

Die *filmische* Agonie des Realen

Snuff als produktive Diskursfigur zur Annäherung an Problematiken des Realismus und der Medialität des Films im Digitalzeitalter

(Version: 22.05.2009, aktualisiert: 03.09.2010)

0 Vorwort

Snuff ist ein problematisches Thema. Die Vorstellung des realen, gewaltsamen Todes im Film und einzig für den Film ist – gelinde gesagt – schockierend. Entsprechend groß sind die Ressentiments gegen dieses Thema. Und obwohl bisher kein Fall der öffentlichen Zirkulation dieser Filme bekannt geworden ist, hält sich das Thema in den letzten 30 Jahren beständig im kollektiven Gedächtnis, indem es zuletzt zum Beispiel immer wieder im Kontext von Berichterstattungen über Kinderpornographie oder Kannibalismus – wie insbesondere im berühmten Rothenburger Fall – zur Sprache kam. Doch nicht nur im Kontext dieser Verbrechen ist Snuff präsent, sondern auch die Zahl der fiktionalen Filme über Snuff ist in den letzten Jahren explosionsartig gestiegen. Während man sich im englischsprachigen Raum diesem Thema daher bereits wissenschaftlich zugewandt hat, wird das Thema im deutschsprachigen Raum noch immer – bis auf wenige Ausnahmen wie etwa Marcus Stigleggers Beitrag im Reclam Filmlexikon – gemieden. Hinter diesem scheinbar so einfachen und daher schnell verurteilten Konzept Snuff verbirgt sich jedoch eine sehr komplexe Figur, in der sich diverse Debatten nicht nur über Medienethik und Mediengewaltdarstellungen, sondern vor allem auch den filmischen Realismus und aktuelle Fragen der Medialität des Films kristallisieren.

Ich durfte davon profitieren, dass mir Prof. Dr. Claudia Liebrand in ihrem Forschungskolloquium erlaubte, das Thema näher zu analysieren und zur Diskussion zu stellen, obwohl es keinem der Beteiligten dabei recht geheuer war. Die gegenwärtigen Ergebnisse dieses noch immer weitgehend unerforschten Forschungsfeldes sind in diesem Text zusammengefasst. Das Ziel ist nicht, Snuff seinen Schrecken zu nehmen oder zu nobilitieren, sondern aufzuzeigen, wie produktiv eine kritische Auseinandersetzung auch mit solch einem Thema sein kann. Die vorliegende, bewusst offen konzipierte Abhandlung diskutiert zwei zentrale Positionen: (1) Snuff als eine Diskursfigur, durch die soziale Konzepte über den filmischen Realismus modelliert werden und durch die wiederum Filme selbstreflexiv diese Konfiguration und ihren eigenen Realismusanspruch diskutieren können. (2) Snuff als Konzentration der Debatte, inwiefern jeder Realismus immer gekoppelt ist an die Materialität und Medialität des Films, die Organisation dieser drei Aspekte durch das Paradox des Todes und deren aktuelle Brisanz seit dem digital turn.

Der nachfolgende Text gliedert sich in 5 Teile: Vorstellung wissenschaftlicher Realismuskonzepte [1]; Relektüre der Geschichte von Snuff hinsichtlich ihrer Realismuskontroverse [2]; Analogie der Geschichte von Snuff (und Mondo) und der jüngsten Geschichte audiovisueller Medien und Snuff als produktive Diskursfigur für selbstreflexive Inszenierungsstrategien [3]; zwei Diskursanalysen zu Snuff im journalistischen Diskurs über ‚happy slapping‘ und im filmischen Diskurs samt zweier Beispiel-Lektüren zu UNTRACEABLE und EMANUELLE NERA IN AMERICA [4]; Skizze eines Forschungsprogramms über die Produktivität des Einbezugs des Paradoxes des Todes in wissenschaftliche Debatten um die Medialität, die Materialität und den Realismus des Films und damit neue Perspektivierung der Mediengeschichtsschreibung [5].

1 Einführung in die Realismus-Kontroverse des Films

Snuff, das ist der ‚reale‘ Tod *im* Film *für* den Film. Es ist zu betonen: die Sichtbarkeit nicht allein und nicht notwendigerweise von irgendeiner Gewalt am ‚realen‘ Körper etwa in der Form der Folterung oder Vergewaltigung, sondern von ‚Tod‘! Snuff, das ist ein Mythos, der von anderen Diskursen als dem filmischen modelliert wurde – mit dem Effekt: Snuff, das ist Realität. Daraus ist zu schließen: Snuff, das ist die Diskursfigur, die es dem filmischen Diskurs erlaubt, seine eigene für seine Medialität zentrale Ursprungs-Kontroverse zu diskutieren: der Streit um den filmischen Realismus. Snuff, das ist aber auch das Angebot der Eröffnung neuer Perspektiven auf die unlösbare Vernetzung von Medialität, Realität und Tod. Doch eine so weit gefasste Argumentation sollte in der Frühzeit des Films und der Filmtheorie beginnen:

Wie bereits Siegfried Kracauer diagnostizierte, stehen am Anfang der Filmgeschichte zwei konträre Inszenierungsstile, die in ihrer historischen Simultanität geradezu paradoxal anmuten. Kracauer veranschaulicht dies pointiert anhand seiner Abb. 6 und 7 in ‚Theorie des Films‘¹: der dokumentarischen Aufnahme eines alltäglichen Zugs in Lumières L’ARRIVÉE D’UN TRAIN À LA CIOTAT und der phantastischen, narrativen Inszenierung eines fliegenden Zugs in Méliès’ LE VOYAGE A TRAVERS L’IMPOSSIBLE. Während man heute darin zwei Notwendigkeiten zur Durchsetzung des Mediums Film sieht, da die Lumières das Dispositiv Kino institutionalisierten und darüber das Medium vom Jahrmarkt weg gesamtgesellschaftlich integrierten und etablierten und Méliès die narrativen und formalen Inszenierungsmöglichkeiten des Mediums aufzeigte, regte dies einen langwierigen ontologischen/ essentialistischen Streit um die Medialität des Films anhand der Realismusfrage an, wie Carroll bei seiner jüngsten Problematisierung und Aktualisierung der Medialität des Films feststellte: „The underlying idea here, which we will call *essentialism*, holds that the essence of a medium, such as film, determines what style should prevail in the medium.“² Während Carroll die aktuell dominante Position vertritt, dass nicht die Medialität den Stil determiniert, sondern beide sich wechselseitig beeinflussen und immer wieder ausgehandelt werden,³ stehen die von Kracauer genutzten Filmstills paradigmatisch für die Medialitätskontroverse zwischen Realisten und Konstruktivisten, die bis heute in den meisten Einführungen in die Filmwissenschaft unter den metaphorisch kodierte Konzepten von Fenster versus Rahmen verhandelt wird. „Man schaut *durch* ein Fenster, aber man schaut *auf* einen Rahmen.“⁴ Elsaesser/ Hagener explizieren dies mit Rekurs auf Leo Braudys Unterscheidung von offener und geschlossener Form weiterhin:

¹ Vgl. Kracauer, Siegfried: Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit. Suhrkamp. Frankfurt aM 1985.

² Carroll, Noel: Towards an Ontology of the Moving Image. S. 68. In: Freeland, Cynthia A./ Wartenberg, Thomas E. [Hg.]: Philosophy and Film. Routledge. London/ New York 1995. S. 68 – 85. (Hervorhebungen im Original). Diese Argumentation findet sich natürlich besonders populär und zentral positioniert in marxistisch orientierten Medientheorien, nach denen speziell die neuen Medien etwa bei Brecht und Enzensberger dafür prädestiniert sind, als demokratische, dialogische und nicht zuletzt pädagogische Massenmedien genutzt zu werden, während jede andere Nutzung einem Missbrauch durch die bürgerliche Macht entspricht und das Medium geradezu davon abhält, ‚zu sich selbst zu kommen‘. Vgl. dazu Brechts diverse Texte zum Radio, die gemeinhin unter dem fragwürdigen Label ‚Radiotheorie‘ gefasst werden: Brecht, Berthold: Gesammelte Werke. Schriften 2. Zur Literatur und Kunst. Zur Politik und Gesellschaft. (Gesammelte Werke in acht Bänden). Suhrkamp. Frankfurt aM 1967. S. 119 – 134. Und: Enzensberger, Hans Magnus: Baukasten einer Theorie der Medien. In: Pias, Claus/ Vogl, Joseph/ Engell, Lorenz/ Fahl, Oliver/ Neitzel, Britta [Hg.]: Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. DVA. Stuttgart 2004, [5. Auflage]. S. 264 – 278. Für eine pointierte Kritik an diesen deterministischen Medialitätskonzepten siehe: Baudrillard, Jean: Requiem für die Medien. In: ders.: Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen. Merve. Berlin 1978. S. 83 – 118.

³ Vgl. Carroll, Ontology, S. 69.

