

Karen A. Ritzenhoff

# **Screen Nightmares**

**Video, Fernsehen und Gewalt im Film**

**SCHÜREN**

# Inhalt

<b>Dank</b>	7
<b>Geleitwort von Angela Krewani</b>	9
<b>Vorwort</b>	11
<b>Einleitung</b>	17
<b>Kapitel 1: Michael Haneke</b> Wenn nur noch Schnee auf dem Fernsehbildschirm erscheint: Medienwelt – Metaphern fürs Spielen und fürs Sterben	33
<b>Kapitel 2: Atom Egoyan</b> Video und Vergessen	51
<b>Kapitel 3: Darren Aronofsky</b> Der Abgrund des Alltags oder «die Lust des Leidens»	62
<b>Kapitel 4: Gore Verbinsky</b> Geburt, Grauen und Gewalt	78
<b>Kapitel 5: David Cronenberg</b> Gewalt, Sex und die Krise der Maskulinität	99
<b>Kapitel 6: Alejandro Amenábar</b> Die Unterwelt der Universitäten Oder: Wie Studenten zu Snuff-Filmen kommen	112
<b>Zusammenfassung</b>	135
<b>Abschluss</b>	170
<b>Anhang</b>	174
<b>Die Autorinnen</b>	189

# Einleitung

Sexualität und Gewalt – das sind die zwei großen Themen, die im zeitgenössischen amerikanischen Film den Blockbuster-Erfolg garantierten. In Hollywood kann man einen Film mit diesen Attributen, kombiniert mit einer Starbesetzung, unabhängig vom Inhalt, erfolgreich vermarkten. Sie sorgen automatisch für große Zuschauerzahlen und Profit, erst auf dem US-Markt und dann durch Übernahmeverträge und DVD-Verkäufe auf dem internationalen Markt. Doch auch unabhängige Filmemacher, die aus der *Independent Film*-Branche kommen, konzentrieren sich auf diese beiden Pole der Erzähltechnik. Wie Verena Lueken in ihrer Besprechung des Filmfestivals von Cannes 2009 herausstellte, nimmt die Gewaltdarstellung in Filmen auf der ganzen Welt ständig zu.<sup>1</sup> 2007 spielten die Coen-Brüder mit *NO COUNTRY FOR OLD MEN* (2007) und Paul Anderson mit *THERE WILL BE BLOOD* (2007) viele Oscars und erhebliche Eintrittsgelder ein.

Seltener ist z. B. ein Film wie der in Israel gedrehte *JELLYFISH* (2007), der sich auf alltäglichen Szenen mit unterschiedlichen Personen konzentriert, die am Strand von Tel Aviv immer wieder das Motiv der Qualle aufgreifen. Dieser nuancierte Film ist sozusagen das andere Extrem: Er behandelt die großen Themen des Lebens: Kindheit und Erwachsenwerden, Mutter und Kind-Konflikte, Geburt, Tod, Neid und vor allem die Probleme von Menschen unterschiedlicher Generationen und kultureller Herkunft, sich gleichwohl zu verstehen. Dieser Film kommt gänzlich ohne Gewalt und Sex aus. Aber er steht am Rande, wenn er seine Themen stärker in den kleinen zwischenmenschlichen Konflikten sucht als die große Unterhaltungsindustrie, die nach der «bottom line», dem Profit, giert.

*JELLYFISH* ist eine israelische Version des in den USA gedrehten Publikums-Hits *LITTLE MISS SUNSHINE* (2005). Auch dort stehen die Beziehungen der Erwachsenen zu ihren Kindern im Vordergrund und der Film beschreibt eine dysfunktionale Familie, die über einen gemeinsamen Ausflug im gelben VW-Bus nach Kalifornien zu einem grotesken Schönheitswettbewerb, auf dem die 7-jährige, etwas pummelige Tochter auftreten soll, zusammenwächst. *LITTLE MISS SUNSHINE* ist eine beißende Satire auf das amerikanische Show-Business, die Populärkultur und die Pervertierung von kleinen Mädchen, die von ihren Eltern auf diesen Schönheits-Shows als Barbiepuppen vermarktet werden. Die unterschwellige Sexualisierung der Kinder wird in *LITTLE MISS SUNSHINE* ins Extrem getrieben, da der hero-inabhängige Großvater (der auf dem Road Trip an einer Überdosis stirbt) der 7-jährigen als

1 Verena Lueken: «Alle Gewalt geht vom Kino aus: Große Namen und gleichmäßige Geschäfte, gequälte Frauen und kein Leerlauf auf der Leinwand – so war das Filmfestival von Cannes.» *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, Feuilleton, 24. Mai 2009, Nr. 21, S. 27. Lueken schreibt: «Gewalt war das beherrschende Thema des Festivals, und zwar in jeder Form. In der Familie. Zwischen den Geschlechtern. Unter Banden. Ausgelöst von übersinnlichen Mächten. Oder von der Polizei. Körperliche Versehrung, sexuelle Gewalt, psychische Grausamkeit, Selbsterstörung, Krieg. Es herrschte ein solches Gemetzel ...»

Kern ihrer Vorstellung pornografische Tanzposen beibringt. Als die Kleine, unterstützt von der Familie, auf der Bühne sehr selbstbewusst auch eine Striptease-Nummer aufführt, verbannt man sie für alle Zeiten aus derartigen Wettbewerben. Mit dieser Grenzüberschreitung entlarvt der Film die amerikanische Konsumkultur und kritisiert ihre Leere.

Doch um derartige Aussagen zu erzielen, müssen Filmemacher die Sozialkritik suchen, und das ist nicht unbedingt kennzeichnend für die jüngste Generation von Regisseuren. Was unabhängige Filme in den USA auszuzeichnen schien, nämlich kleinere Budgets, unbekanntere Akteure und eigenwillige Themen, das ist nicht mehr «in». Stattdessen kommen junge Filmemacher mit schnell gedrehten, banalen Sex-Geschichtchen auf den Markt. Das *The New Yorker Magazine* veröffentlichte kürzlich einen Bericht über so genannte «Mumblecore»-Filme, die mit kleinem Budget, digitaler Kamera und zumeist sogar Amateuren gedreht werden.<sup>2</sup> Diese Form der unabhängigen Filme, die vor allem auf den Filmfestivals in Austin/Texas gezeigt werden, zielt auf ein Bedürfnis nach leichter Unterhaltung, das sich vorwiegend auf Sex und die Banalität des Alltags bezieht. Interessanterweise sind die Filme der Auswuchs der Explosion des Videos in den 1980er Jahren. 2009 sind «Mumblecore»-Filme die Ausdrucksform der jüngeren Generation amerikanischer Filmemacher, die offensichtlich die großen Themen bewusst meiden. Anders als Michael Haneke, der gern die Totale benutzt, in der er seine Akteure wie auf einem Tableau vorführt, konzentrieren sich die «Mumblecore»-Filmer fast ausschließlich auf Nahaufnahmen und spielen mit unterschiedlichen digitalen Bildquellen wie Weblogs, Bilder vom Handy usw.<sup>3</sup> Ihre Amateurfilme sind narzisstisch, weil sie sich fast ausschließlich auf die Lebenskreise der ausgesuchten jungen Darsteller beziehen und keinerlei Anspruch auf weiterführende soziale Relevanz haben.

