

Zeitschrift: Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino
Herausgeber: Stiftung Filmbulletin
Band: 65 (2023)
Heft: 407

Artikel: Kratzen
Autor: Binotto, Johannes
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1055174>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

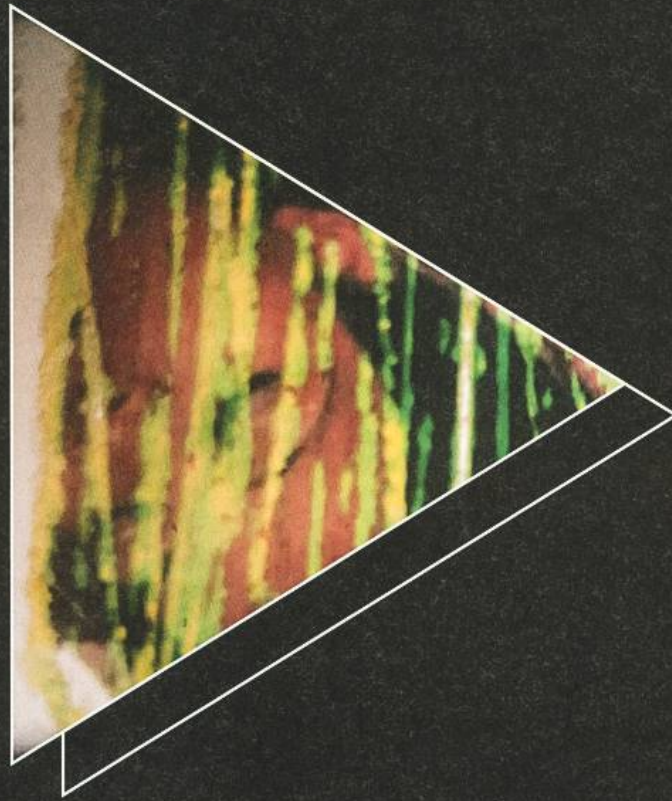
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 25.04.2026

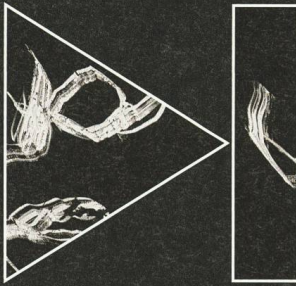
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Kratzen



Johannes Binotto ist Kultur- und Medienwissenschaftler und lehrt an der Hochschule Luzern Design+Kunst. In dieser Kolumne denkt er darüber nach, was passiert, wenn der Film nicht mehr nur im Kino stattfindet, und entdeckt neue Sehgewohnheiten für alte Filme.



Ich erinnere mich noch gut, wie ich es als Kind nicht lassen konnte, die Kruste jener kleinen Aufschürfungen, die ich mir beim Spielen jeweils zugezogen hatte, immer wieder aufzukratzen. Ich war damit bestimmt nicht der Einzige. Ich habe zum Kratzen wohl ohnehin ein besonderes Verhältnis: Weil ich seit Geburt unter Ekzemen leide, ist das Jucken meiner Haut ein ständiger, verhasster Begleiter, und da verspricht das Kratzen Linderung, wenn auch nur momenthaft.

Inwiefern aber könnte das Kratzen auch eine Sehtchnik sein? Zu den ersten noch erhaltenen Bildern, die Menschen je produziert haben, zählen auch Einkratzungen auf Felswänden. Diese Petroglyphen sind Spuren eines eigentlich überaus komplexen Zusammenspiels zwischen Körper, Werkzeug und Oberfläche, zwischen beweglicher Geste und hartem Material: Die Kratzzeichnung an der Wand brauchte eine Hand, die sie macht, aber auch den Stein, auf dem sie überhaupt erst sichtbar wird, und schliesslich ein Werkzeug, welches die flexible Geste der Hand so sehr verhärtet, dass die Spur auch im Untergrund erhalten bleibt.

