

Slums Analog / Slums Digital

Slum Dystopia: Das Leben der Anderen

Im England des frühen 19. Jahrhunderts etabliert sich nicht nur der Gebrauch des Wortes »Slum«, sondern auch ein populärer Diskurs, der den Slum als »Anderes« der westlichen Zivilisation darstellte; eine dystopische Sichtweise auf den Slum, als Schattenseite der Industrialisierung und Urbanisierung und vor allem als Schattenseite einer Vision von Moderne, die gerade das hinter sich lassen möchte, was der Slum in diesen Diskursen symbolisiert: Das Gegenteil von Ordnung, Fortschritt und Hygiene. Diese dystopischen Slumdiskurse kehren heute wieder, wenngleich mit den empirischen Daten der UN-HABITAT-Studie *Challenge of Slums* (2003) untermauert und übertragen auf geopolitisch gänzlich veränderte Verhältnisse. So findet beispielsweise der Soziologe Zygmunt Bauman, dass das Ergebnis von Globalisierungs- und Modernisierungsprozessen zwangsläufig urbane Müllhalden produziert, wo die Ausgegrenzten der Moderne, wie Abfall, der nicht mehr gebraucht wird, abgeladen werden. Mike Davis übernimmt in seinem *Planet der Slums* gleichfalls einen rhetorischen Gestus, der die »üblichen Verdächtigen« anklagt (Globalisierung, IWF, Weltbank, Neoliberalismus), aber zugleich auch prophetisch in die Zukunft deutet: In Davis' dystopischer Vision gleicht die unaufhaltsame »wildwüchsige« Slumisierung von Megastädten des globalen Südens einer Naturkatastrophe, die das 21. Jahrhundert maßgeblich prägen wird. In dieser Hinsicht sind Davis' und Baumans dystopische Sichtweisen aber auch Fortschreibungen dessen, was bereits im 19. Jahrhundert diskursiv angelegt war. Davis beschreibt die Slums der globalisierten Welt des 21. Jahrhunderts tatsächlich auch in Rückgriff auf die viktorianischen Slums des 19. Jahrhunderts, in einem Kapitel, welches »Zurück zu Dickens« heißt, wenn er schreibt: »Im Prozess der Urbanisierung der Dritten Welt wiederholen und vermischen sich die Dynamiken ihrer Vorläufer aus dem 19. und 20. Jahrhundert in Europa und Nordamerika.«

Mitte des 19. Jahrhunderts war es aber nicht nur Charles Dickens, sondern vor allem sein Zeitgenosse, der Journalist Henry Mayhew, der eine erste detaillierte Bestandsaufnahme Londoner Slums in *London Labour and the London Poor* (1851) vornahm und somit einen Slumdiskurs begründete, der zunächst maßgebend werden sollte. Mayhew, der »soziologische Dickens«, wird von einigen Stadtsoziologen als Pionier der Stadtforschung^a bezeichnet. Der kulturgeschichtliche Kontext dieser Pionierarbeit war die christlich geprägte Reformbewegung, der auch Mayhew angehörte und dessen Buch eigentlich nur die Spitze eines Bergs an reformistisch geprägter Slum-Literatur, Slum-Berichterstattung und Slum-Reportage ist. Eine Diskursanalyse dieser zahlreichen journalistisch-reformistischen Auseinandersetzungen mit Slums im 19. Jahrhundert lieferten die Literaturwissenschaftler Peter Stallybrass und Allon White. Der Slum, so Stallybrass und White, stand in diesen frühen Diskursen semantisch immer in Verbindung zu Schmutz und moralischem Laster; er wurde als ein Sündenpfuhl aus Prostitution, Kriminalität und Barbarei, aber gleichzeitig auch als dreckige Kloake, in der sich allerlei Krankheiten herausbildeten, beschrieben.

Diese biblisch/babylonische Assoziationskette – Schmutz-Sünde-Krankheit – war also konstitutiv für frühe Slumdiskurse und Mayhews zwar detaillierter, aber dennoch moralisierender, in diesen

^a<http://parapluie.de/archiv/stadt>

diskursiven Assoziationsketten fest verankerter Blick, konstruierte den Slum als Anderes der viktorianischen Mittelklasse: »In the slum, the bourgeois spectator surveyed and classified *his own antithesis*«, wie es Stallybrass und White formulieren. Mayhews *London Labour and the London Poor* ist aber nicht nur diskursanalytisch interessant; das Buch beinhaltet auch visuelle Darstellungen, da sich dort Kupferstiche von Daguerreotypien des Fotografen Richard Beard vorfinden. Die Stiche bildeten allerdings weniger die Daguerreotypien, als vielmehr die Sicht eines Zeichners ab, der die Slumbewohner als »types« grafisch verbildlichte, sprich als Stereotype des Londoner Straßenlebens, wie sie es sich die englische Mittel- und Oberschicht gerne vorstellte. Slums wurden im 19. Jahrhundert also nicht nur literarisch, journalistisch und sozialwissenschaftlich imaginiert, kartographiert und klassifiziert, sondern schon sehr früh auch visualisiert. Aber die visuelle Repräsentation von Slums stand damals nicht nur in Verbindung mit neuen und alten Techniken der visuellen Reproduktion, sondern auch mit der Fantasie und Vorstellungskraft derjenigen, die es sich zur Aufgabe machten den Slum zu verbildlichen.

Der Slum wurde im 19. Jahrhundert also zu einem Medientopos, ein mediatisierter Ort, durch den eine Palette an politischen Auseinandersetzungen (von der Reformbewegung bis zum Sozialdarwinismus), sozialen Themen (von Arbeitslosigkeit bis Kriminalität) und kulturellen Fantasien (von sündhaftem Laster bis Infektionsgefahr) ausgehandelt wurden. Man kann in der Tat von einem *Nexus* Medien/Slums sprechen und diesen daher auch aus einer medienhistorischen Perspektive betrachten. Im Folgenden soll es aber vor allem um fotografische und filmische Mediatisierungen des Topos Slum gehen und nicht so sehr um die Erzählung eines mehr oder weniger teleologischen Narrativs (von imaginiert zu reflektiert oder von stereotypisch zu realistisch), als vielmehr um zwei Paradigmen der Darstellung, die sich während der letzten beiden Jahrhundertwenden herausbilden und konstitutiv dafür werden, unter welchen Vorzeichen der Slum in den Medien dargestellt wurde bzw. wird.

Slums analog: Der dokumentarische Impuls

Der erste Paradigmenwechsel zeichnet sich um 1890 ab und natürlich nicht nur hinsichtlich des *Nexus* Medien/Slums, sondern hinsichtlich der visuellen Kultur allgemein; ein Wechsel, so könnte man sagen, bei dem *grafische* Bilder zunehmend von *fotografischen* abgelöst werden und schließlich das Kino zum populärsten Massenmedium wird. Gleich mehrere technologische Innovationen lösen einen Wandlungsprozess aus, bei dem immer mehr fotografische und immer weniger grafische Bilder in Umlauf gebracht werden: Die Erfindung des Blitzlichts etwa, oder die Entwicklung des Rollfilms, und ganz wesentlich die Einführung der Handkamera, die kein Stativ mehr benötigte. Diese Innovationen ermöglichten den »Snapshot«, welcher es nicht nur Profifotografen, sondern nun auch Amateuren erlaubte, die fotografische Apparatur raus aus den Studios und mit in den Urlaub, in die Privatgemächer und nicht zuletzt auch auf die Straße und in die »gefährlichen Stadtviertel« zu tragen. In New York, wo die von George Eastman erfundene Kodak Handkamera, die man am Anfang noch als »Detektivkamera« zu verkaufen versuchte, auf Massenimmigration traf, und die Reformbewegung der so genannten »Progressive Era« auf einen sich neu entwickelnden Sensations- und Boulevardjournalismus, entstand um 1890 ein Genre, das später als »sozialdokumentarische Fotografie« bezeichnet wurde. Dieses Genre machte den Slum zu einem seiner beliebtesten Themen, reagierte aber auch auf eine sensationslüsterne Schaulust, die sich im so genannten »Slumming« (oder Slumtourismus) ausdrückte. Der Slum wurde also für die Mittel- und Oberschichten der zunehmend von Immigranten bevölkerten westlichen Metropolen zu einem populären »Spektakel des Realen«

inszeniert, auch wenn die sozialdokumentarische Fotografie eigentlich ganz andere Absichten hatte.