Daher ist die eigentliche Sozialkritik in Amerika weitgehend in das Dokumentarfilm-Genre verbannt, in dem zu Beispiel der Krieg in Irak und Afghanistan in Filmen wie Errol Morris' *STANDARD OPERATING PROCEDURE* (2007) und Rory Kennedys *GHOSTS OF ABU GHRAIB* (2007) oder Alex Gibneys *TAXI TO THE DARK SIDE* (2007) behandelt werden. Selbst Michael Moore steht mit *FAHRENHEIT 9/11* (2004) über das Trauma der amerikanischen Gegenwartskultur nach dem 11. September 2001 außerhalb des Mainstreams.

2 Über die Verbreitung von «Mumblecore»-Filmen schreibt David Denby am 16. März 2009 in der «Current Cinema»-Sektion des *The New Yorker Magazine*: «Theatrical attendance for commercial movies is on the rise; the executives are not about to abandon their movies or their methods. At the same time, the theatrical distribution of small movies has become commercially hazardous – the land of high ideals and broken hearts – and many young filmmakers are looking to shake up distribution patterns. Some of them hawk their movies themselves, selling DVDs on the internet.»

3 Aymar Jean Christian: «Mumblecore: Networked Film and the Digital Aesthetics.» Vortrag bei der 59. Jahreskonferenz der International Communication Association (ICA), 21.–25. Mai, 2009 in Chicago/Illinois: «Emo and mumblecore, though separated by as much as 20 years, share a remarkable similarity in tone, approach, and subject matter. Both emerged in reaction to the dominant mode of expression – emo out of punk's semiotic assault, mumblecore out of visual culture's ironic cool. As opposed to irony, both adopted a sincere approach – the teenagers of emo boldly placing their internal misgivings and pain up for consumption by others, while mumblecore articulates the strong desire for connection, for real emotional resonance, between people in a time when meaning what one says is passé.»

In diesem Buch geht es um die Welt der 1980er Jahre und den Einbruch von Video in den Medienmarkt. Vorgestellt werden unterschiedliche Filmdirektoren aus westlichen Ländern (USA, Kanada, Spanien und Frankreich/Österreich), weil sie allesamt auf ihre Weise mit dem Thema «Video und Medien im Alltag» umgehen. Die Genres sind unterschiedlich, aber die grundlegende Thematik von Gewalt, Medien und Sexualität steht in den Filmen der sechs behandelten Filmemacher immer wieder im Vordergrund. Was sie verbindet, ist der Zugang der Zivilbevölkerung zu Videokameras und Abspielgeräten, die den Konsum von Videokassetten im eigenen Heim ermöglichen. Doch die sechs Filmemacher gehen unterschiedlich mit dem Fernsehapparat um: Bei Michael Haneke ist der Fernseher oft wie eine zusätzliche Figur in die Konstellation eines Bildausschnitts integriert. Häufig sind die Schauspieler wie in einem Bühnenbild auf den Apparat ausgerichtet, der das gesamte Bild dominiert, entweder durch die zentrale Präsenz des Geräts oder den Ton (Abb. 1 und 2).

Haneke zeigt Bilder der Gewalt, die zuhause im Wohnzimmer konsumiert werden, vor allem durch Nachrichtensendungen. In *FUNNY GAMES* schalten zwei Psychopathen, die eine Familie innerhalb eines Tages zu Tode quälen, immer wieder das Programm um, bis einer der Täter bei einer Live-Übertragung eines Autorennens hängenbleibt. Obwohl scheinbar harmlos, sind Autorennbahnen doch auch Katastrophen-Schauplätze, auf denen Zuschauer insgeheim gespannt darauf hoffen, dass Fahrer die Kontrolle über ihr Auto verlieren, so dass es zu Unfällen kommt. Das Warten auf die Katastrophe ähnelt den langen Szenen, in denen Haneke sehr sparsam Bildschnitte benutzt.



**1** *Autorennen und Gewalt im Wohnzimmer in FUNNY GAMES.*



**2** *Der Fernsehapparat ist mit Blut beschmiert, während die Autos weiterfahren.*



3 Van entdeckt in *FAMILY VIEWING*, dass sein Vater Pornografie aufnimmt.



4 Die Misshandlung von Vans Mutter wurde auf Video aufgezeichnet.

Van benutzt bereits bespielte Videokassetten, um die pornografischen Spiele mit seiner zweiten Frau aufzuzeichnen, die ihre Anweisungen von einer jungen weiblichen Stimme über das Telefon erhält (Abb. 3 und 4). Van findet dann heraus, dass der Vater seine erste Frau, die armenische Mutter des jungen Mannes, misshandelt hatte und mit dem Überspielen der Kassetten auch die Vergangenheit auszulöschen versucht.

Der Horrorfilm *THE RING* von Gore Verbinski zeigt das Grauen in einer surrealistischen Version: Die Gestalt eines tot geglaubten Mädchens verfolgt ihre Opfer, in dem sie als Fernsehgeist aus dem Fernsehgerät kriecht und ihre Betrachter mit ihrem Blick zu Tode erschreckt.

Auch Darren Aronofsky ist an der Illusion der verkörperlichten Fernsehgestalt interessiert: In *REQUIEM FOR A DREAM* sieht Sara Goldfarb in einer Halluzination ihr Fernseh-Alter Ego auf sich zukommen, und das Publikum einer Talkshow wendet sich lachend und mit dem Finger auf sie deutend ihr zu. Währenddessen verwandelt sich ihr kleines Appartement in ein Fernsehstudio (Abb. 5-7).

Alejandro Amenábar und David Cronenberg zeigen den Konsum von Videokassetten, die mit verbotenen Material umgehen: so genannten *Snuff*-Videos, die Gewalt an tatsächlichen Opfern zeigen und auf einem Set aufgenommen worden sind, für das bei *TESIS* die Garage eines Wochenendhauses herhält, das von den Eltern des jungen Serienmörders nur selten besucht wird. Er quält, tötet und sägt seine Opfer dort auseinander, Aktionen, die er mit der Videokamera aufnimmt. Ein Kommunikations-Professor ist Komplize der *Snuff*-Videos: doch nimmt er nicht am Morden, sondern «nur» am «Schneiden» des Filmmaterials teil. Amenábar argumentiert in seinem Film, dass die Gewalt des Mittäters nur einen Schritt von Mord entfernt ist, da der Professor versucht, eine Studentin, die ihm auf die Schliche gekommen ist, eigenhändig aus dem Weg zu räumen.

