

Tobias Haupts

### Mind the Tape. Der Horror in/der Echtzeit

2012

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2475>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Haupts, Tobias: Mind the Tape. Der Horror in/der Echtzeit. In: *AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft*. Heft 51: Bilder in Echtzeit. Medialität und Ästhetik des digitalen Bewegtbildes (2012), S. 50–62. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2475>.

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

## Mind the Tape

### Der Horror in / der Echtzeit

#### Der Horror der Echtzeit

Michael Newman (Adam Sandler), Hauptfigur des Films *CLICK* (USA 2006; R: Frank Coraci), graut es vor seinem Alltag. Mittels einer magischen Fernbedienung,<sup>1</sup> die Kontrolle über sein Leben verspricht, schafft er es, die Episoden seiner tagtäglichen Plackerei zu überspringen und auszublenden, die sein Leben erst beschwerlich machen und sich endlos auszudehnen scheinen. Krankheit, ein Streit mit der Ehefrau, das Warten in einem Stau oder auf die nächste Beförderung können so übersprungen und in einem zombiehafte Zustand, den der Film lakonisch Autopilot nennt, überbrückt werden. Dass mediale Konfigurationen wie die Fernbedienung, die durch ihre Entwicklung im Jahr 1948 das Leben leichter machen soll, oft ihren Sinn verfehlen und sich nicht nur im filmischen Leben gegen den eigentlichen Nutzer wenden, scheint evident. Dabei bilden sie zu oft kaum mehr als eine fehlgeleitete *Extension of Man*, die den Mediennutzer in ihrem Gebrauch völlig hilflos zurücklässt. Und dies macht nicht nur das Ende des Films deutlich, sondern auch der Blick auf die heimische Armada der kleinen Haushaltshelfer, die kaum noch zweifelsfrei den zu bedienenden Geräten zuzuordnen sind.

Wenngleich aber auch der Film *CLICK* das Genre der Komödie bedient, so zielt sein Handlungsmotor auf einen Moment des Horrors, des Unerwünschten und auch Unerträglichen ab, nämlich auf das in Echtzeit stattfindende Leben der Hauptfigur. Die Routine, die der Alltag mit sich bringt, wie z.B. der immer wiederkehrende Weg zur Arbeit,<sup>2</sup> gilt ausgeschaltet zu werden. Das Paradox, welches in *CLICK* herbeigeführt werden soll, ist, Zeit zu raffen, um auf diese Weise mehr (qualitative)

- 1 Dass diese Fernbedienung schon den technischen Möglichkeiten der Zeit angepasst ist und Momente der DVD-Nutzung und des aufkommenden digitalen Fernsehens vereint, zeigt in *CLICK* die Funktion der Kapitelanwahl, des Audiokommentars zum eigenen Leben sowie das Making Of, welches den Nutzer direkt in das Schlafzimmer der eigenen Eltern führt, um Zeuge beim Akt der Zeugung zu werden.
- 2 Einen Moment, das sich der Film *GROUNDHOG DAY* (USA 1993; R: Harold Ramis) zu eigen macht, um den Horror der Wiederkehr des Ewiggleichen und des Lebens innerhalb eines infiniten Regresses zu präsentieren. Vgl. Kristin Thompson: Wiederholte Zeit und narrative Motivation in *Groundhog Day/Und täglich grüßt das Murmeltier*. In: Andreas Rost (Hrsg.): *Zeit, Schnitt, Raum*. Frankfurt/M. 1997, S. 59–93.

Zeit zu produzieren. Die Echtzeit des Lebens soll dabei ausgeschaltet werden, ähnlich der Zeit im Film selbst.

Echtzeit im Film allerdings, der als erzählendes Medium mittels des Schnitts und der sich daraus ableitenden Montage ein großes Repertoire zur Verfügung hat, Zeit zu raffen und zu dehnen, wird dabei schnell zu einem Moment der Störung, der Irritation<sup>3</sup> und somit zum dysfunktionalen Element der Narration, dienen doch gerade die Methoden und Mittel der Filmgestaltung dazu, dem Zuschauer im wahrsten Sinne des Wortes nicht den ganzen Weg des Protagonisten auf seiner Reise zuzumuten. Die Echtzeit im Film soll daher verstanden werden als Modus der Isomorphie zwischen *plot duration* und *screen duration* und nicht als Moment der gerafften Zeit durch die dem Film zur Verfügung stehenden Mittel. Dabei ist der Einsatz von Echtzeit oft gar nicht als solcher zu erkennen, wenn die Kamera beweglich ist und nicht statisch den vor ihr liegenden Raum aufnimmt. Die Echtzeit einer Plansequenz, die darum bemüht ist, die Bewegung der Figuren durch einen größeren Raum einzufangen, wird dabei oft nicht als Figuration in Echtzeit wahrgenommen, wenngleich ihr Einsatz genau dies suggerieren soll.<sup>4</sup> Kommt so Echtzeit zwar in allen Genres vor, um oft das jeweilige affektive Potential der spezifischen Genrestruktur zu erreichen, so lassen sich vor allem zwei Genres benennen, die das Moment der Echtzeit vermehrt in ihre poetologische resp. narrative Struktur aufgenommen haben. Gemeint ist hier vor allem der Pornofilm, der spätestens seit Anfang der 1980er Jahre, als das *Golden Age of Porn* im Kino vorbei war, getrieben durch die Industrie auf die Produktion mit und für die neuen Trägermedien des Videomarktes umschwung. So sehr auch die Teile des Pornofilms durch die einzelnen Szenen, wie Linda Williams nachgewiesen hat,<sup>5</sup> Nummernrevue und Fragmente bleiben, die durch einen harten Bruch der Abblende voneinander getrennt sind und keine geschlossene Narration oder Zusammenhalt über die Laufzeit des Films anbieten,<sup>6</sup> arbeiten sie doch meist ohne Schnitte in einem ständigen Wechsel von Heran- und Wegzoomen an den Protagonisten. Der in Echtzeit präsentierte Akt bildet dabei zugleich die (oft als voyeuristisch bezeichnete) Attraktion des Genres und wird zum Garanten für die Lust,