Die Kulturhistorikerin Maren Stange hat in den 1980er Jahren den dänischen Reformjournalisten Jacob Riis als einen Pionier der sozialdokumentarischen Fotografie gewürdigt. Seither erschienen zahlreiche »Neuentdeckungen« seiner Fotobücher, die Debatten über den dokumentarischen Wert, die fotografiehistorische Bedeutung und den sozio- sowie medienhistorischen Kontext seiner Arbeit anstießen¹. Riis verkörpert in so mancher Hinsicht den amerikanischen Traum: Mit 21 wandert er aus Dänemark mit 40 Dollars in der Tasche nach Amerika aus^a und lebt daraufhin zwei, drei Jahre als mittelloser Immigrant im, durch Martin Scorseses filmische Rekonstruktion in *Gangs of New York* (2002) nunmehr weltweit berühmten, New Yorker Slum »Five Points«. Als Riis dann ein Polizeireporter für die *New York Tribune* und die *New York Evening Sun* wird, beginnt er seine ehemaligen Nachbarn abzulichten, und zwar dank des erst kürzlich erfundenen Blitzlichts, um, so Riis, den Slum »off guard«, also ungeschützt und unvorbereitet, einzufangen. Daher treibt es ihn vor allem nachts in die Slums und einige seiner Bilder zeigen auch tatsächlich vom Blitzlicht erschrockene Menschen, die es aus dem Schlaf gerissen hat. Der erste von Riis im Jahr 1888 veröffentlichte Slum-Artikel hieß deshalb auch symptomatisch »Flashes from the Slums«. Nur wenig später veröffentlicht Riis seine Furore machenden Slumbilder auch in einem Buch, das er *How The Other Half Lives* (1890) betitelt. Mit diesem Buch wird Riis zu einem Gründungsvater des investigativen Journalismus (damals »Muckraker« genannt) und US-Präsident Theodore Roosevelt wird ihn später als »the best American I ever new« beschreiben.

Woher kam diese Bewunderung für Riis' Arbeit? Zunächst einmal verkörpert Riis tatsächlich eine Art amerikanischen Helden in einer Zeit, die man später in den USA die »Progressive Era« (ca. 1890er bis 1920er Jahre) nannte und in der massiv soziale Reformen (von der Frauenbewegung bis hin zur Prohibition) eingefordert und durchgesetzt wurden. Sozialreformen forderte auch Riis, da *How The Other Half Lives* nicht nur Bilder enthielt, sondern auch Texte, in der Riis die schockierenden Zustände in den Slums beschrieb und rhetorisch geschickt Argumente anbrachte um liberal gesinnte Bürger, Politiker oder Philanthropen dazu zu bewegen etwas gegen diese Zustände zu unternehmen; die Slums zu räumen etwa und menschenwürdigere Lebensbedingungen für die wachsende Zahl an Immigranten zu schaffen. Im Unterschied zu Mayhew ging es Riis weniger darum zu zeigen, wieso moralisch degenierte Charaktere im Slum leben, sondern vielmehr darum, wie eine degenerierte Umwelt (der Slum) Familien und Kinder negativ prägt. Diesen Ansatz bezeichnete man später als »Umweltdeterminismus« und war maßgebend dafür, dass Stadtplaner und Lokalpolitiker weltweit bis heute glauben die sozialen Komponenten des »Slumproblems« mit dem Bau von billigen Sozialbauwohnsiedlungen lösen zu können. Statt den Slums wurden dann aber im Verlauf des 20. Jahrhunderts die Ghettos, Banlieues und Plattenbauten zu sozialen Brennpunkten, oder besser gesagt, zu neuen Synonymen für das »Andere«. Mit anderen Worten, Riis' umwelt-deterministischer Glaube an Slumräumungen und Slumsanierungen ist aus heutiger Sicht problematisch und wird zunehmend nicht nur von Stadtplanern hinterfragt, sondern auch von NGO-Aktivisten des globalen Südens vehement kritisiert, wie man beispielsweise in dem Dokumentarfilm *Dharavi, Slum For Sale* (2009) von Lutz Konermann beobachten kann.

Ähnlich kritisch haben einige Kulturwissenschaftler Riis' Bilder unter die Lupe genommen. Zwar gilt Vielen *How The Other Half Lives* immer noch als herausragendes Pionierwerk der sozialdoku-

¹ Siehe z.B. Bonnie Yochelson & Daniel Czitrom: *Rediscovering Jacob Riis. Exposure Journalism and Photography in Turn-of-the-Century New York*. New York, London: The New Press 2007; Keith Gandal: *The Virtues of the Vicious. Jacob Riis, Stephen Crane, and the Spectacle of the Slum*. Oxford: Oxford University Press 1997.

^a<http://www.youtube.com/watch?v=EACoIbokOcc>

mentarischen Fotografie, weil es eine gänzlich neue Sichtweise auf Städte eröffnete – eine ungeschminkt dokumentarische – aber dennoch offenbaren Riis' Bilder viele Widersprüche und Probleme dieses Genres. Trotz seiner durchaus ehrwürdigen Absichten designiert er die Slumbewohner beispielsweise bereits im Titel als die »andere Hälfte«, wobei man sich als Betrachter automatisch auf der »besseren Hälfte« wähnt. Desweiteren lichtet Riis einige Slumbewohner in beschämenden und für die Abgebildeten sicherlich unangenehmen Posen und Situationen ab. Als eine Art »Paparazzi der Armut« scheint Riis durchaus eine voyeuristische Neugier anzutreiben, die den Slum als visuelles Spektakel begreift. Auch lichtet er einige Slumbewohner so ab, als seien sie Vampire, die in einer düsteren, unheimlichen urbanen Unterwelt dahinvegetieren; als Halbtote dienen sie schließlich ohnehin nur als verkörperte Musterexemplare für die Untermuerung seiner umwelt-deterministischen Argumente, wie etwa der Amerikanist Peter Hales bemerkt: »(. . .) the souls [Riis] described were already lost – dead, they could serve as specimens for a postmortem.«

Maren Stange betont, dass Riis' Slumbilder eher eine Mischung aus Ideologie (einer liberalen Mittelklasse, der Kolonialzeit oder eines naturwissenschaftlich geprägten Weltbildes) und Unterhaltung darstellen, als objektive Dokumentation, denn Riis' Slumfotos dienten tatsächlich nicht zuletzt auch der Unterhaltung. Noch bevor das Buch erschien, präsentierte Riis seine Slumbilder auf Vorlesungstouren mit Hilfe einer Laterna Magica. *How The Other Half Lives* erscheint nämlich zu einer Zeit, in der es immer noch sehr kostspielig und technisch aufwendig war Fotos in Büchern abzudrucken, weswegen Riis ziemlich unzufrieden mit dem Ergebnis seiner Bemühungen war: Den Effekt den er erzielen wollte – das liberale Bürgertum wachzurütteln – schien er mit grafischen (Ab-)Bildern in Zeitungsartikeln nicht erreichen zu können, so dass er schon recht bald mit seinen Slumfotos regelrechte SSlum-Shows inszenierte. Laterna Magica-Vorführungen auf Jahrmärkten, Messen, Variététheatern, aber auch in Kirchen oder Wirtshäusern waren vor dem Kino eines der populärsten Unterhaltungsformen der Mittelschicht – insbesondere wenn exotische Landschaften und fremde Kulturen aus den neu erschlossenen Kolonialgebieten vorgeführt wurden. Ähnlich verhielt es sich mit Riis' exotischen Bildern aus der urbanen Unterwelt, die gleichzeitig in einem didaktischen, pädagogischen Rahmen präsentiert wurden. Mit anderen Worten: Riis' »Slum-Shows« waren zugleich touristische Reisen in die urbane Unterwelt, als auch Bildungsprogramm.