Bei Atom Egoyan geht es in *FAMILY VIEWING* sowohl um das Aufzeichnen von Pornografie im elterlichen Schlafzimmer, wie auch um das Thema des Vergessens. Der Vater des 17-jährigen Protagonisten



5 Fernsehstudio im Wohnzimmer in REQUIEM FOR A DREAM.



6 Sara Goldfarbs Fernseh-Alter Ego mockiert sich über sie.

7 Sara Goldfarb schläft nach Elektroschocks in der psychiatrischen Anstalt ein, während die Fernsehzuschauer weiter zusehen.



Der Protagonist von David Cronenbergs *VIDEODROME* findet sich auf dem Set einer illegalen brutalen sadomasochistischen Fernsehsendung wieder, die in seinen Wahnvorstellungen Gestalt annimmt.<sup>4</sup>

Obwohl keiner der Regisseure dem Dokumentarfilm-Genre zugerechnet werden kann, haben die Filme durchaus mit Sozialkritik und Gesellschaftsthemen zu tun. Insofern bieten sie eine Bilanz der 80er und 90er Jahre, die sich kritisch mit dem Einfluss der Bildschirm-Medien wie auch mit der beherrschenden Ausstrahlung des amerikanischen Medienmarktes auf die Gesellschaft befassen.

Im 21. Jahrhundert scheint diese Auseinandersetzung mit der Macht der Bilder nicht mehr so im Vordergrund zu stehen. Die jüngere Generation spielt mit unterschiedlichen

4 Caitlin Benson-Allott gebraucht das Wort «teleportation», um die überraschende Transferierung von Max Renn und Nicki Brand vom Wohnzimmer ins Set des *VIDEODROME*-Folterszenarios zu beschreiben. Sie stellt ausserdem fest, dass es sich beim eigentlichen *VIDEODROME* vermeintlich um ein Videosignal und nicht um ein tatsächlich aufgezeichnetes Fernsehprogramm handele. Die beiden weiblichen Figuren, die zwischen Wirklichkeit und Fernsehbildschirm oszillieren – Nicki Brand (Deborah Harry) und die Pornodealerin Masha (Lynne Gorman) – seien in beiden Sphären zuhause. Im Gegensatz zu anderen feministischen Medienwissenschaftlerinnen stellt Benson-Allott in ihrer Dissertation heraus, dass beide Frauen mehr Macht und Gewalt über Männer ausüben, als die weiblichen Handlungsfiguren, wie Bianca O'Blivion, die nie als Fernseh-Alter Ego in Erscheinung treten. In: Caitlin Benson-Allotts Dissertation: *Imperio-Video: Motion Pictures, Spectatorship and the Politics of Media* (Cornell University, 2008). Ihr Kapitel über Cronenberg hat den Titel: «Addressing the «New Flesh»: *VIDEODROME*'s Phenomenology of Video Experience».

## Einleitung

Screen-Medien wie iPods, Handy, Computerspielen, Computer Screens, die schnellen Zugang zu Information, vor allem aber zu sozialen Netzwerken ermöglichen. Bis zu zwölf Stunden pro Tag – sagen Studenten – verbringen sie vor irgendeiner Form von Bildschirm: Dazu gehören Facebook, Twitter, Blogs, Video-Blogs, YouTube und andere Formen, die je nach Mode in raschem Wechsel einen ziemlich banalen alltäglichen Gedankenaustausch bieten. Nicht die großen Themen der Zivilisation, sondern die kleinen Themen werden da abgehandelt. Michael Haneke, zum Beispiel, sah sie kommen: die Banalisierung der menschlichen Kommunikation durch die Bildmedien.

Zwei Regisseure, die mit Sujets arbeiten, die an sich schon kontrovers sind, stehen am Ende der Sammlung: David Cronenberg und Alejandro Amenábar, die nun im 21. Jahrhundert deutlich andere Themen bearbeiten, setzten sich in den 1980er Jahren mit dem Einfluss der so genannten *Snuff*-Videos auseinander, die Gewalt an Menschen in Folterkammern aufzeichnen und dann als sexuell stimulierende Unterhaltung auf einen heimlichen Markt gebracht wurden. Diese Videobilder von gefolterten Menschen zu sehen, ist abstoßend und irritierend. Warum, fragt man sich als Betrachter, der sich sonst nicht zu dieser Art der «Unterhaltung» hingezogen fühlt, werden Konsumenten von Bildern der Gewaltausübung angelockt? Jeanne Kilbourne (1999) schreibt seit Jahren mit großem Erfolg in Amerika über den Anzeigenmarkt und die Sexualisierung von Medien. In einem ihrer feministischen Standardwerke (*Can't buy my love: How advertising changes the way we can think and feel*) widmet sie eines ihrer Kapitel dem Thema Werbung und Gewalt («advertising and violence»). Sie argumentiert überzeugend, dass viele Werbekampagnen mit visuellen Clichés operieren, die aus der Softcore-Pornografie stammen und sogar mit Bildern von Sadomasochismus spielen.

«Sex in der Werbung ist pornografisch, weil damit Menschen nicht nur entmenschlicht, sondern auch objektiviert werden. Besonders Frauen. Und weil [durch die Werbung] Produkte fetischisiert sind, werden sie mit einer erotischen Spannung versehen, was die Enttäuschung vorherbestimmt, da Produkte nie unsere sexuellen oder emotionalen Bedürfnisse erfüllen können.»<sup>5</sup>

Kilbourne stellt außerdem fest, dass in der Werbung vielfach die Macht eines Einzelnen über eine – zumeist weibliche – Figur gezeigt wird, die körperlich ausgetragen wird, und somit Frauen in ihrer Schönheit und weiblichen Sexualität ausnutzt. Das Resumé ist, dass Männer in unserer Konsumgesellschaft dazu ermuntert werden, Frauen schlecht zu behandeln, indem Andeutungen von Vergewaltigung und Gewalt spielerisch kommerziell verarbeitet und in den «Mainstream» aufgenommen werden.

5 Jeanne Kilbourne: *Can't Buy My Love: Advertising Changes The Way We Can Think and Feel*. New York: Touchstone 1999, S. 271. Alle Übersetzungen, ausser anders vermerkt, stammen von der Autorin.

Amenábar zeigt in seinem Thriller, wie Kommunikati-onswissenschaftler, von ihrer Fernsehanalyse angeleitet, selbst zu Produzenten von Gewaltvideos werden können: Im Keller einer spanischen Universität werden Studentinnen von männlichen Kommilitonen und Professoren gefoltert und sexuell misshandelt und dabei von der Kamera aufgezeichnet.



