

# Repositorium für die Medienwissenschaft

## Susanne Schwertfeger

# Die (unheimliche) Macht der Bilder. Das Konzept der Found-Footage-Reihe PARANORMAL ACTIVITY vor dem Hintergrund des Iconic Turn

https://doi.org/10.25969/mediarep/14686

Veröffentlichungsversion / published version Sammelbandbeitrag / collection article

### **Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:**

Schwertfeger, Susanne: Die (unheimliche) Macht der Bilder. Das Konzept der Found-Footage-Reihe PARANORMAL ACTIVITY vor dem Hintergrund des Iconic Turn. In: Miriam Drewes, Valerie Kiendl, Lars Robert Krautschick u.a. (Hg.): (Dis)Positionen Fernsehen & Film. Marburg: Schüren 2016 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 27), S. 125–130. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/14686.

### 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 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.





### Susanne Schwertfeger

# Die (unheimliche) Macht der Bilder Das Konzept der Found-Footage-Reihe PARANORMAL Activity vor dem Hintergrund des Iconic Turn

Zusammenfassung: Innerhalb der Bildwissenschaft ist unter dem Stichwort des «Iconic Turn» die Beziehung zwischen Bild und Betrachter in den letzten Jahren immer stärker in den Fokus gerückt. Die gegenseitige Beeinflussung und Abhängigkeit, die dieses Verhältnis prägt, werden in der Horrorfilmreihe Paranormal Activity (USA 2007–2015, R: Diverse) auf mehreren Ebenen thematisiert: Sowohl die Figuren der Diegese als auch der Zuschauer des Geschehens sehen sich mit Diskursen zur Medialität, zur Ästhetik, zur Autorenschaft sowie zur (eigenen) Bildkompetenz vor dem Hintergrund sozialer und technischer Veränderungen konfrontiert.

\*\*\*

Innerhalb des Horrorfilmgenres gibt es derzeit kaum Produktionen, die sich nicht in irgendeiner Form mit dem Konzept des Found-Footage auseinandersetzen.¹ Während der Filmwissenschaftler Marc Jancovich den Überraschungserfolg The

Im Folgenden steht (Found-Footage) zusammenfassend für das ästhetische Konzept der gleichnamigen Subkategorie innerhalb des Horrorgenres. Auch bei einer Durchmischung von amateurhaften und professionellen Bildern, wie Fernsehbeiträgen, spricht man weiterhin von Found-Footage, bspw. The Bay (USA 2012, R: Barry Levinson). Diese Definition grenzt sich ab zur Verwendung des Terms außerhalb des Horrorfilms. Hier bezeichnet er künstlerische Strategien der Aneignung und Umdeutung, bei denen mit zusammengetragenem Fremdmaterial gearbeitet wird. Um diese Unterscheidbarkeit deutlich zu machen, finden sich auch die Begriffe Fake- oder Faux-Found-Footage für die Vertreter des Horrorgenres.

BLAIR WITCH PROJECT (USA 1999, R: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez)<sup>2</sup> kurze Zeit nach dessen Veröffentlichung noch als einmalige Sensation ohne besondere Strahlkraft für die Szene bezeichnet hat,<sup>3</sup> ist Found-Footage heute das «subgenre *du jour*»<sup>4</sup>. Und tatsächlich erscheinen dessen Struktur und Ästhetik eo ipso als besonders geeignete Mittel der Darstellung, denn bereits im unerwarteten Auftauchen des (Film-)Materials aus der Vergangenheit in der (Zuschauer-)Gegenwart liegt eine Entsprechung zu einem der wichtigsten Motive von Gothic und Horror, der Heimsuchung durch Verdrängtes.

