

DRITTER TEIL
MEDIENHORRORSZENARIEN II
SOMATISCHE EFFEKTE DES
MEDIALEN ANDEREN

VII Todesbilder

Wenn, wie in einer Reihe der bislang besprochenen Beispiele, Bildmedien zu Medien der Verstorbenen werden, wenn Geister durch sie aus dem Jenseits zurückkehren, dann wird ein Spannungsfeld etabliert zwischen der Gegenwart der medialen Erscheinung und der Vergangenheit, in der die Toten noch am Leben waren. Die im Folgenden behandelten Filme stellen eine Verbindung zwischen Bild und Tod her, indem sie davon erzählen, wie das Sterben mit technischen Medien aufgezeichnet wird. Da auf diese Weise ein singulärer Akt reproduzierbar wird, kommt dem angesprochenen Spannungsfeld eine besondere Bedeutung zu. Dabei manifestieren sich nicht nur unterschiedliche Todeskonzeptionen, sondern auch Differenzen hinsichtlich der temporalen Codierung von kinematografischen und postkinematografischen Bildern – und letzten Endes auch unterschiedliche Bildkörpervorstellungen. Die Verschiebung vom Kinematografischen zum Postkinematografischen schlägt sich in diesem Zusammenhang auch darin nieder, dass fotochemische und elektronische Bildtechnologien auf symbolischer Ebene in je unterschiedlicher Weise über menschliches Leben und Sterben verfügen und dass sie daher als Dispositive je unterschiedliche Subjektivierungen bereithalten – welche wiederum auf der Seite der psychischen Disposition des Subjekts unterschiedliche Formen medialer Angst produzieren, die im Medienhorror handhabbar gemacht werden.

1 Todesbilder und Bildkörper

Wie sich bereits in jenen Szenarien gezeigt hat, in denen Filmfiguren als Verkörperungen des medialen Anderen auftreten, ist die Furcht, zu der mediale Angst im Medienhorror rationalisiert wird, immer auch eine Furcht vor möglichen Wechselwirkungen zwischen Bildmedien und menschlichen Körpern. Sie speist sich etwa aus Phantasien darüber, dass diese Medien Kopien des menschlichen Körpers hervorbringen, deren potenziell ewiges Leben den vergänglichen Organismus nicht nur in den Schatten stellt, sondern womöglich sogar bedroht. Man kann hierin mehr als einfach nur paranoide Hirngespinnste sehen, kann derartige Vorstellungen als drastisch überspitzte Version von Hans Beltings These sehen, dass sich Bilder stets über die Wechselwirkung mit dem menschlichen Körper definieren (siehe Einführungskapitel). Belting bezieht die Annahme zunächst einmal auf die Beobachtung, dass sie die Fähigkeit besitzen, an die Stelle solcher Körper zu treten.

Wenn der Bildkörper eine metaphorische Umschreibung medialer Funktionen ist, dann bringen nicht nur Theorien, sondern auch die Bilder selbst derartige Metaphern hervor – zum Beispiel die Medienhorror-Filme, mit denen sich dieses Kapitel befasst. Sie tun dies, indem sie über das besondere Verhältnis phantasieren, in das menschlicher Körper und medialer Apparat treten, wenn letzterer beim Sterben des ersteren anwesend ist und es in Form von Bildern festhält, die man als Todesbilder bezeichnen kann. Hier bestätigt sich Beltings Annahme, dass die Vorstellung eines Bildkörpers gerade dann zum Tragen kommt, wenn im und nach dem Tod der menschliche Körper durch sein Abbild ersetzt wird. Dabei ist es nicht überraschend, wenn Medienhorror-Filme nicht statische Todesbilder, beispielsweise Fotos, ins Zentrum rücken, sondern Bewegtbilder vom Sterben zeigen, Todesbilder als Film im Film präsentieren. Das hängt auch damit zusammen, dass „Sterben und Töten, Todesangst und Überleben [...] nicht einfach nur Themen des Kinos“ sind, sondern seine „Bildstruktur“ bestimmen, wie Gertrud Koch festhält.¹

Filme vom Sterben sind daher in gewisser Weise der Idealfall des Bewegtbilds. Denn nirgendwo realisiert sich dessen Authentizitätsversprechen und Lebendigkeit in so aufregender Weise wie in Aufnahmen, auf denen der Tod eines Menschen zu sehen ist, sei er nun real oder fiktiv. Angesichts dieser Faszination verwundert es nicht, wie hartnäckig sich seit über drei Jahrzehnten *urban tales* über im Untergrund operierende Filmemacher halten, die vor laufender Kamera Menschen ermorden und die dabei produzierten Filme auf dem Schwarzmarkt verkaufen.² Die Filme, die im Zentrum der folgenden Ausführungen stehen, sind an solche modernen Schauernmärchen angelehnt. Sowohl Michael Powells PEEPING TOM (Großbritannien 1960) als auch Nimród Antal's VACANCY (USA 2007) handeln von Killern, die ihre Opfer beim Sterben filmen, um sich danach an den Aufnahmen zu ergötzen. Auch Kathryn Bigelows STRANGE DAYS (USA 1995) greift das Motiv auf, wenn der Hauptfigur ein Clip zugespielt wird, der einen perversen Mord zeigt. Eine besondere Rolle spielt in all diesen Beispielen die Idee der Feedback- beziehungsweise Closed-Circuit-Schleife, die nicht nur im Medienhorror, sondern auch in der frühen Videokunst das zeitliche Gefüge bewegter Bilder aufbricht.

1 Gertrud Koch, „Der unsterbliche Körper – Kino und Todesangst“, in: Beat Wyss/Markus Buschhaus (Hg.), *Den Körper im Blick*, München: Fink 2008, 35-49, 38.

2 Diese *urban tales* gehen unter anderem zurück auf den argentinischen Horrorstreifen EL ÁNGEL DE LA MUERTE, der 1976 in den USA unter dem Titel SNUFF erscheint. Selbstverständlich gibt es tatsächlich psychopathische Killer, die die Todesqualen ihrer Opfer filmen. Doch es ist kein einziger Fall bekannt, in dem die so entstandenen Filme über einen Schwarzmarkt vertrieben worden wären.

2 Das kinematografische Todesbild: PEEPING TOM

Der Film als Mumie

Mark Lewis (Karlheinz Böhm) arbeitet als Kameraassistent in einem Londoner Studio und dreht, wie er seinen Mitmenschen gelegentlich berichtet, in seiner Freizeit einen Dokumentarfilm. Allerdings erwähnt er nie, worum es in letzterem geht. Allein die Zuschauer wissen es: Mark ist ein Serienmörder, der Frauen tötet und sie dabei filmt.

Mit diesem Plot wird PEEPING TOM zu einer zentralen Referenz vieler feministisch und psychoanalytisch ausgerichteter Filmanalysen.³ Nachdem sein Erst-Release von einem heftigen Skandal überschattet worden ist,⁴ läuft er 1979 auf dem New Yorker Filmfestival und kommt 1980 ein zweites Mal in die Kinos.⁵ Zu dieser Zeit entwickelt sich in der Theorie gerade eine Debatte über die Geschlechtsspezifität des Blicks im Kino. Sie ist durch Laura Mulveys Artikel über *Visual Pleasure and Narrative Cinema* angestoßen worden, in dem die These vertreten wird, der dominante männliche Blick lasse im Mainstream-Kino keinen Platz für die Schaulust der Frau, da sie für diesen lediglich als Objekt, nicht als Subjekt existiere.⁶ PEEPING TOM liefert für diesen aggressiven Blick das perfekte Sinnbild: Die männliche Hauptfigur ist ein Filmemacher, der Frauen tötet, während er sie durch die Kamera beobachtet.⁷

Dabei ist entscheidend, dass sich Marks Begehren nicht auf die Frauen richtet, die er umbringt, sondern auf die Filme, die er dabei produziert. In PEEPING TOM „mit seinem schau- und mordlustigen Protagonisten“ begegnet uns nicht einfach „das voyeuristisch auf den Körper ausgerichtete Sehen“, wie Thomas Ballhausen formuliert.⁸ Mark begehrt nicht den menschlichen, sondern den Bildkörper. Daher

3 Siehe, neben den im Weiteren genannten Untersuchungen: Kaja Silverman, *The Acoustic Mirror. The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*, Bloomington: Indiana University Press 1988, 32-41; Carol J. Clover, *Men, Women, and Chain Saws*, Princeton: Princeton University Press 1993, 166-230; Parveen Adams, „Father, Can't You See I'm Filming?“, in: Joan Copjec (Hg.), *Supposing the Subject*, London/New York: Verso 1994, 185-200; Laura Mulvey, „The Light that Fails: A Commentary on *Peeping Tom*“, in: Ian Christie/Andrew Moor (Hg.), *The Cinema of Michael Powell. International Perspectives on an English Film-Maker*, London: BFI 2005, 143-155.

4 Die wutschnaubenden Kritiken aus dem Jahr 1960 sind legendär – v.a. Derek Hills Rezension in *The Tribune* vom 29. April. Siehe Ian Christie, „The Scandal of *Peeping Tom*“, in: ders. (Hg.), *Powell, Pressburger and Others*, London: BFI 1978, 53-59.

5 Für Untersuchungen des Films, die aus der Zeit vor dem zweiten Release stammen, siehe Christie, „The Scandal of *Peeping Tom*“; Jean Paul Török, „Look at the Sea: *Peeping Tom*“, in: Christie (Hg.), *Powell, Pressburger and Others*, 59-62.

6 Laura Mulvey, „Visual Pleasure and Narrative Cinema“, in: *Screen* 16/3 (Autumn 1975), 6-18.

7 Diese Perspektive auf PEEPING TOM ist indes weder auf den feministischen noch auf den akademischen Diskurs beschränkt. So erklärt etwa Martin Scorsese: „*Peeping Tom* shows the aggression of [film-making], how the camera violates.“ (David Thompson/Ian Christie (Hg.), *Scorsese on Scorsese*, London: Faber & Faber 1989.) Vgl. auch Scorseses Vorwort in Ian Christie, *Arrows of Desire. The Films of Michael Powell and Emeric Pressburger*, London: Waterstone 1985, 10-13.

8 Thomas Ballhausen, „Der verdrehte Blick. Schaulust und Horror in *Peeping Tom*“, in: T.B./Günter Krenn/Lydia Marinelli (Hg.), *Psyche im Kino. Sigmund Freud und der Film*, Wien: Filmarchiv Austria 2006, 285-300, 288.

legt der Film nicht nur, wie Linda Williams schreibt, die „voyeuristic structure of cinema“ offen.⁹ Es geht nicht nur um die voyeuristische Tendenz dieses Bildkörpers, sondern – und das lassen die feministischen und psychoanalytischen Untersuchungen meist außer Acht – auch um die zeitlichen Bezüge, denen er unterworfen ist. Denn nachdem Mark seine Filme gedreht hat, kann er erst in einem bestimmten zeitlichen Abstand über sie verfügen und sie auf seinem heimischen Projektor betrachten. Dieser Abstand konstituiert ein Intervall, das nicht beliebig reduzierbar ist, allein schon auf Grund der technischen Notwendigkeit, das Material zunächst einmal zu entwickeln. Das Intervall wird durch den kinematografischen Apparat vorgegeben, es ist irreduzibel und unhintergebar. PEEPING TOM hebt es immer wieder, vor allem durch die Montage, hervor – so bereits in der ersten Sequenz (Abb. 49-54).

Der Film beginnt mit der Totale einer nächtlichen Straße. Die Hauptfigur tritt auf. Ein Close-up offenbart eine kleine Filmkamera, die Mark unter seinem Mantel verbirgt. Das weitere Geschehen wird aus ihrer Perspektive präsentiert – was durch ein über das Bild gelegtes Sucher-Fadenkreuz deutlich gemacht wird. Mark wird von einer Prostituierten angesprochen und folgt ihr in ein Haus. Während die Frau sich auszieht, nähert sich ihr die Kamera bis zur Großaufnahme. Auf dem Gesicht der Prostituierten macht sich Furcht breit. Offenbar wird sie von Mark mit einer Waffe bedroht, die wir aber nicht zu sehen bekommen. Schließlich beginnt sie, panisch zu schreien. Es folgt ein Schnitt auf einen Filmprojektor, an den die Halbtotale eines dunklen Raums anschließt. Dort sitzt der Protagonist vor einer Leinwand, auf der das eben Gesehene als Schwarzweißfilm abläuft.

Der Schnitt von der kreischenden Frau auf den Projektor bildet die zentrale Achse der Eröffnungssequenz. Er markiert das kinematografische Intervall zwischen dem Aufzeichnen des von der Hauptfigur gedrehten Films und seiner Wiedergabe – indem er es überbrückt. Es ist bemerkenswert, wie nahtlos dieser Schnitt funktioniert, wie fließend die diegetische Gegenwart, in der Mark die Prostituierte tötet, in jene spätere Gegenwart übergeht, in der er den dabei gedrehten Film projiziert. Die Differenz zwischen den beiden Zeitebenen wird visuell klar markiert. Denn obwohl der Mord zwei Mal zu sehen ist, unterscheiden sich die Bilder, durch die er präsentiert wird. Nur der „live“ beim Verbrechen anwesende Beobachter kann dieses in Farbe verfolgen. Als der Protagonist seinen Film auf der heimischen Leinwand betrachtet, muss er sich mit Schwarzweiß-Material zufrieden geben. Die Zuschauer von PEEPING TOM können in der Eröffnungssequenz jedoch beide Positionen einnehmen: Ihnen wird der Mord zunächst in Farbe vorgeführt, also als diegetische Gegenwart, dann in Schwarzweiß, also als diegetische Vergangenheit.