8 *Angela sieht der Gewalt in TESIS hinter vorgehaltener Hand zu.*

Die hergestellten Videokassetten, eben so genannte Snuff-Videos, sind in der Mediensammlung der Fakultät versteckt, und als eine Studentin das Thema von Fernsehen und Gewalt studieren will, geht ihr Berater ins Magazin und holt eine der Videokassetten vom Regal. Im Vorführraum erleidet er, geschockt vom Grauen der Darstellung, einen Herzanfall und stirbt. Damit hinterlässt er ein Geheimnis, das die Studentin zwar auflösen kann, dabei aber selbst auf die Folterkammer stößt und um Haaresbreite dem Tod entgeht. Die Faszination von sexueller Machtausübung in einer stark männlich dominierten Gesellschaft wird in diesem Film ebenfalls über Videokassetten und das Thriller-Genre thematisiert.

Amenábar bringt die Faszination durch die Darstellung von Gewalt in mehreren Variationen zum Ausdruck. Wenn die Studentin Angela die Videokassette erstmals auf dem Abspielgerät ihrer Eltern betrachten will, graust ihr davor, und sie nimmt nur den Ton auf. Danach schaut sie sich die Gewaltdarstellungen im Schlafzimmer eines Kommilitonen an, der eine Privatsammlung kontroverser Videokassetten besitzt und sie zur Unterhaltung anschaut. Er befiehlt ihr zwar, nicht hinzusehen, als er das Snuff-Video abzuspielen beginnt; Angela wendet sich jedoch um und schaut zwischen den vors Gesicht gehaltenen Fingern hindurch (Abb. 8).

In Cronenbergs Thriller *VIDEODROME* (1983) geht es um ein vermeintlich Reality Show-ähnliches Programm, das bereits von anonymen Produzenten über Satellitensignal von Amerika weltweit ausgestrahlt wird. Der kontroverse männliche Protagonist Max Renn arbeitet als Produzent für eine drittklassige Fernsehstation, die eine Lücke im kanadischen Zuschauermarkt mit billig gedrehten Softporno-Sendungen zu füllen versteht. Max möchte härtere Sachen anwerben und stößt damit unverhofft auf *VIDEODROME*: Dort werden Frauen und Männer von Schergen, deren Gesichter mit Strumpfmasken verhüllt sind, gefesselt und mit Peitschenhieben gefoltert bis sie sterben. Während Max davon ausgeht, dass die Menschen nur ihre Rolle spielen, sterben sie anscheinend tatsächlich. Der Zusammenhang zur Realität wird jedoch zweifelhaft, da *VIDEODROME* von einer brutalen Untergrundorganisation produziert wird, die zwar ihre Opfer umbringt, aber über das Videosignal



9 In *VIDEODROME* wird der Fernsehapparat ausgepeitscht.



10 Der Torso blutet auf den Bildschirm.



11 Die Handwaffe wächst aus dem Fernseh- bildschirm heraus.

den jeweiligen Zuschauer manipuliert, der anfängt, starke Halluzinationen zu erleben. So findet sich Max mehrfach selbst in der Folterkammer wieder und schlägt mit einer Peitsche auf einen Fernsehapparat ein, auf dem das Bild seiner sadomasochistisch veranlagten LiebhaberIn gezeigt wird. Max wird regelrecht umprogrammiert, da ihm surrealistisch eine Öffnung in der Bauchdecke wächst, in der nicht nur seine Handwaffe «verloren» geht; seine Opponenten können auch pulsierende Videokassetten einpflanzen, die ihn manipulieren und in einen Mörder verwandeln, da die an Weltmacht interessierten Bösewichte die Fernsehstation übernehmen wollen, in der Max arbeitet. Zeitgleich wird der Protagonist auch noch von anderen Medieneinflüssen verfolgt, die der zerstörerischen Kraft der Medien-Schurken entgegenwirken wollen und den Kampftruf «*Tod dem Videodrome. Lang' lebe das Neue Fleisch*» («*Death to Videodrome. Long live the New Flesh*») propagieren. Max wird sich am Ende dieses Science Fiction-Thrillers mit seiner «Handpistole», die in einer abartigen Verbindung mit seiner Hand zusammengewachsen ist, mit der an rohes Fleisch erinnert wird, selbst eine Kugel durch den Kopf jagen.

Kurz bevor er stirbt, sieht er die Videoauf-

zeichnung seines eigenen Todes auf einem Bildschirm, der dann explodiert, wobei Gedärme herausquellen, die im ganzen Raum verstreut werden. Mit diesen bildhaften, visuellen Allegorien fängt Cronenberg nicht nur die Phobien der achtziger Jahre ein, die der Angst von Konsumenten, vom Fernsehen ferngesteuert zu werden, entgegenkommen, sondern er kreierte auch ein visuelles Repertoire über Bildschirme und Videokassetten, das in diesem Extrem kaum von anderen Regisseuren repliziert worden ist. Seine zeitgenössischen Filme handeln zwar immer noch von extremer Gewalt, aber ohne die Science Fiction-Motive, in denen der Körper mit den Medien zusammenwächst.

In einer der Schlüsselszenen von *VIDEODROME* erkennt Max, dass er direkt mit dem Bildschirm verbunden ist. Wenn er Schüsse in den Oberkörper bekommt, werden die

Einschlaglöcher auf einem Torso innerhalb des Bildschirms erkennbar, aus denen dann das Blut fließt. Die Gewalt, die mit dem Fernsehen zusammenhängt wird auch deutlich, wenn die zur Handwaffe mutierte Hand von Max aus dem Bildschirm herauszuwachsen scheint. Die Oberfläche des pulsierenden Fernsehers, auf dem die Adern eines Körpers erscheinen, wird von einem daraus hervordringenden phallusähnlichen Objekt gedehnt, das auf den Protagonisten zielt (Abb. 9–11).

Cronenberg ist kritisiert worden, dass er Frauen als Opfer von Gewalttaten missrepräsentiert, die ihre männlichen Partner aufzufordern scheinen, sie zu foltern und ihnen gewollt Schmerzen zuzufügen. Max' neue Liebhaberin Nicki, eine Sextherapeutin mit eigener Radiosendung, bittet ihn, ihr beim Liebesakt die Ohrfläppchen mit einer Nadel durchzustechen. Sie ist besonders an Pornografie interessiert und findet in seinem Appartement eine Aufzeichnung von VIDEODROME, deren raue Gewalt sie anspricht. Statt von der Gewalt abgestoßen zu sein, verleitet sie Max ihr Leid anzutun, um sexuell stimuliert zu werden. Nicki spricht zu ihm bis zum Schluss des Films über den Fernsehapparat. Sie scheint im Bildschirm zu leben, obwohl sie angeblich bereits bei den Gewaltakten der VIDEODROME-Produzenten ums Leben gekommen ist. In einer weiteren Schlüsselszene vereint sich Max mit ihren auf dem Fernsehschirm hervorquellenden Lippen und steckt seinen Kopf in die virtuell erzeugte Öffnung ihres Mundes. Er vereint sich mit dem Fernsehbild.

