verhandlung zwischen temporaler An- und Abwesenheit, Jetzt und Nicht-Jetzt, Anwesenheit des Nicht-Seienden (nämlich des gerade oder auch schon länger nicht mehr Seienden) und Abwesenheit des Seienden (nämlich auf dem Bildschirm Verzeichneten) – und ist genau darin genuin zeitschaffend. Zum anderen jedoch und entscheidend nimmt sie gegenüber dem, was sie beschreibt und erzeugt, keine äußerliche Position ein, von der aus sie dies beschreiben würde. Sie trägt sich vielmehr, technisch, institutionell und ästhetisch verteilt über viele Instanzen, fortlaufend in das Schreiben der Zeit und der Gegenwart ein, das sie selbst ist. Sie ist deshalb eigentlich gar kein ontologisches Verfahren, denn sie bezieht gegenüber dem, was sie tut und in das sie eingreift, keinen Außenposten. Schon Walter Benjamin hielt fest, dass die Kameraperson des Films ein Operateur sei, der in die Materie eintauche, statt sie zu betrachten. Dies gilt erst recht für das Fernsehen, das ohnehin in der Aufnahme wie in der Wiedergabe ganz anders in die Wirklichkeit eingelassen ist als der Film. Und in Bezug auf die Wirklichkeit der Zeit manifestiert sich dies im Instant Replay.

Ich würde deshalb vorziehen, die Zeitlupenwiederholung demgegenüber als ein ontographisches Verfahren zu bezeichnen, und zwar sogar ein ausgezeichnetes. Der Begriff der Ontographie, durchgängig im Kontrast eben zur Ontologie, wird in jüngerer Zeit bei verschiedenen Autoren geführt, in diversen und divergenten Kontexten, Bedeutungen und Absichten. Zu diesen Autoren gehören Graham Harman<sup>40</sup> und Ian Bogost<sup>41</sup>, aber auch schon Alexandre Kojève und, auf ihn Bezug nehmend, Peter Sloterdijk, den wiederum der Medientheoretiker Stephan Günzel aufgreift. Jüngst hat Michael Stadler eine phänomenologisch begründete Version von Ontographie als visueller Ontologie vorgeschlagen.<sup>42</sup> Visualität, Anschaulichkeit, Evidenz, Diagramm- und Kartenform sowie Unmittelbarkeit und Synthesis tauchen als Bestimmungsstücke des Ontographischen, so zeigt Stadler, in all diesen Vorschlägen immer wieder auf und werden der Begriffsgebundenheit und Diskursivität des Ontologischen dabei entgegengestellt. Vermutlich treffen zahlreiche dieser Merkmale auf das Verfahren des Instant Replay zu, auch wenn beispielsweise Ian Bogost speziell alle zeitlichen Anordnungen aus den Ontographien ausschließt, weil er Zeit als Bewusstseinsform auffasst und damit nicht als Bestandteil des Seienden selbst außerhalb des Bewusstseins.<sup>43</sup> Dabei denkt er Bewusstsein rein innerlich. Ein verteiltes oder uns als Außenraum, den wir bewohnen, her zu denkendes Bewusstsein kennt Bogost nicht, kein *extended mind*

---

40 Harman 2010.

41 Bogost 2012.

42 Stadler 2014.

43 Bogost 2012: 56–59.

oder *extended self*, wie wir es hier mit Deweys Erfahrungsbegriff, mit Morins Identifikations-Projektion und mit dem Live-Fernsehen bei Eco bzw. der televisiven operativen Praxis der Zeitlupe kennengelernt haben. Dementgegen bestünde das Ontographische des Instant Replay gerade darin, dass es das Seiende als Vollzug verzeichnet, nämlich, wie wir hier immer wieder gesehen haben, im Vollzug seines Verzeichnens. Zu den Merkmalen der Ontographie würden mit dem Instant Replay dann erstens die präsentische Verlaufsform und zweitens die Rekursivität hinzutreten, die, ganz entscheidend und anders als alle Reflexivität und Selbstreflexivität, innerhalb ein- und derselben Ebene operiert, ohne Außenposten und zweite Ebene und insofern immanent.

Funktioniert das Fernsehen, vom Instant Replay aus betrachtet, nicht vielleicht insgesamt als eine ontographische Agentur?<sup>44</sup> Kennt es nicht jenseits der Zeitlupenwiederholung eine Vielzahl anderer, einzelner und zusammenwirkender ontographischer Verfahren und Operationen, die ebenfalls Wirklichkeiten schreiben, während sie, indem sie und vor allem wie sie sich selbst schreiben. Zu diesen Wirklichkeiten zählt zuallererst die Zeit.