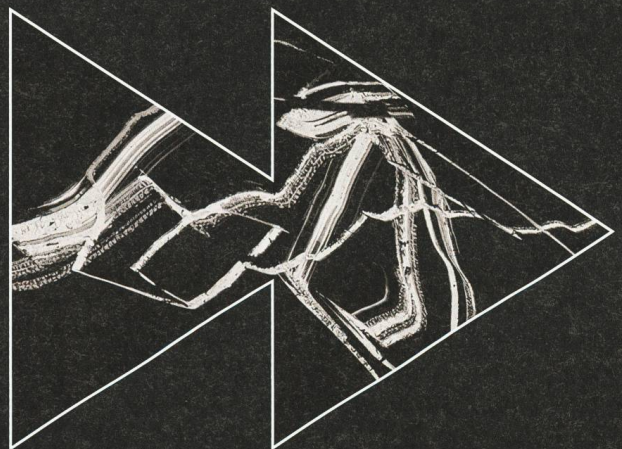
Das Kratzen ist somit eine Medientechnik, die mit unterschiedlichen Aggregatzuständen hantiert und diese verbindet. Das Kratzen ist damit auch verwandt mit dem Film, in dem ebenfalls die Bewegungen menschlicher Körper so gespeichert werden, dass sie auf einem soliden Träger eingraviert – wir sagen dazu: fotografiert – werden. Und vielleicht gefallen mir auch deswegen die sichtbaren Kratzspuren auf alten Filmkopien so sehr und berühren mich oft mehr als die sauber geputzten Restaurationen, die man sich zuhause anschauen kann.

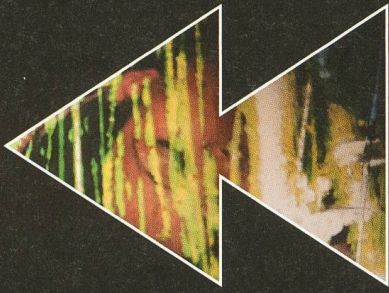
Mir kommt es so vor, dass sich in diesen ganz unbeabsichtigten Kratzern gleich mehrfach die Geschichte des filmischen Mediums zeigt. Denn nicht nur, dass die vielen Kratzer auf das hohe Alter eines Films hinweisen, diese Spuren erinnern mich zugleich auch an die Herkunft

des Films aus früheren Kratztechniken. Und wie der Film, so speichert auch die Kratzspur einen zeitlichen Verlauf. Was am Schluss als eingekerbte Linie zurückbleibt, entsteht über die Zeit, vom Ansetzen des Faustkeils bis zum Absetzen.

Geht man wiederum mit Kratzwerkzeugen ans Kino heran, so kann auch aus einem alten Film ein neuer werden: Als ich letztes mit meinem 8mm-Projektor experimentieren und einen eigenen Film projizieren wollte, fehlten mir dazu Kamera und unbelichtete Filmrollen. Stattdessen aber nahm ich einen alten pornografischen Super-8-Film, den ich einmal auf einem Flohmarkt gefunden hatte, und begann mit einem Messer die Bilder vom Filmstreifen zu schaben. Den Film, so, wie er war, hatte ich nicht gemocht. Seine Bilder waren stereotyp und erniedrigend gewesen. Aber zuzusehen, wie die Bilder sich durchs Kratzen vollkommen veränderten, ganz etwas Anderes zu zeigen anfangen, war hypnotisch. Statt kopulierender Menschenkörper rückte die Körperlichkeit des Filmmaterials selbst in den Vordergrund, als Tanz, als Explosion, Kopulation und Orgasmus. Ein wenig so wie in Carolee Schneemanns Avantgarde-Klassiker *Fuses* von 1964, in der die Künstlerin die Aufnahmen von sich und ihrem Partner James Tenney, wie sie miteinander schlafen, überblendet, übermalt und eben auch mit Kratzern versieht und damit ein ganz anderes, sehr viel expansiveres Erlebnis von Sexualität zeigt.