Dies erinnert an THE RING von Gore Verbinski, der ebenfalls in der vorliegenden



**12** Der Brunnen erscheint in THE RING auf dem Fernsehbildschirm ... und damit ist der Fluch auferlegt.



**13** Samaras Interview wird auf Video aufgezeichnet (Die Hand des Psychiaters ist zu sehen).



**14** Samara steigt aus dem Fernsehapparat, um ihre Opfer zu Tode zu erschrecken.

Zusammenstellung analysiert wird. Wieder steht die Gewalt im Vordergrund: In diesem Fall die tabuisierte Gewalt, die aus Rache von einem etwa 10-jährigen Mädchen, Samara, ausgeübt wird, die als grausame Geistererscheinung aus dem Fernsehapparat herauskriecht. Samara spricht nicht mit ihren Opfern, sondern nutzt die Medien Fernsehen, Videokassetten und Telefon, um sich zu artikulieren und ihren Spuk auszuüben (Abb. 12–14).

Samaras Grauen führt auch in eine psychiatrische Anstalt, da sie als Kind in Behandlung war, um der Macht der von ihr ausgehenden Gewalt auf den Grund zu gehen.

Wie Peijen Beth Tsai in ihrer Magisterarbeit faszinierend schildert, ist das Motiv von Frauen oder Mädchen, die von Männern misshandelt werden, im japanischen Mythos weit verbreitet: der Geist kommt nach dem Tod wieder, um sich zu rächen und benutzt ihm zugängliche Medien (sogar das Handy), um mit seinen Opfern in Verbindung zu treten. Während solche Geisterfiguren aus dem Jenseits, die mit langen schwarzen Haaren und im weißen Kimono erscheinen, in Japan durchaus akzeptiert sind, mussten Verbinski und seine Drehbuchautoren die Angst der Zuschauer vor Geisterfiguren und visuellen Tabus neu definieren, um den Schrecken kulturell wirksam werden zu lassen.<sup>6</sup> *THE RING* war 2002 tatsächlich ein durchschlagender kommerzieller Erfolg, ähnlich wie der vergleichbare, letztlich jedoch weniger lukrative japanische Originaltitel *RINGU*, der einen Markt für aus Asien stammende Thriller für englischsprachige Zuschauer öffnete, der seitdem floriert hat.<sup>7</sup>

*THE RING* kommt jedoch ohne direkte Gewalt aus, die an dem Kind ausgeübt wird, obwohl eine Szene, in der Samara von einem Psychiater in einem altmodischen Irrenhaus interviewt wird, an die Folterkammern in *VIDEODROME* und *TESIS* erinnert. Auch das Motiv der Fingernägel, die vom Opfer in der Agonie in die Wände eingegraben werden, kommt sowohl bei *THE RING* wie auch in *RINGU* vor: Samara wurde vermeintlich bei lebendigem Leib in einen Brunnen gestoßen und hatte versucht, an der glitschigen Brunnenwand wieder herauszuklettern, wobei sie ihre Fingernägel verlor. Diese werden dann von der Journalistin Rachel Keller (Naomi Watts) aus den Wänden gezogen, als sie von einem animierten Fernsehapparat in den Brunnen gestoßen wird, um dort mit dem verwesenen Körper des Mädchens vereint zu werden. Samara verfolgt ihre Opfer mit Videokassetten, deren Signal vom vielen Kopieren schon instabil geworden ist. Diese Faszination für die Video-Technologie und das Kopieren des analogen Mediums ist allen Filmen, die in diesem Band besprochen werden, gemein.

6 Peijen Beth Tsai: «Horror Translation: From Nakata Hideo's *RINGU* to Gore Verbinski's *THE RING*». A thesis submitted to the Faculty of the Graduate School of the State University of New York at Buffalo for a Master of Fine Arts. August, 2008.

7 Eine britische Filmforschung über die Popularität von japanischen und chinesischen Filmen stellt heraus, dass seit dem Erscheinen von *THE RING* immer mehr Horrorfilme aus Asien eingeführt werden. Peter Hutchings schreibt in seinem Textbuch *The Horror Film* (2004), dass Filmemacher aus dem asiatischen Ausland bewiesen hätten, sie seien durchaus bereit, die Konventionen von westlich geprägten Horrorfilmen in ein ausgesprochen un-westliches Genre-Produkt zu verwandeln («Asian film-makers have shown that they are capable of assimilating some for the conventions of western horror cinema into a distinctly non-western genre product.» S. 216–217).



15 Sara Goldfarb wird in *REQUIEM FOR A DREAM* mit Elektroschocks ruhig gestellt.

Darren Aronofsky, kürzlich mit *THE WRESTLER* (2008) dem Mainstream-Konsumenten in Erinnerung gebracht, drehte 2002 seinen dramatisch-desperaten Film *REQUIEM FOR A DREAM*. Er zeichnet hier das Leben von vier Menschen in vier Jahreszeiten nach und dokumentiert deren Abhängigkeit und Verderben. Alle vier versinken in selbst erzeugten Höllenszenarien und werden zum Ende des Films in einer fötalen Lage aus der Vogelperspektive gezeigt. Die älteste Person ist Sara Goldfarb (Ellen Burstyn), die davon träumt, in einer Fernsehshow als Star aufzutreten. Um ihr Idealgewicht zu erreichen, nimmt sie Abmagerungspillen und wird von dem darin enthaltenen Wirkstoff abhängig. In einer Schlüsselszene sieht sie sich tatsächlich als die perfekte «Sara Goldfarb von Brighten Beach» im ersehnten Fernsehstudio mit ihrem Lieblings-Talkshow-Moderator, ihr rotes Kleid tragend und mit hochtoupierten Haaren. Doch ihr Fernseh-Alter Ego besucht sie samt Moderator in ihrer ärmlichen Wohnung als flimmernde und in kleine Teilchen aufgelöste Halluzination und mokiert sich über Sara, die noch immer in ihrem Fernsehsessel sitzt und anfängt, sich bei ihrer perfekten Reinkarnation für ihr abgewetztes Äußeres zu entschuldigen. Während sich die Fernseh-Sara mit dem Moderator in sexueller Pose vergnügt, scheint der zum Wolfsrachen transformierte Kühlschrank die Zuschauerin verschlingen zu wollen. Die Angst vor dem Fernsehen wird mit der Angst vor dem Kühlschrank – beides Motive von Konsum und dem sich Einverleiben von Nahrung – assoziiert. Sara Goldfarb endet im Irrenhaus, wo sie mit Elektroschocks ruhiggestellt wird (Abb. 15).