⁴ Elsaesser, Thomas/ Hagener, Malte: Filmtheorie zur Einführung. Junius. Hamburg 2007. S. 25. (Hervorhebungen im Original). Es muss auffallen, dass die Realismusdebatte primär eine Formdebatte ist, obgleich in audio-visuellen (erzählenden) Medien Form und Inhalt nie unabhängig voneinander analysiert werden können. Fiske begründet diese hegemoniale Stellung der Form damit, dass die Realismusdebatte natürlich immer auch eine ideologische Debatte ist und die Ideologie in audio-visuellen Medien

Das Fenster bietet immer nur einen Ausschnitt, in dem das Material, wenn überhaupt, nicht allzu auffällig angeordnet ist. [...] während der Rahmen sowohl auf den Inhalt der (undurchsichtigen) Bildfläche, dessen konstruktiven Charakter, wie auf sich selbst verweist. [...] der Rahmen [lenkt] [...] die Aufmerksamkeit auf den Artefaktstatus und den Bildträger als solchen.⁵

Die Fenstermetapher steht also aufgrund ihrer Transparenz für alle Konzepte des Realismus. Der klassische Hollywoodstil wird daher als ‚simulierte Transparenz‘ verstanden: „Der paradoxe Spagat zwischen dem Einsatz von kodifizierten Regeln und der Wirkung einer unvermittelten Durchsicht macht diese spezifische Form vielleicht derart dominant.“⁶ Die populärsten und einflussreichsten frühen Vertreter sind vor allem Siegfried Kracauer und André Bazin. Kracauer argumentierte, dass die reale Welt durch Ideologien verdeckt sei,⁷ doch das neue Medium des Films erlaube, diese Welt wiederzuentdecken, da dessen Bilder im Gegensatz zu den reaktionären Künsten nicht nach dem Gesetz von Ideologien, sondern denen der realen Welt selbst entstünden. Wer mit dem Film versucht, alte Formen/Medien⁸ zu imitieren, funktionalisierte das Medium also wider seine eigene mediale Essenz, deren Potential eigentlich durch die Multiperspektivität, die durch die Variation der Einstellungsgrößen und Blickwinkel zu einem neuen Erleben der realen Welt in einer verräumlichten Zeit und einem verzeitlichtem Raum verhelfen kann, die Wiederentdeckung, die ‚Errettung‘ der Oberfläche allen Seins, der ontologischen Realität⁹ ist. Die Rahmenmetapher hingegen steht aufgrund ihrer Organisation eines Materials für konstruktivistische Theorien. Hier sind vor allem Béla Balázs, Rudolph Arnheim und die russischen Montagetheoretiker zu nennen. Besonders die Argumentation von Eisenstein als Vertreter der letzteren und damit als radikalem Gegenprogramm zu Kracausers Realismus-Konzept ist interessant, da statt einer Alltagswahrnehmung die ‚Montage der Attraktionen‘ bzw. Assoziationen, die im Vergleich zur Alltagswahrnehmung eher metaphorisch und ‚unrealistisch‘ erscheint, nicht die Realität¹⁰ sondern die ‚Durchdringung der Realität‘ ermöglichen soll, indem sie die dialektischen Funktionen und Prozesse aufzeigt, die vom ‚Oberflächenrausch‘ verdeckt werden. Gerade diese Montagetechnik ist für Eisenstein also ein neuer Realismus, da – wie Brecht einst das neue

– hier: Film und Fernsehen – primär über die Form denn über den Inhalt konstruiert, realisiert bzw. transportiert wird, da die Art der Inszenierung für die Konstitution des Subjekts und die Techniken der Sinnstiftung bedeutender sind denn der Inhalt der Inszenierung. Vgl. Fiske, John: *Television Culture*. Methuen. New York/ London 1987. S. 21 – 36, insbesondere S. 22f. Auch in der Apparatustheorie resultiert der Realitätseindruck weniger aus der Identifikation mit intradiegetischen Figuren, denn mit Blickdispositiven. Siehe hierzu Fußnote 20.

⁵ Ellsaesser/ Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, S. 25.

⁶ Ebd. S. 29.

⁷ Soweit sind Kracausers Ausführungen unproblematisch und böten Anschlussfähigkeit, entspricht doch seiner Funktion von Ideologie der „Sprache“ bei Wittgenstein et al., der „symbolischen Ordnung“ bei Lacan et al. und dem „Sinn“ bei Baudrillard, Deleuze et al.

⁸ Siehe hierzu Fußnote 81.

⁹ Natürlich ist jede, auch die ontologische, Realität immer eine medial vermittelte. Unterschieden werden kann aber, ob dabei Realität als rein mediales Konstrukt oder eine immer durch die Medialität begrenzte Zugänglichkeit einer von diesen Medien – und natürlich dem Beobachtersubjekt – unabhängigen Realität konzipiert ist. Denn allein letzteres ließe die Ent-Deckung dieser aber z. Bsp. auch den Gedanken der Verdrängung der Realität durch virtuelle Realitäten zu. Interessant ist in diesem Kontext Welschs ‚Rekursargument‘: Selbst wenn es eine ontologische Realität gäbe, wäre diese immer nur durch kulturelle statt ‚reine‘ Wahrnehmungsmuster – zu denen auch Semantisierungen zu zählen sind – zugänglich. Es gibt also schlechthin keinen Verlust der Realität sondern lediglich eine Veränderung der Wahrnehmungsmuster sowie deren Pluralisierung. Vgl. Welsch, Wolfgang: ›Wirklich‹. Bedeutungsvarianten – Modelle – Wirklichkeit und Virtualität. S. 209f. In: Krämer, Sybille [Hg.]: *Medien. Computer. Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. Suhrkamp. Frankfurt aM 1998. S. 169 – 212.

¹⁰ Im Folgenden wird ausschließlich ‚Realität‘ und keine vermeintlichen Synonyme wie etwa ‚Wirklichkeit‘ genutzt werden, um mögliche Feindifferenzierungen nicht zu verschütten. Kant etwa hat eine klare Unterscheidung zwischen ‚Realität‘ als ‚Begriffsgehalt‘, Konzept, über das keine ontologischen Aussagen getroffen werden können, da es im möglichen wie wirklichen identisch ist, und ‚Wirklichkeit‘ als manifeste Realisierung, ‚Setzung‘ dieses Konzeptes getroffen. Für eine kompakte Darstellung und die ausdifferenzierte Ausführung der höchst verschiedenen semantischen und pragmatischen Varianten von primär ‚Wirklichkeit‘ und sekundär ‚Realität‘ siehe: Welsch, ›Wirklich‹, S. 192f, 169 – 185.

Realismusverständnis beschrieb – „die eigentliche Realität in die Funktionale gerutscht [ist]“.¹¹ Noch in ‚Understanding Realism‘ wird postuliert und an Beispielen praktiziert, dass jeder einzelne Film der Filmgeschichte entlang der Achse zwischen den zwei Polen des Realismus positioniert werden kann.¹² Currie ergänzt, dass sich ebenso auch die Geschichte der Filmtheorie entsprechend systematisieren lässt.¹³ Da diese Diskussion um den Realismus des Films interdisziplinär geführt werden muss – unter Berücksichtigung der Kunstgeschichte, Wahrnehmungspsychologie, Wissenschafts- und Sprach-Philosophie, Erkenntnistheorie etc. –, können hier nur einige der wichtigeren Problematisierungen, Nuancierungen und Relativierungen skizziert werden.

Weit rezipiert – insbesondere in den empirisch forschenden Wissenschaften – sind Goodmans relativistischen Problematisierungen eines ontologisch geprägten Realitätskonzepts: Er argumentiert mit einem Verweis auf Koler, dass experimentell scheinbar nachgewiesene Realitäts-Fehlkonstruktionen durch Grenzen der Wahrnehmung, also unvollständige sensorische Informationen nicht als generell falsch bzw. unrealistisch abgeurteilt werden dürfen, da man hinterfragen muss, welche Aspekte des Realen die Messgeräte nicht berücksichtigen und nach welchen Annahmen über das Reale die Daten interpretiert wurden, so dass hier eigentlich nur zwei sich widersprechende Realitätskonstrukte konkurrieren, wobei dem einen jedoch ein höherer Realismus zugeschrieben wird.¹⁴ Ähnlich verhält es sich mit optischen Täuschungen und Vexierbildern, die je nach Perspektive eine alternative Realitätskonstruktion bewirken. Goodman konstatiert außerdem, dass sich Rezeption und Interpretation nicht trennen lassen.¹⁵ Das Lesen pikturaler Kulturartefakte muss wie jeder andere auf Konventionen basierende Code gelernt werden und ist damit kulturspezifisch. Optische Täuschungen bzw. Paradoxa resultieren (oft) gerade aus kulturspezifischen Inszenierungs-Konventionen.¹⁶ Goodman stellt überdies die Frage, inwiefern beim Film von einer Repräsentation der Realität oder allgemeiner von Objekten gesprochen werden kann, und problematisiert das Kriterium der Ähnlichkeit.¹⁷ Am berühmtesten ist aber wohl Goodmans Argumentation der Relativität der

¹¹ Zitiert nach: Kiefer, Bernd/ Ruckriegel, Peter: Realismus / sozialistischer Realismus / poetischer Realismus / Neorealismus. S. 569. In: Koebner, Thomas [Hg.]: Reclams Sachlexikon des Films. Reclam. Stuttgart 2007, [2., aktualisierte und erweiterte Auflage]. S. 568 – 574. Für Eisensteins Montagephilosophie siehe: Eisenstein, Sergej M.: Montage der Attraktionen. In: Albersmeier, Franz-Josef [Hg.]: Texte zur Theorie des Films. Reclam. Stuttgart 2005, [5., durchgesehen und erweiterte Auflage]. S. 58 – 69.

¹² Vgl. Armstrong, Richard: Understanding Realism. bfi Publishing. London 2005. S. 5 – 8.

¹³ Vgl. Currie, Gregory: Film, Reality, and Illusion. In: Bordwell, David/ Carroll, Noel [Hg.]: Post-Theory. Reconstructing Film Studies. University of Wisconsin Press. Madison/ London 1996. S. 325 – 346.

¹⁴ Vgl. Goodman, Nelson: Weisen der Welterzeugung. Suhrkamp. Frankfurt aM 1990. S. 93 – 105. Goodman bezieht sich auf ein Experiment, das Paul A. Kolars in seinem Buch von 1972, „Aspects of Motion Perception“, schildert: Probanden waren nicht fähig, zwei Lichtpunkte in einem zeitlichen Abstand von 10 bis 45 Millisekunden und einem räumlichen Abstand von bis zu 1,4 Grad als zwei einzelne Lichtpunkte wahrzunehmen. Stattdessen wurde nur 1 Punkt wahrgenommen. Um die unterschiedliche raum-zeitliche Positionierung zu erklären, konstruierten die Probanden unbewusst eine Bewegung des Punktes von einer an die andere Position. Auch modifizierte Versuchsanordnungen brachten stets dasselbe Ergebnis. Hierbei scheint es sich um ein einfaches Beispiel dafür zu handeln, wie ‚fehlerhafte‘ bzw. unvollständige Wahrnehmung unbewusst komplettiert wird, entsprechend der Erfahrungen der Personen. Interessant scheint in diesem Zusammenhang auch, dass die Ähnlichkeit neuronaler Aktivitäten bei ‚realen‘ und imaginierten Phänomenen angeblich so groß ist, dass noch ungewiss ist, ob neuronal ein Unterschied zwischen Realität und Imagination auszumachen ist. Vgl. Welsch, ›Wirklich‹, S. 204.