Letztlich könnte man sagen, dass diese reformistischen »Slum-Shows« Vorläufer des Dokumentarfilms waren; in dieser Hinsicht repräsentieren sie auch eine interessante Schnittstelle für Überlegungen hinsichtlich des Nexus Medien/Slums. Der Filmhistoriker Tom Gunning etwa untersuchte in seinem Artikel »Embarrassing Evidence« den soziokulturellen Kontext, in dem der, wie er es nennt, »dokumentarische Impuls« der kinematografischen Apparatur um 1890 entsteht. Dabei situiert er Riis und andere Laterna Magica-Vorführungen von Slumbildern (die um 1900 nicht nur in den USA en vogue waren²) zusammen mit Kodaks handgehaltener Detektivkamera als Kristallisationspunkt dieses dokumentarischen Impulses:

»The detective camera allowed the gathering of documentary evidence, and its images were used in a format that clearly parallels later social film documentaries: the reformist lecture illustrated by magic lantern slides.«

Wie Gunning aufzeigt entsteht der »dokumentarische Impuls« nicht nur weil die Handkamera dies ermöglicht, sondern aus einer multiplen Verwobenheit verschiedenster kulturhistorischer Entwicklungen jener Zeit: eine kolonial-ethnographische Abenteuerlust trifft auf detektivisch-voyeuristische Neugier, die sich nicht nur das Sammeln von exotischen Bildern, sondern auch von »unangenehmen

²Siehe die Doppel-DVD *Screening the Poor 1888 – 1914*. Edition Filmmuseum. Herausgeber: Deutsches Filminstitut, Medienwissenschaft Universität Trier und Filmmuseum München 2011.

Wahrheiten« und empirischen Evidenzen für den »guten Zweck« zur Aufgabe macht. Diese dokumentierten Evidenzen dienen jedoch nicht nur reformistischer Sozialpolitik, sondern tauchen auch im Kontext populärer Sensationen und Spektakeln jener Zeit auf. Riis' »Slum-Shows« könnte man demnach nicht nur als Vorläufer des Dokumentarfilms, sondern auch des so genannten »Kino der Attraktionen« bezeichnen. Letzteres beschreibt Gunning als vor-narratives (nicht-fiktionales) Kino der exhibitionistischen Zurschaustellung der mit der Kamera eingefangenen Attraktionen (in diesem Fall, der Attraktion der Slums) aber auch der Zurschaustellung der neuartigen Attraktion des mechanisch-technologischen Sehens und Gesehenwerdens selbst – ein Aspekt, der zur Popularität von Riis' »Slum-Shows« sicher ebenfalls beitrug.

»Als die Bilder laufen lernten« entstand vor allem in den USA eine ganz konkrete soziohistorische Verbindung zwischen der urbanen Attraktion Kino und dem Slum. In der so genannten Nickelodeon-Ära, in der ein Kinobesuch lediglich ein »nickel«, also fünf Cent kostete, war das Kino ursprünglich vor allem ein Unterhaltungsmedium der Unterschicht, da man das frühe Kino eher als Jahrmarktattraktion, denn als ernstzunehmende Kunstform verstand. In diesem Kino der Attraktionen gab es vor allem »actualities« zu sehen, sprich dokumentarische Kurzfilme, aber auch subversive Filme, die Voyeurismus und Exhibitionismus, Schaulust und Spektakel explizit zum Thema machten (die so genannten Schlüssellochfilme etwa). Die Integration des »narrativen Impulses«, wie es Gunning nennt, kündigt dann den Untergang des Kinos der Attraktionen und den Aufstieg des klassischen Erzählkinos Hollywoods an. Dies spielt insofern eine Rolle, da von Adolph Zukor, dem Mogul der Paramount Studios, die Maxime »we need to kill the slum tradition in the movies« überliefert ist. Tatsächlich wurde mit dem Aufkommen des Studiosystems Zukors Vision zur Realität: Die »Slum-Tradition« des frühen Films wurde, gemeinsam mit den »actualities« und der nicht-narrativen Ästhetik des Kinos der Attraktionen, aus den mittlerweile zu Kinopalästen transformierten Vorführungsräumen verbannt, die nun die zahlungsfähigere Mittelschicht besuchen sollte. Man könnte sagen, dass für Zukor und die fordistisch organisierte Hollywood-Traumfabrik der Slum nicht nur für zahlungsunfähige Kunden stand, sondern dass für jene das Kino der Attraktionen eine genuine »Slum-Ästhetik« implizierte – eine (nicht-bürgerliche, nicht-narrative) Ästhetik des Subversiven, Undisziplinierten und Chaotischen.

Der Medientopos Slum wurde dann im Verlauf des 20. Jahrhunderts, wenig überraschend, vornehmlich zu einem Gegenstand filmischer Protestbewegungen (Anti-Hollywood). Bis auf einige wenige Ausnahmen standen jene mit einer Auffassung in Verbindung, die das Medium Film als soziales Dokument, als Fenster zur Welt verstand und weniger als Unterhaltungsmedium. Das dokumentarische Potenzial war für diese Filmemacher eine grundlegende, oft auch politische, aber in allerserster Linie moralisch-humanistische Eigenschaft des Mediums, wie sie es allen voran der bedeutende französische Filmkritiker André Bazin in der Nachkriegszeit formulierte. In Peter Wollens posthumer Bazin-Interpretation, war für Bazin das »indexikalische« Verhältnis zwischen fotografischem Zelluloid und abgebildeter Realität ein wesentliches Merkmal des Mediums: So wie Füße Spuren auf Sand, oder Kugeln Einschusslöcher auf Gebäuden hinterlassen, hinterlässt die Realität chemische Spuren auf Zelluloid. Der italienische Neorealismus à la Vittorio De Sica, der Filme wie *Sciuscià* (1946) schuf, galt Bazin als exzellentes Beispiel für seine These, dass Film, essentiell, das vorzüglichste Medium zur mimetischen, aufklärenden oder ethisch verantwortungsvollen Abbildung sozialer Realitäten sei. Für Bazin waren deshalb, unter anderem, die von den Neorealisten praktizierten langen Kameraeinstellungen (Plansequenzen) und der minimale Einsatz von Montage (Schnitt), wie sie bereits im frühen Kino (der Attraktionen) vorhanden waren, formidabler Ausdruck eines ethischen Realismus, der den Zuschauer zu einer kontemplativen Auseinandersetzung mit Realitäten einlud, so dass Filme, laut Bazin, tatsächlich als soziale Dokumente rezipiert werden

konnten.

Man könnte sagen, dass diese fundamentale Verknüpfung zwischen dem Medientopos Slum und dem dokumentarischen Impuls von Riis bis zum italienischen Neorealismus, aber auch darüber hinaus reicht. Nach dem Zweiten Weltkrieg stand der Neorealismus nämlich Pate für eine globale Filmwelle, die die menschlichen Dramen urbaner Armut nicht nur vor dem Hintergrund der (mit Einschusslöchern übersäten) Ruinen europäischer Städte in Szene setzte, sondern auch vor dem Hintergrund der Slums in den wachsenden Metropolen des globalen Südens, die zunehmend Migranten vom Land aufnehmen mussten. Symptomatisch ist dafür die Bevölkerungsentwicklung Mexico City's, dessen Einwohnerzahl sich in der Nachkriegszeit nahezu verdoppelt (zwischen 1940 und 1950 von 1.7 auf 3.1 Millionen Einwohner). Filmgeschichtlich symptomatisch ist auch Luis Buñuels *Los Olvidados* (1950), der vom Neorealismus beeinflusst ist und nicht nur in den Slums Mexico City's spielt, sondern auch den sich anbahnenden globalen Slum im Sinne Mike Davis' bereits im Vorspann einleitet. Nach einer Montage der Skylines von New York, London und Paris zeigt uns die Kamera jene von Mexico City, während uns eine Stimme aus dem Off, klassisch dokumentarisch, die globale Dimension der Thematik erklärt: »Hinter dem Reichtum der Städte stehen in Armut versunkene Wohnungen in denen schlecht ernährte Kinder zur Kriminalität verdammt sind ... Mexico City, diese moderne Großstadt ist keine Ausnahme.« Nicht nur im zerbombten Europa, sondern auch in Asien, Afrika und Lateinamerika breitete sich der neorealistische Stil aus, der den dokumentarischen Impuls des *location shooting* und den Einsatz von Amateurschauspielern – zumeist Straßenkinder aus den Slums – mit dem narrativen Impuls, dem Erzählen von zumeist erfundenen, manchmal auch recht kitschig-sentimentalen Geschichten vermischte. Mit anderen Worten, die Slumfilme des Neorealismus könnte man, vielleicht sogar treffender, heute mit Modeworten der Fernsehindustrie, als *Dokufiktionen* oder *Dokudramen* unschreiben.