3 Ein eindeutiges Beispiel für die Irritation von Echtzeit bildet dabei Michael Hanekes Film 71 FRAGMENTE EINER CHRONOLOGIE DES ZUFALLS (Ö/D 1994), in welchem der spätere Amokläufer über mehrere Minuten beim Tischtennispielen gegen sich selbst gezeigt wird und nichts weiteres in diesem Fragment geschieht, so dass der Zuschauer vergeblich nach Anzeichen für den drohenden Beginn eruptiver Gewalt zu suchen beginnt.

4 Ein Beispiel, in welchem Raumerschließung durch Echtzeit und Plansequenz häufig zum Einsatz kommt, ist die Fernsehserie EMERGENCY ROOM (ER) (USA 1994–2009), in welcher die Kamera den Protagonisten durch die Räume der Notaufnahme folgt und nur mittels des Schwenks, nicht des Schnitts, von einem Handlungsstrang zum nächsten wechselt. Zur Kameraarbeit in EMERGENCY ROOM vgl. Terez Smid: «Keine Angst, Sie verpassen nichts!» Zur Kameraarbeit in den beiden Krankenhaus-Serien ER und GREY'S ANATOMY. In: Robert Blanchet u.a. (Hrsg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online-Serien*. Marburg 2011, S. 177–190.

5 Vgl. Linda Williams: *Hard Core. Macht, Lust und die Tradition des pornographischen Films*. Aus dem amerikanischen Englisch von Beate Thill. Frankfurt/M. 1995.

6 Dabei operationalisiert der Pornofilm die Konstanten des Stars, des Fetisches oder der thematischen Setzung, um einen Zusammenhang zwischen den einzelnen Szenen zu finden.

die die Filme auslösen sollen. Ein Schnitt innerhalb der Filme dieses Genres zeigt so meist das physische Versagen der Darsteller und das für den Zuschauer Störende an, das der *visual pleasure* nicht zugutekommen würde.

Das andere Genre, dem des Pornofilms nicht unähnlich, ist der moderne Horrorfilm, denn gleich dem pikanten Film hat auch der Horrorfilm eine Echtzeit entwickelt, die mit dem Akt des Sehens als Betrachten zusammenfällt und genau diesen Akt zu Formen der Unerträglichkeit steigert. Zwar operiert auch der klassische Horrorfilm bis zu seinem Ende in den 1950er Jahren mit retardierenden Momenten, die die Zeit zu dehnen scheinen und die Flucht vor dem Halbwesen als schier endloses Unterfangen präsentieren, doch erst mit der Ästhetik der Wunde<sup>7</sup> und der Sicht auf die neun illegitimen Körperöffnungen,<sup>8</sup> in welcher das Sezieren des Körpers dem Sezieren des Bildes durch Video und Blick des *video nasty* gleichgesetzt wurde, wurde der Horror der Echtzeit in der Darstellung seiner Grausamkeiten real.

### Aporien: *Cinema of Attractions* und Handkamera

Die neusten Auswüchse des Horrorfilmgenres, von der Filmkritik der Feuilletons mit dem Etikett der *torture porns*<sup>9</sup> versehen, treiben den Akt des Sehens in Echtzeit in eine neue Dimension der Sichtbarkeit und den *gore*-Gehalt früherer Filme in eine neue Ernsthaftigkeit, die den *fun splatter* älterer Filme wie *EVIL DEAD* (USA 1981; R: Sam Raimi) und *BRAINDEAD* (NZ 1992; R: Peter Jackson) hinter sich gelassen haben. Der Horrorfilm, der schon immer mit der Paradoxie arbeitete, dass eine größere Natürlichkeit der Wunde eine größere Künstlichkeit der Special Effects benötigte,<sup>10</sup> scheint dabei in den letzten Jahren einer neuen Aporie entgegenzugehen. Gemeint ist damit eine erstaunlich anmutende Rückkehr zu einer Form des reduzierten und dabei nicht minder an der Reaktion der Zuschauer abzulesenden wirksamen Horrors, der 1999 mit dem Independentfilm *BLAIR WITCH PROJECT* (USA 1999; R: Daniel Myrick/Eduardo Sánchez) seinen Anfang nahm. Erstaunlich scheint diese Entwicklung deshalb, da diese Filme im Zeitalter der digitalen Special Effects und der vielfach beschworenen Rückkehr des 3D-Kinos am Hype vorbei zu produzieren scheinen, selbst wenn man bedenkt, dass auch diese Filme sich digitaler Nachbearbeitung bedienen. Fälschlicherweise werden diese nun mit einer Handkamera gedrehten Filme oft als Mockumentary<sup>11</sup> bezeichnet; ein Genre,

7 Vgl. Stefan Höltgen: Take a Closer Look. Filmische Strategien der Annäherung des Blicks an die Wunde. In: Julia Köhne u.a. (Hrsg.): *Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm*. Berlin 2007, S. 20–28.