¹⁵ Dies ist die Prämisse, aufgrund derer Goodman diskutiert, wie kollektive/konsensuelle soziale, wissenschaftliche etc. – kurz: symbolische – Realitäten entstehen. Siehe: Goodman, Nelson: Sprachen der Kunst. Entwurf einer Symboltheorie. Suhrkamp. Frankfurt aM 1997. Und: Goodman, Nelson: Weisen der Welterzeugung. Suhrkamp. Frankfurt aM 1990.

¹⁶ Vgl. Grünwald, Dietrich: Das ästhetische Spiel mit der Täuschung. Optische Täuschungen und unmögliche Bilder. In: Liebert, Wolf-Anders/ Metten, Thomas [Hg.]: Mit und Theorie des Films und der neuen Medien. Rowohlt Taschenbuch Verlag. Hamburg 2001, [3. Auflage]. S. 152 – 162, 187 – 195.

¹⁷ Einerseits sind Ähnlichkeitsverhältnisse wechselseitig, so dass gilt: a ähnelt b, wie b a ähnelt. D. h. das Filmbild ähnelte der Realität aber die Realität ähnelte auch dem Filmbild. Andererseits können zwei Objekte sich ähnlich sein, ohne einander zu repräsentieren. Beispielsweise Geschwister oder Zwillinge. Laut Andrew, der Goodman aufgreift, sollte man statt davon, dass der Film die Realität wiedergibt bzw. abbildet, davon sprechen, dass die Filmrezeption der (alltäglichen) ‚Realitäts‘-Rezeption

‚Bezugsrahmen‘, deren Regeln, nach denen Aussagen gemacht und als wahr oder falsch bezeichnet werden, das einzige Kriterium für die Gültigkeit von Aussagen in diesen sind.¹⁸

Umberto Eco argumentiert, dass bei fiktionalen Texten jedweden Mediums nicht von Referenz gesprochen werden sollte, sondern von Referenzialisierbarkeit.¹⁹ Das heißt, dass textuelle Markierungen sich in dem Grad ihrer Referenzialisierbarkeit auf eine alternative Realität unterscheiden und spezielle – etwa konventionelle bzw. dominante – Referenzialisierungsprozesse textuell privilegiert aber niemals oktroyiert werden können. Diese Unterscheidung kann anhand des Textparadigmas auch unabhängig vom Dispositiv erklären,²⁰ warum Andrew postuliert, dass die Faszination des Films davon ausgeht, dass er simultan als real und unreal wahrgenommen werden kann.

Ähnlich verweisen Kiefer und Ruckriegel darauf, dass „[...] die Rezeption der Werke als realistische wesentlich von der jeweiligen soziokulturellen Realitätsauffassung des Publikums und der Kritik abhängt.“²¹

Um diesem historischen und soziokulturellen Faktor Rechnung zu tragen, hat laut den Autoren Roland Barthes den Begriff des ‚Realitätseffekts‘ vorgeschlagen. Dieser bezeichnet bei ihnen die Wirkung von ästhetischen Strategien, die in einem speziellen Publikum den Eindruck von Realitätsnähe hervorrufen.²²

Obwohl dies aus dem Barthes’schen Text gelesen werden kann, muss doch angemerkt werden, dass diese Darstellung des Realitätseffekts, die als eine originale ausgegeben wird, offenbar bereits eine durch die Nachträglichkeit späterer Lektüren von Barthes’ Text verzerrt ist. Da die Darstellung dieses Effekts wie hier zumeist verkürzt und unter Aussparung des semiologischen Modells erfolgt, sei es hier kurz, da Barthes’ Ausführungen eigentlich noch semeologische, allein im Rahmen der Sprache anhand literarischer (fiktionaler) Beispiele operierende, denn semiologische sind, in einer möglichen Abstraktion auf das Medium Film und speziell Snuff skizziert: Der Realitätseffekt ist ein Resultat von scheinbar überflüssigen, da nicht sinnhaften und narrativ funktionalen Details. Wider früherer, abwertender Annahmen, dies diene lediglich einer Ausgestaltung der ‚Atmosphäre‘, bewirken sie nach Barthes einen realistischen Eindruck, da sie scheinbar direkt auf die intradiegetische Realität hinweisen. Entsprechend verweist die Inszenierung des Films als Singifikant auf ein Konzept als Signifikat. Ein klassisches, simplifiziertes, nicht unproblematisches, doch anschauliches Beispiel ist die Darstellung eines küssenden Paares für das Konzept

ähnlich gestaltet wird. Radikalisiert wird diese Ähnlichkeit der Wahrnehmung bei Goodman und Stephen Heath: Lediglich der Lichteinfall eines dreidimensionalen Objektes in das Auge wird vom Film imitiert und adaptiert, so dass ein rein optischer Realitätseindruck entsteht. Der Clou dieser Nuancierung besteht darin, dass keine Aussage über die Ähnlichkeit eines (Ab)Bildes zu einem Referenzobjekt gemacht wird. Vgl. Goodman, Sprachen der Kunst, S. 15 – 17. Und: Andrew, James Dudley: Concepts in Film Theory. Oxford University Press. Oxford/ New York/ Toronto/ Melbourne 1984. S. 41. Und: Easthope, Antony: Classic film theory and semiotics. S. 56. In: Hill, John/ Gibson, Church [Hg.]: The Oxford Guide to Film Studies. Oxford University Press. Oxford et al. 1998. S. 51 – 57.

¹⁸ Vgl. Goodman, Weisen der Welterzeugung, 92f.

¹⁹ Vgl. Eco, Umberto: Fiktive Protokolle. In: Eco, Umberto: Im Wald der Fiktionen. Sechs Streifzüge durch die Literatur. Deutscher Taschenbuchverlag. München 1996. S. 157 – 184.

²⁰ In Baudry’s Begründungstext der psychoanalytisch orientierten Apparatus-Theorie wird neben diversen Analogien des Kinodispositivs zu Platons Höhlengleichnis der Realitätsillusion und zu universalen psychologischen Prozessen wie dem Traum und der frühkindlichen Realitätskonstruktion das nicht hintergehbare Dispositiv betont – einerseits durch die Invisibilisierung der Operationen des Apparats und andererseits durch die Unmöglichkeit der Realitätsprüfung, des Vergleichs mit alternativen, distinkten Realitäten. Jedoch erklärt dies den Realitäts-Effekt nicht anhand der Medialität des Films sondern lediglich anhand einer speziellen, lange Zeit dominanten Aufführungspraxis, deren Erklärungskraft selbst im Home-Cinema-Dispositiv – als Simulation des Kinodispositivs – signifikant schwindet und am Fernseh-Dispositiv scheitert, bei denen die semiologischen Modelle hingegen uneingeschränkt produktiv sind. Vgl. Baudry, Jean-Louis: Das Dispositiv; Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks. In: Engell, Lorenz et al. [Hg.]: Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. DVA. Stuttgart 2004, [4. Auflage]. S. 381 – 404.

²¹ Kiefer/ Ruckriegel, Realismus, S. 568.

²² Vgl. ebd. Deutlich wird dies insbesondere bei Gegenwartsmarkierungen wie Modetrends, Musik, aktuelle politische Debatten etc., die sehr schnell zu einem Realitätseffekt kontraproduktiv wirken.

Liebe. Strukturalistisch argumentiert Barthes, das Signifikat sei ein Effekt der Struktur, der Narration, da darin das Signifikat in Differenz/ Relation zu (allen) anderen positioniert ist, wodurch erst sein Sinn konstituiert wird. Besonders deutlich wird dies bei Snuff, da hier die Narration wie die Konventionen von Genres, kulturellen Zeichensystemen oder Spezialem Systemen wie dem Classical Hollywood Cinema verdrängt sind. Snuffinszenierungen können damit als reiner Realitätseffekt aufgefasst werden. Bei Snuff wird das Signifikat verdrängt, da die Inszenierung nicht das Konzept ‚Tod‘ bedeutet, sondern diesen scheinbar unmittelbar zeigt, wodurch Referenten an dessen Stelle gerückt sind. Doch das Signifikat kehrt nach Barthes zurück, da diese Inszenierung zugleich (einen speziellen) Realismus bedeutet, also als Signifikant für ein Konzept von Realismus steht.²³ Für Lacan ist wiederum das Reale der Tod, das Unsagbare, das sich dem Sinn, den Operationen der symbolischen Ordnung entziehende.²⁴ Wie kann dann aber das Reale des Todes in der Indexikalität²⁵ des Films, die wie das Imaginäre eine vermittelnde, ambivalente Sphäre zwischen Realem und Symbolischem einnimmt, eingefangen werden? Nur im maximalen Realitätseffekt von Snuff, indem die Bedeutung verschoben ist nicht auf einen Sinn – Heldentod, Liebestod etc. –, sondern auf den Realismus, das Postulat, das Reale zu sein, selbst, so dass der Tod, indem er – dem Postulat gemäß – Tod ist, das Reale des Todes bedeutet. Dieses Modell findet sich implizit auch in Baudrillards Reflektionen über den Terrorismus und dessen ‚Gewalt der Bilder‘ anhand von 9/11:

²³ Vgl. Barthes, Roland: Der Wirklichkeitseffekt. In: ders.: Das Rauschen der Sprache. (Kritische Essays IV). Suhrkamp. Frankfurt aM 2006. S. 164 – 172. Zur Vermeidung eventueller Missverständnisse sei hier explizit angemerkt, dass es sich hierbei nicht um eine alternative semiologische Erklärung von Snuff zu Barthes’ semiologischem Mythosmodell handelt. Diese Ausführungen sollen einer möglichen Erklärung des Realitätseffekts von Snuff-Inszenierungen dienen, während sich die semiologischen Ausführungen zu Snuff als Mythos auf die Diskursivierungen von Snuff in filmischen wie anderen Diskursen beziehen – wie etwa in der feministischen Pornographiekritik oder in journalistischen ‚Berichten‘. Siehe zum Vergleich insbesondere Kapitel 2 und 4.1.

²⁴ Vgl. Benvenuto, Bice/ Kennedy, Roger: The Works of Jacques Lacan. An Introduction. Free Association Books. London 1986. S. 80 – 82, 179 – 182. Vergleiche hierzu auch Kapitel 3.2 und 5.