Das Grauen wird unter anderem auf der Grundlage der direkten Ansprache evoziert, in der mittels der Point-of-view Shots die Rollen von Autor, Akteur und Zuschauer visuell verschmelzen. Verwackelte Handkamera-Bilder oder abrupte Schnitte erzeugen eine Ästhetik der Rohheit. Das unbearbeitet wirkende Material wird einem privaten Kontext zugeordnet, der die unverfälschte Aufzeichnung sich spontan entwickelnder Ereignisse verheißt. Unterstützt wird dies anhand von eingeblendeten Kommentaren offizieller Instanzen, die scheinbar nicht zur Diegese gehören und zu Filmbeginn auf die mysteriösen Umstände der Entdeckung des folgenden Materials verweisen. Die fiktive Handlung erklärt sich somit zu einer Dokumentation wahrhafter Ereignisse, der Zuschauer wird zum Zeugen. Als bildgenerierendes Mittel ist inzwischen die Überwachungskamera (engl. Closed-circuit TV oder Surveillance) im Genrekanon ergänzt worden. Diese Ästhetik ist geläufig als Ergebnis der Observation eines Areals, meist zur Verhinderung oder zumindest Aufklärung von Verbrechen.<sup>5</sup> Das Erscheinungsbild der Aufnahmen ist an einen vorgegebenen, relativ statischen Erfassungswinkel geknüpft. Hierbei entfaltet sich ein bühnenhafter Raum, dessen Wahrnehmung ebenfalls durch Störmechanismen beeinflusst sein kann, zum Beispiel Datums- oder Uhreinblendungen. Damit einher geht auch ein Rollenwechsel des Ortes sowie des Mediums der Vermittlung:

- Bei Produktionskosten von 60.000 US-Dollar hat der Film bis heute 250.000.000 US-Dollar eingespielt; vgl. www.imdb.com/title/tt0185937/business?ref\_=tt\_dt\_bus (25.07.14).
- 3 Marc Jancovich: General Introduction. In: Marc Jancovich (Hg.): Horror: The Film Reader. London 2002. S. 7.
- 4 Alexandra Heller-Nicholas: Found Footage Horror Films. Fear and the Appearance of Reality. Jefferson 2014, S. 3.
- Während die Überwachungskamera im öffentlichen Raum Orwell'sche Ängste hervorruft, sind ihre Bilder inzwischen anders belegt. In der jüngsten Vergangenheit dienen sie z.B. dazu, das Undenkbare zu visualisieren, wie 1993 im Falle der Entführung und brutalen Ermordung des 2-jährigen James Bulger durch zwei 10-jährige: «Die Videoaufnahmen aus dem Einkaufszentrum, die zeigen, wie ein kleiner Junge an der Hand eines älteren Jungen aus der Mall geführt wird, wurden wochenlang auf sämtlichen Fernsehkanälen nicht nur des Landes, sondern weltweit wiederholt, in einem obsessiven Versuch, ihren Schrecken zu bannen» (Dietmar Kammerer: Bilder der Überwachung. Frankfurt a. M. 2008, S. 41 ff.). 2013 identifiziert man die Attentäter des Bostoner Marathons mithilfe solcher Aufnahmen und die diffuse Angst vor einer gesichtslosen terroristischen Bedrohung wird eingrenzbar. In PARANORMAL ACTIVITY wird das CCTV-Verfahren vom Außen- in den Innenraum eines Privathauses transferiert.

Anstatt gänzlich hinter der filmischen Erzählung zurückzutreten, wird die ästhetische Grenze eben durch die oben beschriebenen visuellen Störungen beständig thematisiert und zu Bewusstsein gebracht. Daraus folgt im Falle des Found-Footage-Horrors keinesfalls ein Verlust der Teilhabe oder eine Minderung des Angstgefühls, da beides nicht allein an einen immersiven Effekt geknüpft ist, sondern ebenso auf der Zeugenschaft des Betrachters sowie dem angeblich nicht-fiktiven Charakters des Geschehens beruht – also Faktoren, die unabhängig von einer ungebrochenen Vertiefung in die Diegese sind.<sup>6</sup>

Eine Sichtung der Veröffentlichungen von Filmen, die in Gänze oder zum überwiegenden Teil das Konzept des Found-Footage verfolgen, zeigt, dass sich deren Anzahl in Relation zur ersten Hälfte der 2010er-Jahre zwischen 2005 und 2009 annähernd vervierfacht hat.<sup>7</sup> Die Zahl der Titel seit 2010 übersteigt bereits jetzt den gesamten Output der vorangegangenen Dekade<sup>8</sup> – und ein Ende ist nicht in Sicht. Diese Zahlen bilden jedoch nicht nur einen überproportionalen Anstieg nach 2006 ab, sondern auch eine überraschend lange Anlaufzeit angesichts des kommerziellen Erfolges von The Blair Witch Project.<sup>9</sup> Für beides, Hiatus wie Inflation, liefert ein Zitat Walter Benjamins einen möglichen Erklärungsansatz:

Es ist von jeher eine der wichtigsten Aufgaben der Kunst gewesen, eine Nachfrage zu erzeugen, für deren volle Befriedigung die Stunde noch nicht gekommen ist. Die Geschichte jeder Kunstform hat kritische Zeiten, in denen diese Form auf Effekte