Und dies könnte sich gewiss auch anthropologisch zurückspielen: auch der Mensch des Fernsehens und nachfolgend – das wäre eigens zu zeigen<sup>45</sup> – der dann digitalen Bildschirme überhaupt ist, so könnte das Instant Replay aufzeigen, einer, der nur existiert, insofern er je gerade geschrieben wird.

## Literatur

- Abramson, Albert 1974: *Electronic Motion Pictures*. New York, Arno Press.
- Anders, Günter 1956: *Die Welt als Phantom und Matritze*. In: Anders, Günter (Hg.): *Die Antiquiertheit des Menschen, I*. München, Beck: 97–211.
- Barnouw, Eric 1990: *The Tube of Plenty. The Evolution of American Television*. Oxford/New York, Oxford University Press.
- Bazin, André 2014: *Television is unbeatable for Live Coverage; sowie: What is Live? Preserve our illusions*. In: Andrew, Dudley (Hg.): *André Bazin's New Media*. Oakland, University of California Press: 48–53.
- Bogost, Ian 2012: *Alien Phenomenology, or: What is it like to be a thing?* Minneapolis/London, University of Minnesota press.
- Cavell, Stanley 1982: *The Fact of Television*. In: *Daedalus* 111 (4): 75–96.
- Deleuze, Gilles 1976: *Logik des Sinns*. Frankfurt/M., Suhrkamp.
- Dewey, John 2010: *Kunst als Erfahrung*. Frankfurt/M., Suhrkamp.

44 Engell 2017: 79–94.

45 Engell 2021: 259–293.

- Dienst, Richard 1995: *Still Life in Real Time. Theory after Television*. Durham, Duke University Press.
- Eco, Umberto 1996: Zufall und Handlung. Die ästhetischen Strukturen der Live-Sendung. In: Ders.: *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt/M., Suhrkamp: 185–206.
- Elias, Norbert 1984: *Über die Zeit*. Frankfurt/M., Suhrkamp.
- Engell, Lorenz 1996: Das Amedium. Grundbegriffe des Fernsehens in Auflösung: Ereignis und Erwartung. In: *montage a/v* 5 (1): 120–153.
- Engell, Lorenz 2010: Are you in Pictures? Ruhende Bilder am Ende bewegter Bilder, besonders in Ethan und Joel Coens *Barton Fink*. In: Dieckmann, Stefanie/Gerlin, Winfried (Hg.): *Freeze Frames. Zum Verhältnis von Photographie und Film*. Bielefeld, transcript Verlag: 172–191.
- Engell, Lorenz 2017: Versetzungen. Das Diorama als Ontographische Apparatur. In: *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* 8 (2): 79–94.
- Engell, Lorenz 2021: *Das Schaltbild. Philosophie des Fernsehens*. Konstanz, Konstanz University Press.
- Esch, Deborah 1999: No Time Like the Present. In: Esch, Deborah: *In the Event. Reading Television, Reading Theory*. Stanford, Stanford University Press: 61–70.
- Fahle, Oliver/Engell, Lorenz (Hg.) 2006: *Philosophie des Fernsehens*. Paderborn, Wilhelm Fink Verlag.
- Feuer, Jane 1983: The Concept of Live Television. In: Kaplan, E. Ann (Hg.): *Regarding Television*. Frederick, University Publications of America: 44–74.
- Gruber, Bettina/Vedder, Maria 1983: *Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künstler*. Köln, DuMont.
- Harman, Graham 2010: *The Quadruple Object*. Winchester/Wash., Zero Books.
- Heidegger, Martin 1927: *Sein und Zeit*. 1979. Tübingen, Niemeyer.
- Hickethier, Knut 1998: *Geschichte des deutschen Fernsehens*. Stuttgart/Weimar, Metzler.
- Luhmann, Niklas 1984: *Soziale Systeme. Grundriß einer Allgemeinen Theorie*, Frankfurt/M., Suhrkamp.
- Marschall, Rick 1987: *The Golden Age of Television*. London, Bison.
- Morin, Edgar 1956: *Der Film oder Der imaginäre Mensch. Ein anthropologischer Essay*. 2023. Paderborn, Brill/Wilhelm Fink Verlag.
- Scannell, Paddy 2014: *Television and the Meaning of Live*. Cambridge, Polity Press.
- Stadler, Michael 2014: *Was heißt Ontographie? Vorarbeiten zu einer visuellen Ontologie*. Würzburg, Königshausen & Neumann.
- Stauff, Markus 2015: The Second Screen. Convergence as Crisis. In: *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* 6 (2): 123–144.

Verna, Tony 2009: *Instant Replay. The Day that Changed Sports Forever*. New York, Creative Publishers.

Winston, Brian 1986: *Misunderstanding Media*. Cambridge/Mass., Harvard University Press.