8 Vgl. Marcus Stiglegger: Einblicke. Neugier auf das «Innere des Anderen». In: ebd., S. 127–138.

9 Vgl. Marcus Stiglegger: *Terrorokino. Angst/Lust und Körperhorror*. Berlin 2010.

10 Vgl. Thomas Klein: Fleisch und Haut, Maske und Special Effects. Zur filmischen Ikonographie des versehrten Körpers. In: Thomas Koebner/Thomas Meder (Hrsg.): *Bildtheorie und Film*. In Verbindung mit Fabienne Liptay. München 2006, S 526–543.

11 Vgl. Christian Hißnauer: MöglichkeitsSPIELräume. Fiktion als dokumentarische Methode. Anmerkungen zur Semio-Pragmatik *Fiktiver Dokumentationen*. In: *MEDIENwissenschaft* 1/10 (2010), S. 17–28, hier S. 23.

welches Dokumentationen produziert, die dabei nicht auf außerfilmischen realen Tatsachen fußen, sondern Fiktion im Gewand dokumentarischer Darstellungsmodi präsentieren. Zwar schwebt der Impetus des Aufklärens und Belehrens in einigen dieser Filme mit, doch macht die Absicht die z.B. innerhalb der Narration hinter BLAIR WITCH PROJECT steht, eine Reportage über das Hexenphänomen im kleinen Örtchen Burkittsville/Maryland zu drehen, aus dem Film keine Mockumentary, sondern meist nur einen mit Handkamera gedrehten Horrorfilm.<sup>12</sup> Vielmehr, so wird auch innerhalb der anglo-amerikanischen Filmwissenschaft argumentiert, werden diese Filme unter dem Label der *found-footage*-Filme zusammengefasst. Ursprünglich als Begriff aus der Kultur des Experimental- und Undergroundfilms kommend, bezeichnen *found-footage*-Filme Produktionen, die aus altem Filmmaterial zusammengestellt werden, welches entweder bei anderen Filmproduktionen keine Verwendung fand, oder auch aus dem privaten Bereich der Home-Video-Industrie stammt und damit nur zufällig in den Besitz der Regisseure gelangte. Während sich jedoch der Begriff hier auf die Produktionsmechanismen dieser Filme bezieht und auf den Umgang mit dem Material, bilden die Horrorfilme, die unter diesem Label zusammengefasst werden, eine neue Form für das Genre aus. Dabei markiert das Gefundenwerden des Film- und Videomaterials oft schon den narrativen Rahmen für die Filme selbst. Oft deutet das Auffinden dieser Aufnahmen performativ darauf hin, dass ihre Schöpfer dem, was sie aufnahmen, selbst zum Opfer fielen, da sie selbst als filmisches Individuum nicht mehr auf das verweisen können, was sie eigentlich zu zeigen beabsichtigten.

Der Rest eines dokumentarischen Gehalts erfolgt dabei lediglich aus den medialen Strategien, die diese Aufnahmen begleiten.

Durch die Spezifik des Videobildes als kühler und sachlicher Beobachter wird hier ein Anspruch auf Wirklichkeit suggeriert, der den Bildern nicht nur eine neue Form der Evidenz verleihen soll, sondern zugleich auch warnenden Impetus bekommt. Die für den Horrorfilm übliche Einblendung, dass die gleich zu sehenden Ereignisse auf wahren Begebenheiten beruhen – um den Begriff der wahren Begebenheiten dabei schier ins Unendliche zu dehnen und überzustrapazieren –, wird damit zum Bild selbst, die Wirklichkeitskonstruktion vom Text zum persuasiven Bild transformiert. Es ist nicht mehr der Gedanke, dass das, was der Zuschauer gleich sehen wird, eine Form des Reenactment ist, sondern schlicht die Aufnahme dessen, was passiert ist. Zwar soll damit der Zuschauer nicht wirklich glauben, dass man hier eine Geschichte schlicht verfilmt hat oder dass man wahre Aufnahmen zu Gesicht bekommt, doch schaffen diese narrativen Strategien eine Form der Immersion, die dem Erlebnis des Horrorfilms zugutekommt. Doch auch wenn die Inszenierung des vermeintlich Authentischen mit BLAIR WITCH PROJECT ihren Anfang zu nehmen schien – und sich so erstaunlicherweise erst Jahre später ein

12 Anders als die hier angesprochene *found-footage*-Filme fallen Werke wie C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ VOUS (B 1992; R: Rémy Belvaux/André Bonzel/Benoît Poelvoorde) oder BEHIND THE MASK (USA 2006; R: Mark Glosserman) unter das Label der Mockumentary im Bereich des Horrorfilms.