Ein global wanderndes Motiv des Neorealismus, das auch in neueren Filmen wie *Slumdog Millionaire* (2008) immer wieder auftaucht, war die Darstellung von Straßenkinderschicksalen, sei es in *Sciuscià*, *Los Olvidados*, *Boot Polish* (1954, Indien) oder *Rio 40 Graus* (1953, Brasilien). Hier scheint eine weitere, von den Reformisten und Dickens (der in journalistischen Artikeln ebenfalls Reformen in den Slums einforderte) übernommene Tradition der Slumdarstellung global adaptiert worden zu sein. Das Schicksal von Waisen- und Straßenkindern, die Perspektive des verlassenen, verwaorsten, aber unschuldigen Kindes auf die brutalen Realitäten im Slum, verstärkt beim Zuschauer die Identifikation mit der emotionalen Dimension sozialer Exklusion. Deshalb eignete sich die Straßenkinderperspektive auch dafür soziale Ungleichheiten anzuprangern. Dies war gleichzeitig auch das Hauptziel einer flimischen Bewegung, die sich in den 1960er und 70er Jahren herausbildet: das so genannte »Dritte Kino« (in Anspielung auf die »Dritte Welt«). Das Dritte Kino war eine politisierte Version des Neorealismus und beeinflusste viele lateinamerikanische, aber auch afrikanische und asiatische Filmemacher. Die Filme des Dritten Kinos waren tatsächlich auch vor allem Dokufiktionen, wie etwa der kubanische Film *De cierta manera* (1974), der den Medientopos Slum in einen politisierten (marxistischen) Diskurs über kapitalistische Ausbeutung, Unterentwicklung und Neokolonialismus überführte.

Die »Ästhetik des Hungers« (Glauber Rocha) dieses Dritten Kinos radikalisierte den Neorealismus beispielsweise auch durch den Einsatz Brecht'scher Verfremdungs- und Distanzierungstechniken und plädierte für eine Revolution (sowohl politischer, als auch ästhetischer Natur) in der der dokumentarische Impuls eine Schlüsselrolle einnehmen sollte: »[T]he cinema known as documentary is perhaps the main basis of revolutionary filmmaking«, wie es die argentinischen Filmemacher Fernando Solanas und der kürzlich verstorbene Octavio Getino in ihrem Manifest »Towards a Third Cinema« ausdrücken. Dieses politische Kino distanzierte sich nicht nur vom wirtschaftlich

hegemonialen Hollywood-Unterhaltungskino (Erstes Kino), sondern auch gegenüber dem kulturell hegemonialen europäischen Kunst-/ Arthousekino (Zweites Kino) und widmete sich vor allem dem Schicksal der Unterdrückten, Marginalisierten und Ausgebeuteten. Wenn man möchte sind selbst einige Slumfilme der neoliberal geprägten 1980er Jahre Ausläufer der Ideen dieses Dritten Kinos und dessen Verwurzelung im dokumentarischen Impuls, wie zum Beispiel Hector Babencos beklemmender Straßenkinderfilm *Pixote* (1980, Brasilien), Mira Nairs *Salaam Bombay!* (1988, Indien) oder die Straßenkinderfilme des peruanischen Filmkollektivs Grupo Chaski, *Gregorio* (1984) und *Juliana* (1988). Diesen 1980er Jahre Filmen war vor allem eines gemein: sie versuchten mit Hilfe einer dokumentarischen Ästhetik die lokalen oder nationalen Macht- und Ausgrenzungsdynamiken anzuprangern und die wachsende soziale Ungleichheit, die der Neoliberalismus und die Entfesselung der Märkte mit sich brachte, in den explodierenden Städten des globalen Südens schonungslos aufzudecken. Der Nexus Medien/Slums stand also lange nicht nur unter dem Vorzeichen des dokumentarischen Impulses oppositioneller Filmpraktiken, sondern auch unter dem Einfluss kritischer Bewegungen, die sich entweder ästhetisch oder politisch abzugrenzen versuchten: vom Umweltdeterminismus der Reformbewegung des späten 19. Jahrhunderts bis hin zur humanistischen Ethik des Neorealismus in der Nachkriegszeit, dem revolutionär-marxistischen Hintergrund des Dritten Kino während des Kalten Kriegs und der (neo-marxistischen) Kritik am Neoliberalismus in den 1980er Jahren. In all diesen politisch-ästhetischen Bewegungen nahm, aus unterschiedlichen Gründen, sowohl der dokumentarische Impuls, als auch der Slum (als Topos) eine Schlüsselrolle ein.

Slums digital: Der medienarchäologische Impuls

Als im Januar dieses Jahres Kodak Insolvenz anmelden musste, weil, so Medienberichte^a, die Firma den Sprung in das digitale Zeitalter verpasst hatte, wurde nicht nur deutlich, dass die digitale Revolution ihre eigenen Großeltern frisst, sondern auch, dass Digitalkameras mittlerweile zu einem Alltagsgegenstand geworden sind. Was um 1900 noch Kodaks Knopf war, ist heute der Touchscreen auf iPhones. Medientheoretisch bedeutet aber der Übergang von analogen zu digitalen Bildern auch ein Paradigmenwechsel. Das digitale Bild hat keine indexikalische Verbindung zur Realität, so hieß es, da es nicht mehr chemische Abdrücke der Realität abbildet, sondern algorithmisch generierte Pixel nach Belieben manipulierbar macht. Demnach, so könnte man mit dem russischen Medientheoretiker Lev Manovich argumentieren, gehören digitale Bilder und Filme viel eher dem Bereich der Malerei und der Animation und weniger dem Bereich des Dokumentarischen an: der Wechsel vom analogen zum digitalen Bild/Film^b impliziert demnach also wieder einen Wechsel vom fotografischen zum grafischen Bild/Film. Eine andere Definition dieses Paradigmenwechsels könnte man etymologisch herleiten. Vom Analogen, was »ähnlich« bedeutet und, wie einige Theoretiker der Dokumentarfilmästhetik betonen, gerade dessen zentraler Aspekt ist³, nämlich die »Ähnlichkeit« (und weniger die Indexikalität) zum Realen, ist der Wechsel zum Digitalen, was man vom Lateinischen *digitus* (»Finger«) herleiten kann, eben auch ein Wechsel, oder wie Manovich betont, eine Rückkehr, zum manuellen Perfektionieren der Bilder via Software wie Photoshop oder Premiere und ebenso ein Wechsel zum taktilen Manipulieren der Bilder via Maus oder Touchscreen.

³Siehe Bill Nichols: *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*. Bloomington: Indiana University Press 1992.