- 6 Auf diese Illusion der Abbildung einer Realität muss sich der Zuschauer jedoch einlassen zumal sich die beschriebenen Marker des Genres durch beständige Wiederholung inzwischen zu einem von der eigentlichen Intention abstrahierten Mittel der Kategorisierung verselbstständigt haben. Doch die schnell gewachsene Vertrautheit der Rezipienten mit den «Regeln» des Found-Footage scheint dem Vergnügen daran keinen Abbruch zu tun; vgl. Heller-Nicholas, S. 26.
- 7 Die Statistik erhebt keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit: für die Jahre 2000–2004 neun Titel; für die Jahre 2005–2009 32 Titel. Die Zählung beruht, neben den Quellen der weiteren Fußnoten, unter anderem auf Daten von: Donald Anderson: How the horror film broke its promise: Hyperreal horror and Ruggero Deodato's Cannibal Holocaust. In: Horror Studies (HS) 1, 2013, S. 109–124; Deron Overpeck: People are going to want to know what really went down: Cloverfield and the return to innocence in post-9/11 America. In: Horror Studies (HS) 1, 2012, S. 105–124; http://www.imdb.com/find?q=found%20f.otage&s=kw&ref\_=fn\_kw (25.07.14); http://en.wikipedia.org/wiki/Found\_footage\_%28genre%29 (25.07.14); http://www.moviepilot.de/filme/beste/genre-horrofilm/schlagwort-found-footage (25.07.14); http://horror.about.com/od/horrortoppicklists/tp/Best-Found-Footage-Horror-Movies.htm (25.07.14). Der Niederschlag in den Medien ist Voraussetzung für die Aufnahme in die Zählung.
- 8 Für die Jahre 2010-2014 62 Titel (Stand März 2014).
- Die hohen Einspielergebnisse der ersten Wochen nach dem Release sind auch Ergebnis einer geschickten Vorabvermarktung: Bewusst gestreute 'Hintergrundinformationen' haben den Eindruck vermittelt, es seien tatsächlich drei junge Filmemacher seit Oktober 1994 in den Wäldern Marylands verschollen «and a year later their footage was found» (Plakat zum Film). Schon vor 1999 hatte eine Sequenz in Cannibal Holocaust (I 1980, R: Ruggero Deodato) den Anfang des Found-Footage-Materials im Horrorgenre markiert. Auch Fernsehproduktionen greifen das Konzept auf; vgl. Murray Leeder: Ghostwatch and the Haunting of the media. In: Horror Studies (HS) 2, 2013, S. 173–185; Heller-Nicholas, S. 72 ff.

hindrängt, die sich zwanglos erst bei einem veränderten technischen Standard, d. h. in einer neuen Kunstform ergeben können.»  $^{\rm 10}$ 

Benjamin attestiert der Kunst also die Vorwegnahme einer noch nicht adäquat realisierbaren Ästhetik. Im Falle von Found-Footage-Filmen ist deren Erscheinungsbild jedoch nicht nur an das Vorhandensein eines technischen Standards, sondern auch an dessen breite Verfügbarkeit *für* und gleichzeitige Verwendung *durch* die Rezipienten gebunden. Und tatsächlich spiegelt der plötzliche Anstieg des Genres nach 2006 beide Faktoren in Bezug auf das Medium (Film) wider: Nachdem digitale Aufnahmegeräte in ihrem physischen Format immer handlicher und in Anschaffung und Betrieb immer erschwinglicher geworden sind, stellen sie seit ca. 2002 in privaten Haushalten die Mehrheit gegenüber der analogen Technik und haben diese zur Mitte des Jahrzehnts weitgehend verdrängt.

Der ehemals passive Bild-Konsument ist heute sowohl mit dem Status der eigenen Autorenschaft von Bildern als auch mit deren Verbreitung über soziale Netzwerke oder WWW-Plattformen vertraut. Denn in das Jahr 2005 fallen ebenfalls die Gründungen des Videoportals Youtube und der Blogging-Plattform Tumblr – kurze Zeit vorher gingen bereits Facebook und Myspace online. Mit diesen Möglichkeiten des Web 2.0 wandelt sich der Rezipient zum Prosumenten, wird gleichzeitig Erzeuger und Verbraucher von Bildern. Dies führt zur Herausbildung eben jener neuen Ästhetik, die durch Marker der privaten, (nicht-professionellen) Urheberschaft geprägt ist – und auf die das Found-Footage-Genre referiert.