²⁵ Der Begriff der ‚Indexikalität‘ geht auf die die in der Filmsemiotik dominante Auslegung von Peirces Trichotomie der Objekt-Bild-Relationen zurück: Das Ikon repräsentiert, bildet das Objekt durch Ähnlichkeitsverhältnisse ab, ist Zeugnis von dessen photochemischer Einschreibung in das Material; das Symbol beruht auf der Arbitrarität der Zuschreibungen; der Index unterhält einen kausalen Verweis auf etwas [Bsp.: Rauch für Feuer] und nimmt damit eine vermittelnde Zwischenstellung in der Trichotomie ein. Vgl. Kessler, Frank: Filmsemiotik. In: Felix, Jürgen [Hg.]: Moderne Film Theorie. Bender Verlag. Mainz 2003, [2. Auflage]. S. 104 – 125, insbesondere 105f. Und: Moncao, Film Verstehen, S. 165 – 167.

Wie bereits Wollen argumentierte, ist beim Bild eigentlich nur von Indexikalität zu sprechen, da die Trichotomie darin in sich kollabiert: Denn mit Lacan lässt sich argumentieren, dass der Film nie etwas Reales zeigen kann, sondern immer nur *auf* das Reale zeigen kann, woran sich Fragen nach dem Sinn anschließen wie „Warum dieser Ausschnitt? Warum dieses Etwas? Warum aus dieser Perspektive?...“ Das Zeigen ist also immer ein performativer Signifikationsprozess, der immer wichtiger, da scheinbar bedeutsamer ist als das vermeintliche, gezeigte Reale, das zugleich im Zeigen schon im Verschwinden begriffen ist – im obigen Beispiel heiße dies: der Rauch ist schon kaum mehr Rauch, sondern bedeutet Feuer; das küssende Paar ist schon kaum mehr küssendes Paar, sondern bedeutet ‚Liebe‘. Oder wie Baudrillard es formuliert und seinem radikalen Programm des Verschwindens des Realen durch die Symbolische Ordnung zugrunde legte: „Indem der Mensch sich die Dinge vorstellt, sie benennt und in Begriffe faßt, sorgt er dafür, dass sie existieren, jagt sie jedoch gleichzeitig ihrem Verlust entgegen, löst sie auf subtile Weise von ihrer rohen Realität. [...] Der Begriff tritt in Erscheinung, wenn etwas zu verschwinden beginnt.“ (S. 7f) Des Weiteren schließt sich daran die Frage des medialen Surplus des Bildes an, wie Baudrillard an anderer Stelle feststellt: „Hinter jedem Bild ist irgend etwas verschwunden – doch ebendies macht seine Faszination aus.“ (S. 21f) Denn wie auch Barthes durch sein Konzept der offenen Semantik des Bildes implizierte, enthalten visuelle Todesdarstellungen als imaginäre Tode eine Ahnung des Realen des Todes, die eben auch gerade darin liegt, dass das Bild durch die multiplen Lesarten über die konventionellen Lesarten hinaus nicht im Sinn arretiert werden kann. Damit sich der Sinn permanent verschiebt, also permanent flüchtig und eigentlich immer schon wieder abwesend ist, damit vermag das Bild das Prinzip der Sinnstiftung selbst zur Implosion zu bringen oder zumindest aber das Verschwinden zu enunzieren. Oder, wie Marshall es formulierte: „Im Bild bewahrt sich ein Rest des Unsagbaren, des Nicht-Rationalisierbaren – wie im Tod.“ Vgl. Baudrillard, Jean: Warum ist nicht alles schon verschwunden? Matthes & Seitz. Berlin 2008. Und: Marshall, Letzte Augenblicke, S. 32. Und: Leader, Darian/ Groves, Judy: Introducing Lacan. Icon Books / Totem Books. Cambridge et al. 2005, [3rd Reprint]. S. 80.

Insgesamt erscheint es schließlich einzig ratsam, Ikonizität als das ontologische Verkennen des Barthes’schen Realitätseffekts zu betrachten, da ein Bildinhalt, der sich scheinbar zuerst nicht durch dominante Lesarten in die Strukturen fügt, als Referent statt Signifikat verstanden wird, während dies wiederum das Prinzip der Ikonizität signifiziert. Die Ikonizität ist also lediglich ein Effekt der Inszenierung, keine Eigenschaft der Medialität oder gar der ‚Realität‘, die mit dem Realen verwechselt wird. So verstanden, wird der Begriff hier weiterhin benutzt werden – aufgrund seiner textökonomischen Vorteile als Kurzform, als kurzfristig, gewaltsam in einem Signifikat festgesetzte Kristallisierung obig angerissener Signifikantenketten.

Ein Übermaß an Gewalt allein führt nicht zur Wirklichkeit. Denn die Realität ist ein Prinzip, und dieses ist abhanden gekommen. Wirklichkeit und Fiktion sind nicht mehr auseinanderzuhalten [...] Nicht die Gewalt des Realen war zuerst da, gefolgt vom Gruseffekt des Bildes, sondern das Bild war zuerst da, gefolgt vom Gruseffekt des Realen.²⁶

Es könnte also argumentiert werden, dass in *Snuff* eine maximal ‚reale‘ filmische Inszenierung möglich ist, die niemals real sein kann, wäre sie dann für den Rezipienten nach Lacan doch traumatisch, aber als ‚real‘ rezipiert werden kann. Dennoch geht dieses einfache Modell nicht ganz auf, da wie Liebrand ausführt, „keine kulturell unmarkierten, keine semantik-, [in ihrer speziellen Fokussierung; *d. Verf.*] insbesondere gendersemantikfreien Räume“²⁷ im Film existieren. Der Signifikationsprozess lässt sich also nie ganz zum Realismus hin verschieben, da auch eine scheinbar so einfache und reduzierte Inszenierung wie *Snuff* immer in einem Kontext steht und immer mit anderen Diskursen – ethische, juristische, medienhistorische etc. – vernetzt ist. Doch gerade indem *Snuff* Schnittstelle vernetzter Diskurse ist, kann die obige Konfiguration des Realitätseffektes vom Rezipienten angenommen werden. Doch dem wird später gebührende Aufmerksamkeit zukommen – zuerst sind weitere Problematisierungen von Realität und Realismus zu bedenken.

An Barthes' weiteren Ausführungen setzen neuere Ansätze an. Realismus wird nicht (mehr) gedacht in „its relation to philosophical concepts of realism and the real [...] Instead, we begin with a basic definition of realism as a mode of representation that, at a formal level, aims at verisimilitude [...]“²⁸ Die Autoren argumentieren in Anlehnung an Carroll, dass Realismus kein Verhältnis zwischen dem Medium Film und einer objektiven, ontologischen Realität, sondern zwischen einzelnen Filmen bzw. einzelnen Filmen und Filmstilen und Weisen der Welterzeugung/-wahrnehmung ist.²⁹ Entsprechend ist Realismus kein statisches Paradigma, sondern ein dynamisches Konzept, für das unter anderem folgende Faktoren gelten:

Surface verisimilitude differs from one member of an audience to the next according to the text and the audience member. [...] Our ideas of what is realistic also changes from era to era. [...] New technology rewrites the rules by which a film can be described as 'realist'. For example, digital video (DV) is currently considered to seem more 'realistic' than film. [...] We like to think that some narratives are more realistic than others.³⁰

Metz wiederum hat die besondere Funktion des zum Bild synchronen Tons als einen Faktor für den Realitätseindruck hervorgehoben: „Finally, the lure of sound, which establishes a second sense to verify the first and which analogically is more exact than image representation.“³¹ Monaco weist seinerseits darauf hin,

²⁶ Baudrillard, Jean: Die Gewalt der Bilder. Hypothesen über den Terrorismus und das Attentat vom 11. September. S. 75. In: ders.: Der Geist des Terrorismus. Passagen Verlag. Wien 2003, [2. Auflage]. S. 65 – 78. In seinen Aufsätzen nach 9/11 revidiert Baudrillard einige seiner Thesen zum Terrorismus, die vornehmlich aus den 70ern stammen. Dabei wurde vor allem ein problematischer Subtext weitgehend getilgt: In den frühen Texten war stets eine gewisse Nostalgie nach einem scheinbar verlorenen Realen, gleichsam einer Sehnsucht nach einer vorsymbolischen Realität latent präsent. Doch diese kann immer nur nicht allein eine rückblickende, sondern eine virtuelle Konstruktion sein. Siehe hierzu auch Fußnote 9.

²⁷ Liebrand, Claudia: Gender-Topographien. Kulturwissenschaftliche Lektüren von Hollywoodfilmen der Jahrhundertwende. (Mediologie, Band 8). DuMont. Köln 2003. S. 17.

²⁸ Hallam, Julia/ Marshment, Margaret: Realism and popular cinema. Manchester University Press. Manchester/ New York 2000. Das Konzept der ‚verisimilitude‘ ist aber natürlich auch bei Barthes Aufsatz zum Realitäts-Effekt angelegt, da dieser neben der Setzung von Referenten statt Signifikaten in den Lücken der Struktur maßgeblich von den kulturellen und generischen Konventionen abhängt: „[...] das Wahrscheinliche ist hier nicht referentiell, sondern offen diskursiv: bindend sind die Gattungsregeln des Diskurses.“ (167) „[...] ihr [der Beschreibung, *d. Verf.*] »Sinn« existiert, er hängt von der Übereinstimmung nicht mir der Vorlage [einem Referenten, *d. Verf.*], sondern von den kulturellen Regeln der Darstellung ab.“ (168) Da jedoch nicht gänzlich auf eine Referenz auf basale Prinzipien der alltäglichen, konsensuellen Realitätsvorstellung der Rezipienten – wie Schwerkraft, Kausalität etc. – verzichtet werden kann, muss die Inszenierung zwischen „ästhetischen [und] referentiellen Zugängen“ (ebd.) ausgehandelt werden. Vgl. Barthes, Wirklichkeitseffekt, S. 164 – 172.

²⁹ Vgl. Hallam/ Marshment, Realism and popular cinema, S. xf.

³⁰ Armstrong, Understanding Realism, S. 9f.