^a<http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kodak-gibt-auf-nur-der-knopf-bleibt-11614516.html>

^b<http://parapluie.de/archiv/cyberkultur/kino/>

Dennoch, so argumentieren einige Filmwissenschaftler, sei es kein Zufall, dass eine Bewegung wie *Dogma 95* genau zu dem Zeitpunkt entsteht, als sich die digitale Revolution und das Internet anbahnen – nämlich im Jahr 1995: Mit ihrer Vorliebe für Chaos und Unordnung, für verwackelte, unscharfe Bilder, oder anders gesagt, für Unvollkommenes, setzten sich die dänischen Filmemacher gegen den digitalen Trend für klare, hoch auflösende, und von analogen Fehlern bereinigte Bilder, die durch präzise binäre Codes generiert werden, wie Nicholas Rombes in seinem *Cinema in the Digital Age* betont. Rombes weist auf ein scheinbares Paradox des digitalen Zeitalters hin, auf die Rückkehr eines ethisch/moralischen filmischen Humanismus (auch verstanden als eine Rückkehr zum Neorealismus), der das visualisiert, was übrig geblieben ist, was herausfällt oder fehlerhaft ist, als Kompensation für das Streben nach mathematisch präziser Perfektion digitaler Systeme. Einige andere Filmwissenschaftler sprechen deshalb auch von einem »return of the real«, einer Wiederkehr des Realen also, wobei Filmemacher weltweit trotz oder gar mit Hilfe digitaler Kameras und computergenerierter Bilder, realistischere Geschichten erzählen als je zuvor. So kehrt auch der »dokumentarische Impuls« – und mit ihm der abendfüllende Dokumentarfilm à la Werner Herzog, Errol Morris oder Michael Moore^a – nach einer Epoche der postmodernen Verspieltheit mit Zitaten, dem Misstrauen am Realitätsgehalt der Bilder, und dem (akademisch geschulten) Bewusstsein für die formale und ideologische Konstruiertheit realistischer oder dokumentarischer Ästhetik, auf die große Leinwand wieder. Die globale Welle neuer Slumspiel- und -dokumentarfilme, die seit Mitte der 1990er Jahre nicht nur lateinamerikanische *favelas* und *barrios*, sondern auch asiatische Megaslums, europäische *banlieues*, und amerikanische *hyperghettos* überfrequentiert zum Gegenstand unserer visuellen Kultur(en) macht, könnte man unter dieser Wiederkehr des Realen, des dokumentarischen Impulses, aber auch des Interesses am Unvollkommenen, Fehlerhaften und an der Unordnung, inmitten einer sich global ausweitenden digitalen Revolution interpretieren. Andererseits entstehen diese Filme auch in einem Zeitgeist, der zunehmend seine Unzufriedenheit mit dem gegenwärtigen kapitalistischen System kundgibt – ein System, das nicht nur den Planet Slum hervorbringt, sondern auch neue Protestbewegungen, wie *Attac* oder *Occupy*.

Zeitgenössische Filmemacher widmen sich dem Medientopos Slum also sowohl unter veränderten politischen, als auch unter veränderten medialen Vorzeichen, auf die ich mich im Folgenden vornehmlich konzentrieren möchte. Die digitale Wende impliziert, so könnte man zunächst postulieren, auch eine neue mediale Logik bezüglich des Nexus Medien/Slums. Man könnte auch sagen, es handelt sich um eine post-dokumentarische Logik der Slumdarstellung – eine Logik also, die die Auffassung vom Medium Film als Index, als Fenster zur Welt oder als soziales Dokument, hinter sich gelassen hat, aber dennoch, auf eine paradoxe Art und Weise, soziale Realitäten wie jene des Slums überfrequentiert zum Thema macht. Ein gutes Beispiel für diese neue (paradoxe) Logik ist *Gangs of New York*. Martin Scorsese hat in seinem historischen Slum-Epos Jacob Riis' Slumfotos als Quellenmaterial für die Nachbildung von »Five Points« benutzt, und das, vielleicht nicht zufällig, ausgerechnet in den Studios der bei Rom gelegenen *Cinecittà*, was übersetzt »Filmstadt« bedeutet und in der viele Regisseure des italienischen Neorealismus ihre Filme drehten. Insbesondere versuchte Scorsese gerade ein Bild Jacob Riis' nachzustellen, und zwar »Bandit's Roost«^b, wie er in einem Interview betont:

»We built an alley specifically to that photograph. »Bandit's Roost«, I think the photograph's called. We built the alley to look exactly like it, but in the scenes that we set up I just couldn't find the time, or the room to show it from that angle. But we did another scene where we

^a<http://parapluie.de/archiv/zeugenschaft/columbine/>

^b<http://www.coveringphotography.com/node/1613>

reversed it, and went right through the alley with a steady cam.«

Mit Umkehrung ist hier eine Umkehrung des Blicks gemeint: Statt wie in Riis' Foto, in dem die Blicke der statisch posierenden Slumbewohner auf die Kamera gerichtet sind, und die des Betrachters auf die »Objekte/Abjekte« im Bild, nimmt die Steadicam in Scorseses Film den Blick und die Bewegung der Slumbewohner selbst auf, so dass nun der Zuschauer kinetisch in die Rolle des Slumbewohners schlüpft, welches es ihr/ihm ermöglicht, das Slumbild (nicht den Slum) von innen zu sehen. Hiermit zollt Scorsese nicht nur einfach Riis Tribut, sondern spannt einen medienhistorischen Bogen: Von Kodaks Detektivkamera zur handgehaltenen Steadicam, vom visuellen Dokument zum kinetischen Eintauchen (auch »Immersion« genannt) in die Slumbilder. Denn der Praxis des kinetischen Eintauchens in Slumbilder bedienen sich auch einige andere zeitgenössische Slumfilme. Vielleicht könnte man diese Praxis am besten als »medienarchäologischen Impuls« bezeichnen – ein Impuls (nicht unbedingt eine reflektierte medienkritische Praxis), der exzessiven Gebrauch von nun überall zugänglichen digitalisierten Medienarchiven - und datenbanken macht, die in diesem Ausmaß nur das Computerzeitalter möglich macht. Dass heutige Filmemacher gerade sozialdokumentarische Fotos ausgraben, wenn sie Slumfilme drehen, liegt aber, wenn man so möchte, an der Natur der Sache, dem dokumentarischen Impuls, der so eng mit dem Medientopos Slum in Verbindung steht.

Danny Boyle, Regisseur von *Slumdog Millionaire*, verwies beispielsweise gleichfalls auf ein Foto eines berühmten sozialdokumentarischen Fotografen, nämlich auf Sebastião Salgados »Churchgate Station«^a, welches ihm beim Drehen des Films maßgeblich inspiriert hat. Salgados Foto ist Teil einer Serie von Fotografien, die sich mit globalen Migrationsströmen beschäftigt und auf dem Cover von Suketu Mehtas literarischer Reportage *Bombay: Maximum City* zu sehen ist. Es zeigt einen überfüllten Bahngleis in Mumbai, auf dem sich Pendler aus Zügen drängen, um rechtzeitig zur Arbeit zu kommen. Dieser Bahnhof ist, gemeinsam mit dem Slum und dem Fernsehstudio, der zentrale Schauplatz des Filmes; dort verpassen, verlieren und finden sich die Protagonisten, Jamal und Lati-ka, wieder. Laut Boyle sollte *Slumdog Millionaire* den Zuschauern einen Eindruck davon vermitteln, wie die stetig wachsende Megastadt Mumbai von einer kinetischen Dynamik gekennzeichnet ist, in der Menschen, Verkehr oder Fernseh- und Filmbilder stetig im Fluß sind; eine Kinästhetik der Stadt also, die auch in Salgados Bild angedeutet wird und die in Mumbais überfüllten Bahnhöfen (aber eben auch in Mumbais überfüllten Slums) am sicht- und vor allem am spürbarsten wird.

In zahlreichen neueren südafrikanischen Township-Filmen wird direkt oder indirekt auf die immense Bedeutung der sozialdokumentarischen Fotografie während der Apartheid verwiesen, die es trotz Zensur und Verfolgung schaffte, das Township als Symbol des Widerstands bildlich zu mythologisieren, wie beispielsweise in *Drum* (2004) oder in *The Bang-Bang Club* (2010). Gleichfalls thematisiert der bislang wohl unübertroffenste aller zeitgenössischen Slumfilme, Fernando Meirelles' und Kátia Lunds *City of God* (2002), die Potenziale, Paradoxien und Probleme der sozialdokumentarischen Fotografie am direktesten und erreicht somit auch den höchsten Grad an Selbstreflexion bezüglich des Nexus Medien/Slums, da hier der Protagonist Buscapé tatsächlich ein Amateurfotograf ist, der mit dem »Snapshot« im Slum, wie Jacob Riis, nicht nur zum professionellen Fotografen aufsteigt, sondern auch dokumentiert und sichtbar macht, und damit den *favela*-Gangster Locke zu Fall bringt. Gleichzeitig spielt der Film aber ebenfalls »medienarchäologisch« auf ein brasilianisches Kapitel sozialdokumentarischer Fotografie an: In den 1930er Jahren fotografierte Benjamin Abrahão Botto Lampião und seine Bande^b, eine Aufnahme, die dann zu dessen Gefangennahme

^a<http://fansinaflashbulb.wordpress.com/2009/02/24/churchgate-station/>

^b<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:1886lampiao5g.jpg>

und Tod führte.