Atom Egoyan, der kanadische Regisseur und Theaterdirektor armenischer Herkunft, ist ebenso seit zwanzig Jahren an der Verbindung von Sexualität, Gewalt und den Medien interessiert. Sein 1987 gedrehtes Erstlingswerk *FAMILY VIEWING* kommt ohne offensicht-

liche surrealistische Effekte aus, entwickelt aber einen ungewöhnlichen Effekt über die komplizierte und zeitweise verwirrende Schneide- und Drehtechnik. Manchmal blickt der Zuschauer auf den jungen, männlichen Protagonisten aus der Sicht des Fernsehens. Egoyan entwickelt das Thema «Videokassette und Erinnerung» und verbindet es auch mit sexueller Gewalt. Der Vater des Protagonisten hat ein widerliches Geheimnis: Er zwingt seine Partnerin, Akte an ihm auszuführen, die er übers Telefon von einer weiblichen Stimme als Telefonsex abhört. Dazu wird das Schlafzimmer auch noch mit einer unbeweglichen, auf dem Stativ stehenden Videokamera mitgezeichnet. Die verwendeten Kassetten sind jedoch nicht unbenutzt, sondern haben bereits Aufzeichnungen von der ersten Ehe festgehalten, in denen der Vater seine armenische Frau misshandelte. Sie wurde gefesselt und geknebelt.

Der Sohn hat nie gewusst oder verstanden, warum seine Mutter ihn mit dem Vater allein gelassen hatte. Der einzige Schlüssel zu seiner Kindheit scheint bei seiner stummen Großmutter Armen zu liegen, die in einem schäbigen Altersheim dahin siecht. Van «befreit» sie aus dem Heim und versucht sie, mit Hilfe einer ebenfalls armenischen Freundin, vor der Rache des Vaters zu verstecken. Um der Großmutter eine Freude zu machen, zeigt er ihr die neu entdeckten Videokassetten, die unterschiedlich harmlose Szenen von seiner Kindheit und der abwesenden Mutter zeigen. Doch dann kommt unverhofft eine Folterszene auf den Bildschirm, von der Van vorher nichts wusste, und die Großmutter wendet sich angewidert ab, ohne zu sprechen. Das Familiengeheimnis ist damit gelüftet, und der Titel des Filmes, *FAMILY VIEWING*, ist aufgeklärt.

Egoyan hat seitdem eine Fülle von Filmen gedreht und ein eindrucksvolles Œuvre ist über DVD international zugänglich.<sup>8</sup> In *FAMILY VIEWING* etablierte der Kanadier jedoch

8 Egoyans nächster Film *SPEAKING PARTS* (1989) nimmt einige der Themen von *FAMILY VIEWING* wieder auf und verschärft die Thematik der unterschiedlichen Ebenen von filmischer Repräsentation. Es geht um die Verfilmung eines Drehbuchs, dessen Autorin autobiografisch ihre Leidensgeschichte erzählt hatte, deren Geschichte jedoch vom Filmdirektor ohne ihre Zustimmung abgeändert wird. Sie nimmt sich daraufhin das Leben. Der junge Schauspieler, der für eine der Hauptrollen rekrutiert wird, hatte zuvor nur Rollen gespielt als Extra, ohne gesprochenen Text. Daher der Titel «*SPEAKING PARTS*». Der Unterschied zwischen direkter Kommunikation und der Distanz des Bildschirms wird von Egoyan mehrfach dargestellt: Die Drehbuchautorin besucht ein Videomuseum, in dem sie Bilder ihres verstorbenen Bruders immer wieder ansehen kann. Der Filmdirektor spricht meist nur in einer Art Videokonferenz mit seiner Crew und erscheint wie Big Brother auf der Mattscheibe in einem bizarren Hotel. Eine junge Frau vom Hotelpersonal, in den ebenfalls dort beschäftigten männlichen Schauspieler verliebt, sieht sich zuhause auf ihrem Fernsehapparat immer wieder die schäbigen Filme an, in denen er stumm agiert. Auch in *SPEAKING PARTS* sind die Bildschirme Träger von Bildern der Erinnerung und Leiden, wie Matthias Kraus in seinem 2000 beim Schüren Verlag herausgekommenen Buch über Atom Egoyan illustriert hat: «Wenn Egoyan Figuren vorführt, die über visuelle Kommunikationsmittel zueinander in Kontakt treten, dann wiederholt er auch das voyeuristische Moment, das Bestandteil des Filmerlebnisses ist, in der Fiktion. Das Kino als privilegiertes Medium des Auges hat die voyeuristischen Aspekte sowohl des Romans als auch des Theaters internalisiert» (Kraus, S. 127).

ein Thema, das seitdem noch weiter ausgebaut worden ist: Überwachung und die Übersättigung der Menschen mit Medienbildern, die unterschiedlich konsumiert werden.<sup>9</sup>

In mehreren Filmen, die in dieser Zusammenstellung diskutiert werden, steht das Thema Gewalt in Zusammenhang mit Sexualität und Dominanz. Das komplexe Thema Folter, das Amenábar und Cronenberg in den 1980er Jahren mit den Snuff-Videos artikulierten, in denen die weiblichen Opfer tatsächlich von ihren Peinigern getötet worden sind, erinnert an die zeitgenössischen Bilder von den Foltern in Abu Ghraib. Nur sind es dort ausschließlich Männer, die sowohl von weiblichen als auch männlichen Soldaten misshandelt wurden. Eines der Leitmotive dieser Kollektion beruht auf dem Anliegen von Michael Haneke, seiner in *FUNNY GAMES* (2007) offensichtlich gemachten Strategie, seinen Zuschauern durch das Demonstrieren nackter und sinnloser Gewalt zu zeigen, wie sehr Unterhaltung und Konsum von Medienbildern eine Gesellschaft desensibilisieren können. Warum, so scheint er zu fragen, schauen sich Menschen freiwillig Gewaltvideos an? Und wieso gibt es darüber nicht mehr Empörung? Dasselbe könnte man bei den aus dem Untergrund heraufgeschwemmten Amateurfotografien von Abu Ghraib fragen. Auch dort stellten Soldaten in den alten Folterkammern von Saddam Husseins Terrorregime sexuelle Gewaltakte nach, die anscheinend den Posen der Pornografie angelehnt sind. Die gewaltsam gefangen gehaltenen Insassen sollten mit diesen Foltertechniken gedemütigt und zu Geständnissen verleitet werden. Mehrere Dokumentarfilme sind in den vergangenen zwei Jahren zu diesem Thema veröffentlicht worden. Julia Lesage diskutiert sie in ihrem Artikel über Abu Ghraib im sehr politisch ausgerichteten amerikanischen Online-Journal *Jump Cut: A Review of Contemporary Media* (2009).<sup>10</sup> Die Dokumentaristen halten mit Interviews von betroffenen amerikanischen Soldaten, die an diesen Schauerthaten teilhatten, fest, wie Folter ein Teil des soldatischen Alltags werden konnte. Mehrere verurteilte Soldaten bereuen ihre Taten, erklären aber, dass sie von ihren Vorgesetzten angehalten worden seien, Folter auszuüben. Diese Akte wären nicht unbedingt an die Öffentlichkeit geraten, hätten die Soldaten nicht konstant Fotos gemacht, die sie dann auf CDs oder via Internet an ihre Familien verschickten. Tausende von Aufnahmen sind noch nicht einmal veröffentlicht, und der neue amerikanische Präsident Barack Obama entschied im Frühjahr 2009, wenige Wochen nach seinem Amtsantritt, die weitere Veröffentlichung von Materialien aus Abu Ghraib zurückzuhalten, um die antiamerikanische Feindschaft in der islamischen Welt nicht weiter zu schüren.