³¹ Zitiert nach Andrew, Concepts in Film Theory, S. 43. Die weiteren Faktoren sind: „1. Experimental preconditions, such as the darkened auditorium. 2. Analogical indices such that the image of an object shares actual visible properties with its referent. 3. The psychological imitation which cinematic flow provides of the actual flow of reality. Importantly, movement in the cinema is actual movement, not represented movement, and our mind is brought alive by it.“ (ebd.) Auch Baudry betont die besondere

dass das Hören im Gegensatz zum Lesen – nicht: sehen! – nicht erlernt werden muss.³² Viel wichtiger jedoch ist, dass dieser Realitätseffekt nicht aus einer essentiellen Medialität resultiert,³³ sondern daraus, dass der Ton eher als Speicherung denn Repräsentation einer vergangenen, realen Situation gilt. Der Ton gilt also als realistischer aufgrund der Zuschreibungen an seine ‚Speichermedien‘.³⁴

Praxis ist hingegen, dass die diversen Realismus-Bewegungen von poetischem Realismus über den Neoformalismus bis zu Dogma 95 dem Hollywoodkino Illusionismus vorwerfen und sie als Gegenkino ex negativo für sich Realismus und Authentizität beanspruchen. Dabei funktioniert der postulierte Realismus lediglich als unkonventionelle Inszenierungsstrategien wie die Plansequenzen und Totalen im Neorealismus, in denen der Zuschauer seinen Blick schweifen lassen kann und einer reduzierten Blicklenkung unterliegt, oder der verwackelten, grobkörnigen und oft unscharfen Handkamera-Aufnahmen an vermeintlich authentischen Orten mit authentischer Lichtstimmung bei Dogma 95, die jedoch kaum mehr eine Entsprechung in der Wahrnehmungserfahrung des Rezipienten finden. Für Neoformalisten kann Realismus nur durch diesen radikalen Bruch mit „familiar, conventional patterns“³⁵ bewirkt werden, was sie entsprechend „defamiliarisation“³⁶ nennen. Als Gegenbewegungen konstruieren aber auch diese Realismen lediglich alternative Realitäten.³⁷

Die wohl heftigste generelle Kritik an einem Konzept wie Realismus ist poststrukturalistischen Ursprungs:

[...] post-structuralist critics [...] take the argument a stage further, outlining the key characteristics of realism as ‘a transparent tool that relies on a reflectionist aesthetic; relatively stable characterisations; a universalising metalanguage that establishes a hierarchy of discourse, producing the ‘social’ as the ‘natural’; and closure’ (Gasiorek 1995: 9). Their position argues that realism is a rule-governed system that determines how our perceptions of the world are structured. Realist representations mirror the world, claiming that their accounts are self-evidently natural, when they are in fact socially and historically contingent.³⁸

Neben der Betonung der Invisibilisierung der Konstruiertheit und den diesen diskursiven Praktiken zugrunde liegenden Machtformationen, hat sich aus poststrukturalistischer Perspektive die Problematik vom Text zum Leser verschoben. Ausgehend von der Prämisse, dass Rezeption immer Wahrnehmen und Verstehen umfasst,³⁹ ergibt sich das Problem, dass der Verstehensprozess letztlich immer sprachlich operiert. Da die Sprache Sinn nicht aus Referenzen sondern Differenzen zwischen Zeichen konstruiert, wird der Verstehensprozess abgekoppelt von allen nicht sprachlichen Realitätskonstruktionen. Es ist also vollends unerheblich, ob der Film Realität abbilden kann oder nicht, da dies beim (sprachlichen) Verstehen

Bedeutung des Tons beim Realitätseindruck aufgrund der Zuschreibung der medialen Speicherung im Gegensatz zu den von ihm postulierten medialen Simulationen und Simulakren des Films. Vgl. Baudry, *Das Dispositiv*, S. 388f.

³² Vgl. Monaco, *Film Verstehen*, S. 155. Kritisch muss angemerkt werden, dass das Sehen ebenso wenig wie das Hören erlernt werden muss, doch bei beiden die Kompetenz des Verstehens erlernt werden muss.

³³ Nicht erst seit der Digitaltechnik gilt der Ton als ebenso manipulierbar wie das Bild, doch die neue Technik hat die Manipulierbarkeit vereinfacht, verbessert und vervielfacht.

³⁴ Die Wirkmacht dieser Zuschreibung wird deutlich in Renners semiotischer Analyse von *THE BLAIR WITCH PROJECT*: Auf textueller Ebene wird anfangs ausschließlich intradiegetischer Ton benutzt und immer wieder explizit auf die Sichtbarkeit der Tonquelle verwiesen, so dass Bild und Ton wechselseitig aufeinander referieren und sich dadurch scheinbar gegenseitig Authentizität zuschreiben. Dies erlaubt die spätere Dehnung des Realitätseffekts, wenn Ton und Bild voneinander abgekoppelt werden. Vgl. Renner, Karl Nikolaus: *The Blair Witch Project. Der Mythos von der Realität der Medien*. In: Krah, Hans/ Ort, Claus-Michael [Hg.]: *Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen*. Ludwig. Kiel 2002. S. 383 – 408.

³⁵ Hallam/ Marshment, *Realism & Populare Cinema*, S. 14.

³⁶ Ebd.

³⁷ Vgl. Glasenapp, Jörn: *Oasen und Müllkippen. Überlegungen zur Produktion medialer Aufrichtigkeit*. In: Lorenz, Matthias N. [Hg.]: *Dogma 95 im Kontext. Kulturwissenschaftliche Beiträge zur Authentisierungsbestrebung im dänischen Film der 90er Jahre*. Deutscher Universitäts-Verlag. Wiesbaden 2003. S. 97 – 109.

³⁸ Hallam/ Marshment, *Realism and popular cinema*, S. 10.

³⁹ Vgl. Fußnote 15. Hier ist, einem radikalen Textparadigma folgend, alles nicht-sprachliche Erleben des Ereignisses Filmrezeption lediglich eine Vorstufe zur Reflektion und Lektüre.

unbedeutend ist. Außerdem besteht diese Realität, die der Film angeblich realistischer als alle anderen Medien repräsentiert, fast ausschließlich aus Kultur. Als bearbeitete Natur sind Kulturartefakte lediglich manifeste Repräsentationen diskursiv ausgehandelter Konzepte, deren Meta- und Interdiskurs wiederum die Sprache ist.⁴⁰ Die Filmrezeption als Lektüre umfasst damit die Dekodierung in sprachliche Konzepte von filmischen Repräsentationen von materiellen Repräsentationen von sprachlichen Konzepten. Diesem zirkulären Prozess sind keine Referenzen auf eine objektive Realität immanent.

Alle diese Aufweichungen der ursprünglich harten Dichotomie der Realismuskontroverse kulminieren in der inzwischen größtenteils akzeptierten These:

As Bhaskar (1989) argues, 'facts are real and we are not free to invent them, but they belong to the realm of epistemology and are discovered through theoretical paradigms and are historically specific social realities' [...] So for Bhaskar (and MacLennan) there is a 'reality', but that 'reality' can be accessed only through social knowledge; facts may exist but they have to be interpreted.⁴¹

Zu konstatieren ist also: Es gibt eine reale Welt, die jedoch immer von diversen, konstruierten – oft konkurrierenden – Realitäten durch deren medialen Realismen überlagert, invisibilisiert, zum verschwinden gebracht wird, die sich in Medientexten mit diversen, differenten Realitäts-Effekten realisieren. Zugleich wurde die Aufmerksamkeit auf die diskursiven Praktiken gelenkt, durch die Realismus und Medialität ausgehandelt werden. Daher soll im Folgenden in einer historischen Perspektive gezeigt werden, dass Snuff einerseits als Kristallisierung der Kontroverse des Mediums gesehen werden kann, da Snuff zugleich inszeniert und ‚authentisch‘ ist, und dass Snuff sich als höchst produktiv bei einer Diskursanalyse über den Realismus audio-visueller Medien erweist.

2 Relektüre der Geschichte von SNUFF/Snuff

Johnson/ Shaefer stellen in einer kurzen etymologischen Erörterung zu Snuff fest: „[...] it had been a slang term for death since the turn of the century.“⁴² Doch diese spezielle Bedeutung konkretisierte sich erst, als 1976 Ed Sanders in seinem Buch Gerüchte nährte, Charles Manson und seine ‚Family‘ hätten diverse ihrer kriminellen Taten – v. a. Morde – filmisch dokumentiert. Sanders nannte diese Filme Snuff-Filme.⁴³ Zeitgleich kursierten in der New Yorker Presse Meldungen über den Import illegaler Snuff-Filme aus Südamerika in die USA.⁴⁴ Das Ehepaar Findlay hatte bereits 1971 den Exploitationfilm SLAUGHTER gedreht,

⁴⁰ Hat die Sprache hier=überall doch das [] nicht allein in der Signifikation verdeckt und verdrängt, sondern es vollends durchdrungen, aufgezehrt und ausgehöhlt, indem es nur als Ergebnis, als Produkt erscheint, mit Sinn geladen und in der Rekonstruktion der Prozesse als seine in den Bearbeitungspraktiken realisierten und darin die reinen materiellen Transformationen transzendierenden Diskursivierungen auf vorgefertigte Bezeichnungen beschränkt, die einen Anfang, ein Vorher, einen Ursprung simulieren. Eine einerseits durchaus ähnliche, doch zugleich auch weitaus differenziertere und weniger zugespitzte alternative Argumentation findet sich natürlich bei Latours Modell der Überlagerung mehrerer sukzessiver agency-crossovers in einem Agenten (= Objekt). Vgl. Latour, Bruno: Die Hoffnung der Pandora. Suhrkamp. Frankfurt aM 2000. S. 211 - 260, insbesondere S. 247 – 260.

⁴¹ Roscoe, Jane/ Hight, Craig: Faking it. Mock-documentary and the subversion of factuality. Manchester University Press/ Palgrave. Manchester/ New York 2001. S. 10.

⁴² Johnson, Eithne/ Schaefer, Eric: Soft core/hard gore: *Snuff* as a crisis in meaning. S. 43. In: Journal of film and video, Vol. 45, Nr. 2-3 (Sum-Fall 1993). Carbondale 1993. S. 40 – 59.

⁴³ Vgl. Kerekes, David/ Slater, David: Killing for Culture. An Illustrated History of Death Film from Mondo to Snuff. Creation Books. o. O. 1998. S. 7.