Neuere Slumfilme scheinen zudem nicht nur die archivierten Bilder der sozialdokumentarischen Fotografie zu remediatisieren, sondern verweisen immer wieder auch auf die Praktiken des Neorealismus, und dies auf eine Art und Weise, als seien jene ebenfalls Teil eines medienhistorischen Fundus⁴. Sei es das sprichwörtliche *location shooting*, das Arbeiten mit Amateurschauspielern aus den Slums, oder der klassisch neorealistische Fokus auf Straßenkinder wird in Filmen wie *City of God*, *Slumdog Millionaire*, oder *Tribu* (2007, Philippinen) aufgegriffen, aber ohne damit dokumentarische Authentizität einzufordern. Die Slumfilme des digitalen Zeitalters bedienen sich des dokumentarischen Impulses eher wahlweise, so als sei er lediglich eine Option unter vielen (siehe auch Esther Fischer-Homberger's Essay^a in der aktuellen *parapluie* Ausgabe). So war die Co-Regisseurin von *City of God*, Kátia Lund, zwar an einer *favela*-Dokumentation beteiligt (*News from a Personal War*, 1999) bevor sie ihr Know-how bei den Dreharbeiten zu *City of God* einsetzte, aber der Film selbst erinnerte viele Kritiker an die Hollywood-Gangsterepen eines Martin Scorsese und stilistisch an MTV- und Werbefilmästhetik (und das nicht zufällig, da Regisseur Fernando Meirelles zuvor als Werbefilmer tätig war). Die südafrikanische Apartheid-Allegorie *District 9* (2009) integriert nicht nur den Dokumentarfilmmodus, sondern basiert auf einer 10-minütigen Mockumentary, die sich zuvor im Internet hoher Beliebtheit erfreute, obwohl der Film selbst Science-Fiction ist. Und *Slumdog Millionaire* erzählt zwar eine märchenhafte Geschichte, aber der Kameramann des Films, Anthony Dod Mantle, war zuvor vor allem für seine Arbeit an Filmen der *Dogma 95*-Bewegung bekannt, die sich eben gerade durch eine Rückkehr zum Dokumentarischen, zum Nicht-Fabrizierten und Authentischen im Film eingesetzt hat. Warum jedoch ist bezüglich des Medientopos Slum das Dokumentarische nur noch eine Option unter vielen?

Eine Antwort darauf findet man in *Ônibus 174* von José Padilha. In diesem *favela*-Dokumentarfilm werden die heute nicht mehr klar ziehbaren Grenzen zwischen Dokument und Fiktion, Mediatisierung und Unmittelbarkeit, Manipulation und Authentizität ausgelotet. Insofern reflektieren diese dokufiktionalen Hybridisierungen in allersertster Linie die heute nicht mehr erfüllbare Mission des Mediums Film, nämlich als soziales Dokument, als Fenster zur Welt zu fungieren. Aber ein weiterer Aspekt ist, dass der Film auch zeigt wie sehr Rio de Janeiro längst zu einer wahrhaft hypermediatisierten Stadt geworden ist, in der mediale Manipulation und Dokumentation, televisuelle Berichterstattung und fiktionale Mythen über die Stadt und deren Bewohner längst austauschbar geworden sind. Darüber hinaus zeigt der Film auch wie sehr die *favela* selbst zu einem hypermediatisierten, mythologisierten und mit Angst, Paranoia und Gewalt assoziierten Topos brasilianischer Medien geworden ist. Die Megastädte, die die meisten Slumdokumentar- und Spielfilme hervorbringen – Mumbai, Rio de Janeiro, Mexico City, Lagos und Johannesburg insbesondere – sind mittlerweile auch selbst zu *Cinecittàs*, zu »cinematic cities« par excellence geworden, da sie Filmbewegungen und -traditionen, wie etwa das brasilianische *Cinema Novo*, oder Filmindustrien wie Bollywood und Nollywood, seit Jahrzehnten als Set, Hintergrund und als Topos hunderter Filme dienen. Darüber hinaus veränderte seit den 1980er Jahren der Video-Boom, der DVD-Markt und die Liberalisierung der Fernsehindustrie, die Medienkultur dieser Städte auf eine noch profundere Art und Weise als zuvor das Kino – Entwicklungen die etwa in Indien innerhalb kürzester Zeit aus einer Handvoll Staatssendern Hunderte machten und aus Bollywood eine gigantische multimediale

⁴Eine ironische Auseinandersetzung mit dem neorealistischen Paradigma des Nexus Medien/Slums zeigt beispielsweise eine »medienarchäologische« Film-im-Film Sequenz in *Precious* (2009, USA), in der die Protagonistin sich in einen neorealistischen Film hineinräumt, der gerade im Fernsehen läuft.

^a<http://parapluie.de/archiv/slums/favelafilme/>

Traumbilderfabrik, die Hollywood längst in den Schatten stellt.

Sowohl fiktionale, als auch dokumentarische Filme bilden deswegen ein audiovisuelles Archivmaterial dieser Megacities des globalen Südens, weshalb beispielsweise die indische Filmwissenschaftlerin (und Dokumentarfilmemacherin) Ranjani Mazumdar ihr Buch *Bombay Cinema* mit »An Archive of the City« untertitelt hat. Die massive Slumisierung gerade dieser Städte zu »dokumentieren«, bedeutet heute deshalb auch immer die massive Mediatisierung durch Film, Video und Fernsehen mit zu reflektieren. Diese Reflexivität scheinen einige dieser, wenngleich nicht dokumentarisch gemeinten, neueren Slumfilme mit einzubauen, wenn beispielsweise in den letzten Sequenzen von *Slumdog Millionaire* der ubiquitäre Bildschirm zur Metapher für die Stadt wird – eine Anspielung auf das, was Lev Manovich »the society of the screen« nennt und gerade auf Mumbai hervorragend zutrifft. Zudem bedient sich Boyle auch zahlreicher historischer und aktueller Filme des »Bombay Cinema« – dem audiovisuellen Archiv der Stadt – um diese »Stadt der Bildschirme« als Stadt der Bilderströme darzustellen.

Einigen dieser neueren, post-dokumentarischen Slumfilme ist jedoch nicht nur der medienarchäologische Rückgriff auf Bilderarchive und frühere, dokumentarische und neorealistic Traditionen der Slumdarstellung gemein, sie praktizieren eine neue Ästhetik des Realismus; einen digitalen, oder besser gesagt, einen hypermedialen Realismus, der den Zuschauer nicht distanzieren, sondern aufsaugen, emotional und sinnlich eintauchen lassen will.⁵ Das »Reale« dieser Filme spielt sich nicht mehr *auf* der Leinwand, sondern *zwischen* Leinwand und Zuschauer ab: In der Erlebnisgesellschaft wird das *Filmerlebnis* selbst zur »Realität«, weniger die realen sozialen Missstände, die es einst so vehement anzuprangern galt. All dies scheint jedoch bei (vor allem jungen) Zuschauern weniger einen Effekt des Irrealen oder des Eintauchens in eine gänzlich virtuelle Realität hervorzurufen; die Filme werden auch weniger als simple Effekthascherei wahrgenommen (es sei denn von Filmkritikern, die den Verlust des Realen im digitalen Kino bedauern). Paradoxiertweise vermitteln diese Filme also den Eindruck des Unmittelbaren und des partizipatorischen Mit-Erlebens. Kritiker werfen den Regisseuren dieser Filme aber auch eine schamlos kommerzielle Ausbeutung von Armut vor (siehe Ellen Dengel-Janic's Kritik^a von *Slumdog Millionaire* in der aktuellen *parapluie* Ausgabe). Da die Konvergenzkultur neuer Medien und somit auch das Kino des digitalen Zeitalters so eng mit kapitalistischer Logik und global operierenden Multimedia-Konglomeraten verzahnt sind, wurden gerade jene Filme, die man am ehesten als Slumfilme des digitalen Zeitalters beschreiben könnte, *City of God* und *Slumdog Millionaire*, zahlreichen Kritiken ausgesetzt, die den Filmemachern Armutsvoyeurismus (»slumploitation«, »poverty porn«, »cosmetics of hunger«) vorwarfen. Die Kritiker warfen diesen Filmen aber (implizit oder explizit) insbesondere auch vor, filmische Techniken des Mainstream-Kinos zu benutzen; stilistische Techniken also, die sich nicht mehr am dokumentarischen Impuls ausrichten. Diese Filme, so die Kritiker, ästhetisieren Armut und stellen sie nicht mehr (dokumentarisch, realistisch) dar, sondern präsentieren sie (exhibitionistisch, performativ) einem erlebnis- und realitätshungrigen Publikum.