Durch diese Wiederholung führt PEEPING TOM gleich am Anfang vor Augen, was André Bazin in seiner Rezension der Stierkampf-Dokumentation LA COURSE

9 Linda Williams, „When the Woman Looks“, in: Mary Ann Doane/Patricia Mellencamp/Linda Williams (Hg.), *Re-Vision. Essays in Feminist Film Criticism*, Los Angeles: University Publications 1984, 83-99, 92.



Abb. 49-54: PEEPING TOM – die Eröffnungssequenz

DE TAUREAUX (Pierre Braunberger/Myriam, Frankreich 1951) festhält¹⁰ – dass filmische Todesbilder „etwas Skandalöses“ sind, „eine Obszönität, die Wiederholung eines Vorgangs, der doch die Apotheose des Einzigartigen sei“, wie Mary Ann Doane seine Argumentation zusammenfasst.¹¹ Powells Film illustriert auch, dass diese Obszönität aus der zeitlichen Doppelcodierung des Kinobildes folgt. Bazin fasst letztere in der Aussage zusammen, was der Film zeige, sei stets abwesend und vergangen, aber dies doch immer in der Gegenwart. „The combination of presentness and pastness [is] peculiar to the film image“, stellt Gilberto Perez fest – manchmal verhält sich das Filmbild wie die Vergangenheit, manchmal wie die Gegen-

10 André Bazin, „Mort tous les après-midi“, in: *Cahiers du Cinéma*, Dezember 1951, 63-65.

11 Mary Ann Doane, „Hat das Medium Gewicht?“, in: *ZfM* 3 (2010), 15-26, 22. Siehe auch Seung-hoon Jeong, „André Bazin's Ontological Other: The Animal in Adventure Films“, in: *Senses of Cinema* 51 (2009), <http://www.sensesofcinema.com/2009/51/andre-bazin-animals-adventure-films> (Stand: 22.03.2013).

wart.¹² Jedoch bleibt das, worauf es sich primär bezieht, doch immer das Vergangene, wie Koch klar macht:

Wenn [...] in der Projektion das vom Negativ auf die Positivkopie kopierte Material am Linsensystem vorbeitransportiert wird, sehen wir auf der Leinwand in der Vergangenheit Aufgenommenes so, als fände es gerade eben in der Jetztzeit statt. Insofern kann man also die filmische Projektion als Vergegenwärtigung bestimmen.¹³

Für Koch folgt aus dieser technischen Beschreibung, dass das Kino einen „internen Bezug zur Vergangenheit“ aufweist.¹⁴ Diesen hebt die Eröffnungssequenz von PEEPING TOM hervor, wenn sie sowohl den Moment erfahrbar macht, an dem die Gegenwart durch die Kamera aufgezeichnet wird, als auch jenen späteren Zeitpunkt, an dem sie als Vergangenheit durch den Projektor vergegenwärtigt wird.¹⁵ Bereits Edgar Morin erklärt: „Die Zeitform des Films ist nicht eigentlich die Gegenwart. Sie ist die vergangene Gegenwärtigkeit – vergegenwärtigte Vergangenheit.“¹⁶

Die vielleicht berühmteste Umschreibung des Vergangenheitsbezugs bewegter Bilder und ihrer vergegenwärtigenden Funktion liefert ein anderer Text Bazins. In *Ontologie de l'image photographique (Ontologie des fotografischen Bildes)* bezeichnet er das Kino als „Mumie der Veränderung“ und bezieht sich damit auf dessen Fähigkeit, eine zeitliche Dauer zu konservieren. Es geht ihm dabei vor allem darum, den Film von anderen Medien zu unterscheiden, die – wie etwa die Fotografie – lediglich „einen Augenblick fest[halten], wie der Bernstein den intakten Körper von Insekten aus einer fernen Zeit“.¹⁷ Doch gleichzeitig liefert er damit einen Bildkörperbegriff – eine Metapher, welche die Wirkung bewegter Bilder durch einen Vergleich mit menschlichen, wenn auch toten und teilweise sezierten, Körpern erklärt. Wie Belting geht er davon aus, dass der ursprüngliche Antrieb menschlichen Bildschaffens in dem Verlangen danach liegt, Verstorbene „dem Strom der Zeit zu entreißen“: „Eine Psychoanalyse der bildenden Kunst“, schreibt er, „könnte als wesentliche Ursache für deren Entstehung die Praxis des Einbalsamierens in Betracht ziehen.“¹⁸ Und auch in

12 Gilberto Perez, *The Material Ghost. Films and their Medium*, Baltimore/London: Johns Hopkins University Press 1998, 37.

13 Gertrud Koch, „Nachstellungen – Film und historischer Moment“, in: Eva Hohenberger/Judith Keilbach (Hg.), *Die Gegenwart der Vergangenheit. Dokumentarfilm, Fernsehen und Geschichte*, Berlin: Vorwerk 8 2003, 216–229, 217.

14 Ebd.

15 Bei den Filmen Mark Lewis' handelt es sich um dokumentarische Aufnahmen. Doch der Vergangenheitsbezug gilt auch für den Spielfilm, obwohl die Bilder in diesem Fall weniger auf den historischen Moment der Aufzeichnung als auf einen Zeitpunkt in der fiktiven Diegese verweisen – wie Mulvey ausführt: „Just as the still frame is absorbed into the illusion of movement, so does ‚thenness‘, the presence of the moment of registration, have to lose itself in the temporality of the narrative, the iconicity of the protagonists and their fictional world.“ (Laura Mulvey, *Death 24x a Second. Stillness and the Moving Image*, London: Reaktion 2006, 183.)

16 Edgar Morin, *Der Mensch und das Kino. Eine anthropologische Untersuchung*, Stuttgart: Klett 1958, 70.

17 André Bazin, „Ontologie des fotografischen Bildes“, in: ders., *Was ist Film?*, Berlin: Alexander 2004, 33–42, 39.

18 Ebd., 33.

handwerklicher Hinsicht kann die Herstellung eines Films – beziehungsweise eines kinematografischen Bildkörpers – mit dem Einbalsamieren einer Mumie verglichen werden, wie Laurence A. Rickels anmerkt: „Zerschneiden, sezieren und zusammensetzen ergeben im Prozess des Filmschnitts einen Corpus, der durch Projektion belebt oder wiederbelebt wird.“¹⁹

Ohne dass das von Bazin unbedingt so beabsichtigt wäre, wohnt der Vorstellung vom filmischen Bildkörper als Mumie etwas Unheimliches inne, der Gedanke, dass in der Lebendigkeit der Bewegung auf der Leinwand immer auch ein Totes anwesend ist. Auch durch die im V. Kapitel angesprochenen Filme über (wieder)belebte Tote wird diese Vorstellung evoziert – ganz explizit durch Boris Karloff als THE MUMMY (Karl Freund, USA 1932). Und sie kommt auch in PEEPING TOM zum Tragen. Darin tauchen zwar keine Mumien im eigentlichen Sinn auf, doch mit Bazin und Rickels kann man die Film-im-Film-Szenen als solche begreifen, die unter anderem dann zu sehen sind, wenn Mark die Aufnahmen seiner Morde betrachtet. Eine dahingehende Interpretation ist insofern aufschlussreich, als die bereits in der Eröffnungssequenz in Szene gesetzte Doppelcodierung des filmischen Bilds auch im Rest von PEEPING TOM zumindest implizit Thema ist. Dabei macht PEEPING TOM deutlich – deutlicher als etwa THE MUMMY –, dass das Unheimliche des kinematografischen Bilds, das in der Mumienmetapher angelegt ist, dann hervorbricht, wenn dessen Doppelcodierung als vergegenwärtigte Vergangenheit kollabiert. Um dieses Kollabieren effektiv hervorzukehren, akzentuiert Powells Film allerdings die Doppelcodierung zunächst einmal als unhintergebar.

Die Unverfügbarkeit des Vergangenen

Es ist der Hang des Filmischen zum Letalen, der hinter Marks trauriger Feststellung aufscheint: „Whatever I photograph, I always lose.“ Mit diesen Worten gibt er sich der widersprüchlichen Melancholie des Killers hin und betrauert, dass die von ihm Ermordeten nie wieder lebendig werden können. Es scheint, dass ihn gerade die Filme, die er mit seinen Opfern gedreht hat, daran erinnern, dass die von ihm verursachten Tode nicht mehr rückgängig zu machen sind. Das ist eine nicht untypische Kinoerfahrung: Bewegte Bilder beeindrucken nicht zuletzt dadurch, wie lebendig längst Verblichene auf ihnen erscheinen. Gerade auf diese Weise machen sie die Singularität und Irreversibilität des Todes besonders deutlich. Das ist das Paradox der Mumie, der altägyptischen wie der kinematografischen: indem sie die Toten vergegenwärtigt, erinnert sie an ihre Abwesenheit.

Indem Filme die Vergangenheit zeigen, machen sie bewusst, dass diese nie wieder Gegenwart werden kann. Marks Schwarzweißaufnahmen können nie wieder farbig werden. In der Einstiegssequenz von PEEPING TOM geht es nicht nur darum, wie das Vergangene durch den kinematografischen Apparat visuell verfügbar gemacht wird – sondern auch darum, wie es ansonsten unverfügbar bleibt. Gerade der zent-

¹⁹ Laurence A. Rickels, *Vampirismus Vorlesungen*, Berlin: Brinkmann & Bose 2007, 70.

rale Schnitt der Sequenz, der den zeitlichen Abstand zwischen Aufzeichnung und Projektion markiert und an die Unhintergebarkeit des kinematografischen Intervalls erinnert, hebt diese Unverfügbarkeit hervor. Er etabliert sie als eines der zentralen Motive des Films, das auch dessen Plot bestimmt. Denn die Ursachen für das krankhafte Handeln der Hauptfigur werden im Lauf der Handlung detailliert rekonstruiert. Sie liegen in einer weit entfernten Vergangenheit. Und Marks Tragik besteht darin, dass er auf diese nicht mehr einwirken kann, sie nicht rückgängig machen kann. Darum kann er sein Verhalten nicht ändern, so sehr er es auch versucht.

In dieser Hinsicht ist Mark ein Bruder im Geiste von Norman Bates aus Alfred Hitchcocks *PSYCHO* (USA 1960), der im selben Jahr wie *PEEPING TOM* in die Kinos kommt.²⁰ In beiden Filmen ist es ein verstorbener Elternteil, das die Hauptfiguren in die Morde treibt, das die Verbrechen quasi aus der Vergangenheit diktiert. Im Fall Norman Bates' handelt es sich um die tote Mutter, im Fall Mark Lewis' um den verstorbenen Vater. Der war Psychologe und missbrauchte seinen Sohn als Versuchsobjekt. Bei seinen Experimenten jagte er dem Kind gezielt Furcht ein. Die auf diese Weise hervorgerufenen Panikreaktionen hielt Dr. Lewis auf Filmen fest, von denen wir einige im Laufe von *PEEPING TOM* zu sehen bekommen. Sie zeigen beispielsweise, wie er eine Eidechse in das Bett des schlafenden Kindes wirft oder es nachts weckt und mit einer Taschenlampe blendet. Als der kleine Mark daraufhin zu weinen beginnt, nähert sich ihm die väterliche Kamera bis zur Großaufnahme. Offenbar war auch der Vater ein besessener Voyeur, und der Sohn hat seine Obsession von ihm geerbt.

Die Traumata der Kindheit, der Voyeurismus des Vaters – Marks Gegenwart wird voll und ganz durch diese Vergangenheit bestimmt. Wie der kinematografische Apparat die vergangenen Morde vergegenwärtigt, so vergegenwärtigt Mark seine Kindheit, indem er sie in einem psychotischen Reenactment wieder aufleben lässt. Eine weitere Parallele zu *PSYCHO*: während Norman Bates das Zusammenleben mit der verstorbenen Mutter nachspielt, re-inszeniert Mark Lewis an zufällig ausgewählten Frauen die Qualen, die ihm der Vater einst angetan hat. Er ahmt dabei sogar die Kameraeinstellungen nach, die dieser verwendete. Mit seinem ersten Opfer stellt er einen der Filme, die der Vater mit ihm gedreht hat, fast originalgetreu nach. Wie der kleine Mark liegt auch die Prostituierte halb entkleidet auf einem Bett. So wie Dr. Lewis seinen Sohn mit einer Taschenlampe blendete, blendet nun Mark das Opfer mittels eines Spiegels. Sogar in der filmischen Inszenierung kopiert er den Vater, indem er seinen Film mit einer Halbtotale beginnen lässt und ihn mit einem Close-up der panisch schreienden Frau beendet – analog zur Großaufnahme des eingeschüchtert weinenden Mark.

20 Auf die Parallelen zwischen *PEEPING TOM* und *PSYCHO* wird immer wieder hingewiesen. Vgl. bereits Kevin Gough-Yates, „Private Madness and Public Lunacy“, in: *Films & Filming* 18/5 (Februar 1972), 26-30 sowie Charles Barr, „Hitchcock and Powell: two directions for British Cinema“, *Screen* 46/1 (Spring 2005), 5-13.



Abb. 55-56: PEEPING TOM – Marks Kamera, damals und heute

Die Übertragung des väterlichen Voyeurismus auf den Sohn wird symbolisch in einem konkreten Moment verortet: In einem von Dr. Lewis' Filmen ist zu sehen, wie Mark vom Vater seine erste Kamera geschenkt bekommt. Darauf folgt eine Großaufnahme, welche diese Kamera dort zeigt, wo sie sich heute befindet: im Fotolabor des erwachsenen Mark (Abb. 55-56).²¹ Die Montage erinnert nicht nur formal an den Schnitt von der kreischenden Prostituierten auf den Projektor in der Eröffnungssequenz. Sie bildet auch dessen funktionales Äquivalent. Auch hier markiert der Schnitt einerseits den Zeitsprung von der Aufzeichnung zur Projektion und hebt andererseits hervor, dass das dazwischen liegende Intervall unhintergebar und die filmisch vergegenwärtigte Vergangenheit nicht mehr zu ändern ist. Mark wird sich nie vom väterlichen Erbe – symbolisiert durch die geschenkte Kamera – befreien, wird seinen krankhaften Voyeurismus nicht überwinden können.