⁴⁴ Vgl. ebd. S. 18.

der deutliche Referenzen zum Mythos Manson aufweist.⁴⁵ Der Lizenzinhaber Shackleton veröffentlichte den Film jedoch erst 1976 mit der wohl folgenreichsten Marketingstrategie der Filmgeschichte: Der Film wurde umbenannt in *SNUFF* und mit Werbetexten veröffentlicht wie „The film that could only be made in South America... where life is CHEAP!“⁴⁶, die statt der konventionellen Repräsentation eines simulierten Todes die Präsentation eines realen Todes versprachen. Als paratextuelle Untermauerung wurde der Film ohne offizielle Prüfung der MPAA mit einem selbst gewählten X-Rating versehen, das als strengstes Jugendverbot sonst nur Pornographie betraf und unmittelbar mit ‚Tabubruch‘ konnotiert war.⁴⁷ Zur Erfüllung all dieser Versprechen hatte Shackleton ein nachgedrehtes Ende an *SLAUGHTER* anfügen lassen, in der die Kamera⁴⁸ die Produktion der letzten Szene von *SLAUGHTER* und daran anschließend die sexualisierte tödliche Verstümmelung einer Frau hinter den Kulissen zeigt.⁴⁹ Zum einen reicht ein Mindestmaß an Medienkompetenz aus, um die filmische Simulation zu erkennen,⁵⁰ und zum anderen verdoppelt dieser Typ der *mise-en-abîme* lediglich die Konstruiertheit, Fiktionalität und Simulation des Films, die dem Realismusanspruch widersprechen. Die Strategie ist zwar die der ‚defamiliarisation‘, um in Abgrenzung zum enunzierten Illusionismus für die letzte Szene Realismus zu beanspruchen, doch kann dadurch der Generalverdacht der Dopplung der Simulation nicht vermieden werden.

Die Aufführungen von *SNUFF* wurden in den meisten Städten begleitet von Protesten, die das Verbot von allen filmischen Dokumentationen des Todes wie *SNUFF* forderten. Obwohl man inzwischen annimmt, dass diese Protestaktionen als Werbeaktionen von Shackleton inszeniert wurden, produzierten sie eine so große Resonanz in der Gesellschaft, dass *SNUFF* zum Gegenstand des juristischen Diskurses wurde. Dass die Staatsanwälte dem Film nachwiesen, nicht real zu sein, wurde allerdings kaum publik, da dies überlagert wurde von dem weitaus dominanteren und populärerem Diskurs über Pornographie. Nach Williams’ Diskursanalyse wurde vor allem im feministischen Diskurs, in dem bereits ‚reguläre‘ Pornographie als Ausbeutung und Objektivierung des Frauenkörpers konzipiert worden war, *Snuff/SNUFF* als Beweis für die strukturelle Gewalt gegen Frauen genutzt, die der dominante Mann der Frau bei jeder Form von Sex zufüge und an der die scopophilen Inszenierungsstrategien des Mediums partizipieren: „Die mögliche Existenz solcher Filme gab den amerikanischen Feministinnen Anlaß zu neuer Besorgnis um die Opfer der »ontologischen Pornographie« des Kinos.“⁵¹ Johnson/ Schaefer haben ebenfalls diskursanalytisch erarbeitet,

⁴⁵ Vgl. Brottman, Mikita: *Offensive Films. Toward an Anthropology of Cinéma Vomitif*. Greenwood Press. Westport/ London 1997. S. 100f.

⁴⁶ Vgl. Kerekes/ Slater, *Killing for Culture*, S. 11.

⁴⁷ Vgl. ebd. Und: Johnson/ Schaefer, *Soft core/hard gore*, S. 46 – 51.

⁴⁸ Müller bezeichnet diese Kamera als „subjektive Meta-Kamera“, da sie (1) immer exakt einer subjektiven Figurenperspektive entspricht und (2) einen höheren Realismusanspruch hat als alle anderen Erzählinstanzen im Film. Dies entspricht dem Konzept der ‚metalanguage‘. (Siehe dazu: Kapitel 4) Vgl. Müller, Marion: *Real Life – Real Death? Das Snuff-Phänomen im Film*. S. 177. In: Stiglegger, Marcus [Hg.]: *Kino der Extreme. Kulturanalytische Studien*. Gardez! Verlag. St. Augustin 2002. S. 175 – 197.

⁴⁹ Es ist auch darum kaum verwunderlich, dass die *Snuff*-Kontroverse in der BRD nicht geführt wurde, da hierzulande diese finale Szene um ca. die letzte Minute und fast alle Sichtbarkeit von Gewalt zensiert wurde.

⁵⁰ Die billig produzierten Gore-Effekte; das konventionelle *shot/reverse-shot editing*; die mysteriöse Anwesenheit einer unsichtbaren Kamera, die die *Snuff*-/Meta-Kamera zeigt; der Widerspruch von erschöpftem Filmmaterial und weiterlaufendem Ton etc.

⁵¹ Vgl. Williams, Linda: *hard core. Macht, Lust und die Traditionen des pronographischen Films*. Stroemfeld/ Nexus. Basel 1995. S. 245 – 251. (hier: S. 245). Und: Carol, Avedon: *Snuff: Believing the Worst*. S. 126f. In: Assiter, Alison/ Carol. Avedon [Hg.]: *Bad Girls and Dirty Pictures*. Pluto Press. London/ Boulder 1993. S. 126 – 130. Dass der Film dieser These, dass in der patriarchalischen bürgerlichen Gesellschaftsordnung heterosexueller Sex gleich Gewalt sei, widerspricht, da die Mehrheit der Gewalttaten im Film von Frauen an Männern vorgenommen wird, entging den Kritikerinnen offenbar. Vgl. hierzu auch Brottman, *Offensive Films*, S. 104. Und: Johnson/ Schaefer, *Soft core/hard gore*, S. 51. Und: McNair, Brian: *Mediated Sex. Pornography & Postmodern Culture*. Arnold. London/ New York/ Sydney/ Auckland 1996. S. 74. Zu ihrer Verteidigung: Man

dass SNUFF einerseits die moralistischen Kampagnen gegen Pornographie und Hollywood sowie die Debatte darüber deutlich anheizte⁵² und dass andererseits SNUFF sich in den Pornographie-Diskurs als historische Zäsur einschrieb: „[...] *Snuff* stands as the pivotal moment in a discursive shift in debates about pornography and sexual representation.“⁵³ Zuvor galt Pornographie als „victimless vile [and] an expression of sexual liberation“⁵⁴, doch danach wurde Pornographie „(re)stigmatized as a dangerous form of low culture that legitimized the exploitation of women and children for a sadistic, presumably male audience.“⁵⁵ In *Snuff* werde demnach lediglich die misogynen Tendenz enunziert, die jeder Pornographie immanent sei:

Die besondere Onszönität der letzten Szene [von SNUFF, *d. Verf.*] lag also in einer perversen Verschiebung der pornographischen Sex-Handlung, die normalerweise mit der Penetration enden, in die penetrierende Gewalt am Fleisch eines Körpers. *Snuff* erschien daher als die äußerste, sadistische Perversion der ursprünglichen Begierde der Pornographie nach dem visuellen Wissen der Lust [...].⁵⁶

Bereits Williams kritisiert, dass in diesem Diskurs um *Snuff* Pornographie mit Horror, das repräsentativ für ein paradigmatisches Genre mit exzessiven Gewaltinszenierungen steht, gleichgesetzt wurde: „Viele der sensationellsten Vorwürfe gegen Pornographie passen eher auf die Schund-Horror-Filme als auf Pornographie.“⁵⁷ Die Kritik vieler Wissenschaftler richtet sich daran, dass seitdem *Snuff* mit sexualisierter Gewalt und diese mit Pornographie verwechselt wird.⁵⁸ Dabei wird jedoch verkannt, dass diese Diskurse über SNUFF, indem sie dessen Realitätsstatus nicht diskutierten, den Realitätsanspruch des Films bekräftigten, den der filmische Diskurs allein nicht erfüllen konnte.

Noch Stigleggers problematische Definition von *Snuff* ist deutlich vom Pornographie-Diskurs gezeichnet: „Eine Form der Gewaltpornographie: vermeintlich authentische, also nicht künstlich nachgestellte Filme, die Vergewaltigungen, Folter und Mord zum Zweck der sexuellen Stimulation dokumentieren.“⁵⁹ Brottman definiert *Snuff* hingegen als „[...] amateur motion pictures involving an actual murder that is enacted solely for the purpose of the movie.“⁶⁰ Daran anknüpfend, sei hier *Snuff* jede filmische Darstellung eines realen gewaltsamen Todes, der ausschließlich zum Zwecke der filmischen Aufnahme erfolgt.⁶¹ Ob dies der sexuellen Stimulation dient und/oder rein kommerziell motiviert ist, ist für die Realismusfrage unerheblich. Black weist hingegen mit Rekurs auf Williams auf zwei mediale Analogien zwischen *Snuff* und Pornographie hin: Einerseits sind *Snuff*- und pornographische Sex-Szenen hochgradig inszeniert, doch innerhalb dieses Rahmens beanspruchen sie absolute Authentizität. Andererseits sind beide Paradigmen des Kults der unbedingten Sichtbarmachung: Als ‚money shot‘ liefert der pornographische Film die Ejakulation

kann auch lesen, dass der Film lediglich in der intradiegetischen Fiktion der Frau Macht zugesteht, doch dies dann zuletzt in der intradiegetischen Realität im besonders grausamen und sexualisierten Gewaltakt bestraft.

⁵² Vgl. Johnson/ Schaefer, *Soft core/hard gore*, S. 41 – 43.

⁵³ Ebd. S. 40. (Hervorhebungen im Original).

⁵⁴ Ebd.

⁵⁵ Ebd.

⁵⁶ Williams, *hard core*, S. 248. (Hervorhebungen im Original).

⁵⁷ Ebd., S. 250.

⁵⁸ Vgl. McNair, *Mediated Sex*, S. 74.

⁵⁹ Stiglegger, Marcus: *Snuff*. In: Koebner, Thomas [Hg.]: *Reclams Sachlexikon des Films*. Reclam. Stuttgart 2007, [2., aktualisierte und erweiterte Auflage]. S. 653.

⁶⁰ Brottman, *Offensive Films*, S. 95.