9 Matthias Kraus spricht von «Shifting», wenn er die Art Egoyans, in *SPEAKING PARTS* unterschiedliche Bildebenen zu evozieren, beschreibt: «Die Einleitungssequenz stellt unterschiedliche Formen audiovisueller Repräsentation antithetisch einander gegenüber, wobei der Point of View des Zuschauers gleich am Beginn zwischen einem identifikatorischen und einem «objektivierenden» Blick ins Gleiten gerät. Dieses Shifting eröffnet ein Spannungsfeld zwischen der offensichtlichen Vorzeitigkeit des Gezeigten und dem Beharren jeder Fiktion auf präsentischer Repräsentation, in das sich eine ilusionistische Rezeption nur schwer integrieren lässt.» (S. 199).

10 Julia Lesage: *Torture Documentaries*. In: *Jump Cut: A Review of Contemporary Media* 51, 2009.

Was verleitet «normale» Bürger zu sexuell motivierten Gewaltakten? Warum erklärten sich die Soldaten in Abu Ghraib bereit, zu foltern und andere Menschen zu demütigen? Dieses Thema steht im Mittelpunkt von FUNNY GAMES, Michael Hanekes Film, den er erstmals 1997 mit deutschsprachigen Schauspielern drehte und dann 2007 für den amerikanischen Filmmarkt mit einer Starbesetzung noch einmal schnittgetreu reproduzierte. Zwei jugendliche und vermeintlich wohl erzogene weiße Psychopathen verschaffen sich gewaltlos Eintritt in die Ferienhäuser einer wohlhabenden Klientel und töten dort innerhalb von 24 Stunden alle Familienmitglieder: anfangs den Hund, dann die Kinder, dann die Eltern. Nichts kann sie von ihrer gefühllosen, willkürlich ausgeübten Gewalt abbringen. Sie empfinden offensichtlich keinerlei Reue, sondern sehen das Töten als Spiel an, so wie Jugendliche und erwachsene Videospiele auf Computer oder Spielkonsole ihre Gegner erledigen. Michael Haneke beweist mit seinem im Mai 2009 in Cannes mit der Goldenen Palme ausgezeichneten neusten Film DAS WEISSE BAND, dass es ihm auch immer um die deutsche Vergangenheit im Faschismus und die Gewalt des Holocaust geht. Wie konnten Menschen als Aufpasser in Konzentrationslagern arbeiten, und warum lehnten sie sich nicht gegen die Menschenvernichtung auf?

Das ist auch das Thema von Filmen wie DAS EXPERIMENT (2001) oder DIE WELLE (2008), in denen Regisseure versuchen zu dokumentieren, wie leicht Menschen in solche Gewaltszenarien gezogen werden. Errol Morris, Regisseur von STANDARD OPERATING PROCEDURE über Abu Ghraib, hat das Thema in seinem früheren Filmschaffen mit provokanten Filmen wie MR DEATH: THE RISE AND FALL OF FRED A. LEUCHTER, JR. (1999) aufgegriffen, in denen der Erfinder von Exekutionstechniken befragt wird, der im Laufe seines Lebens anfangs für «white supremacist groups» in Kanada zu arbeiten. Er suchte überdies in Auschwitz mit dem Vermessen von Gaskammern zu beweisen, dass es den Holocaust nicht gegeben haben könne. Der 2007 verfilmte deutsche Roman von Bernhard Schlink, *Der Vorleser*, der mit Kate Winslet in der Hauptrolle als THE READER (2008) in amerikanischen Kinos Furore machte, geht die zentrale Frage an: Eine junge Frau nimmt sich einen 16-jährigen Liebhaber, der ihr vor dem Sex Klassiker der Weltliteratur vorlesen soll. Sie kann nicht lesen, versteckt aber diesen Makel, auch selbst als sie eine von sechs Wärterinnen aus Auschwitz wegen Mordes vor Gericht steht. THE READER ist von Filmkritikern vehement angegriffen worden, weil der Regisseur angeblich das Grauen des Holocausts nicht ausreichend dargestellt hat, sondern aus dem Buchmaterial eine rührselige romantische Liebesgeschichte entwickelt hat.<sup>11</sup> Doch das Thema der Gewalt und wie Menschen verleitet werden, als Mitläufer am Töten mitzuwirken, ohne sich dagegen aufzulehnen, weil sie «ihre Pflicht» erfüllen wollen, steht oft auch im Mittelpunkt von Hanekes Filmen.

Der amerikanische Kunsthistoriker Stephen F. Eisenmann geht dem Thema der Medien-Übersättigung nach und spricht von einem Leidensmotiv, das man in westlicher Kunst

11 Peter Bradshaw: *The Reader*. In: *The Guardian*, 2. Januar 2009. (08.06.09)

nachvollziehen kann. Eisenmann argumentiert, dass die Bilder aus Abu Ghraib nicht mit mehr Ablehnung und Entsetzen von der amerikanischen Öffentlichkeit aufgenommen worden sind, weil es eine visuelle Tradition des Leidens gibt, die Menschen desensibilisiert. Sowohl in der pornografischen Welt von Videos als auch in der Kunstgeschichte werden Leiden und Gewalt ästhetisch verbunden. Diese provokante These belegt Eisenmann mit vielen bildlichen Darstellungen, angefangen von klassischen Büsten wie Michelangelos David über die spanischen Maler Goya und Velasquez bis hin zu den Postkarten über das Lynchen im Süden der USA vor der Bürgerrechtsbewegung, auf denen sich weiße Zuschauer vor gehängten Leichen fotografieren ließen und sie dann als Andenken weiter verschickten. Die Alltäglichkeit von menschlichem Leiden, so erklärt Eisenmann, wird auch von den Medien weiter verbreitet.<sup>12</sup>