In der Szene, in welcher der Vater seinem Sohn das folgenreiche Geschenk macht, tritt er vor die Kamera und ist das einzige Mal zu sehen.²² Damit dringt er in ähnlicher Weise in die diegetische Gegenwart ein wie Norman Bates' Mutter in *PSYCHO*: Während letztere als mumifizierter Leichnam anwesend ist, ist Dr. Lewis in Gestalt des Films anwesend, durch den er mumifiziert wurde. So werden die Film-im-Film-Bilder in *PEEPING TOM* generell auf metaphorischer Ebene als Mumien lesbar, an denen deutlich wird, wie die Doppelcodierung des kinematografischen Bildes als vergegenwärtigte Vergangenheit die Unverfügbarkeit des Vergangenen vor Augen führt. Im Speziellen werden Marks filmische Todesbilder zu einem *memento mori*, das an die Unhintergebarkeit des Todes erinnert – und das dem Kino immer schon eingeschrieben ist, wie Elisabeth Bronfen feststellt:

21 Auch das Fotolabor ist Teil der Erbmasse, die der Vater dem Sohn hinterlassen hat. Das Hinterzimmer in Marks Wohnung, in dem dieser heimlich die Filme von seinen Morden entwickelt und projiziert, hat insofern einen ähnlichen symbolischen Stellenwert wie das Kinderzimmer, in dem Dorian Gray sein unheimliches Porträt verbirgt.

22 Hier wird die perfide Vater-Sohn-Konstellation vom Regisseur Michael Powell ironisch gespiegelt: Powell tritt als Vater auf, während der kleine Mark von seinem Sohn Columba gespielt wird.

Für jeden Akt des Filmes [...] kommt der Tod ins Spiel. Denn der dargestellte Körper wird eingerahmt, zum entlebten Körper, der als abwesender durch den Ersatz des Bildes wieder anwesend wird.²³

Genau dies sei, erklärt Bronfen, die „selbstkritische Botschaft“, die Powell mit PEEPING TOM formuliere.²⁴ Diese ist sogar noch weitreichender, denn durch den zentralen Schnitt der Eröffnungssequenz wird nicht nur das kinematografische Intervall markiert, sondern auch eine Komplizenschaft zwischen der Hauptfigur und dem Filmpublikum hergestellt. Eben noch hat Mark hinter der Kamera als Mörder agiert, jetzt (nach dem Umschnitt) ist er vor der Kamera als Zuschauer zu sehen, der in seinem Heimkino die selbst produzierten Todesbilder betrachtet (Abb. 52). Dem Publikum, das ihm dabei im wahrsten Sinn des Wortes über die Schulter blickt, wird so vor Augen geführt, dass sein Begehren dem der perversen Filmfigur gleicht. Es ist das Begehren nach immer spektakuläreren Todesbildern, das Mark zum Töten und die Zuschauer dazu bringt, sich den Film anzusehen, dessen Hauptfigur er ist.

In PEEPING TOM geht es auch darum, wie der kinematografische Apparat ein derart fragwürdiges – unter Umständen spezifisch männliches – Begehren produziert. Auf der Ebene des Plots kann man hier eine Bedrohung sehen, die vom Medium selbst und nicht von seinem Inhalt ausgeht. Insofern würde Powells Film von medialer Angst handeln. Allerdings geht Marks tödliches Begehren letzten Endes auf seinen Vater zurück, während die Medienapparate, derer er sich bedient, lediglich Werkzeuge sind, um das Begehren auszuleben. Es gibt jedoch in PEEPING TOM auch Momente medialer Angst, die sich auf kein Extramediales zurückführen lassen. Sie kommen im Zuge einer medialen Anordnung ins Spiel, welche die für das Kino typische zeitliche Codierung des Bildes überschreitet und die Feedback-Schleifen des Video-Mediums antizipiert.

3 Tödliche Feedback-Schleifen: PEEPING TOM, STRANGE DAYS

What was it she saw?

Unmittelbare mediale Angst wird in PEEPING TOM durch den bizarren Apparat erzeugt, den Mark Lewis bei seinen Morden benutzt. Es handelt sich bei dieser Konstruktion um weit mehr als eine gewöhnliche Kamera. Sie hat die Aufgabe, die Furcht in den Gesichtern der Opfer maximal zu steigern, so dass diese sich in etwas anderes verwandelt als gewöhnliche Furcht: in vollkommene Angst. Damit steht die Konstruktion im Dienst eines perversen künstlerischen Perfektionismus, durch den Mark die Obsession seines Vaters fortführt. Während der davon besessen war, den Ausdruck von Furcht filmisch zu dokumentieren, strebt sein Sohn danach,

23 Elisabeth Bronfen, „Bilder, die töten – Tod im Bild. Gedanken zu Michael Powells *Peeping Tom*“, in: *Cinema* 40/40 (1994), 112-133, 114.

24 Ebd.

diesen zu perfektionieren. Auf diese Weise will Mark sich von dem ererbten voyeuristischen Zwang befreien. Der verzweifelte Selbstheilungsversuch beruht offenbar auf der Annahme, dass er diesem Erbe nur entkommen kann, indem er das väterliche Werk vollendet.

Obwohl die ersehnte Erlösung am Schluss des Films ausbleibt, gelingt es Mark, die Panik in den Gesichtern seiner Opfer ins Unermessliche zu steigern, so dass der Ausdruck in den Augen der Ermordeten weniger von der Furcht vor dem Killer zeugt als von einer Angst, deren Auslöser vorerst verborgen bleibt. (AUGEN DER ANGST lautet dann auch der deutsche Verleihtitel des Films.) Dies unterstreicht ein Dialog zwischen den beiden Polizisten, die im Zusammenhang mit den von der Hauptfigur begangenen Morden ermitteln. Über eines der Opfer wird berichtet, es habe auf seinem Gesicht einen rätselhaften Ausdruck von Angst gehabt. Der Gerichtsmediziner habe von einem Schock gesprochen, und der Chefinspektor erklärt, etwas Derartiges habe er noch nie gesehen: „I’ve been on the force 30-odd years, and I’ve never seen such fear on anyone’s face as on this girl’s. What was it she saw?“ Für den jüngeren Kollegen liegt die Antwort auf der Hand: „A man coming at her with a sharp weapon.“ Er vermutet, dass es sich ganz einfach um Furcht handelt, um die Reaktion auf eine eindeutig lokalisierbare Bedrohung. Doch der Inspektor bezweifelt dies: „I’m familiar with that kind of terror. This is something new to me. But what?“

What was it she saw? Die Frage begründet das zentrale Spannungsmotiv in PEE-PING TOM. Er ist damit von einer Rätselstruktur geprägt, wie sie sich in RING (Hideo Nakata, Japan 1998) wiederfindet. (Siehe Kapitel V.) In beiden Filmen geht es gleich am Anfang um Tote, deren Gesichter ungewöhnlich verzerrt, deren Augen seltsam verdreht sind. Die Suche nach einer Erklärung dafür bestimmt den Plot und wird erst ganz am Ende geliefert.

Womit konfrontiert Mark seine Opfer? Was versetzt sie derart in Panik? Wieder ist es bereits die Eröffnungssequenz, die diese Frage aufwirft. Durch Marks Kamera ist das Gesicht der Prostituierten zu sehen, auf dem sich, je näher die Kamera der Frau kommt, Angst breitmacht (Abb. 49-50). Der Blick der Filmfigur scheint dem Zuschauerblick zu begegnen, die Frau direkt in die Kamera zu schauen – allerdings nur fast. Gegen Ende der Einstellung, als die Kamera sich bis zur Großaufnahme angenähert hat, wird klar, dass die Prostituierte eben nicht in die Kamera blickt, sondern knapp an ihr vorbei. Doch wohin? Was fixiert die Frau mit ihrem panischen Blick, wenn nicht die Kamera? Was versetzt sie derart in Angst?

Als Mark sein zweites Opfer – eine Schauspielerin (Moira Shearer), die im selben Filmstudio arbeitet wie er – tötet, scheint sich das Rätsel zunächst aufzulösen. Es ist zu sehen, dass Mark in seinem Kamerastativ eine Klinge verbirgt, mit der er seine Opfer umbringt. War es diese Waffe, die die Prostituierte so verängstigt angestarrt hat? Die Schauspielerin jedenfalls, die nun ebenfalls von Marks Klinge bedroht wird, reagiert darauf noch relativ gelassen. Doch auch ihre Gesichtszüge verzerren sich plötzlich in Panik, als Mark eine weitere Vorrichtung ans Stativ montiert. Es ist also nicht die Waffe, die derart furchteinflößend auf die Opfer wirkt. Doch was es ist, erfährt man auch in dieser Szene nicht. Denn die folgenden Einstellungen sind, wie schon die Ermordung der Prostituierten, aus der Perspektive Marks beziehungs-



Abb. 57-58: PEEPING TOM – Marks Spiegel-Kamera-Anordnung

weise seiner Kamera aufgenommen. Zwar werden diesmal einige Detailaufnahmen dazwischenmontiert – die Klinge, die stolpernden Füße der Schauspielerin, ihr kreischender Mund –, die jedoch auch keine Hinweise geben. Der Film bleibt der anfangs eingeführten subjektiven Perspektive treu: Es sind nur die Gesichter der Opfer zu sehen, die angesichts des Grauens verzerrt sind, aber nicht das Grauen selbst.

What was it she saw? Das Geheimnis wird erst in der allerletzten Szene enthüllt. Helen (Anna Massey), mit der Mark im Lauf des Films zögerlich ein Liebesverhältnis angebahnt hat, entdeckt, welche Art von Dokumentarfilmen er heimlich dreht. Mark führt ihr daraufhin, ohne sie zu verletzen, vor, was er seinen Opfern angetan hat. Die etablierte Perspektive auf die Morde wird dabei aufgelöst. Die Zuschauer betrachten das Geschehen nicht mehr vom Standpunkt Marks beziehungsweise seiner Kamera aus, sondern sehen in einer Halbnahe Marks und Helens Profil (Abb. 57). Mark hält Helen seine Kamera vors Gesicht und die Klinge an ihre Kehle. Die nächste Einstellung versetzt das Publikum an die Position von Helen beziehungsweise von Marks Opfern. Erstmals nimmt es deren Perspektive, die Perspektive des panischen Blicks ein, der ihm bislang immer nur begegnet ist. Diese Subjektive schließlich löst das Rätsel um das Grauen, das die ermordeten Frauen vor ihrem Tod sahen. Sie blickten in einen Zerrspiegel, den Mark vor seiner Kamera angebracht hat und in dem ihnen ihr eigener Blick begegnete – als verzerrte Fratze (Abb. 58). Mark erläutert Helen, worin der Zweck dieser bizarren Spiegel-Kamera-Anordnung besteht: Als seine ohnehin schon panischen Opfer ihre eigenen, durch den Zerrspiegel entstellten Gesichter sahen, nahm ihre Furcht noch mehr zu. Er fasst die Funktionsweise des Apparats mit den Worten zusammen:

Do you know what the most frightening thing in the world is? It's fear. So I did something very simple. When they felt the spike touching their throats and knew I was going to kill them, I made them watch their own deaths. I made them see their own terror as the spike went in. And if death has a face, they saw that, too.

Das Gesicht des Todes, von dem hier die Rede ist, ist der Letzthorizont aller Todesbilder.²⁵ (Zumindest der Titel jenes Trash-Horror-Schockers, der um 1980 als po-

²⁵ Wenn dem Moment des Sterbens hier eine besondere bildmediale Wirksamkeit zugesprochen wird, dann schwingen dabei auch Vorstellungen wie die des Optogramms mit – jenes letzten Bil-

puläres Video kursiert und eine Zusammenstellung vermeintlich echter Tode zeigt, ist insofern klug gewählt: *FACES OF DEATH*.) Streng genommen ist dieses Gesicht nur als Präsenz erfahrbar. Man stirbt nur einmal, und man stirbt nur in der Gegenwart. Das macht die Brisanz gefilmter Tode aus: Wenn sie der Idealfall des kinematografischen Bildes sind, dann deswegen, weil sie dessen doppelte Codierung als vergegenwärtigte Vergangenheit dahingehend ausloten, dass sie eine Vergangenheit vergegenwärtigen, die eigentlich nicht vergegenwärtigt werden kann. Vor diesem Hintergrund ist es zu sehen, wenn sich das Gesicht des Todes als Motiv auch in anderen Beispielen immer wieder im Zusammenhang mit filmischen Todesbildern findet – so etwa auch in Joel Schumachers *8MM* (USA/Deutschland 1999). Im Gegensatz zu *PEEPING TOM* erzählt er nicht von einem Einzeltäter, der sich durch die Produktion kinematografischer Todesbilder selbst therapieren will, sondern von einem Snuff-Film-Ring. Obwohl dessen Machenschaften primär ökonomisch motiviert sind, taucht auch hier die Vorstellung auf, dass sich in den Augen der vor der Kamera Ermordeten im Moment des Sterbens ein einmaliger Gesichtsausdruck zeigt – ein Gesicht des Todes, das nur in diesem Präsenz-Moment die ihm eigene ästhetische Vollendung erreicht. Der „Machine“ genannte Killer (Chris Bauer) formuliert es am Ende des Films mit Worten, die an die von Mark Lewis erinnern:

You know the best part of killing someone? The look on their face. It's that look ... not when they're threatened, not when you hurt them, not even when they see the knife. It's when they feel the knife go in. That's it. It's surprise. They just can't believe it's really happening to them.