Auf einigen Gebieten entwickelt sich sogar eine deutliche Bevorzugung solcher Bildformen, zum Beispiel in der Pornofilm-Branche, also einer Industrie, die sich mit der breiten Verfügbarkeit der technischen Mittel des Mediums «Film» konfrontiert sieht:

Der Umsatz von arrivierten Firmen wie etwa Beate Uhse ist im Vergleich zu 2006 auf ein Drittel zurückgegangen; [...] Umgekehrt hält der Boom von Amateurfilmen an, nicht nur auf kostenlosen Internet-Plattformen, sondern auch im DVD-Versand und in den Videotheken. Es hat also nicht allein mit finanziellen Erwägungen zu tun, dass man inzwischen lieber <normalen Menschen> beim Sex zusieht, sondern mit ästhetischen Vorlieben: Denn die Konsumenten gestehen den Amateurfilmen zu, näher am echten Sex zu sein. 12

Diese Assoziation von Authentizität ist ebenfalls an die zunehmende Akzeptanz der «Sozialfigur» des Amateurs gekoppelt, dem trotz allem ein gewisses Maß an

<sup>10</sup> Walter Benjamin: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Stuttgart 2001. S. 45f.

<sup>11</sup> Vgl. Alvin Toffler: Die dritte Welle. Zukunftschancen. Perspektiven für die Gesellschaft des 21. Jahrhunderts. München 1980.

<sup>12</sup> http://sz-magazin.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/37685/3/1 (25.07.14).

Handlungskompetenzen zugeschrieben wird. 13 Durch solche Amateure erzeugte Bilder sowie ihr Umgang damit sind grundlegendes Thema der Vertreter der Para-NORMAL ACTIVITY-Reihe (USA 2007–2015).14 Im Gegensatz zu zum Beispiel The BLAIR WITCH PROJECT, [REC] (E 2007, R: Jaume Balagueró, Paco Plaza) oder The TUNNEL (AUS 2011, R: Carlo Ledesma), in denen die Kamera von Profis geführt wird, filmen hier Laien. 15 Deren Umgang mit den Aufnahmen offenbart jedoch eine Ohnmacht und fehlende Handlungskompetenzen angesichts der Bedeutung der Bilder. Dies wird vor allem ersichtlich im ersten Teil, wenn das junge Paar Micah (Micah Sloat) und Katie (Katie Featherstone) sich plötzlich mit unheimlichen Phänomen in ihrem Haus konfrontiert sieht. Micah versucht, diesen mittels einer Kamera auf die Spur zu kommen. Er dokumentiert nicht nur die geisterhaften Bewegungen der Türen und andere Manifestationen; die Filme zeigen auch, wie Katie beginnt, nachts - wie in Trance - lange Phasen hindurch regungslos vor seinem Bett zu stehen und ihn anstarrt. Micah ist fasziniert von der Technik und der scheinbar damit einhergehenden Kontrolle über das bislang Ungesehene, ist jedoch unfähig, die Aufnahmen zu analysieren und Konsequenzen daraus zu ziehen.

Das Bild in jeder Form, ob als Film oder Fotografie, als Objekt oder Prozess, besitzt eine erhebliche Macht in allen Paranormal Activity-Filmen: (1) Das erzeugte Material fungiert als *prosthetic memory* im erweiterten Sinn. Keine der Protagonistinnen besitzt eine Erinnerung an ihre nächtlichen Aktivitäten, statt-dessen treten die Aufnahmen an diese Leerstelle. (2) Das Medium Film wird als beweiskräftiges Dokument konstituiert. Nicht nur durch die Aufnahmen der geisterhaften Erscheinungen, sondern auch, wenn Katie Micah einen Schwur in die laufende Kamera sprechen lässt. (3) Darüber hinaus ersetzt das Bild oftmals die Sprache. Immer wieder fehlen den (weiblichen) Figuren im wahrsten Sinne die Worte. Sie können sich verbal nicht adäquat verständlich machen oder werden