⁶¹ Brottmans Definition muss also lediglich um die Zuschreibung der Amateurhaftigkeit bereinigt werden. Darüber hinaus ist jedoch wichtig, anzumerken, dass *Snuff* hier als Inszenierungsstrategie konzipiert ist. Es gibt also kein Genre der *Snuff*-Filme, sondern lediglich Thriller, pornographische Filme, Dramen etc., die entweder *Snuff* als Thema oder aber – zumeist: vereinzelte und exponierte – *Snuff*-Szenen beinhalten. Lediglich bei Pseudo- und Meta-*Snuff*-Filmen kann von eigenständigen Genres gesprochen werden. Hierzu und zur Affinität von *Snuff* zu speziellen Genres siehe den letzten Absatz von Kapitel 3. Diese Definition schließt aber auch Dokumentarmaterial aus – wie etwa die berühmte Dokumentation eines Rolling-Stones-Konzerts, *GIMME SHELTER*, bei deren Sichtung im Schneiderraum man angeblich erst feststellte, dass man einen ‚realen‘ Mord durch die als Ordnungshüter fungierenden Hell’s Angels zufällig gefilmt hatte.

als sichtbaren Beweis des unsichtbaren Orgasmus und analog Snuff das Ausweiden als sichtbaren Beweis des unsichtbaren Todes.⁶² Beide unterliegen also den gleichen medialen Bedingungen und Problemen von Sichtbarkeit und Realismus. Zugleich kann dies aber auch eine Erklärung – nicht: ethische Rechtfertigung! – für die Exzesse visueller Gewalt am Körper dienen,⁶³ denn während Snuff als realer Tod im Film für den Film nicht notwendigerweise blutig sein muss, ist die Splatter-/Wund-Ästhetik eine Maximierung konventioneller, medienspezifischer: ‚filmischer‘, ‚Verifizierungs-‘/Authentifizierungsstrategien des Todes.⁶⁴ Nach Hallam/ Marshment wurde Snuff zum Mythos des gewaltsamen Todes im und für den Film: „The sensationalist blend of fact, fiction and rumour which circulates around the snuff phenomenon has ensured that the myth continues to reverberate, reinforcing public anxieties about the depiction of actual sexual violence and death on the screen.“⁶⁵ Auch nach Brottman ist dabei das semiotische System, das auf SNUFF referiert, so marginalisiert, dass das zweite semiotische System gedehnt wurde,⁶⁶ um generell auf Tod im Film zu referieren: „Since then, the phrase has been used more and more loosely to refer to any film that includes the representation of on-screen deaths, such as neo-mondo ‘shockumentaries’ [...]“⁶⁷ Gleiches jedoch postuliert Meteling für den Begriff ‚Mondo‘: „Der Begriff »Mondo« hat sich filmhistorisch inzwischen als Schlüsselbegriff für Filme etabliert, die extreme Gewaltdarstellungen unter dem Vorwand der Authentizität zeigen.“⁶⁸ Wie diese analoge Pragmatik der beiden Begriffe, obwohl sie zwei verschiedene Phänomene bezeichnen, impliziert, sollten beide in ihrem jeweils speziellen und ihrem gemeinsamen filmhistorischen Kontext betrachtet werden.

3 ‚From Mondo to Snuff‘ als Geschichtsschreibung der audio-visuellen Medien im 20. Jahrhundert

Bereits 1962 wurde die Realismuskontroverse aktualisiert, als Jacopetti den Film MONDO CANE realisierte und damit das Mondo-Genre⁶⁹ begründete: Eine Montage aus Dokumentarfilmmaterial aus aller Welt und inszenierten Szenen, die neben diversen exotischen und skurrilen sozialen Ritualen vor allem Sexualität, Gewalt und Tod thematisieren. Zusammengehalten wird dies von einer kontinuierlichen Voice-Over-Narration, so dass fiktionale und nicht-fiktionale Szenen kaum unterschieden werden können.⁷⁰

Mondo has become the generic name for actuality representations of cannibalism, torture, and various forms of mutilations and sensational atrocities strung together and given spurious coherence by a voice-over narration that purports to be informative but is rarely educational [...]⁷¹

⁶² Vgl. Black, Joel: *the Reality Effect. Film Culture and the Graphic Imperative*. Routledge. New York/ London 2002. S. 29.

⁶³ Obwohl sich diese Analyse nicht unproblematisch generalisieren lässt, da viele Filme mit/über Snuff – insbesondere Meta-Pseudo-Snuff-Filme – mit der sublimen Andeutung und Variation der Sichtbarkeit von Gewalt spielen. Vgl. auch Fußnote 57 und Kapitel 3.

⁶⁴ In Kapitel 3 und 5 werden weitere für einen maximalen Realitätseffekt produktive Effekte der exzessiven Sichtbarkeit der Gewalt näher betrachtet werden: der Schock der Gewaltsamkeit, die Montage als Schock der Realitätsverunsicherung und die Substitutionskette der Materialitäten.

⁶⁵ Hallam/ Marshment, *Realism and popular cinema*, S. 231.

⁶⁶ Diese kleine forcierte Relektüre=(theoriegeleitete Paraphrase) des vorherigen und nachfolgenden Zitats soll kurz anreißen, da keiner der Autoren explizit auf Barthes' semiotisches Konzept des Mythos eingeht, wie Snuff als Mythos funktioniert, was insbesondere in Kapitel 4.1 näher ausgeführt wird. Vgl. Barthes, Roland: *Mythen des Alltags*. Suhrkamp. Frankfurt aM 1964. S. 85 – 123.

⁶⁷ Brottman, *Offensive Films*, S. 95.

⁶⁸ Meteling, Arno: *Monster. Zur Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrofilm*. transcript. Bielefeld 2006. S. 171.

⁶⁹ Siehe zu Mondo allgemein: Kerekes/ Slater, *Killing for Culture*. Und: Goodall, Mark: *Sweet & Savage. The world through the shockumentary film lens*. Headpress. London 2006. Und: Brottman, *Offensive Films*, S. 147 – 174.

⁷⁰ Der Grad der Auflösung dieser Dichotomie variiert beträchtlich zwischen den einzelnen Filmen.

⁷¹ Hallam/ Marshment, *Realism and popular cinema*, S. 231.

Interessant ist jedoch, dass die vermeintlich erste authentische Todesszene eines Menschen im Mondo-Genre in MONDO CANE 2 trotz diverser Unwahrscheinlichkeiten und Inkohärenzen nur als Simulation offenbart werden konnte durch den Vergleich mit demselben Ereignis in einem Diskurs, der durch ein anderes Medium – die Photographie – konstituiert wird.⁷² Auch dieser Fall zeigt auf, dass kein einzelner Diskurs seinen Realismusanspruch beweisen kann, sondern dieser nur durch vernetzte Diskurse bekräftigt oder geschwächt werden kann.⁷³ Obwohl MONDO CANE diverse Fortsetzungen und Spin-Offs folgten und Mondo als Vorläufer von Snuff gilt – wobei Mondo sich von Snuff deutlich durch seinen dokumentarischen Gestus unterscheidet –, resultierte daraus keine Kontroverse wie bei SNUFF. Eine Erklärung hierfür ist natürlich im historischen Kontext und in der Anschlussfähigkeit des Films an andere soziale Prozesse und Diskurse zu vermuten, die zeitgleich sich um die Themen des Todes und der Gewalt oder der Medien, der Medialität und des Realismus formierten: Die Medialität eines Mediums wird immer im Vergleich mit (der Medialität) anderen/(r) Medien ausgehandelt. Jedes neue Medium setzt diesen Prozess also erneut in Gang – zumal das bisherige Medialitäts-Konzept allein schon dadurch problematisiert wird, dass neue Medien immer alte Medien zum Inhalt haben.⁷⁴ SNUFF fällt im historischen Kontext in die Endphase der New-Hollywood-Ära. Dieser war die Krise des Hollywoodkinos vorangegangen, für die als ein zentraler Faktor die Durchsetzung des Fernsehens als Massenmedium in den 60ern gilt. Obgleich der Vergleich banal und simplifiziert erscheint, sei er aufgrund seiner Prägnanz und Anschaulichkeit in einer saloppen Formulierung geduldet: Der Wechsel von der ‚Wochenschau‘ zur ‚Tagesschau‘ veranschaulicht den Verlust der hegemonialen Stellung als Realität konstituierendes Massenmedium an das Fernsehen durch die medialen Differenzen der zwei Medien und deren produktive Nutzung. In seiner deutlichen Referenz auf den Mythos Manson⁷⁵ und seinem Realismusanspruch kulminieren in SNUFF die Bestrebungen dieser Ära, einen neuen filmischen Realismus auszuhandeln.

SNUFF kann aber auch als Höhepunkt der rapiden Ausbildung sichtbarer realer und realistischer Gewalt am Ende der New-Hollywood-Ära gesehen werden, da Hollywood- und Exploitationfilme seit 1967 auf die durch das Fernsehen erzeugte neue Sichtbarkeit, Nähe und Authentizität der ‚dokumentierten‘, drastischen Gewaltbilder aus Vietnam und aus den USA selbst, aus den blutigen Straßenschlachten bei Demonstrationen etwa der Studenten und Bürgerrechtsbewegungen der Afroamerikaner reagierten – um nur einige Beispiele der Explosion ‚realer‘ Gewalt zu nennen, die vor der Veröffentlichung von SNUFF noch immer massenmedial und im kulturellen (Kurzzeit-)Gedächtnis höchst präsent waren. Dies ist insofern wichtig, da diese neue Sichtbarkeit realer/ realistischer Gewalt, wie in Kapitel 2 ausgeführt wurde, zusätzliche verstärkende Effekte auf den filmischen Realismus hat.

Mit der Einführung des Videos in den 80ern und der Rückkehr Hollywoods zu eher konservativen, konventionellen Inszenierungsstrategien wurde wiederum das Mondo-Genre aktualisiert: „As *Mondo Cane*

⁷² Vgl. Kerekes/ Slater, *Killing for Culture*, S. 116f.

⁷³ Es darf hier lediglich von „geschwächt“ die Rede sein, da der andere Diskurs – hier: der des ‚dokumentierenden‘ Photojournalismus – zwar einen höheren Authentizitätsanspruch hat, diesen aber natürlich seinerseits ebenso wenig ‚beweisen‘, also bekräftigen kann.

⁷⁴ Vgl. McLuhan, Marshall: *Die magischen Kanäle. Understanding Media*. Verlag der Kunst. Dresden/ Basel 1995, [2., erweiterte Auflage].