Wenn das Gesicht des Todes für eine radikale Präsenzerfahrung steht, dann gehen filmische Todesbilder mit der Anmutung einher, durch sie werde das Intervall zwischen der Gegenwart, welche die Kamera aufzeichnet, und ihrer Vergegenwärtigung durch den Projektor durchbrochen. Durch die Spiegel-Kamera-Anordnung in *PEEPING TOM* wird das in gewisser Weise tatsächlich realisiert: Wenn Marks Opfer während ihres Sterbens ihr Spiegelbild erblicken, dann sind sie Zuschauer – bei ihrem eigenen Tod und auch Zuschauer des Films, den Mark gerade dreht. Zugleich aber befinden sie sich dort, wo der Filmzuschauer eigentlich nie sein kann: am Anfangspunkt des kinematografischen Intervalls, wo das, was im fertigen Film nur vergegenwärtigte Vergangenheit sein kann, noch Gegenwart ist.

Im Normalfall lässt der kinematografische Apparat solch ein retroaktives Überspringen des Intervalls nicht zu. Es stellt eine mediale Grenzüberschreitung dar. Die Angst, in welche die Furcht von Marks Opfern umschlägt, ist deren Resultat. Es handelt sich bei ihr um mediale Angst, weil an ihrem Anfang zwar die Todesfurcht steht, sie aber erst daraus emergiert, dass die Furcht in einen medialen Apparat eingespeist wird, der einen geschlossenen Kreislauf bildet und das Extramediale ausschließt. So wird die mediale Angst nach dem im I. Kapitel beschriebenen Muster totalisiert: Ist die Spiegel-Kamera-Anordnung erst einmal in Gang gesetzt,

des, das sich vermeintlich im Augenblick des Todes auf der Netzhaut einbrennt. Vgl. Bernd Stiegler, *Belichtete Augen. Optogramme oder das Versprechen der Retina*, Frankfurt a.M.: Fischer 2011.

bedarf sie keiner weiteren medialen Inhalte mehr, um das Grauen in den an sie angeschlossenen Mordopfern immer weiter zu maximieren. Die Struktur, durch die das möglich wird, ist nichts anderes als eine Feedback-Schleife. In einer solchen sind die ohnehin schon panischen Frauen gefangen, wenn sie ihre eigenen, durch den Zerspiegel entstellten Gesichter sehen und ihre Furcht dadurch noch weiter gesteigert wird, wenn ihre angsterfüllten Augen reflektiert werden, wodurch die Angst zunimmt und als gesteigerte Angst wieder gespiegelt wird ... und so weiter, ad infinitum, beziehungsweise bis zum Tod.

Die Schleife präfiguriert eine mediale Anordnung, die erst ein paar Jahre später zum bildtechnischen Standard werden sollte – allerdings nicht unter Einsatz von Spiegeln, sondern von Monitoren: die Closed-Circuit-Installation, bei der das durch die Kamera eingefangene Bewegtbild sofort, in Echtzeit, auf dem Schirm erscheint, ohne dass zwischen Aufzeichnung und Wiedergabe ein (für Menschen wahrnehmbares) Intervall liegt. Möglich wird das durch die Videotechnik, die sich in der zweiten Hälfte der 1960er zu verbreiten beginnt.²⁶ Nicht zuletzt in der Kunstszene werden von Anfang an Videokameras und Monitore zu geschlossenen Kreisläufen verschaltet. So wird bald deutlich, dass man es hier nicht einfach nur mit einer neuen Bewegtbild-Technologie zu tun hat, welche die bislang bestehende kinematografische Technologie mit leichteren und billigeren Apparaten fortführt. Vielmehr handelt es sich bei Video um ein neues Medium, in dem das bewegte Bild nicht mehr nur, wie im Kino, als vergegenwärtigte Vergangenheit, sondern auch als reine Präsenz in Erscheinung tritt. Die Verschiebung von der fotochemischen zur elektronischen Speicherung, Verarbeitung und Übertragung der Bilder macht mit dem Closed Circuit eine neuartige zeitliche Codierung der Bewegtbilder möglich, die eine neue Bildkategorie begründet: das postkinematografische Bewegtbild.

In PEEPING TOM wird es vorweggenommen, indem das kinematografische Intervall überschritten wird. Und wenn dabei aus der Aufhebung jener Eigenschaft, die für kinematografische Bilder charakteristisch, ja deren Möglichkeitsbedingung ist, mediale Angst resultiert, dann wird das postkinematografische Bild noch vor seiner technischen Realisierung mit einem Nimbus des Unheimlichen belegt. Powells Film wurde an dieser Stelle deswegen so ausführlich besprochen, weil sich in ihm ein entscheidender Übergang vollzieht: Eine spezifisch postkinematografische Disposition des Subjekts und seiner medialen Angst wird freigelegt. Wie sich diese Disposition dann im Kontext postkinematografischer Dispositive realisiert, zeigt STRANGE DAYS, der in einer Weise über filmische Todesbilder erzählt, die deutlich an PEEPING TOM angelehnt ist.

26 Spielmann setzt die Entstehung von Video als Medium um die Jahre 1968/69 an: „Mit der Einführung der batteriebetriebenen Portapack-Kamera von Sony 1965, der Entwicklung von Magnetbandaufzeichnung und Videorecorder, einer Maschine zur magnetischen Bildaufzeichnung, welche die Rückspulung des Aufgenommenen und damit seine Wiedergabe ermöglicht, entsteht um 1968/1969 Video als ein Medium, das über getrennte Aufnahme- und Wiedergabetechnik verfügt.“ (Yvonne Spielmann, *Video. Das reflexive Medium*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2005, 125.)

Closed Circuit Cortex

STRANGE DAYS²⁷ spielt am Vorabend des dritten Jahrtausends und damit, von der Entstehungszeit des Films aus gesehen, in einer nahen Zukunft. Der Science-Fiction-Charakter des Films offenbart sich vor allem durch die futuristische Medientechnologie, über die erzählt wird. Sie ermöglicht es, menschliches Erleben aufzuzeichnen, indem die zugrunde liegenden Nervenimpulse direkt von der Großhirnrinde abgegriffen und gespeichert werden. Durch die Wiedergabe der auf diese Weise produzierten Aufnahmen kann der jeweilige Rezipient das festgehaltene Erlebnis bis ins kleinste Detail und mit allen Sinnen nachempfinden. „Squid“ nennt sich diese Technologie, da sich deren Nutzer sowohl zur Aufzeichnung als auch zur Wiedergabe ein Gerät über den Kopf stützen, das mit seinen tentakelartigen Elektroden gewisse Ähnlichkeit mit einem Tintenfisch hat. Ihr Gebrauch ist illegal, und im Zentrum des Films steht der etwas windige Lenny (Ralph Fiennes), der in den düsteren Bars eines dystopisch angehauchten Los Angeles mit illegalen Squid-Clips handelt.

Eines Tages wird Lenny ein solcher Clip zugespielt, der die Vergewaltigung und Ermordung der Prostituierten Iris (Brigitte Bako) aus der Perspektive des Täters zeigt. Die Parallelen zu PEEPING TOM sind eindeutig.²⁸ Die mediale Apparatur, durch welche der Clip zustande gekommen ist, funktioniert im Prinzip so wie Mark Lewis' Spiegel-Kamera-Anordnung – nur dass das Feedback hier mit anderen technischen Mitteln realisiert wird, nämlich mit einer zweiten Squid-Haube, die der Täter, dessen Gesicht unsichtbar bleibt, Iris aufzwängt. Der Squid-Apparat des Täters wird mit dem Apparat auf dem Kopf des Opfers verschaltet, so dass dieses während der Vergewaltigung das Gleiche sieht und spürt wie der Peiniger.

Daraus entsteht eine Schleife, die wie in PEEPING TOM die Furcht des Opfers immer weiter, bis in die pure Angst und bis in den Tod, steigert. Lenny erklärt das ähnlich wie Mark Lewis die Funktionsweise seiner Spiegel-Kamera-Anordnung. Das Aufschaukeln der perversen Lust des Vergewaltigers stellt hierbei einen zusätzlichen Effekt dar: „She feels what he feels while he's inside her – the thrill while he's killing her sent to her heightening her fear which in turn heightens the turn-on for him.“

Die Spannung der Szene ergibt sich nicht nur aus ihrer Brutalität, sondern auch aus dem Aufeinandertreffen verschiedener Blickebenen, die männlich und weiblich codiert sind. Da ist zum einen der Blick der Kamera auf das Opfer. Als *point of view shot* ist er mit dem Blick des Vergewaltigers identisch, an dessen Stelle sowohl Lenny, als intradiegetischer Betrachter des Clips (Abb. 60), als auch die extradiegetischen

27 Vgl. allgemein zu STRANGE DAYS: Paula Parisi, „Long nights and ‚Strange Days‘“, in: *American Cinematographer* 76/11 (November 1995), 64-68; Jan Distelmeyer, „Blick zurück in die Gegenwart“, in: *EPD Film* 17/1 (Januar 2000), 47; sowie im Kontext der frühen Filme Bigelows: Welf Kienast/Wolfgang Struck (Hg.), *Das Kino der Kathryn Bigelow*, Marburg: Schüren 1999; Deborah Jermyn/Sean Redmond (Hg.), *The Cinema of Kathryn Bigelow. Hollywood Transgressor*, London/New York: Wallflower 2003.

28 Sie werden etwa herausgearbeitet in Katja Kirste, „Körpereinsatz 2. Gewalt als Grenze des Mediums in STRANGE DAYS“, in: Kienast/Struck (Hg.), *Das Kino der Kathryn Bigelow*, 124-154.



Abb. 59-62: STRANGE DAYS

Zuschauer gesetzt werden – ähnlich wie in der Eröffnungssequenz von PEEPING TOM. Und da ist zum anderen der panische Blick von Iris, der dem männlich-aggressiven Blickregime hilflos begegnet (Abb. 59). Im Lauf der Szene verbindet ihr der Mörder die Augen und enthüllt sie schließlich wieder als toten Blick: Nachdem er sie umgebracht hat, nimmt er die Binde wieder ab und öffnet Iris' Lider (Abb. 61-62).

Iris heißt natürlich nicht von ungefähr so wie der altgriechische Regenbogen und die nach ihm benannte Haut, welche die Pupille umschließt. Die Namensgebung macht deutlich, dass es hier primär um eine Blick- und Bildtechnologie geht²⁹ – auch wenn Lenny das in einem Verkaufsgespräch bestreitet:

This is not like TV only better. This is life. It's a piece of somebody's life. It's pure and uncut, straight from the cerebral cortex. I mean, you're there, you're doing it, you're seeing it, you're hearing it, you're feeling it.

Entgegen dieser Beschreibung werden die Squid-Clips in erster Linie als optische Erfahrung präsentiert. Das hängt selbstverständlich damit zusammen, dass STRANGE DAYS nun mal ein Film ist und damit eine Affinität zum visuellen Erzählen aufweist. So wird das Eintauchen der Figuren in die virtuelle Squid-Erfahrung durch das filmische Blickzeichen Schuss-Gegenschuss markiert, durch einen *eyeline match*, bei dem der Fluchtpunkt im virtuellen Raum des jeweiligen Clips liegt: Man sieht die Figur mit der Squid-Apparatur auf dem Kopf, darauf folgt ein Schnitt auf das, was sie durch die Apparatur zu sehen bekommt. Letzteres ist dann eben doch ein Film im Film und wird auch als solcher präsentiert, das heißt ohne dass eine medi-

29 Vgl. allgemein zu den medienreflexiven Aspekten in STRANGE DAYS Paul Young, *The Cinema Dreams Its Rivals. Media Fantasy Films from Radio to the Internet*, Minneapolis: University of Minnesota Press 2006, 217-224.

ale Differenz zwischen Binnen- und Rahmenebene erkennbar wäre, ohne dass die Squid-Clips als eine vom Filmischen abweichende Virtuelle Realität ausgewiesen würden. „The only virtual reality the film offers to the spectator looks almost identical to the experience of film“, hält Paul Young fest.³⁰

Somit erweist sich Squid als in der Tradition des Kinos stehend – und STRANGE DAYS als ein Film, der eine verbesserte Form seines eigenen Mediums imaginiert und auf diese Weise, worauf etwa Jay David Bolter und Richard Grusin hinweisen, in erster Linie „conscious of its own cinematic tradition“ ist.³¹ Zu Lennys eben zitierter Beteuerung, dass das, womit er dealt, weit mehr ist als einfach nur eine Abfolge von Bildern, ist das nur ein scheinbarer Widerspruch. Schließlich können seine Worte als Umschreibung der Filmerfahrung gelesen werden, die das phänomenologische Postulat der verkörperten Wahrnehmung ernst nimmt. Denn wie das Kino bei Vivian Sobchack oder Steven Shaviro ist auch das fiktive Medium, von dem STRANGE DAYS erzählt, „an experience that disembodies the spectator but at the same time powerfully reembodies her in the experiences of another“, wie Young erklärt.³² Und wenn Lenny die Funktion beschreibt, die es damit für seine Konsumenten erfüllt, lässt sich das ebenfalls auf das Kino übertragen. Denn dieses ermöglicht, wie Squid, sich im Modus verkörperter Wahrnehmung in Stellvertreterfiguren einzufühlen und dabei eine als mehr oder weniger real erlebte Erfahrung zu machen, die man ohne den medialen Sicherheitsabstand meiden würde, weil sie gesundheitsgefährdend oder moralisch fragwürdig oder beides ist: „It’s about the stuff that you can’t have, right? The forbidden fruit.“

Selbst die zeitliche Codierung der Squid-Bilder folgt dem Modell der Kinematografie. Als Lenny Aufnahmen betrachtet, die er von seiner großen Liebe Faith (Juliette Lewis) gemacht hat, vergegenwärtigen die Squid-Clips die Vergangenheit in ganz ähnlicher Weise wie etwa Familienfilme auf Super 8. Dabei kommt zum einen der Genuss an nostalgischer Rückschau zum Tragen. In Lennys Fall wird er bis zum Höhepunkt körperlicher Erregung übersteigert, da er auch den Sex mit Faith aufgezeichnet hat. Zum anderen wird auch hier durch die Vergegenwärtigung des Vergangenen dessen Abgeschlossenheit schmerzlich bewusst gemacht. Denn Faith hat Lenny mittlerweile verlassen und wird nicht zu ihm zurückkehren. Die Zeit mit ihr ist zwar medial konserviert, aber in realiter für immer vorbei – wie sich Lenny schließlich zerknirscht eingestehen muss.