früher begonnener Trend fortsetzte oder überhaupt erst richtig eröffnet wurde –, so war doch das Moment der *found-footage* selbst für den Horrorfilm keine Neuheit mehr. Klassiker des Genres wie *THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE* (USA 1974; R: Tobe Hooper) oder der Höhepunkt der italienischen Kannibalfilme<sup>13</sup> *CANNIBAL HOLOCAUST* (I/CO 1980; R: Ruggero Deodato) beginnen ihre Geschichte ebenfalls mit gefundenen Filmaufnahmen, wenngleich auch Hoopers Film auf diese narrative Eröffnung nicht zurückkommt<sup>14</sup> und der Zuschauer *CANNIBAL HOLOCAUST* und die in ihm erprobte Berichterstattung durch die Nähe zu explizit ethnologischen Filmen sehr wohl als, wenn auch äußerst misslungene, Form der Dokumentation ansehen kann. Ironisch ist jedoch zugleich, dass beide Filme das Kannibalenmotiv bemühen, um aufzuzeigen, dass außer den Bildern nichts vom Körper übriggeblieben ist und auch diese nun durch den Akt des Sehens eine andere Form der Einverleibung durchlaufen. Das Moment der Echtzeit jedoch spielt in beiden Filmen, bis auf den Moment des Verweilens des Blicks der Kamera auf den neuen Gewalttaten, keine Rolle; das Material schien schon geschnitten, bearbeitet und mit einer Spur für die Musik versehen worden zu sein, als man es fand.<sup>15</sup>

Bemerkenswert bleibt aber, dass diese neuen Produktionsweisen, die zweifelsfrei nicht nur auf den Horrorfilm beschränkt sind, nahezu in jedem Subgenre des Horrorfilms aufzufinden sind: exemplarisch im Zombiefilm durch *DIARY OF THE DEAD* (USA 2007; R: George Romero), im Geisterfilm durch *LA CASA MUADA* (UR 2010; R: Gustavo Hernández), im Slasher durch *HALLOWEEN: RESURRECTION* (USA 2002; R: Rick Rosenthal) und letztendlich im Monsterfilm durch *CLOVERFIELD* (USA 2008; R: Matt Reeves), ohne damit die Aufzählung der Subgenres zu erschöpfen oder gar zu komplettieren.

### **Katastrophentourismus: CLOVERFIELD**

*CLOVERFIELD*, der wegen des Angriffs auf die Stadt New York durch eine zunächst unbekannte Bedrohung vorschnell als filmische Verarbeitung des Traumas des 11. Septembers 2001 statt der Reinszenierung seiner medialen Topoi gelesen wird,<sup>16</sup> scheint doch auf den ersten Blick nichts anderes zu sein als eine Neuinterpretation des Motivs einer monströsen entfesselten Naturgewalt, die über die kulturellen Errichtungen der Stadt hineinzubrechen droht, um diese in einem gewaltigen Spektakel zu zerstören. Filme wie *KING KONG* (USA 1933; R: Merian C. Cooper/Ernest B. Schoedsack) und auch die in den 1950er Jahren nicht nur in Japan beliebt

13 Vgl. Arno Meteling: *Monster. Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*. Bielefeld 2006, S. 153ff.

14 Eine wirkliche Bedeutung kommt dem Moment der Filmaufnahme und dem anschließenden Finden der Bilder des Massakers in *TEXAS CHAINSAW MASSACRE* jedoch nicht zu.

15 Die *found-footage*-Filme selbst arbeiten dabei konsequenterweise nur mit innerdiegetischer Musik.

16 Vgl. Jana Toppe: «I'm Documenting» – Aufzeichnungen eines kollektiven Alptrausms. Matt Reeves' *CLOVERFIELD* (2008) und die Traumatherapie nach 9/11. In: Jörg van Bebber (Hrsg.): *Dawn of an Evil Millennium. Horror/Kultur im neuen Jahrtausend*. Darmstadt 2011, S. 449–454.



Abb. 1: CLOVERFIELD (TC 0:20:17): Konkurrierende Medientechnik versucht der Lage Herr zu werden.

te Godzillaserie bilden dabei zweifelsfrei die Vorläufer für das Schreckgespenst in CLOVERFIELD, welches ebenfalls dem Wasser des Hafens entstieg zu sein scheint. Die Schuld des Menschen, der entweder die unbändige Bestie selbst in seine Stadt holte oder aber durch das Manipulieren und Verschmutzen der Natur in letzter Konsequenz für deren Gegenschlag verantwortlich gemacht werden muss, ist auch diesem Film inhärent. Vom Standpunkt der medialen Inszenierung und Aufbereitung realer Katastrophen scheint sich CLOVERFIELD jedoch andere Inspiration zu holen. Auf der einen Seite rekurriert er auf die in den letzten Jahren stärker gewordene Autonomie des Einzelnen als durch Kamera, Camcorder und Handylinse gestützten Chronisten der Wirklichkeit, wie sie technisch vor allem seit den 1970er Jahren, finanziell aber erst zu Beginn der 1990er Jahre möglich wurde. Eine Kultur der Beobachtung der Welt durch den Laien und Amateur, die mit der Fotografie ihren Anfang nahm, wird durch die neuen Möglichkeiten, die durch die sich entwickelnde Technologien den Mediennutzern zur Verfügung stehen, weiter vorangetrieben. Die verwackelten Bilder der Handykamera, wie man sie u.a. aus den Nachrichtensendungen und -reportagen des 11. Septembers und der Tsunamika-tastrophe des Jahres 2004 kennt, scheinen auch hier den Schrecken des Films auszumachen. Dass dabei der Blick der Kamera stets mit dem Blick einer spezifischen Person gleichgesetzt wird, verstärkt vor allem im Film den Moment des Horrors noch dahingehend, dass der Rahmen des zu sehenden Bildes und damit letzten Endes das Bild der Bedrohung selbst auch nur durch diesen Blick offengelegt werden kann. Da der Blick auf die entblößte Form der Bedrohung dabei erst zum Ende des Films gewährt wird, kennt auch CLOVERFIELD keine klärende, sondern lediglich nachträgliche *establishing shots*, die zeigen, wer oder was es ist, das dort eine Schneise der Zerstörung durch New York zieht und dem Zuschauer im Modus des Actionfilms eine Form des *cinema of attractions* präsentiert. Doch gerade der Mo-