- 13 http://www.pfadenhauer-soziologie.de/?p=4430 (25.07.14).
- 14 Der erste Teil entsteht unter der Regie von Oren Peli. 2010 führt Todd Williams beim zweiten Teil Regie und 2011 übernehmen Henry Joost und Ariel Schulman für Teil Drei. Bis jetzt sind zwei weitere Teile (2012, 2014) sowie ein Spin-Off erschienen. Aufgrund der Einführung von Computer- und Handykamera innerhalb der Diegese sowie der Verlagerung der Handlung auf ein anderes Familiengefüge sind die Teile Vier und Fünf nicht Bestandteil der Untersuchung.
- 15 Im dritten Teil arbeitet der intradiegetisch eingebundene Benutzer der Kamera als Hochzeitsfilmer.
- 16 Auch außerhalb der Diegese gilt: Die Handlung erschließt sich größtenteils mittels der Bilder, Dialoge spielen einen untergeordnete Rolle.
- 17 Vgl. Alison Landsberg: Prosthetic Memory: Total Recall and Blade Runner. In: Body Society 1, 1995, S. 175–189.
- Zum Phänomen einer anhand von Bildmaterial artifiziell und mittelbar von Männer für Frauen erzeugten und zur Verfügung gestellten Erinnerung im Found-Footage-Genre vgl. Dana Heller: Found Footage. Feminism Lost in Time. In: Tulsa Studies in Women's Literature 1, 2002, S. 85–98.
- 19 Hier wird durch die direkte Ansprache in die Kamera der Zuschauer zum Zeugen im doppelten Sinn.

nicht ernst genommen. Hier übernehmen die Bilder die Argumentation, (4) sogar für die unheimliche Entität. Deren Ablehnung Micahs drückt sich in einem ikonoklastisch anmutenden Akt aus, als sein Gesicht auf einer Fotografie plötzlich ausgekratzt ist. Darüber hinaus provoziert jedes Filmen einen Anstieg der paranormalen Aktivitäten, und im zweiten Teil erfährt der Zuschauer, dass Katie überhaupt erst ins Visier des Dämons geraten ist, weil ihr Schwager mit Hilfe einer Fotografie die Bedrohung von seiner Frau auf sie übertragen hat.

Diese «neue Macht der Bilder» <sup>20</sup> greift eine Entwicklung auf, die in den Bildwissenschaften als ‹Iconic Turn› bezeichnet wird. Visuelle Kommunikation gewinnt an Bedeutung und ersetzt vielerorts das Wort. Das Bildliche formt inzwischen in hohem Maße unser Selbstverständnis und die Idee unserer Erscheinung – gleichzeitig sind Ursprung, Autor und Kontext der immer größer werdenden Masse an Bildern und ihrer viralen Qualität im digitalen Zeitalter oftmals ungeklärt. Die daraus entstehenden Ängste und Unsicherheiten zu reflektieren, ist Aufgabe des Horrorgenres:

Gothic representations are a product of cultural anxieties about the nature of human identity, the stability of cultural formations, and processes of change. As a result the representations are influenced by the cultures that produces them [...]. They retain a double function in simultaneously assuaging and intensifying the anxieties with which they engage.<sup>21</sup>

Das Found-Footage-Genre, dessen Erfolgskurve parallel zur wachsenden Aneignung des Prosumenten des Mediums (Film) angestiegen ist, ist in seiner Struktur und Ästhetik eine Antwort auf sowohl technische als auch soziale Phänomene. Konkret die Vertreter der Paranormal Activity-Reihe thematisieren dabei, dass die Strategien und Bezugssysteme angesichts der Konfrontation mit der Vielzahl von Dimensionen und Denkansätzen zu den bildgebenden Verfahren, die unsere Wahrnehmung der Wirklichkeit bestimmen, noch nicht annähernd ausgereift sind. Micah kann im ersten Teil Katie trotz allem nicht davor beschützen, dass sich die präsente Entität ihrer bemächtigt. Weder schätzt er die tatsächliche Bedrohung durch die Heimsuchung noch das anhand seiner Aufnahmen dokumentierte seltsame nächtliche Verhalten seiner Freundin korrekt ein. Und dies wird er am Ende des Films mit dem Leben bezahlen.

<sup>20</sup> Vgl. Hubert Burda: ⟨Iconic turn weitergedreht⟩ – Die neue Macht der Bilder. In: Christa Maar, Hubert Burda (Hgg.): Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder. Das neue Buch zur Vorlesungsreihe. Köln 2004, S. 9–13.

<sup>21</sup> Fred Botting: Aftergothic: consumption, machines, and black holes. In: Jerold E. Hogle (Hg.): The Cambridge Companion to Gothic Fiction. Cambridge 2002, S. 280.