So werden in STRANGE DAYS, wie in PEEPING TOM, anhand der Film-im-Film-Szenen zwei verschiedene zeitliche Codierungen von Bewegtbildern gegenübergestellt: der radikale Vergangenheitsbezug der nostalgisch aufgeladenen Aufnahmen von Faith und der reine Gegenwartsbezug jener Bilder, die zwischen Iris und ihrem Vergewaltiger durch den Closed Circuit ausgetauscht werden, zu dem die beiden verschaltet sind. Sowohl Powells als auch Bigelows Film erzählt davon, wie die

³⁰ Ebd., 218.

³¹ Jay David Bolter/Richard Grusin, „Remediation“, in: *Configurations* 3 (1996), 311-358, 313.

³² Young, *The Cinema Dreams Its Rivals*, 219.

Codierung als vergegenwärtigte Vergangenheit, die das Bewegtbild aufgrund seiner kinematografischen Tradition zunächst einmal aufweist, durch Feedbacks und Closed Circuits aufgebrochen wird. In beiden Filmen mündet diese Überschreitung in ein Horrorszenario: Sie totalisiert mediale Angst und bringt Todesbilder hervor.

Man kann das wie gesagt in Zusammenhang bringen mit einer postkinematografischen Disposition des Subjekts. Um dieser, auch im Zusammenhang mit Todesbilder-Szenarien, gerecht zu werden, ist zu berücksichtigen, dass die zeitliche Recodierung des Bewegtbilds, die durch elektronische Technologien möglich wird, komplexer ist als in den in *STRANGE DAYS* und *PEEPING TOM* ausagierten Phantasien. Sie geht über die einfache Ablösung der vergegenwärtigten Vergangenheit durch die pure Präsenz hinaus. Das offenbart sich bereits in der frühen Videokunst.

4 Multiplizierte Zeitbezüge in der Videokunst

Wenn Video in seiner Anfangszeit im Kunstsektor unter anderem verwendet wird, um Performances zu dokumentieren, so hängt das nicht nur damit zusammen, dass es billiger und leichter handhabbar ist als fotochemische Technik. Als Echtzeit-Medium zeichnet es sich darüber hinaus durch „unmittelbare Präsenz“ aus, wie Yvonne Spielmann argumentiert.³³ Es konnotiert daher eine größere Anmutung körperlicher Gegenwart als die vergegenwärtigten Vergangenheiten der Kinematografie. Spielmann führt dies etwa an Videoarbeiten Dennis Oppenheims aus den Jahren 1970-75 aus.³⁴ Sie dokumentieren Körper-Performances und verfolgen dabei das Ziel, „den Präsenzcharakter der Vorführung in der medialen Transmission dieses Live-Ereignisses zu unterstreichen“.³⁵ Der dargestellte Körper wird in ihnen nicht als Repräsentation eines vergangenen Körpers, sondern als genuine, wenn auch medial hergestellte, Primärpräsenz aufgefasst.

Noch deutlicher lässt sich das in Vito Acconcis Videoperformance *Theme Song* (USA 1973) beobachten, die Spielmann folgendermaßen beschreibt:

In *Theme Song* stellt Acconci einen intimen Blick- und Körperkontakt mit der personifizierten Kamera her und führt mit ihr einen „Dialog“, so als wäre die Videokamera ein reales Gegenüber und das Interface des Mediums nach beiden Seiten wechselseitig permeabel. Diesen „Person-to-person“-Kontakt nimmt Acconci zu einem virtuellen ‚Girl‘ auf, indem er sie (Kamera/Girl) anschaut und anspricht: „Why don't you come here with me? [...] Look, my body comes around you. Come on, put your body next to mine. I need it, you need it“. Er spielt ‚ihr‘ Musik vor und rückt seinen Körper so nah wie möglich an die Aufzeichnungsebene heran, um sowohl verbal wie auch physisch einen Respons auf seine sexuelle Annäherung zu provozieren.³⁶

³³ Spielmann, *Video*, 13.

³⁴ Ebd., 238-243.

³⁵ Ebd., 238f.

³⁶ Ebd., 230.

Das Bewegtbild fungiert hier als präsentische, als-ob-real anwesende Erscheinung des Performers, und eben nicht als Vergegenwärtigung eines vergangenen Happenings. Das hängt im Übrigen nicht nur mit der zeitlichen Codierung im engeren Sinne zusammen, sondern etwa auch damit, dass ein Monitor, einfacher als eine kinematografische Projektion, „durch die angeglichenen Größenverhältnisse von Performer-Portrait und Betrachter intime Nähe suggerieren kann“.³⁷

Entscheidender als die Frage nach Größenverhältnissen ist für Spielmann aber der Umstand, dass bei elektronischen Bildern, so ihre These, die Repräsentationsfunktion nicht mehr greift, da sie nicht mehr primär durch den Lichteinfall in eine *camera obscura* hervorgebracht werden:

Die elektronischen Medien sind insofern reflexiv und nicht-repräsentativ zu nennen, als das Video- wie das Audiosignal aus der Zirkulation elektrischer Impulse in den Geräten hervorgehen kann und keinen externen Input erfordert.³⁸

Repräsentation werde hier vielmehr durch Präsentation ersetzt, wie Spielmann unter Übernahme der Terminologie Edmond Couchots festhält.³⁹ Diese These wird für sie auch dadurch nicht entkräftet, dass Videobilder „durch das Aufzeichnen des Lichts [...] an eine Ähnlichkeitsbeziehung gebunden“ sind.⁴⁰ Denn für Video gelte, dass „die Möglichkeit, die Medienebene der Präsentation und die ikonische Spannung zu unterstreichen [...] nicht nur eine Frage des Gebrauchs darstellt, sondern im Gegenteil die Realitätsbedingung von Video selbst bezeichnet“.⁴¹ Daher werde durch Video Repräsentation in Frage gestellt:

Aufgrund der technischen Möglichkeit, aus Signalzuständen und Schaltungen audiovisuelle Anschauungsformen von Zeit, Raum und Bewegung hervorzubringen, lässt sich von einer mit Videotechnologie einsetzenden ‚Krise der Repräsentation‘ in technischer Hinsicht sprechen, die allen elektronischen Bildformen eigen ist.⁴²

Im Hinblick auf Todesbilder im Film ist der entscheidende Aspekt dieser Krise der Repräsentation, dass sich im Postkinematografischen der zeitliche Bezug des Bewegtbilds nicht einfach von einem Vergangenheitsbezug, in Form der vergegenwärtigten Vergangenheit, zu einem puren Gegenwartsbezug verschiebt. Vielmehr zeigt sich bereits in der frühen Videokunst, dass diese Verschiebung eine Vervielfachung der Zeitbezüge ins Unüberschaubare zur Folge haben kann. Die Elektronik transformiert das Bewegtbild nicht nur in ein Präsenzbild, sondern gelegentlich auch in ein Bild, das auf viele unterschiedliche Zeitebenen referiert. Der von Spielmann als Verschiebung von Repräsentation zu Präsentation beschriebene Prozess beinhaltet

37 Ebd.

38 Ebd., 56.

39 Vgl. Edmond Couchot, „La question du temps dans les techniques électroniques et numériques de l'image“, in: Lysianne Lécho Hirt (Hg.), *3e Semaine Internationale de Vidéo*, Genf: Saint-Gervais 1989, 19-21, 19.

40 Spielmann, *Video*, 73.

41 Ebd., 74.

42 Ebd., 50.

hinsichtlich der temporalen Dimension eine Multiplikation. Sie manifestiert sich in der Videokunst etwa in Gestalt zeitlicher Paradoxien, die über die im IV. Kapitel behandelten Doppelgänger-Szenarien weit hinausgehen. Denn in ihnen werden nicht einfach nur zwei, sondern weit mehr Zeitebenen in eine widersprüchliche Beziehung gesetzt. Wenn hingegen zum Beispiel der Student von Prag auf sein Double trifft, dann ist die durch das kinematografische Bild vergegenwärtigte Vergangenheit zwar in sich paradox, weil Balduin gleich zweimal im Bild ist, aber doch eben eindeutig als vergegenwärtigte Vergangenheit charakterisiert.

Selbstverständlich können auch die im Medium Video inszenierten Paradoxien in ähnlicher Weise auf zweiwertige Oppositionen beschränkt sein, wie in der bereits angesprochenen Videoinstallation *Present Continuous Past(s)* von Dan Graham aus dem Jahr 1974. Wenn dort den Betrachtern ihr eigenes „Spiegelbild“ mit einer mehrsekündigen Verzögerung präsentiert wird, geht es einfach nur darum, dass sich ein Bild, von dem man erwarten könnte, dass es sich um ein Echtzeit-, ein Präsenz-Bild handelt, als Vergegenwärtigung der (jüngsten) Vergangenheit erweist. Daran zeigt sich, dass auch elektronische, postkinematografische Bilder wie kinematografische als eine solche Vergegenwärtigung fungieren können – dass dabei jedoch das Intervall zwischen Aufzeichnung und Wiedergabe beliebig reduzierbar ist. Dass es in Grahams Installation darum geht, wie Wulf Herzogenrath erläutert, „gerade gelebte Vergangenheit als Gegenwart zu erleben“, ⁴³ wurde bereits im IV. Kapitel erwähnt. Interessant ist, dass dies hier mit einer ähnlichen Stoßrichtung erfolgt wie in PEEPING TOM – so zumindest in Herzogenraths Interpretation:

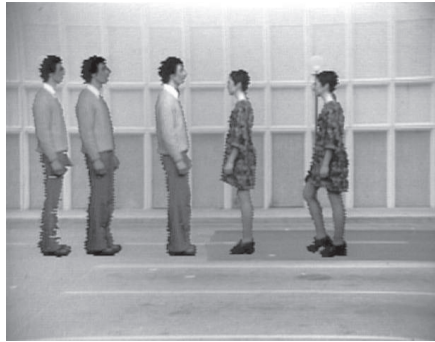
Die Closed-Circuit-Installation demonstriert hier die Vergänglichkeit der eigenen Handlung als einem nicht mehr zu revidierenden Faktor der Vergangenheit. Indem man sich der gegenwärtigen Handlung als solcher bewusst wird, ist sie schon Geschichte geworden, kann nicht geändert werden, ist schon aufgezeichnet, wenn auch noch nicht sichtbar.⁴⁴

Jedoch werden durch elektronische Bildtechnologie auch anders strukturierte zeitliche Paradoxien möglich, die weit komplexer sind. Das demonstriert beispielsweise Ed Emshwillers *CROSSINGS AND MEETINGS* (USA 1974). In einer Szene des auf Video produzierten Films trifft ein Mann, der von links ins Bild tritt, auf eine von rechts eintretende Frau. Die beiden gehen aufeinander zu, führen in der Bildmitte einen kurzen, aus Smalltalk-Fragmenten („hello“, „how are you“, „bye“) bestehenden Dialog und verlassen, rückwärts gehend, das Bild wieder an der Stelle, von der sie gekommen sind. Die Aktion findet mehrmals statt, und zwar so, dass ein Überlagerungseffekt eintritt. Immer wieder tauchen neue Frauen und Männer auf, die alle vollkommen identisch aussehen, treten andere wieder aus dem Bild, während sich gleichzeitig das *hello – how are you – bye* fortwährend mit je anderen Gesprächspartnern wiederholt (Abb. 63). Während „zunächst eine Synchronisa-

⁴³ Wulf Herzogenrath, „Die Closed-Circuit-Installationen oder: Die eigenen Erfahrungen mit dem Doppelgänger“, in: W.H./Edith Decker (Hg.), *Video-Skulptur retrospektiv und aktuell: 1963-1989*, Köln: DuMont 1989, 39-49, 46.

⁴⁴ Ebd.

Abb. 63: CROSSINGS AND MEETINGS



tion von Bewegung in Serie“ dargestellt wird, wie Spielmann kommentiert, wird „die Wiederholung des Gleichen auf der Stelle ohne zeitlich-räumlichen Fortgang“ schließlich „in zunehmend de-synchronisierte Bewegung aufgelöst“. ⁴⁵

Die beiden Darsteller werden in einer Weise vervielfacht, welche die Möglichkeiten der kinematografischen Doppel- oder Mehrfachbelichtung sprengen würde. Das hat zur Folge, dass hier nicht mehr von Original und Kopie gesprochen werden kann. Die Szene ist nicht so strukturiert, dass sie zunächst einmal den Mann und die Frau und den von den beiden gesprochenen Dialog als Primärpräsenz zeigt, die dann von technisch hergestellten Doubles wiederholt wird – so wie im *STUDENT VON PRAG* zunächst der echte Balduin zu sehen ist und erst dann sein Spiegelbild. Bei Emshwiller ist der Bildraum fast die ganze Szene hindurch mit je drei identischen Frauen und Männern bevölkert, und da schon zu Beginn mehrere davon gleichzeitig ins Bild treten, ist es ausgeschlossen, eine der Figuren als Original zu deklarieren, das (wie Balduin am Ende) auf seine Doppelgänger trifft. ⁴⁶

Die ins Unüberschaubare tendierende Multiplizierung der Figuren hat eine ebensolche Multiplizierung der durch sie adressierten Zeitebenen zur Folge. Auch das gehört zum Überlagerungseffekt der Szene: Während ein Mann auf eine Frau zutritt, spricht eine andere Frau bereits die Smalltalk-Floskeln des Dialogs, und währenddessen tritt ein weiterer Mann bereits wieder aus dem Bild heraus. Ebenso wenig wie von Originalen und Doubles lässt sich von einem gegenwärtigen Geschehen sprechen, dem analeptische und proleptische Bezüge auf Vergangenheit und Zukunft zur Seite gestellt werden. Vielmehr werden durch die Manipulatio-

⁴⁵ Spielmann, *Video*, 157.