Abb. 2: CLOVERFIELD (TC 0:20:42): in der Katastrophe den Zuschauern zuschauend

des Actionfilms, die schnellen Bewegungen der Kamerafahrten und die Hektik des Bildes, stützt dabei nicht nur den Moment der Echtzeit, sondern produziert dabei zugleich eine jeglicher Zeit enthobene Narration, die sich dabei auf ein Jetzt konzentriert, nicht jedoch auf eine wahrgenommene und verstreichende Zeit. Das Verweilen im Modus der Hektik und Gefahr wird dadurch zu einem verweilenden Aspekt der Gegenwart, der sich auf der zeitlichen Achse des Films nicht weiterzubewegen scheint. Gestützt wird dies durch die vollkommene Orientierungslosigkeit der Figuren, aber erst recht der des Zuschauers, der die Straßen und Wege, die zur Flucht genutzt werden, auch hier nicht in ihren Möglichkeiten wahrnimmt, sondern immer nur in den Ausschnitten, die die Kamera passiert. Eine Entfaltung des Raumes ist durch das Auge der Kamera in CLOVERFIELD nicht möglich.

Wird aber durch die Wahl der Inszenierung nicht nur die Wichtigkeit des sogenannten Lese-Reporters deutlich, der schon vom Wort her und damit im Idealfall trotz seines Status als Laie unabhängiger Produzent und Rezipient in einem ist, sollen die verwackelten Bilder und Aufzeichnungen eine weitere Form von Evidenz schaffen, die mehr bedeutet als das bloße Vor-Ort-Gewesensein des Filmenden. Denn, und dies ist das der Videotechnologie innewohnende Paradox, die Authentizitätsstrategien des Videobildes scheinen in beide Richtungen zu funktionieren: Dem kühlen Bild der sich oft in minimalem Radius bewegendem Überwachungskamera wird das verwackelte Bild des privaten Camcorders entgegengesetzt, der ebenso als Beweis-, zumindest aber als Belastungsmittel gelten kann. Das Videobild in CLOVERFIELD folgt dabei nicht nur einer Ästhetik des Präsens, sondern zugleich auch einer Ästhetik der Störung,<sup>17</sup> die das Dabeisein des Zuschauers immer wieder

17 Vgl. den Vortrag von Markus Kuhn: Die Funktionalisierung ästhetischer Störungen in «Handkamera-Horrorfilmen». Gehalten am 8.10.2011 auf der Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft, Potsdam.



unterbricht und – wenngleich auch nicht technisch, so zumindest narrativ plausibel – retardierende Momente in die Handlung einbaut. Dienen die Aufnahmen, so suggeriert zumindest die Rahmung des Films, als Informationsfilm für diejenigen, die den im Film verlorenen Kampf gegen das Monster wiederaufnehmen wollen, so zeugen die Zwischenschnitte von einer Handlungsebene der Charaktere, die nicht nur fehl am Platze im Modus dieser Erzählung ist, sondern auch das Moment einer Echtzeit des Films verlässt, die durch den live vor Ort handelnden Beobachter produziert ist. Buchstäblich bilden dabei diese Momente, die sich auch deutlich vom Rhythmus der Erzählung durch ihren Wechsel von Tag und Nacht unterscheiden, Rückblenden, die von den glücklichen Tagen in der Stadt erzählen, bevor die Katastrophe über diese hineinbrach, und zugleich evozieren sie einen Perspektivenwechsel in der sonst auf ein Individuum beschränkten subjektiven Kamera. Interessant dabei ist jedoch, wie diese Rückblenden in neue filmische Formen überführt werden, da es nicht mehr das Individuum ist, welches sich durch einen externen Anlass erinnert, sondern bloß die Technik, die diese alten Bilder des vorherigen Lebens nahezu unvermittelt wieder aufruft. An keine Innerlichkeit gebunden, laufen auch diese Erinnerungen auf dem zu sichtenden Band im wahrsten Sinne einfach nur ab.

Doch erst daran wird deutlich, dass CLOVERFIELD seine Geschichte auf drei zeitlichen Ebenen erzählt. Zu der zeitlich enthobenen Rahmung, die einen anonymen Betrachter suggeriert, kommen die Vergangenheitsebenen der Haupthandlung, neben der zeitlichen Ebene der Haupthandlung selbst. Zwar eher auf analytischer, denn auf inszenatorischer Ebene wird allein durch die Rahmung des Films das Moment der Echtzeit als sich gerade ereignende Zeit geschwächt, da nur der Modus der Präsentation, also das Bild und der Blick durch das Auge der Kamera, Echtzeit und ein Dabeigewesensein evoziert, die Narration diese aber schon in der Vergangenheit verortet, um aus dem Gesehenen zu lernen.<sup>18</sup>