Die Lust präsentiert sich so als etwas, was sich nicht bloss auf Geschlechtsteile beschränkt, wie sie die Pornographie uns vorführt, sondern als etwas, was sich ausbreitet, Grenzen überschreitet, von den menschlichen Körpern weg auch zum Körper des Films, und diesen selbst zu einer erogenen Zone macht. So, wie die Kratzer auf einem Filmstreifen ganz konkret durch die aufgedruckten Bilder hindurchbrechen, bis unter ihnen der blanke Bildträger sichtbar wird, so dient





das Kratzen auch einer Grenzüberschreitung im übertragenen Sinne, indem es Filmmaterial und menschliche Körper verschmelzen lässt zu einem pulsierenden Gemenge. Ganz ähnlich hat auch der Experimentalfilmmacher Len Lye in seinem Text mit dem sprechenden Titel «Why I Scratch» das Kratzen und die dadurch entstehenden tanzenden Linien in seinen delirierenden Animationsfilmen *Free Radicals* oder *Particles in Space* beschrieben als Darstellung einer Art Ur-Energie, aus der wir einst geboren wurden und von der wir immer noch Teil sind: «the stuff out of which we came, and of which we are.»

Mit Nadel, Messer, Schleifpapier und Drahtbürste als Kratzwerkzeugen wird so die Filmbearbeitung zu einer Erfahrung, in der nicht nur alle Sinne, sondern auch meine gesamte Umgebung beteiligt sind. Sie liebe es, auf ihrem Bretterboden zu arbeiten, und verstaue den Film niemals säuberlich, schreibt etwa die Filmemacherin und Theoretikerin Jennifer Proctor, weil so das Material auch über den Boden schleifen und Spuren davontragen könne, die sich später beim Betrachten als wunderbare Geschenke entpuppen, welche wiederum neue gestalterische Ideen anstossen, auf die man ohne Hilfe der kratzenden Dielenbretter wohl gar nie gekommen wäre.

Begeistert von all diesen Möglichkeiten der Bearbeitung von Filmen, fragt man sich jedoch, wieviel davon noch möglich ist, wenn wir die Filme nicht mehr als physisches Material, sondern als digitale Daten zur Verfügung haben. Wir alle haben dank der Digitalisierung die Möglichkeit, selber Filme zu machen, und tun dies auch eifrig, und doch werden uns mit der Verwandlung von Filmstreifen in Datenströme auch Möglichkeiten der Intervention geraubt. Die glatten Oberflächen meines Smartphones geben mir mit jedem Wisch über den Display zu verstehen, dass Kratzen hier als Sehtchnik ausgedient hat. An die Stelle des *Scratchings* tritt das *Scrolling*, das gerade nicht Widerstand sucht, sondern endloses Gleiten zelebriert. Und wer die Kratzeffekte in meinem Video sieht, fragt mich, mit welchen Software-Plugins oder Filtern ich sie erzeugt habe.

Auf die Idee, dass Kratzer nicht nur einfach ein cooler Look, sondern Spuren einer tatsächlichen physischen Begegnung zwischen unterschiedlichen Körpern sein könnten, kommen wir schon gar nicht mehr.

Und doch ist auch die Digitalität nicht ganz vor Kratzern gefeit: Immer wieder bin ich fasziniert, wenn ich die zerbrochenen Displays der Smartphones meiner Studierenden sehe. Die Sprünge im Glas mögen Ausdruck ihrer Unachtsamkeit sein oder dass sie sich keine Schutzhülle leisten konnten. Wirklich interessant aber finde ich, dass damit unversehens die Materialität von Medien wieder auf der Hand liegt – buchstäblich. In seinem Videoessay *All That Is Solid* ging Louis Henderson 2014 den Her- und Zukünften unserer digitalen Geräte nach und führte uns von Steve Jobs' Keynote-Präsentation zu den Müllhalden Ghanas, wo Menschen jene Maschinen auseinanderschlagen müssen, die der Firmenboss uns anpreist, um aus ihnen jene wertvollen Metalle wieder herauszukratzen, die ihre Kolleg:innen zuvor in illegalen Minen aus dem Boden schürften. Für diese globalen Zusammenhänge wirkt das zersprungene Smartphone-Display wie eine Metapher. Die digitalen Streams, und seien sie noch so glatt programmiert, findet statt auf einer zersprungenen, zerrissenen, zerkratzen Oberfläche. Und während wir eifrig weiter wischen, zerkratzen wir uns dabei an den Scherben des Displays die Finger.