⁴⁶ Auch ganz ohne Einsatz technischer Medien können derartige Multiplizierungen erzeugt werden, z. B. mithilfe von Spiegeln. Selbst in solchen Fällen wird die Ununterscheidbarkeit von Original und Double allerdings als Reflexion elektronischer Medienkultur lesbar – was deutlich macht, wie charakteristisch sie für diese ist. Vgl., für ein Beispiel aus der Installationskunst, Florian Leitner, „Autokinetische Reflexionen. Über Anish Kapoors *Cloud Gate*“, in: *Spiegel/Reflexion/Doppelung* (= *Kunsttexte* 1/2010, Sektion Gegenwart), <http://edoc.hu-berlin.de/kunsttexte/2010-2/leitner-florian-10/PDF/leitner.pdf> (Stand: 11.12.2015).

nen am Filmbild, die im Elektronischen möglich sind, alle drei Zeitebenen simultan präsentiert, ohne dass eine als Gegenwart definiert werden könnte.

Daraus ergibt sich in letzter Konsequenz, dass mit der Unterscheidung zwischen Original und Kopie auch die Kategorie der Präsenz prekär wird. Genau darauf zielen einige Videoarbeiten von Lynda Benglis ab. In *DOCUMENT* (USA 1972) steht Benglis vor einem Foto ihrer selbst, das dann an einem Monitor befestigt wird, der ebenfalls ihr Abbild zeigt. Die Opposition Original/Double besteht hier zwar noch, wird aber bereits in Richtung einer Dekonstruktion aufgefächert. In der Arbeit *NOW* (USA 1973) wird sie schließlich endgültig zu Fall gebracht, indem bewegte, asynchrone Großaufnahmen von Benglis' Gesicht als verschiedene Bildebenen übereinandergelagert werden.

In *NOW* rufen die Imagos von Benglis durch das ganze zwölfminütige Video hindurch immer wieder „start recording“ und „now“ – mal als Frage (*now?*) mal als Befehl (*now!*). Sie demonstrieren auf diese Weise, dass dort, wo nur noch Doubles aufeinandertreffen und kein Original in Sicht ist, auch der Begriff des Jetzt bedeutungslos geworden ist beziehungsweise nur noch Paradoxien erzeugt. Video wird hier nicht als Medium der Präsenz gefeiert. Stattdessen wird die Möglichkeit eines eindeutigen Präsenzbegriffs in diesem Medium in Frage gestellt. Selbst wenn man eines der Gesichter wegen natürlicherer Farbigkeit und geringerem Flimmern als „konkretere Realitätsform“⁴⁷ einstuft, kommt man zu dem Schluss Sigrid Adorfs:

Die Ebenen sind gleich-zeitig und sind es nicht. Das Gesicht, welches gegenwärtig erscheint, wird dadurch, dass es ein anderes, ihm vorausgehendes nachahmt, zu einer bloßen Reaktion auf etwas, das, wenngleich es vergangen sein muss, zugleich zur Zukunft der Handlung wird.⁴⁸

Oder: „all layers of the ‚now‘ are equally present“, wie es Rosalind Krauss in ihrem epochemachenden Aufsatz *Video: The Aesthetics of Narcissism* beschreibt.⁴⁹ *NOW* ist eines der Werke, an denen sie ihre These von der narzisstischen Tendenz der Videokunst und der elektronischen Bilder im Allgemeinen ausführt. Sie sieht diese Tendenz als durchaus problematisch und wirft gerade auch Benglis diesbezüglich Kritiklosigkeit vor. Unabhängig davon, ob man dieser Bewertung zustimmt, trifft es sicher zu, dass es gerade bei den Arbeiten aus der frühen Videokunst meist nicht darum geht, potenzielle Unheimlichkeitsmomente und Bedrohungen durch die elektronische Technologie auszuloten, sondern darum, neue und positiv bewertete bildtechnische Verfahren auszuprobieren. Trotzdem lässt sich zeigen, dass diese Verfahren eine negative Kehrseite haben und dass dem, was etwa Benglis und Emshwiller als neue Ausdrucksmöglichkeiten feiern, auch neue Formen medialer Angst inhärent sind. Diese werden in Horrorfilmen zu medialer Furcht verarbeitet,

47 Sigrid Adorf, „Now (Lynda Benglis: 1973)“, in: dies., *Operation Video. Eine Technik des Nahsehens und ihr spezifisches Subjekt: die Videokünstlerin der 1970er Jahre*, Bielefeld: Transcript 2008, 184-189, 184.

48 Ebd., 185.

49 Rosalind Krauss, „Video: The Aesthetics of Narcissism“, in: *October* 1 (Spring 1976), 50-64, 55.

etwa wenn in PEEPING TOM und STRANGE DAYS die Feedback-Schleife das durch Elektronik möglich werdende präsentische Bewegtbild realisiert und dabei mediale Angst totalisiert, maximiert und den Tod zu bringen scheint – im einen Fall noch bevor Video als Medium überhaupt geboren ist, im anderen Fall im Hinblick auf eine futuristisch erweiterte Filmtechnologie.

Im folgenden Beispiel hingegen ist es nicht einfach nur die Verschiebung von der vergegenwärtigten Vergangenheit zur reinen Präsenz, durch die das Bild- zum Horrormedium wird, sondern die – zunächst in der Videokunst zu beobachtende – vielfache Multiplizierung der Zeitebenen, die durch das Bewegtbild adressiert werden. Dabei zeigt sich auch, dass eine andere Bildkörpermetapher notwendig wird. Die Medialität der elektronischen Bilder wird durch die Mumie, die für die Vergegenwärtigung des Vergangenen steht, nicht angemessen beschrieben.

5 Das postkinematografische Todesbild: VACANCY

Ewiges Leben als Techno-Phantasie

VACANCY arbeitet mit einem klassischen Horrorplot: Ein Ehepaar, David (Luke Wilson) und Amy (Kate Beckinsale), hat eine nächtliche Autopanne. Die beiden befinden sich *in the middle of nowhere*, kein Handy funktioniert und ein Mechaniker ist nicht aufzutreiben. Notgedrungen checken sie in ein einsam gelegenes Hotel ein. Das Bates Motel lässt grüßen – wie sich bald herausstellt, wird die Absteige von einem Psychopathen betrieben, der seine Gäste bestialisch zu ermorden pflegt und das Ganze auf Video festhält.

Das Etablissement, in dem David und Amy gelandet sind, ist nicht nur ein Folter-, sondern auch ein Bildapparat. Seine Funktion besteht nicht zuletzt darin, Bilder zirkulieren zu lassen. In dem Zimmer, in dem die Opfer ihres Schicksals harren und aus dem es kein Entkommen zu geben scheint, ist eine Kamera installiert, die ihre Agonie filmt. Die auf diese Weise gewonnenen Bilder werden in einen Kontrollraum übertragen, in dem der Hotelmanager (Frank Whaley) das Geschehen über mehrere Monitore beobachtet und auf Videokassetten aufzeichnet. Die Kassetten landen schließlich wieder in dem Zimmer, so dass die nächsten Opfer die Qualen ihrer Vorgänger auf dem Fernseher verfolgen können. Der Sinn dieses Kreislaufs besteht offenbar darin, die Todesfurcht der Gefangenen zu maximieren – eine Feedback-Schleife wie in PEEPING TOM und STRANGE DAYS. Auch wenn sie in diesem Fall nicht in Echtzeit abläuft, vermittelt sich der Eindruck, die beiden Hauptfiguren seien in einer riesigen Closed-Circuit-Installation gefangen.

Wie in PEEPING TOM geht es auch hier um das zeitliche Referenzsystem der Filme im Film. Die Videos in VACANCY erweisen sich in dieser Hinsicht allerdings als wesentlich komplexer als die Filme von Mark Lewis. Sie sind zwar ebenfalls Aufzeichnungen zurückliegender Morde und vergegenwärtigen damit die Vergangenheit, verweisen aber gleichzeitig auf die Gegenwart und die Zukunft. Das de-

monstriert die Szene, in der die Hauptfiguren die Bänder von den früheren Morden entdecken und auf dem Fernseher ihres Hotelzimmers abspielen. Die Filme im Film dokumentieren zunächst einmal Vergangenes. Sie zeigen die Torturen, welche die Opfer über sich ergehen lassen mussten, die vor Amy und David hier landeten. Außerdem repräsentieren sie die Gegenwart. Denn, wie die Protagonisten nach und nach mit Schrecken feststellen: das Hotelzimmer auf dem Fernsehschirm ist absolut identisch mit dem Raum, in dem sie sich gerade befinden. Und da schnell klar wird, dass sie dasselbe Schicksal erwartet wie die früheren Gäste, präsentieren die Bänder auch die Zukunft. Durch ihre Analyse kann David in einer späteren Szene vorhersehen, welche Aktionen von den Peinigern im weiteren Verlauf der Nacht noch zu erwarten sind.

Im Gegensatz zu PEEPING TOM und STRANGE DAYS sind die Filme im Film hier nicht nur vergegenwärtigte Vergangenheit, sondern gleichzeitig auch gespiegelte Gegenwart und vorweggenommene Zukunft. Die Vervielfachung der zeitlichen Referenzen hängt nicht zuletzt mit der medialen Materialität der Todesbilder zusammen, von denen VACANCY erzählt – damit, dass sie elektronisch aufgezeichnet werden. Natürlich könnte man sich ein ähnliches Szenario mit Filmrollen statt mit Videokassetten vorstellen. Dabei würde die Multiplizierung der zeitlichen Bezüge aber als ein Sonderfall erscheinen, eine Ausnahme vom internen Bezug zur Vergangenheit, der kinematografische Bilder auszeichnet. Es würde eine Grenzüberschreitung innerhalb der kinematografischen Medialität inszeniert, die jener Grenzüberschreitung ähnelt, welche Mark Lewis' Kamera-Spiegel-Anordnung realisiert. Den Videobildern hingegen ist die Vervielfachung der adressierten Zeitebenen immer schon als Möglichkeit eingeschrieben, wie die Beispiele aus der Videokunst gezeigt haben.

Dass deswegen die Mumienmetapher nicht mehr greift, wenn es darum geht, die Medialität der elektronischen Bilder zu illustrieren, lässt VACANCY insbesondere insofern erahnen, als der Film auf einer Todeskonzeption beruht, die dieser Metapher widerspricht: Im Gegensatz zu PEEPING TOM lässt er das Sterben keineswegs als unumkehrbar erscheinen. Dies wird gegen Ende deutlich, als David vom Hotelmanager erstochen wird. Amy kann entkommen und sich bis zum Morgengrauen verstecken. Als sie David mehrere Stunden später reglos auffindet, erwacht er plötzlich wieder zum Leben. Wie ist das möglich? Die einzige – wenn auch vollkommen irrationale – Erklärung, die der Film anbietet, ist folgende: Davids Sterben wurde von einer Videokamera aufgezeichnet. Doch was hat das mit seiner Wiederauferstehung zu tun? Die Antwort hängt wiederum mit dem Unterschied zwischen kinematografischen und elektronischen Bildern zusammen.

Zwar können Kinematografien wie Fotografien retuschiert und nachbearbeitet werden, doch da derartige Eingriffe aufwändig sind und an technische Grenzen stoßen, besitzen sie für die meisten Betrachter den Nimbus verlässlicher Zeitzeugen. Sie scheinen einen bestimmten Augenblick beziehungsweise eine Dauer aufzubewahren und später authentisch zu vergegenwärtigen. Roland Barthes hat in *La chambre claire* (*Die helle Kammer*) unter anderem aufgezeigt, wie sie aus diesem Grund die Unverfügbarkeit der Vergangenheit und die Irreversibilität des Todes

bezeugen.⁵⁰ Zwar tun dies auch elektronische Bewegtbilder, allerdings ist man weniger geneigt, sich auf ihre Authentizität zu verlassen. Denn vor allem wenn sie digital codiert werden, sind sie beinahe beliebig manipulierbar. Damit bieten sie die Möglichkeit, sich in der Illusion zu verlieren, die in ihnen gespeicherte Vergangenheit ließe sich ebenso verändern wie die Bilder selbst und die gefilmten Tode ließen sich rückgängig machen.

Aber steht nicht gerade die Mumie für die Überwindung des Todes – zumindest dann, wenn sie wie in *THE MUMMY* wieder zum Leben erwacht? Wird sie nicht eben deswegen von Bazin herangezogen, um die Medialität der Kinematografie zu illustrieren? Und bietet sie sich nicht genau deshalb auch an, um das an die Videotechnologie gekoppelte Auferstehungsphantasma in *VACANCY* zu umschreiben?

Es ist in diesem Zusammenhang entscheidend, dass es sich bei der Mumie nicht um einen natürlichen Körper handelt, sondern um einen Bildkörper, zu welchem der menschliche Leib im Zuge des Einbalsamierens verarbeitet wird. Und auch als Kinematografie-Metapher steht sie für einen Bildkörper, in den der menschliche transformiert wird, in diesem Fall durch die Filmtechnik – auf deren handwerkliche Verwandtschaft mit der Technik des Einbalsamierens bereits mit Rickels hingewiesen wurde. Und sowohl bei der Kinoprojektion als auch bei der Wiedererweckung von Karloffs Imhotep ersteht der menschliche Körper nicht als biologischer, sondern als Bildkörper wieder auf. David hingegen erwacht am Ende von *VACANCY* in seiner natürlichen Gestalt wieder zum Leben. Anders als bei den ägyptischen oder den kinematografischen Mumien wirkt die Reanimation des Bildkörpers in diesem Fall zurück auf den natürlichen Körper, der in der Folge ebenfalls wieder lebendig wird.