Dass der Blick der Kamera, trotz der verwackelten und unruhigen Bilder, auch ein kühler, distanzierter und nur beobachtender Blick ist, trotz des Menschen, der sie hält, wird deutlich, wenn die Kamera selbst dann weiterhin «draufhält», als die eigenen Freunde sterben, die Stadt um einen herum zerbricht und auch das eigene Leben in Gefahr ist. Zwar gibt es in CLOVERFIELD drei Figuren, die im Laufe des Films die Kamera «führen», dennoch wird der Großteil des Films durch die Subjektive Huds inszeniert, und zwar bis zu dessen Tod. Die Gefahr für den Kameramann, die dabei auch immer die Gefahr für den Blick des Zuschauers ist,<sup>19</sup> und sein anschließender Tod, führen die Kamera nicht nur in eine statische Position zurück, sondern scheinen den Film anzuhalten. Zumindest solange, bis sich ein weiterer Chronist der Zerstörung findet.

18 Ein Umstand, den CLOVERFIELD mit nahezu allen *found-footage*-Horrorfilmen teilt.

19 Vgl. Jerome Philipp Schäfer: Die YouTube-ification des Horrorgenres. Fiktive Handkamera-Aufnahmen zwischen Inszenierung und Bändigung einer entfesselten Wirklichkeit in *DIARY OF THE DEAD* (2007). In: Jörg van Bebber (Hrsg.): *Dawn of an evil Millennium. Horror/Kultur im neuen Jahrtausend*. Darmstadt 2011, S. 395–401, hier S. 398.

### Der Feind in meinem Bett: PARANORMAL ACTIVITY

Anders als CLOVERFIELD präsentiert PARANORMAL ACTIVITY (USA 2007; R: Oren Peli) die Kehrseite videogestützter Bilder und rückt das Bild der Kamera dabei in den Modus der Überwachung.<sup>20</sup> Und genau dieser Effekt soll auch erzeugt werden, erhoffen sich die Protagonisten durch das Bild der im heimischen Schlafzimmer aufgestellten Videokamera die Produktion von Evidenz, die aufzeigt, dass tatsächlich das Haus von Geistern heimgesucht wird oder die Bilder eine andere, gar irdische Erklärung für die nächtlichen Störungen liefern. Ähnlich wie CLOVERFIELD präsentiert auch PARANORMAL ACTIVITY eine Narration, die erst durch ihre Inszenierung ihr volles Potential verfolgen kann, gehört das Spukhaus, in welchem Poltergeister ihr Unwesen treiben, nahezu seit Beginn des Horrorfilms zum Standardrepertoire des fantastischen Films. Hinzu kommt dabei noch das Element der medialen Aufbereitung des Horrors selbst. Der Glaube, mittels Fotografie, Tonaufzeichnungen und Videobildern das Paranormale einzufangen oder gar zu belegen, geht dabei ebenfalls auf die Anfänge der modernen Medientechnik in der Mitte des 19. Jahrhunderts zurück, als das Funktionieren der chemischen und technischen Prozesse selbst noch von manchen Zeitgenossen im Reich der Magie verortet wurde.

Ein Element des modernen Horrorfilms findet sich in PARANORMAL ACTIVITY jedoch verschärft wieder: Fand der Einbruch des Bösen seit 1968 und spätestens seit John Carpenters HALLOWEEN (USA 1978) nicht mehr in einem fernen Land statt, sondern im Herzen der US-amerikanischen Alltagskultur, den Vorortsiedlungen und ruhigen Ortschaften, so traf auch der Spuk nicht mehr das Schloss auf dem Berg, sondern das Haus der typischen amerikanischen Kleinfamilie. Der Modus der Bedrohung im und ins Heimische/n, der in Tobe Hoopers POLTERGEIST (USA 1982) zur kinematografischen Parabel der Kippfigur des Un-/Heimlichen<sup>21</sup> selbst wurde, findet in PARANORMAL ACTIVITY gleichsam eine Steigerung. Der Spuk im Haus des Paares Katie und Micah konzentriert sich dabei auf den genuinen Rückzugsort modernen Wohnens, auf das Schlafzimmer. Die Abgeschiedenheit des Raums wird dabei doppelt aufgehoben: Auf der einen Seite durch den Einbruch einer vermeintlich anderen Wirklichkeit, auf der anderen durch das Aufstellen einer Videokamera und das damit verbundene Produzieren von Bildern aus dem sprichwörtlichen Privatraum der Bewohner, den sie damit freiwillig einem technischen, konservierenden Blick öffnen.

Doch ähnlich wie CLOVERFIELD ist auch PARANORMAL ACTIVITY in eine Rahmenhandlung eingebettet, die zugleich erneut das Gesehene als Vergangenes ausweist und die alte Warnung des Horrorfilms «it's only a movie» dadurch transformiert, dass das Gesehene schon passiert ist, es somit keine aktuelle Bedrohung zu

20 Dass selbst diese Filme als Parabel resp. Reaktion auf den 11. September gelesen werden können, zeigt Florian Reinacher auf: «Maybe we shouldn't have the Camera». Der Schrecken gewöhnlicher Überwachung in Oren Pelis PARANORMAL ACTIVITY (2007). In: ebd., S. 402–410.