Nicholas Rombes arbeitet dieses Thema weiter aus und spricht von einem digitalen Zeitalter, das im Kino neu und provokant dargestellt wird. In seiner 2009 bei der Wallflower Press herausgekommenen Abhandlung *Cinema in the Digital Age* stellt er alphabetisch eine Reihe von Wörtern vor, die mit der digitalen Kultur zusammenhängen und stellt sie in Verbindung mit Medientexten. So spricht er im Zusammenhang mit THE RING von «frame dragging,» einem innovativen Konzept, in dem er sich für den elektronischen «Noise» von analogem Bildmaterial interessiert.<sup>13</sup> Rombes erklärt überzeugend, dass analoge Medien grundsätzlich unterschiedlich von digitalen Bildern sind, weil sie auf einer Ursprungsaufzeichnung basieren, einem Original, das die beste Qualität hat. Jede Kopie eines analogen Bildes verliert an Kraft und kann bis zum Auslöschen von Information führen: so wie die Kopie eines beschrifteten Blattes so oft auf einer Kopiermaschine dupliziert werden kann, bis keinerlei Information übrig bleibt. Digitales Aufzeichnen ist ganz anders: Erstens werden DVDs in Kapitel unterteilt, die spielend leicht außer Sequenz abgerufen werden können. Der Zuschauer kann auch jederzeit ein Bild mit der Pause-Taste zum Stillstand bringen, ohne dass das Bild davon in Mitleidenschaft gezogen würde. Das digitale Pausenbild ist in der Qualität so wie eine Originalfotografie. Im Gegensatz dazu ist

- 12 Stephen F. Eisenmann formuliert das Grundmotiv seiner Studie: «Indeed, after the initial flurry of attention in the mass media in 2004, the Abu Ghraib pictures themselves – as compared to the issues surrounding US torture – have been the subject of very little serious consideration, contributing to a pervasive sense of helplessness before the growing visual record of cruelties perpetrated in the name of American and British citizens. This book addresses the critical aporia and proposes an interpretation of the photographs attuned to the historical development of European art and imagery, and modern popular culture. It interrogates the manner in which images of torture, power and domination are passed down from one generation to the next, and how such pictures come to be widely embedded in both visual memory and the physical body.» (S. 14–15).
- 13 Nicholas Rombes: *Cinema in the Digital Age* (2009), S. 34–37. In seiner Einleitung beschreibt Rombes den fundamentalen Unterschied zwischen analogem und digitalen Video: «If the original was gauged against the degradation of second-and third-and fourth-generation copies (and so on) of the analogue, then the digital leaves no obvious traces or clues about how far removed it is from the original.» (2009, S. 4). Doch diese «traces», die Linien auf dem Bildschirm beim Abspielen von Videokassetten, ist das visuelle Symbol, mit dem mehrere der hier diskutierten Filmemacher den Horrorereffekt kommunizieren.

das analoge Bild nie zum völligen Stillstand zu bringen; auch auf dem Schneidetisch läuft es über die Köpfe des Videoabspielgerätes.

Die Auslegung des Videobildes steht im Mittelpunkt dieses Bandes; Video ist das zentrale Thema. Obwohl die sechs Regisseure unterschiedliche Schwerpunkte setzen und Filmwissenschaftler wie Thomas Elsaesser (2009)<sup>14</sup> vehement darauf bestehen, dass Haneke und Egoyan völlig unterschiedliche medienspezifische Techniken benutzen, soll hier belegt werden, dass analoge Technologie und Sozialkritik von allen Regisseuren angestrebt werden.

Eines der wiederholt vorkommenden visuellen Motive ist die Pietà, die Mutterfigur, die sich trauernd über den toten Leib von Jesus beugt und ihn in ihren Armen hält. Diese ikonische Geste des Leidens und der Trauer über den verlorenen Sohn wird in mehreren der hier besprochenen Filme neu artikuliert. Sowohl in *FUNNY GAMES* als auch in *THE RING* kommt dieses Motiv vor. Im Gegensatz dazu sind auch das Motiv der Folterkammer und die Verbindung zwischen Nacktheit und Folter in mehreren Filmen präsent, so wie sie sich in den Fotografien von Abu Ghraib oft wieder finden. Doch die extreme Rolle des Schnees im Fernsehapparat, der mit Insekten und dann Menschenkörpern verbunden wird, findet man in *THE RING*. Diese visuelle Thematik kann auf den Holocaust zurückgeführt werden. Bilder aus Alain Resnais' Dokumentarfilm *NUIT ET BROUILLIARD* (1955) zeigen die Überreste der Massenvernichtung, die in Auschwitz in riesigen Bergen von Alltagsobjekten und verhungerten, gepeinigten menschlichen Körpern, die aufeinander gestapelt sind, wiedergegeben werden. Auch hier sprechen Kritiker von einer Pornografie des Leidens, da so viele Filme über den Holocaust mit der Nacktheit der Opfer als sexuellem Motiv umgehen, wie etwa die sadomasochistischen Szenen aus *IL PORTIERE DI NOTTE* (*NIGHTPORTER*, 1974) (siehe auch Zusammenfassung).

So stellt sich die Frage, die Stephen F. Eisenmann anhand von Kunstgeschichte gestellt hat: Warum gehören diese Bilder des Leidens und der Gewalt zum visuellen Repertoire des 20. und 21. Jahrhunderts? Sind Zuschauer über die Filme, die als Unterhaltung konsumiert werden und in üppiger Gestaltung mit Gewalt und Sexualität umgehen, abgestumpft, wenn es zur tatsächlichen Gewalt wie im Kriegsfall von Abu Ghraib kommt? Michael Haneke argumentiert mit seinen Filmen, dass ein Zusammenhang zwischen Gewalt und Medienkonsum besteht. Diese Frage ist der Ausgangspunkt für dieses Buch, das versucht, anhand von Filmen, die sich mit analoger Videotechnologie auseinandersetzen, herauszuarbeiten, wie Regisseure das Thema Mediengewalt in ihren Werken dargestellt haben.

14 Thomas Elsaesser erklärt in einem Filmessay, der im Winter 2010 bei Wiley-Blackwell von Roy Grundmann herausgegeben werden soll, die Unterschiede zwischen den Kameraeinstellungen von Atom Egoyan und Michael Haneke. Seiner Auffassung nach handele es sich bei diesen Regisseuren um «Mind Game-Filme», da sie den Zuschauern Rätsel aufgeben, die intellektuell gelöst werden müssen, und dadurch (unter anderem) auch den Reiz der Filme ausmachen. Mehr Information zum Konzept von Elsaessers «The Mind Game Film» kann in der 2009 von Warren Buckland herausgegebenen Zusammenstellung *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (Wiley-Blackwell, 2009) gefunden werden.