So zumindest lautet die Phantasie, die in *VACANCY* ausagiert wird. Nur vor ihrem Hintergrund kann man dem Schluss des Films einen Sinn geben. Denn vielleicht ist das Happy End als Aufforderung an die Zuschauer zu lesen, sich genau dieser Illusion hinzugeben. Es scheint zu sagen: Zum Glück wurde Davids Sterben nicht kinematografisch, sondern elektronisch aufgezeichnet. Denn die Kinematografie verwandelt die Toten in Mumien, die zwar durch die Projektion vergegenwärtigt, aber nicht wieder lebendig gemacht werden können. Aus dem elektronischen Bild heraus jedoch kann David wieder auferstehen – und zwar im Diesseits und nicht wie die Mumie im Jenseits. Ein alter Menschheits Traum findet hier in einer modernen Technologie neuen Nährboden. Er wird zu einer Techno-Phantasie, die davon handelt, wie das elektronische Bild die Singularität des Todes aufhebt.

Zu guter Letzt legt *VACANCY* nahe, dass diese Phantasie nicht unbedingt eine positive sein muss. Der Abspann weist große Ähnlichkeit mit dem Vorspann auf, sowohl in seiner grafischen Gestaltung als auch hinsichtlich der Musik, die ihn begleitet. Es handelt sich um eine spannungsgeladene Melodie (Musik: Paul Haslinger), die getrieben wirkt und keineswegs so versöhnlich, wie es das Happy End

⁵⁰ Roland Barthes, *Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie*, Übers. Dietrich Laube, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1989.

eigentlich erwarten ließe. Überdies erscheint zwischen letzter Einstellung und Abspann nicht das übliche, wenn auch aus der Mode gekommene, „The End“, sondern der Titel des Films: „Vacancy“. Damit wird suggeriert, dass es in Wahrheit eben noch nicht zu Ende ist, dass hier die Logik des Horror-Genres greift, wonach stets damit zu rechnen ist, dass das Böse wiederkehrt. Die Zuschauer werden mit der Ahnung zurückgelassen, dass David dem singulären Tod nur entkommen ist, um ihn immer wieder von Neuem zu durchleiden. Die Techno-Phantasie wird hierdurch bestätigt: Wo elektronische Bilder im Spiel sind, ist nichts endgültig, die Vergangenheit bleibt verfügbar und kann rückgängig gemacht werden.

Allgemeiner gesprochen verbirgt sich dahinter die Vorstellung, menschliche Körper und Bildkörper würden durch elektronische Technologie noch enger aneinander gekoppelt als durch die Kinematografie und diese Kopplung sei reziprok. Michael Hanekes *FUNNY GAMES* (Österreich 1997) illustriert diese Idee voller Sarkasmus in jener Szene, in der es den Protagonisten gelingt, einen ihrer beiden Folterer zu erschießen. Der andere greift daraufhin zur Fernbedienung des Videorekorders, spult den Film, von dem er selbst ein Teil ist, zurück und erweckt auf diese Weise seinen Komplizen wieder zum Leben.⁵¹

Im Umkehrschluss folgt aus der so behaupteten medientechnischen Kopplung von menschlichem Körper und Bildkörper, dass ersterer nur sterben kann, wenn letzterer auch tatsächlich tot ist. Als in John Simpsons Paranoia-Thriller *FREEZE FRAME* (Großbritannien/Irland 2004) am Ende der Polizeipsychologe Saul Seger (Ian McNeice) erschossen wird, überprüft die Hauptfigur Sean (Lee Evans) deshalb nicht am Leichnam, ob er wirklich tot ist, sondern indem sie sich die Videoaufzeichnung der Tat ansieht. Obwohl der reglose Leib des Opfers neben ihm liegt, glaubt Sean erst dann, dass der Kopfschuss letal war, als er das Video mehrmals zurückgespult und wieder abgespielt hat. Bei kinematografischen Todesbildern ist die medientechnische Prozedur des Vor- und Zurückspulens nicht nur wesentlich umständlicher zu realisieren (und für den Endnutzer überhaupt nicht vorgesehen), sondern auch weniger eng mit der Hoffnung verknüpft, sie könne das aufgezeichnete Sterben rückgängig machen – eine Hoffnung, der sich Sean hier hinzugeben scheint, da er weiß, dass man ihm den Mord in die Schuhe schieben wird. Sie speist sich auch aus der elektronischen Materialität postkinematografischer Bilder und den Wirkungen, die ihr phantasmatisch zugeschrieben werden können. Dies lässt sich am Beispiel von *VACANCY* zeigen, in dem die Torturen der Protagonisten so eng mit der Vorstellung eines elektronischen submedialen Raums verbunden sind, dass Davids Auferstehung im Wesentlichen als elektronischer Effekt erscheint – genauer gesagt: als Effekt des Ergriffen-Werdens durch einen elektronischen Bildkörper. Dieser steht somit als Metapher, in Abgrenzung von Bazins Mumie, für die elektronische Materialität postkinematografischer Medien, für deren vermeintliche

51 Eine komödiantische Version dieser Phantasie liefert *CLICK* (Frank Coraci, USA 2006). Hier steht ebenfalls eine Fernbedienung im Zentrum, mit deren Hilfe Adam Sandler in langweiligen Momenten seines Lebens einfach vorspulen kann.

reziproke Macht über den menschlichen Körper und für den Verdacht, beides stünde miteinander in Zusammenhang.

Der elektronische Bildkörper

Wenn ihr Sterben rückgängig gemacht wird, dann erweckt das den Eindruck, als befänden sich die Figuren aus *FUNNY GAMES* und *VACANCY* in einem „neutralen Medium, in dem unzählige Paralleluniversen nebeneinander existieren können“. Mit diesen Worten umschreibt Slavoj Žižek „jenen primordialen, vorsymbolischen, unausgereiften ‚Stoff‘“, den Schelling als den unergründlichen Grund Gottes bezeichnet.⁵² Und er hält fest, dass die künstlichen Welten, die von den elektronischen Medien geschaffen werden, die Erfahrung eines solchen Stoffs ermöglichen. Denn für sie gilt:

Im Gegensatz zu dem geläufigen Begriff einer vollständig determinierten und konstituierten Realität – alle anderen Realitäten sind in bezug auf sie ihre sekundären Schatten, Kopien, Spiegelungen – vervielfacht sich die ‚Wirklichkeit‘ [...] in die gespenstische Fülle virtueller Realitäten, unter denen die präontologische Protorealität schlummert.⁵³

Eine nicht vollständig determinierte Protorealität ist auch Gegenstand der modernen Physik.⁵⁴ In der Quantenmechanik taucht sie in Gestalt subatomarer Teilchen auf, zu denen etwa die Elektronen gehören. Sie lassen sich nur noch als Wellenfunktionen beschreiben, weshalb ihr Ort und Impuls nicht eindeutig festgelegt sind. Es ist insofern eine folgerichtige Assoziation, wenn die Medien, deren materielle Basis solche Teilchen sind, mit Phantasien verknüpft werden, in denen es keinen festgelegten Handlungsverlauf gibt, in denen Sterben umkehrbar ist. So wird die elektrische Energie, die das Medium antreibt, zur reanimierenden Lebensenergie – ein Motiv, das bereits in den Szenarien über lebendige Bilder aufgetaucht ist. Im Vergleich zu diesen geht *VACANCY* allerdings weiter, insofern der Film den Eindruck erweckt, als würden seine Hauptfiguren selbst zu Elektronen.

Als David und Amy unter dem Bad ihres Hotelzimmers den Eingang zu einem Tunnel entdecken, schöpfen sie Hoffnung, fliehen zu können. Sie kriechen den engen Schacht entlang, doch er führt nicht in die Freiheit, sondern in den Kontrollraum des Managers. Er verläuft somit parallel zu den Leitungen, welche die auf die Protagonisten gerichteten Kameras mit den Monitoren und Videorekordern ihres Peinigers verbinden. Wie der Tunnel sind auch diese Leitungen nicht zu sehen, sondern im Untergrund verborgen. Wenn David und Amy sich in den Schacht zwingen, treten sie denselben Weg an wie die elektronischen Bildsignale, die vom Hotelzimmer zum Kontrollraum fließen, um dort aufgezeichnet zu wer-

52 Slavoj Žižek, *Die Furcht vor echten Tränen. Krzysztof Kieslowski und die „Nahtstelle“*, Berlin: Volk & Welt 2001, 106.

53 Ebd., 107.

54 Vgl. etwa Slavoj Žižek, *Parallaxe*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2006, 147f.

den. Als die beiden durch den unterirdischen, finsternen Gang robben, wirkt das, als hätten sie sich im Unsichtbaren der medialen Latenz verloren, als seien sie selbst zu Signalen geworden. Und sie können den durch den Closed Circuit vorgegebenen Parcours ebenso wenig verlassen wie die Elektronen. Denn im Kontrollraum werden Amy und David entdeckt, und ihnen bleibt nichts anderes übrig, als zurück in den Tunnel zu kriechen. Sie machen sich auf den Rückweg – entlang der Feedback-Schleife – und landen am Ende wieder in ihrem Zimmer, womit sie quasi den elektrischen Kreislauf schließen.

Die Protagonisten sind in dieser Sequenz nicht einfach nur Gefangene des Hotels. Vielmehr ist es, als würden sie durch den Bildapparat gezwungen, seine Materialität zu imitieren, sich in Elektronen zu verwandeln. Auf diese Weise werden sie förmlich inkorporiert. Hier wird nicht die Vorstellung einer Mumie evoziert, welche die Toten vergegenwärtigt, sondern die eines elektronischen Bildkörpers, der sich die Lebenden einverleibt und die Verstorbenen reanimiert. Auch das ist eine Metapher, welche die Funktionsweise von Bildern und ihrer Techniken erklärt. Allerdings geschieht das in diesem Fall nicht durch einen Vergleich mit dem einbalsamierten Leib, sondern mit den elektrischen Strömen im menschlichen Organismus – mit dem Nervensystem und dem Gehirn.

Auf dieser Ebene ist *VACANCY* ein Film, der von Menschen erzählt, die vom Medialen beziehungsweise vom Bildkörper ergriffen werden. Dasselbe lässt sich über manche Medienhorror-Filme aus der kinematografischen Ära sagen, etwa über *DER STUDENT VON PRAG*. Bei *VACANCY* geht das Ergriffen-Werden aber weiter – weil es von einem postkinematografischen Bildkörper ausgeht, der als Closed Circuit funktioniert und wie ein autonomes Nervensystem agiert, der den menschlichen Körper seinen Bedingungen unterwirft und ihn sich einverleibt, ja sogar über sein Sterben verfügt. Das kommt einer Ausweitung der Zone des „Nahkampfs zwischen den Lebewesen und den Dispositiven“⁵⁵ gleich, von der Giorgio Agamben spricht, und sie erscheint hier als ein Effekt elektronischer Dispositive. In der Perspektive des Furcht-Szenarios von *VACANCY* erfüllen elektronische Bildmedien somit ihre Subjektivierungsfunktion, indem sie menschliche Lebewesen mit ihrer Materialität ergreifen.

Auch in den Szenarien über virale Visualität, auf die im nächsten Kapitel eingegangen wird, geht es um das Ergriffen-Werden durch elektronische Bildkörper. Sie erzählen daher ebenfalls im Register des Phantastischen von veränderten Formen der Subjektivierung, die durch postkinematografische Dispositive hervorgebracht werden. Es stellt sich die Frage nach der Gestalt der medialen Angst, die diesen Formen zugrunde liegt und die in dem postkinematografischen Todesbilder-Szenario von *VACANCY* als Furcht verarbeitet wird – als Furcht vor Bildapparaten, die sich menschliche Körper einverleiben. Wenn diese Furcht in Zusammenhang mit elektronischen Dispositiven steht, inwieweit lassen sich dann Rückschlüsse auf die psychische Disposition des Subjekts ziehen, die mit diesen verschränkt ist, und auf die ihr zugrunde liegende Ausprägung medialer Angst?

⁵⁵ Giorgio Agamben, *Was ist ein Dispositiv?*, Zürich/Berlin: Diaphanes 2008, 27.

6 Vom subjektlosen Blick zur Bildpräsenz

Diegetische Instrumente extradiegetischen Begehrens

Entscheidend für die Frage nach der medialen Angst, die in *VACANCY* adressiert wird, ist die spezifische Art und Weise, in der sie in dem Film gebannt wird. Den Ausgangspunkt hierfür bildet der Zusammenhang zwischen Figurenblick und Begehren. Wie bereits erwähnt manifestiert sich in den Blicken der Mörder in *PEEPING TOM* und *STRANGE DAYS* ein männlich markiertes Begehren. Dieses erscheint auch dann als sexuell konnotiert, wenn man berücksichtigt, dass die Killer in erster Linie nicht auf die Körper ihrer Opfer aus sind, sondern auf die Bilder davon. Denn es geht auch in dieser Perspektive um ein Begehren, das nach sexuell vergegenständlichten Frauen, meist Prostituierten, verlangt und sich in Vergewaltigungsakten Bahn bricht. In *VACANCY* fällt die Genderdimension zwar zunächst einmal weg, da Mann und Frau nun gleichermaßen Opfer sind. Allerdings sind auf den Videos der früheren Folterorgien, die David und Amy in ihrem Hotelzimmer vorfinden, vorwiegend Frauen zu sehen – lediglich mit Nachthemden bekleidet, die ihnen dann auch noch vom Leib gerissen werden.