21 Im Sinne Sigmund Freuds.



Abb. 3: *PARANORMAL ACTIVITY* (TC 0:00:46): *Ich filme, also bin ich.*

sein scheint, sondern buchstäblich überstanden ist. Die dem Horrorfilm entprechenden und in seiner Genrepoetik inhärenten Momente der Angstlust und des sicheren Verweilens im Kinosessel, das vor den Ereignissen auf der Leinwand schützt, werden auf dieser Ebene narrativ gedoppelt. Beruhigt kann so der Zuschauer der Heimsuchung des Kleinfamilienhauses beiwohnen. Das Eindringen in die Privatsphäre von Katie und Micah wird jedoch durch die Art des Spuks weiter vorangetrieben. Die Geister und Dämonen dringen dabei in das Schlafzimmer der beiden ein und suchen den Ort in einem Moment heim, den beide, anders als das immer wachende Auge der Kamera, nicht bewusst miterleben. Dabei materialisiert sich der Spuk physisch unter der Bettdecke, um so auf einer weiteren Ebene den Privatraum der Personen zu penetrieren und ihnen so buchstäblich zu Leibe zu rücken. Dabei werden vor allem kindliche Ängste berührt, die nicht nur das Bett, sondern auch die bis über die Nase und den Kopf gezogene Bettdecke – als Schutz vor allem, was vor und unter dem Bett lauern könnte – ansprechen und dabei doppelt aufzeigen, wie das Bekannte und Eigenen zum Moment der Furcht werden kann.

Gerade der Aspekt des Schlafens der Protagonisten enthält für die zeitliche Konstitution des Filmes einige interessante Aspekte: Der Zuschauer wird damit zum Beobachter eines Bildes, welches in sich keine Attraktion bereithält. Der Blick auf das schlafende Ehepaar und auf die stets geöffnete Tür<sup>22</sup> schafft dabei einen Aktionsradius, der fortwährend nach etwas Unnatürlichem abgesucht wird. Doch gerade auf diese Weise verändert der Film die Präsentation von Echtzeit: War schon vorher deutlich, dass auch dieses «gefundenene Material» bearbeitet wurde,<sup>23</sup> scheint auch die

22 Ungewöhnlich, dass in einem Zustand der Bedrohung die Tür doch stets offen bleibt. Zur Tür im Horrorfilm vgl. Stefan Höltgen: *It Opens Doors. Die Tür als Symbol im Horrorfilm*, <http://www.caligari-online.de/?p=32#more-32> (Zugriff 9.11.2011).

23 Im ersten Frame des Films bedankt sich Paramount Pictures bei den Eltern der Protagonisten, wie bei der Polizei von San Diego. Der Zusatz, dass diese ihnen das Material zur Verfügung gestellt ha-



Abb. 4: *PARANORMAL ACTIVITY* (TC 0:07:55): Einbruch in die Privatsphäre

Zeit im Film in doppelter Weise gestaucht zu sein. Gleich die Anordnung vorher mittels der Einblendung des Datums, der Zeit in Form des Timecodes und der Angabe, um welche Nacht es sich seit Start der Videoaufzeichnungen handelt, dem eines wissenschaftlichen Experimentes, welches auf die Beobachtung der ganzen Versuchsanordnung angewiesen ist, um Evidenz zu schaffen, so überspringt der Film jene Nächte, in denen, so suggeriert es der Film, nichts passiert zu sein scheint. Systematisch kann dabei also nicht das Anormale (bzw. Paranormale) vom Normalen unterschieden werden, wenn Normalität sich hier nur in der Form der Ellipse konstituiert. Wichtiger noch ist aber, dass das durch die medialen Rahmungen der Videoüberwachung suggerierte Moment der Echtzeit auch dann weiterhin gebrochen wird, als die Erzählung in den Nächten in den Modus der Überwachung wechselt. Anders als die im Live-Prinzip des Fernsehens figurierte Echtzeit, die in ein System der Langeweile führen kann, wird hier die Zeitachse durch eine scheinbar auktoriale und weiterhin anonyme Instanz gebrochen: Zwar beginnen die Aufnahmen mit dem starren Bild der Kamera, doch wird das Bild und somit auch die Zeit in den Momenten vorgespult, in denen nichts zu passieren scheint. Der Normalzustand wird hier im Schnelldurchlauf erlebt, das, was keine Bedeutung zu haben scheint, gespult. Die technische Manipulierbarkeit, die nicht erst im digitalen Bild ihre Virulenz erfährt, wird hier als Anordnung einem Zuschauer präsentiert, der das Spulen selbst nur als emanzipatorisches Moment der eigenen Mediennutzung kennt, nicht aber als durch die Macht des Regisseurs eingreifende Anordnung auf der Kinoleinwand, die gleich eines Brecht'schen V-Effektes Momente der Immersion aufzugeben droht.