Ein Realismus, der sich Zeit nimmt, wie etwa mit Hilfe neorealistischer, von Bazin gefeierter, Plansequenzen, und der heute ganz und gar nicht ausgestorben ist, wie etwa das Neue Iranische Kino (Abbas Kiarostami u. a.) zeigt, scheint nur einige wenige Filmemacher, die sich des Topos Slum annehmen, zu interessieren. Matteo Garrone's *Gomorra* (2008), der in einem Slum von Neapel spielt, ist beispielsweise eine Hommage an das neorealistic Kino und Pedro Costa's beeindruckende

⁵Der Slogan des 3D Kinos, »Immersion«, bedeutet schließlich nichts Anderes als »eintauchen«, wie James Camerons filmarchäologische Expedition, der IMAX-3D Dokumentarfilm *Ghosts of the Abyss* (2003), symptomatisch aufzeigt.

^a<http://parapluie.de/archiv/slums/slumdog/>

Fontainhas-Trilogie (*Ossos*, 1997, *No Quarto da Vanda*, 2000 und *Juventude em Marcha*, 2006) läßt den Zuschauer dank minutenlanger statischer Einstellungen den Fontainha's Slum in Lissabon kontemplativ als audiovisuelle Meditation erfahr- und spürbar machen. Warum bilden jedoch solche Filme, wie jene von Pedro Costa, eine Ausnahme? Eine simple Antwort könnte natürlich lauten: Weil sie nicht massenpublikumstauglich sind, oder weil sich Regisseure wie Danny Boyle, Fernando Meirelles oder Neill Blomkamp weniger für Slums und ihre Bewohner interessieren – für eine ethisch-moralisch verantwortungsvolle oder politisch bewußte Darstellung also –, als vielmehr für den Profit und das Experimentieren mit den neuesten technologischen Gadgets des digitalen Kinos: kinetische Steadicam-Fahrten, digitale Sound- und Bildeffekte, schwindelerregende Montagetechniken usw. Andererseits wird diese Antwort der Komplexität dieser Filme nicht wirklich gerecht. Eine andere Möglichkeit wäre deshalb, die Filme als selbstreflexive Medienobjekte zu deuten, die ihre ästhetischen, aber auch ihre medialen und ökonomischen Entstehungskontexte mitreflektieren. Insofern wäre das remediatisierte Riis'sche Blitzlicht, das den Zuschauern am Anfang von *City of God* regelrecht in die Augen geblitzt wird, ein selbstreflexiver Gestus, der vielleicht darauf hinweisen möchte, dass das, was wir im realistischen Paradigma, oder im (foto)dokumentarischen Modus sehen eigentlich nur unsere eigenen »Bilder« (Klischees) vom Anderen/Slum sind. In *Slumdog Millionaire* hingegen wird die *Wer wird Millionär?* Quiz-Show, dessen Produktionsfirma *Celador* auch den Film mitfinanziert hat, als interaktives Frage-Antwort-Spiel zum Modus der Erzählung – weniger eine Repräsentations- oder Realismuskritik, als vielmehr eine performative Immersion in die gegenwärtige Konvergenzkultur global vernetzter Medien.

Da in der »society of the screen« die Leinwand, der Laptopbildschirm, der Flaschbildschirm, das iPad Touchscreen usw. zum durchlässigen, interaktiven »interface« werden soll, in das nicht nur eingetaucht, sondern mit dem auch gespielt und durch das virtuelle Räume navigierbar werden, sind einige dieser Slumfilme des Computerzeitalters auch als Multimedia-/Multiplattformfilme konzipiert. Sie sollen ein jüngeres Publikum ansprechen und sind deshalb im wahrsten Sinne des Wortes »Gaming«-Filme, wie *Slumdog Millionaire* oder *District 9*, der von einem erst 29-jährigen Regisseur gedreht wurde, der zuvor Flugzeugsimulatoren und Computerspiele animiert hat. Narrativ hybridisieren deshalb einige dieser Filme vielerlei, ursprünglich vielleicht nicht vereinbare, Genres und Erzählstrukturen, wie etwa die Aufstieg-and-Fall-Struktur des Hollywood Gangsterfilms mit den zyklischen Zeitstrukturen episch-mythologischer Erzählweisen (*City of God*); oder mischen transkulturell das Dickens'sche Waisenkind-Motiv mit Bollywood'schem Melodrama (*Slumdog Millionaire*); oder sie invertieren die paranoiden Strukturen des amerikanischen »alien invasion« Genres in eine Allegorie für rassistische Apartheidpolitik (*District 9*). Außerdem adaptieren einige dieser Filme nicht nur Romane (Paulo Lins' *Cidade de Deus*; Vikas Swarups *Q & A*), sondern integrieren auch Genres alter und neuer Medien, wie eben eine Quiz-Show, das Egoshooter-Computerspiel (*District 9*) oder die sozialdokumentarische Fotografie (*City of God*) in ihre Narrative. Dies alles könnte man schließlich, im Sinne von Lev Manovich, viel eher als Post-Kino, als grafisches, denn als fotografisches Kino bezeichnen, in dem mit Hilfe »photogeshopter« Bilder (*City of God*) und einem Fleckenteppich aus analog und digital gefilmten Bildern (*Slumdog Millionaire*) der Slum paradoxerweise zugleich realer als real und virtueller als virtuell erscheint – oder, wie Nicholas Rombes den (neuen) Realismus des digitalen Kinos definiert: »Reality is today's special effect«.

Diese paradoxe Logik neuer Medien beschrieben Jay David Bolter und Richard Grusin in ihrem, mittlerweile zum Klassiker der »New Media Studies« avancierten Buch *Remediation* (2000). Remediation bedeutet nach Bolter und Grusin die Repräsentation eines älteren Mediums in einem neuen: Neue Medien, wie etwa Computerspiele, remediatisieren Filme, Filme wiederum die Fotografie und das Theater, die Fotografie die Malerei usw. Andererseits remediatisieren aber auch alte

Medien neue, gerade dann nämlich, wenn diese neuen Medien in Konkurrenz zu den alten treten, so dass die Filme des digitalen Zeitalters die Praktiken (z. B. Medienarchäologie), Methoden (z. B. Interaktivität) und Ästhetiken (z. B. hypermedialer Realismus) digitaler Medien integrieren. Die paradoxe Logik der Remediation funktioniert jedoch so, dass trotz einer fast unendlichen Schichtung alter Medien in neuen (und *vice versa*), dennoch jedes Medium Unmittelbarkeit herstellen möchte, die Apparatur, Technologie und Hypermediation hinter der Illusion der Immersion verschwinden lassen möchte. Hypermediation geht also demnach immer auch Hand in Hand mit neuen Formen, aber altem Verlangen nach Unmittelbarkeit, von Albertis Vorstellung eines »Fensters zur Welt«, die in der Zentralperspektive der Renaissance-malerei realisiert wird, bis zum computer-generierten Interface (die »Windows« zur Welt). Die mediale Schichtung und intermediale Hybridisierung erscheint uns heutzutage aber vielleicht gerade deshalb realistischer oder authentischer als das Blitzlicht des dokumentarischen Entdeckers, weil fast nichts nicht zuvor schon auf irgendeine Art und Weise bereits mediatisiert wurde; wie der Filmwissenschaftler Thomas Elsaesser in einem anderen Zusammenhang einmal bemerkte:

»[...] only sites that are ›archaeological‹ will be perceived as authentic, remediated sites if you like, multiply inscribed, like video-overlay, or multiply occupied, like land claimed by several owners.«

Slums, so könnte man vorerst abschließen, sind ganz und gar nicht »unsichtbar«, sondern ein seit 150 Jahren remediatierter Multimedia-»Topos« (im Sinne von »Gemeinplatz«), der vielleicht gerade deshalb immer wieder authentisch und »real« wirkt, weil er uns seit Dickens so vertraut ist und längst zu einem archäologischen »Topos« geworden ist. Andererseits könnte man vielleicht auch sagen, dass der Slum immer gerade dann in den Medien überfrequentiert auftaucht, wenn neue Medien alte in ihrem Unmittelbarkeitsanspruch gefährden und das »Reale« in älteren Medien zu verschwinden droht.