In allen drei Furcht-Szenarien wird somit ein Begehren behandelt, bei dem kein Zweifel besteht, worauf es sich richtet. Man kann das als Verfahren begreifen, das dazu beiträgt, das mediale Angst-Szenario zu überschreiben. Dieses stellt sich dann ein, wenn der subjektlose *gaze*, der im Sinne Jacques Lacans in jedem Bildmedium spürbar wird, den Betrachtern als Manifestation eines Begehrens begegnet, von dem nicht klar ist, was es begehrt. Bei *PEEPING TOM* und *STRANGE DAYS* ist die so erreichte Überlagerung eindeutig: Das subjektlose Begehren des *gaze* bleibt im Hintergrund, das an die Figurensubjekte gebundene Begehren, für das der aggressive männliche Blick steht, tritt in den Vordergrund. In *VACANCY* jedoch scheint auch jenes Begehren, welches das Foltern und Morden antreibt, subjektlos zu sein. Es scheint das Begehren des Bildapparats selbst zu sein, der gigantischen Closed-Circuit-Installation, in der David und Amy gefangen sind, während sich der Hotelmanager bemerkenswert träge verhält. Als es in Gestalt der ausführenden Killer auftritt, die dem Manager assistieren, bleibt es gesichtslos: Sie tragen allesamt Masken, die sie zu Wiedergängern von Michael Myers aus John Carpenters *HALLOWEEN* (USA 1978) werden lassen, bei dem es sich wiederum weniger um ein veritables Subjekt handelt als vielmehr um die Manifestation stumpfer, depersonalisierter Mordlust.

Gerade im Vergleich zu *PEEPING TOM* fällt auf, dass in *VACANCY* nie erwähnt wird, was die Killer zu ihrem Treiben motiviert. Während bei Powell die Ursachen für Marks Perversion mit tiefenpsychologischer Ausführlichkeit dargelegt werden, fehlt hier jegliche Erklärung. Genau das trägt einen entscheidenden Teil zur verstörenden Wirkung des Films bei. Er ähnelt hierin dem bereits erwähnten *FUNNY GAMES* oder auch Bryan Bertinos *THE STRANGERS* (USA 2008). Auch in diesen Beispielen wird von Menschen erzählt, die zufällig ausgewählte Opfer foltern und töten, ohne dass ein Grund dafür erkennbar wäre. Und auch hier werden die Scher-

gen desubjektiviert – bei Bertino ebenfalls durch Masken, bei Haneke durch uniformartige Kostüme. Es handelt sich bei ihnen weniger um filmische Charaktere als um dramaturgische Funktionsträger. Wenn sie offenbar aus purem Selbstzweck morden, ohne dass sie dafür einen Anlass hätten oder eine weiterführende Absicht verfolgen würden, ist ihr Verhalten nur im Rekurs auf die extradiegetische Ebene zu erklären: Sie begehen bestialische Verbrechen, weil die Filmzuschauer das sehen wollen.⁵⁶

Für die Maskenmänner in *VACANCY* gilt das Gleiche. Obwohl in einer Szene angedeutet wird, dass sie die Videos der von ihnen verantworteten Torturen verkaufen und somit auch aus ökonomischem Kalkül handeln, wird hier in erster Linie im Auftrag des extradiegetischen Publikums gequält. Wie die Killer aus *FUNNY GAMES* und *THE STRANGERS* fungieren sie nicht als voll ausgebaute Figuren, sondern als Instrumente des Begehrens der Zuschauer danach, die Figuren leiden zu sehen – des Verlangens nach Bildern, die spektakuläre Sex- und Gewaltszenen zeigen und patriarchalisch strukturiert sind.⁵⁷ Sie agieren die Aktivität aus, die dem passiven Begehren des Publikums innewohnt, sorgen dafür, dass das passiert, was dieses sehen will. Sie sind die Vertreter der Zuschauer in der Welt des Films. Insofern passt ihre Kostümierung in *VACANCY* perfekt: Wie die Filmzuschauer benötigen sie für ihre Tätigkeit zwar einen Körper, aber kein Gesicht.

Auf diese Weise scheint auch in *VACANCY* die problematische Seite des Publikumsbegehrens auf. Allerdings wird das den Zuschauern weniger explizit unter die Nase gerieben als etwa in *PEEPING TOM*, wenn dort bereits in der Eröffnungssequenz der Mörder die Position des Kinopublikums einnimmt. Powells Film zielt auf Identifikation mit dem Verbrecher, nicht zuletzt da die Erzählperspektive fast durchgehend an Mark Lewis gebunden ist. *VACANCY* hingegen nimmt die Perspektive von David und Amy ein und ist vor allem darauf aus, Empathie mit den beiden herzustellen. Trotzdem sind die Folterer den Zuschauern in gewisser Weise näher als die Hauptfiguren, insofern sie Instrumente des Begehrens der Zuschauer sind. Dieses wird, durch die depersonalisierte Darstellung der Maskenmänner, im Film zu einem quasi subjektlosen Begehren. Mit dessen Hilfe kann *VACANCY* das medi-

56 Im Fall von *FUNNY GAMES* liegt der Bezug zur extradiegetischen Ebene besonders deutlich auf der Hand. Denn der Film lässt sich – aufgrund seiner drastischen Wirkung und im Sinne der Absichten seines Regisseurs – „als ein sozialpsychologisches Filmexperiment bewerten, in welchem der Zuschauer Teil der Versuchsanordnung wird“. (Stefan Hölten, *Schnittstellen. Serienmord im Film*, Marburg: Schüren 2010, 320.)

57 Die genderpolitische Dimension des sexistischen Begehrens der Zuschauer kommt auch darin zum Tragen, dass seine Realisierung in der filmischen Welt der Bestrafung des Begehrens der (weiblichen) Figuren gleichkommt. Wenn sich Mark Lewis' Opfer im Moment des Todes als verzerrte Fratzen im Spiegel sehen, dann wird dadurch – wie Williams in „When the Woman Looks“ analysiert – offengelegt, wie der konventionelle Horrorfilm die Frau in die Rolle des Abnormen drängt, indem er weibliches sexuelles Begehren als monströs zeichnet und damit dessen brutale Bestrafung rechtfertigt. In *VACANCY* können die Torturen als Ahndung des zaghaften Begehrens der Figuren gelesen werden, ihre gescheiterte Beziehung wiederaufleben zu lassen. Zumindes David äußert durch einen vorsichtigen Annäherungsversuch auf dem Motelbett eine dahingehende Absicht. Das verstorbene Kind der beiden fungiert dabei als Objekt a, das als unwiederbringlich Verlorenes das Begehren befeuert.

ale Angst-Szenario überschreiben, das heißt: das Begehrens-Szenario, dem das Betrachten von Bewegungsbildern immer potenziell gleichkommt, gegen das stets drohende Umkippen in ein Angst-Szenario absichern. Anders als in *STRANGE DAYS* und *PEEPING TOM* wird hierzu das subjektlose Begehren im *gaze* nicht subjektiviert, sondern ausgeklammert beziehungsweise überlagert durch ein anderes subjektloses Begehren innerhalb der filmischen Welt – ein Begehren, das dem der Zuschauer äquivalent und diesen somit vertraut ist. Es ist nicht unheimlich oder angsteinflößend wie das Begehren des Anderen, zumal sich die Filmbilder ihm so bereitwillig unterwerfen.

Die mediale Erweiterung der Paranoia

Durch die spezifische Weise, in der *VACANCY* das Angst-Szenario überschreibt, hebt sich der Film von jener Medienhorror-Strategie ab, die wir in den Beispielen des zweiten Teils beobachtet haben: Mediale Angst wird hier nicht dadurch in Furcht überführt, dass der im Bild spürbar werdende subjekt- und ortlose Blick verortet oder subjektiviert wird. Zwar sind die Kameraobjektive, die David hinter den Lüftungsschlitzen im Hotelzimmer entdeckt, theoretisch als Verortungen eines *gaze* lesbar. Allerdings geht das Bedrohungsgefühl, das hier für Figuren wie Zuschauer evoziert wird, keineswegs von ihnen aus. Vielmehr wird es zunächst einmal mit der akustischen Ebene in Verbindung gebracht: Kurz nachdem Amy und David in ihrem Hotelzimmer angekommen sind, klingelt das Telefon, doch niemand ist dran, und es klopft an der Tür, doch keiner steht davor. Schließlich wird im benachbarten Raum aggressiv gegen die Zwischenwand gehämmert. Die beiden sind mittlerweile nachhaltig beunruhigt, und als David sich beim Manager beschwert, versichert dieser, das Nachbarzimmer sei nicht belegt. Die Protagonisten hören etwas, von dem sie sich bedroht fühlen und von dem andere behaupten, es sei nicht da – der Prototyp einer paranoiden Episode, die sich typischerweise im Bereich der akustischen Wahrnehmungen abspielt (bei denen es sich freilich hier gerade nicht um Wahnvorstellungen handelt). Dann jedoch verschiebt sie sich ins Visuelle: Um sich von der unheimlichen Atmosphäre in der heruntergekommenen Absteige abzulenken, legt David eines der herumliegenden Videobänder ein. Als klar wird, dass die darauf zu sehenden Folterszenen just in dem Zimmer gedreht worden sind, in dem sich das Paar gerade befindet, werden die Videobilder zum Zeichen der Bedrohung. Sie bekommen für David und Amy dieselbe Funktion wie die Stimme für den Paranoiker: Sie belegen, dass jemand hinter ihnen her ist.

Der Verdacht bestätigt sich spätestens dann, als die beiden die in dem Hotelzimmer versteckten Kameras entdecken. Bemerkenswerterweise werden aber auch im Anschluss daran die Videos als Ausgangspunkt der Bedrohung gezeigt und gerade nicht die Aufnahmegeräte: David und Amy starren weiter auf den Fernseher, weichen schließlich panisch vor diesem zurück. Sie fürchten sich vor allem vor den Bildern, weniger vor der Überwachungsmaschine. Der den Bildern innewohnende ortlose Blick wird von diesen abgelöst und durch den Blick der Apparatur verkör-

pert. Doch statt den verkörperten *gaze* als konkrete Bedrohung zu inszenieren und so die von ihm ausgehende Angst in Furcht zu transformieren, inszeniert VACANCY die Bilder als Furchtobjekt. Heißt das, dass die Ablösung des *gaze* vom Bild nicht gelingt? Streng genommen kann sie gar nicht gelingen, da der *gaze* für das Bild konstitutiv ist. Nur in der ästhetischen Fiktion kann sie phantasmatisch vollzogen werden und von der Unhintergebarkeit des *gaze* ablenken. In einem phantasmatischen Sinn können daher die Videos in VACANCY tatsächlich als Bilder betrachtet werden, deren subjektloser Blick externalisiert wurde, als Bilder ohne inhärenten *gaze*, das heißt – um den zweiten in diesem Zusammenhang zentralen Begriff zu nennen – ohne Flecken (*taches*). Nimmt man das Lacansche Postulat ernst, kann es solche Bilder eigentlich gar nicht geben. Doch die Tatsache, dass sie hier so in Szene gesetzt werden, lässt Rückschlüsse auf die Struktur des Angst-Szenarios zu, das zugrunde liegt. Es handelt sich um eines, das sich durch die Subjektivierung oder Verortung des subjekt- und ortlosen Blicks nicht bannen lässt. Offenbar muss der Film deswegen auf die eben umrissene Strategie ausweichen, ein Begehren zu inszenieren, das subjektlos (aber eben nicht objektlos) ist.

Weitere Anhaltspunkte zu dem zugrunde liegenden Angst-Szenario ergeben sich daraus, dass der Film auf der Ebene seines Furcht-Szenarios sozusagen die mediale Erweiterung der Paranoia vollzieht: Wurde in Zusammenhang mit Erfindungen wie dem Telefon die Präsenz der Stimme paranoisch aufgeladen, so geschieht hier ähnliches mit der Bildpräsenz. Da VACANCY auf elektronische Dispositive und Dispositionen rekurriert, stellt sich die Frage, ob diese Aufladung ein Charakteristikum elektronischer Bilder ist. Tatsächlich fehlt kinematografischen Bildern das paranoische Potenzial, das die Videos in VACANCY entfalten – nicht nur wegen ihrer einfacher gestrickten temporalen Codierung, sondern auch weil die elektronischen Bewegtbilder mit einer Abruptheit erscheinen und wieder verschwinden können, die sich mit Kino-Projektoren unter normalen Umständen ebenso wenig realisieren lässt wie das bereits angesprochene Vor- und Rückspulen. Und wenn sich in Davids und Amys Zimmer Videorekorder und Fernseher deswegen so unvermittelt immer wieder ein- und ausschalten, weil mehrfach von außen der Stromkreislauf unterbrochen wird, dann rekurriert das Drehbuch zwar nicht direkt auf das Elektronische, aber doch auf die Elektrizität.

Man kann davon ausgehen, dass VACANCY mit der medialen Erweiterung der Paranoia eine mediale Angst als Furcht erfahrbar macht, die eben nicht vom *gaze*, vom im Bild verborgenen Blick des Anderen hervorgerufen wird, sondern von der reinen Präsenz des Bildes – beziehungsweise von der Präsenz des Anderen durch das Bild. Man könnte einwenden, dass es sich hierbei um keinen tatsächlichen Gegensatz handelt. Denn der *gaze* bezeichnet ja gerade die unhintergebbare Präsenz eines unsichtbaren Anderen hinter dem Sichtbaren eines jeden Bildes. Die an dieser Stelle entwickelte Hypothese geht allerdings dahin, dass hier eine – im Zusammenhang mit dem Postkinematografischen auftretende – Form medialer Angst adressiert wird, die sich nicht mehr mit Kategorien des Blicks beschreiben lässt. Sie beruht vielmehr auf einem potenziellen Ergriffen-Werden durch die Präsenz des Anderen, so wie David und Amy vom Closed Circuit ergriffen und inkorporiert werden.