Wesentlich interessanter ist dabei jedoch, dass der Film hier eine Kulturtechnik wiederholt, wie sie dem Horrorfilm (und, wenngleich auch weniger öffentlich, dem Pornofilm) vorgeworfen wurde: Bekam die Debatte um das Genre des Horrorfilms

ben, fehlt allerdings. Fiktionale Ebene und der Paratext des Films (in diesem Fall das produzierende Studio) werden hier narrativ ineinander verwoben.

gerade in den 1980er Jahren durch die Vermarktung der Filme auf Videokassette eine politische und soziokulturelle Brisanz, so wurde dabei stets das Schreckgespenst des Horrorfilmfans<sup>24</sup> beschworen, der Filme nicht mehr als ganzen Medientext rezipiert, sondern die Filme in einem Modus der Stellenlektüre aufnimmt. Williams Modell der Nummernrevuen<sup>25</sup> des Horrorfilms, welches vortrefflich auf Porno und Musical übertragbar ist, lässt den Nutzer von einer Gewalttat zur nächsten spulen, um so deren narrative Einbettung zu umgehen. Das Resultat bleibt dabei die nackte Gewalt, die weder erklärt, noch normalisiert werden kann, wenn dies überhaupt Sinn und Ziel des Films war. *PARANORMAL ACTIVITY* wiederholt nun diesen an die Zeit des Videorecorders erinnernden Akt, ähnelt doch auch das Spulen im Film mehr den technischen Umsetzungen der Fortbewegung auf dem linearen Band statt auf seinem digitalen Nachfolger. Zwar sieht der Zuschauer, dass offensichtlich nichts passiert, da außer dem Hin- und Herwälzen der Protagonisten in ihrem Schlaf durchaus nichts anderes im Bild zu sehen ist, doch wird dabei die Ebene des Tons völlig außer Acht gelassen, deren Beweiskraft gerade in den ersten Nächten der Selbstbeobachtung eine solch große Rolle gespielt hat.

Ironischerweise ist es in *PARANORMAL ACTIVITY* das Spiel mit der Sichtbarkeit, die letzten Endes auch in den Tod der Protagonisten führt.<sup>26</sup> Micah wird zum Jäger des Paranormalen, wenn der Schrei seiner Frau erst den Lauf ins Schlafzimmer zur Folge hat, um die Kamera vom Stativ zu reißen. Wichtig ist nicht die Hilfe, sondern der Beweis. Doch erst durch den Nachweis der Bilder und des Tons, dass da wirklich etwas ist, wird dieses paranormale Andere figuriert, realisiert und Teil der filmischen Wirklichkeit. Je stärker die mediale Evidenz, desto stärker die Angriffe, die letzten Endes zum dramatischen Ende der Versuchsanordnung führen.

### Illusionen von Echtzeit

Markant bleibt, dass der Horrorfilm nicht erst mit Beginn der Inklusion einer Ästhetik des Videobildes, die dabei zu scheiden ist von einer genuinen Videoclipästhetik, das Moment einer Echtzeit präsentiert, die innerhalb der ihr gegebenen Grenzen als Authentizitätsfaktor dienen soll, um das affektive Potential der Genrepoetiken des Horrorfilms – Angst auf der einen, Ekel auf der anderen Seite – zu verstärken. Der in Echtzeit ablaufende Blick auf das geschundene Opfer, das entblößte Gesicht des Halbwesens, der Einblick ins Innere des Anderen, die der Horrorfilm präsentiert, werden in den *found-footage*-Filmen negiert und gegen eine Ästhetik des Un-Sichtbaren oder des Un-Greifbaren getauscht, indem der Ausschnitt auf die filmische

24 Vgl. zur (mittlerweile historischen) Figur des *video nasty* als Schreckgespenst der Pädagogik exemplarisch: Daniel Ammann/Christian Doelker (Hrsg.): *Tatort Brutalo. Gewaltdarstellungen und ihr Publikum*. Zürich 1995.

25 Vgl. Arno Meteling: Wundfabrikationen. Pornografische Techniken des Splatterfilms. In: *f-lm* 1 (2003), S. 4–14.

26 So zumindest zu sehen in einem der drei gedrehten möglichen Enden des Films; zu finden auf den verschiedenen Veröffentlichungen des Films.

Wirklichkeit weiter begrenzt wird, als es der Bildkader des Films in seinem Wechselspiel zwischen On- und Off-Screen ohnehin tut. Gekoppelt an Mechanismen der Echtzeit, wie sie durch Ellipsen narrativ-technischer Natur und durch die Manipulation des Bildes als zu lesendes Medienprodukt präsentiert werden, bildet sich dabei erneut immer nur eine gefälschte Präsentation der Echtzeit heraus, die immer auch eine Beschleunigung derselbigen bereit hält. Diente diese Form der Beschleunigung von Echtzeit in der eingangs erwähnten Komödie *CLICK* noch dazu, dem Horror des Alltags zu entkommen, sich dabei zumindest diegetisch ähnlicher Mittel bedienend wie *PARANORMAL ACTIVITY*, so nutzen diese Horrorfilme Momente der Echtzeit und ihrer Manipulation nicht nur, um innerhalb eines neuen *cinema of attractions* den Blick und die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf das als wichtig Erachtete zu lenken, sondern zugleich auch, um durch Bilder, in denen nichts zu geschehen scheint, gleichsam zu täuschen.<sup>27</sup> Der Horror der Echtzeit meint daher nicht nur das Bild des Grauens, das den Zuschauer zwingt, auf das Andere und das Entstellte zu schauen, ohne die Möglichkeit zu haben, den Blick abzuwenden, sondern gleichsam auch den Blick auf das Nichts und die Monotonie, welche den eigenen Alltag selbst zum Element des persönlichen Horrors stetig neu gestalten.

27 Die Täuschung des Blicks des Zuschauers ist dabei seit jeher Stilmittel des Horrorfilms, wenn der Zuschauer alles im Bild mit einer durch seine Sehgewohnheiten geprägten Überdetermination belegt.