Slum Utopia: Das Leben der Anderen reloaded

Letztlich könnte man also mit Manovich argumentieren, dass im digitalen Zeitalter nicht mehr das zentralperspektivische »Fenster zur Welt« die passende Metapher für die gegenwärtige visuelle Kultur ist, wie es etwa das Realismus-Paradigma Bazins noch nahegelegt hat, sondern die Datenbank (bzw. eben das Internet als interkulturell vernetztes Medienarchiv). Eine zweite symbolische Form neuer Medien ist nach Manovich der navigierbare, virtuelle und interaktive 3D-Raum. Beide symbolischen Formen kann man hinsichtlich des Nexus Medien/Slums am besten an Hand von Jonas Bendiksen's Slumfotografien veranschaulichen, die nicht nur in Buchform, sondern auch als Webseite^a und Multimedia-Ausstellung erschienen. Ähnlich wie Jacob Riis also, benutzt Bendiksen gleich mehrere Praktiken und Medien der Zurschaustellung seiner Arbeit. Der diesmal aus Norwegen und nicht aus Dänemark stammende Slumfotograf bezieht sich weniger auf die Traditionen der sozialdokumentarischen Fotografie, als vielmehr auf jene der Panoramafotografie, die bereits Mitte des 19. Jahrhunderts die visuellen Spektakel des Cinerama, IMAX und VR antizipierte. Im Unterschied zu klassischen Panoramen jedoch, werden hier keine atemberaubenden Landschaften (Panoramen) präsentiert, sondern, ähnlich wie bei Riis, Privaträume und Schlafplätze von Slumbewohnern.

^a<http://www.theplaceswelve.com/>

Die Webseite, und viel mehr noch die tourende Ausstellung, sind außerdem eher immersive und interaktive Multimedia-Präsentation, weniger eine sozialdokumentarische Repräsentation sozialen Elends. Dem Betrachter, »experiencer« oder »user« dieser Slumhüttenpanoramen soll nicht nur das Gefühl einer persönlichen, intimen Begegnung, eines *Kontakts* mit Slumbewohnern vermittelt werden, sondern auch das »Erlebnis« für einen kurzen Moment in diese Slumwelten einzutauchen, in dem zum Beispiel in der Ausstellung die Wände der Slumhütten zu Bildschirmen werden. Wie die Aussteller betonen: »Life-size images and audio segments in the exhibition help create the experience of a personal encounter with the slum dweller. Each slum is represented by one room, where all four walls are built out of rear-projection canvas«. Kurzum: Bendiksens virtuelle Slumhüttenpanoramen sind 3-D Räume, die imaginär bewohnt werden sollen, um für einen kurzen Moment in die Haut und in die Hütte des Slumbewohners zu schlüpfen. Ähnlich wie bei Scorseses kinetischer Immersion in Riis' »Bandit's Roost« wird es dem »experiencer« in Bendiksens Ausstellung ermöglicht das Bild von innen zu sehen, was zugleich eine Interpretation des Begriffs »Immersion« ist. Der US-amerikanische Journalist Philip Gourevitch beschreibt in seinem Vorwort zur Printausgabe von Bendiksens *The Places We Live* (2008) was es mit den Immersions-Strategien des Fotografen und der Fotos selbst auf sich hat:

»[...] diese Kunst ist das Produkt von Bendiksens Immersion in die Slums und sie ist es, die uns dazu bringt, etwas anzuschauen von dem wir uns ansonsten möglicherweise lieber abwenden würden. Selbst dann ist es noch nicht genug, uns zum Hinschauen zu bringen; die größere Leistung ist es, uns zum Sehen und Fühlen zu bewegen. Bendiksen ist nicht der Erste der einen neuen Weg entdeckt hat, uns mit der Kamera durch unsere Augen zu einer Erfahrung kompletter sinnlicher Immersion zu bringen, so dass wir ein Foto nicht nur als Bild, sondern auch als etwas erfahren, das wir hören, riechen und schmecken können.«

Der medienarchäologische Rückgriff auf Riis ist aber vor allem durch den Ausstellungstitel herauszulesen: Die Verschiebung von *How the Other Half Lives* zu *The Places We Live* impliziert den Wechsel vom distanziert beobachteten »Anderen« zum intersubjektiven »Wir« (auch wenn mit diesem »Wir« zunächst die sprechenden Slumbewohner gemeint sind). So, oder so ähnlich, könnte man vielleicht auch abschließend einen weiteren Aspekt des Paradigmenwechsels vom analogen zum digitalen Nexus Medien/Slums beschreiben, wobei dieses »Wir« dennoch ein rein Virtuelles bleibt, eine Utopie des Kontakts (vom Lateinischen *contingere*: berühren), denn in Wirklichkeit sind in *The Places We Live* nur die digitalen Bildschirme präsent und der »experiencer« bewohnt lediglich digitale Slumhüttenbilder, so als wären genau jene, die Slumbilder und -bildschirme, die einzigen Orte, die »Wir« in einer digital vernetzten, aber sozial geteilten Welt gemeinsam bewohnen könnten.

Literaturhinweise

- Baumann, Zygmunt: *Verworfenes Leben. Die Ausgegrenzten der Moderne*. Hamburg: Hamburger Edition 2005.
- Bazin, André: The Ontology of the Photographic Image. Übersetzt von Hugh Gray. In: *Film Quarterly* 13:4 (Sommer 1960), S. 4-9.
- Bendiksen, Jonas: *The Places We Live*. London: Thames & Hudson 2008.
- Bolter, Jay David; Grusin, Richard: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press 2000.
- Davis, Mike: *Planet der Slums*. Berlin/Hamburg: Assoziation A 2007.

- Elsaesser, Thomas: *European Cinema: Face to Face with Hollywood*. Amsterdam: Amsterdam University Press 2005.
- Gunning, Tom: Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde. In: *Meteor* 4 (1996), S. 25-35 (orig. 1986).
- Gunning, Tom: Embarrassing Evidence: The Detective Camera and the Documentary Impulse. In: Jane M. Gaines, Michael Renov (Hrsg.): *Collecting Visible Evidence*. Minneapolis: University of Minneapolis Press, 1999, S. 46-65.
- Hales, Peter Bacon: *Sliver Cities. Photographing American Urbanization, 1839 – 1939*. Albuquerque: University of New Mexico Press 2005.
- Manovich, Lev: *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press 2001.
- Mayhew, Henry: *London Labour and the London Poor*. London: Penguin Classics 1985 (orig. 1851).
- Mazumdar, Ranjani: *Bombay Cinema: An Archive of the City*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press 2007.
- Riis, Jacob: *How the Other Half Lives. Studies Among the Tenements of New York*. Whitefish: Kessinger Publishing 2004 (orig. 1890).
- Riis, Jacob: *Children of the Poor*. New York: Charles Scribner's Sons 1892.
- Rombes, Nicholas: *Cinema in the Digital Age*. London & New York: Wallflower Press 2009.
- Seltzer, Mark: Statistical Persons. In: *Diacritics* 17:3 (1987), S. 83-98.
- Solanas, Fernando; Getino, Octavio: Towards a Third Cinema. In: Nichols, Bill (Hrsg.): *Movies and Methods. An Anthology*. Berkeley: University of California Press 1976, S. 44-64.
- Stallybrass, Peter; White, Allon: *The Politics and Poetics of Transgression*. London: Methuen & Co. Ltd 1986.
- Stange, Maren: *Symbols of Ideal Life – Social Documentary Photography in America 1890 – 1950*. Cambridge: Cambridge University Press 1989.
- Wollen, Peter: *Signs and Meaning in the Cinema*. Bloomington: University of Indiana Press 1969.