⁷⁵ Freeland diskutiert die Umkodierung der Figur des phantastischen Monsters der klassischen Horrorfilme zum seit PSYCHO populären Figurentyp des Serienkillers, der Referenzen zu realen Serienkillern hat. Durch das Wissen der Rezipienten um diese Referenzen entsteht ein neuer Realismuseffekt des Genres. Vgl. Freeland, Cynthia A.: *Realist Horror*. In: Freeland, Cynthia A./ Wartenberg, Thomas E. [Hg.]: *Philosophy and Film*. Routledge. London/ New York 1995. S. 126 – 142.

had initiated the mondo genre, *Faces of Death* triggered the death trip documentary [...]“⁷⁶ Zur Abgrenzung gegenüber dem Fernsehen und als Ausdruck des größeren Realitätsstatus versprach der Film auf Video das, was das Fernsehen an Realität aussparte: „New video technology and broad cast television’s increased appetite for images of disaster, created an excessive volume of footage of human death, disaster and despair, rejected by broadcasters [...]“⁷⁷ Für Brotzman stehen dabei die scheinbaren medialen Überlegenheiten zur möglichst authentischen – gleich: sichtbaren – Darstellung des Todes im Vordergrund: „The revolution in video recording and home VCR players now allows the spectator to witness death in private, again and again, at different speeds, and from a variety of angles, exactly as it happened ‚in the flesh‘.“⁷⁸ Die Digitalität veränderte diese Sichtbarkeit des Todes erneut:

[...] but thanks first to video and then to Internet, scenes that were never shown before – from natural disasters and human atrocities to sexual intimacies and ecstasies – are now public spectacle that are instantly shown everywhere.⁷⁹
If the snuff movie is the end point of depicting ‘reality’ in fiction films, then the mondo film is the predecessor of Reality TV and exploitative infotainment formats [...].⁸⁰

Mit der digitalen Technik ergab sich aber auch eine vollständig neue Snuff-Ästhetik, die nicht nur aus dem neuen Realismus der Apparate aufgrund ihrer alltäglichen Verwendung und die dadurch erfolgte Zuschreibung der Authentizität, also ihren pragmatischen Dimensionen resultierte, sondern auch aus der neuen Technik selbst. Während bei der *mise-en-abîme*-Konfiguration des Zelluloid-Snuff-Films im Zelluloid-Film nie das Problem des ‚temporal gap‘ überwunden werden konnte, da die Identität von beiden einen zu radikalen Bruch in der Inszenierung bedeutet hätte, da jeder dieser Filme im Film immer erst als Projektion sichtbar werden kann und damit auf diverse Produktionszyklen wie die der chemischen Entwicklung und letztlich der Projektion, also auf seine eigene Gemachtheit, in der die Medialität in deren fester Kopplung an eine spezielle Materialität nur cursorisch sichtbar wird, verweist, erlaubt die Instantanität der digitalen Technik – durch die Flüchtigkeit des digitalen Codes statt der Mittelbarkeit der synästhetischen Präsenz eines Magnetbandes oder Filmstreifens – die Unmittelbarkeit, die zeitliche Identität von Aufnahme und Wiedergabe als die gleiche Rezeption, damit einen der effektivsten Realitätseffekte: nämlich, den der suggerierten absoluten Gegenwart.

Diese problemlos ausbaufähige Skizze verdeutlicht bereits, dass die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts in ihren progressiven Prozessen der Entwicklung neuer audio-visueller Technologien und daran gekoppelter Realismen als ein Wechsel von durch Medienumbrüche initiierten Zyklen der Aktualisierung von Snuff und Mondo mit dem Ziel einer Überbietung des jeweils bisherigen Realismus durch veränderte Potentiale der medialen Modellierung der vermeintlichen Sichtbarkeit des ‚realen‘ Todes historisiert werden kann.

⁷⁶ Kerekes/ Slater, *Killing for Culture*, S. 29. (Hervorhebungen im Original).

⁷⁷ Hallam/ Marshment, *Realism & Populare Cinema*, S. 232. Dieser Anspruch findet sich noch heute in den Vermarktungsstrategien der Filme auf DVD, die ihrerseits natürlich auf die gleichen Versprechungen des Mehr-Sehens=Realität/Reales-Sehens des SNUFF-Marketings verweisen. So wirbt etwa das Cover von „BANNED IN AMERICA IV“ mit dem Slogan „Too shocking for TV!“, während inzwischen sogar eine ganze DVD-Reihe mit dem eindeutigen Titel „BANNED FROM TELEVISION [I-III] – UNCENSORED!“ erschienen ist. Dabei herrscht größtenteils eine Inhaltsgleichheit vor. Vgl. http://www.amazon.com/Banned-Television-III-Uncensored-TV/dp/B0000639H1/ref=pd_bxgy_d_text_b. Und: http://www.amazon.com/Banned-America-4-Shocking-Video/dp/B001KANIJ4/ref=sr_1_5?ie=UTF8&s=dvd&qid=1227099030&sr=1-5. [Zuletzt eingesehen am 19.11.2008].

⁷⁸ Brotzman, *Offensive Films*, S. 165.

⁷⁹ Black, *Reality Effect*, S. 4.

⁸⁰ Hallam/ Marshment, *Realism and popular cinema*, S. 231.

Mit dem digital turn,⁸¹ der Omnipräsenz digitaler audio-visueller Medien (Handy, Computer, DV-Kamera) und der Durchsetzung des Reality-TV⁸² als Fortschreibung des Mondo floriert das Thema Snuff im Spielfilm wie nie zuvor. Wenig verwunderlich erfolgte dies zuerst und erfolgt noch immer hauptsächlich in den Genres Thriller und Horror, für die das Spiel mit der Sichtbarkeit und mit Blickkonstellationen/-Dispositiven konstituierend ist und die eine gewisse Affinität zu Todesdarstellungen haben.⁸³ Geradezu einem Gesetz der Postmoderne gehorchend, gibt es inzwischen außerdem neben Pseudo-Snuff-Filmen – wie der August-Underground-Reihe et al. – sogar Meta-Pseudo-Snuff-Filme – wie SNUFF MOVIE, SNUFF ROAD, HOME MADE et al. –, die nicht versuchen, Snuff zu simulieren, sondern stattdessen mit den Konventionen und Rezeptionserwartungen zu spielen. Diese Entwicklung muss jedoch, um ihre medienhistorische Bedeutung zu spezifizieren, in einem größeren Rahmen betrachtet werden:

3.1 Lens Culture

⁸¹ Der digital turn löste auch eine heftige neue Debatte aus, inwiefern Medialität an Materialität gekoppelt ist. Vgl. Rodowick, David Norman: *The Virtual Life of Film*. Harvard University Press. Cambridge/ London 2007. So stellt sich etwa die Frage, ob es ein Medium Film unabhängig von den Speicher-/Trägermedien Zelluloid, Video, Digitalcode gibt. Antworten könnte vielleicht die Systemtheorie liefern mit der Unterscheidung Medium/ Form, also der Unterscheidung von ‚loser‘ und ‚fester‘ Kopplung, mit der Luhmann gerade das Problem der Materialität zu umgehen versuchte. Ein heuristischer Ansatz könnte lauten: Der Film ist einerseits Form aus selektierten Informationsorganisationsmöglichkeiten der Narration – wiederum im Lyotard’schen Sinne als Form der Wissensorganisation – und des Bildes und zugleich andererseits Medium, das sich erst durch die jeweilige Materialität der Speichermedien bedingt in speziellen Formen realisiert. Vgl. Luhmann, Niklas: *Die Kunst der Gesellschaft*. Suhrkamp. Frankfurt aM 1996, [2. Auflage]. S. 165 – 214. Und: Seel, Medien der Realität, S. 246 – 248.

⁸² Für eine Kritik am beanspruchten Realismus des Reality-TV siehe: Black, *Reality Effect*, S. 17f. Auch Reality-TV war natürlich zuerst auch eine medienspezifische Inszenierungsstrategie der ‚defamiliarisation‘, bevor diese populär, konventionalisiert und institutionalisiert wurde. Gemeinhin wird ein Medium erst durch eine ‚Störung‘ als Medium (wieder) sichtbar, erfahrbar. Eco hat jedoch auf das besondere Dilemma des Mediums Fernsehen hingewiesen, dass dessen im Vergleich mit damaligen technologischen Medien mediale Spezifität in der Live-Übertragung audio-visueller Informationen liegt, doch ein Live-Ereignis gegen alle Zweifel der Vorproduktion nur als Live-Ereignis enunziert wird, wenn eine Störung auftritt – ein nicht planbares oder von den Fernsehanstalten unerwartetes Ereignis, so dass von konventionellen Darstellungsmustern abgewichen wird – also natürlich auch eine Art der ‚defamiliarisation‘, aber eben nicht der kontrollierten, geplanten. Interessant ist jedoch darüber hinaus, dass gerade bei unvorhergesehenen Großereignissen deren Live-Übermittlung erneut infrage gestellt wird – man denke an die plötzliche, massenmediale, globale Präsenz des lokalen Live-Ereignisses 9/11. In diesen Fällen, da der maximalen Enunziation der Live-Übertragung erneut Zweifel entgegengebracht werden, wird das ‚reale‘, ‚erhabene‘ Live-Ereignis in anderen Kanälen – alternative Fernsehsender oder alternative potentielle Live-Medien wie Radio und Internet – gesucht. Ansonsten ist mit einem – zumindest: Rest- – Zweifel bis zur multiplen Bekräftigung des Realismusanspruchs durch spätere Beiträge alternativer Diskurse zu rechnen. Also auch und gerade im Fall der kollektiven Live-Beobachtung realer Ereignisse werden diese erst durch den „Schnittpunkt“ aller Diskurse als Tatsachen konstituiert und dieses Prinzip zugleich ausgestellt, bis die diversen, differenten ‚Hintergrundberichte‘, Erklärungen – Sinnstiftungen – als Sekundärprozesse das Prinzip wieder invisibilisieren, aber dessen Funktion zugleich verstärkt reproduzieren. Siehe hierzu auch Kapitel 4.2. Vgl. Eco, Umberto: Zufall und Handlung. Fernseherfahrung und Ästhetik. In: ders.: *Das offene Kunstwerk*. Suhrkamp. Frankfurt aM 1973. S. 186 – 211.

⁸³ Siehe hierzu die Filmographie im Anhang. Viele der Genre-Filme schlossen Snuff mit Reality-TV – sowohl im Dispositiv Fernsehen wie im Internet – kurz – z. Bsp.: CITIZEN VERDICT, HALLOWEEN 8, VOYEUR.COM, LIVE!, WRONG TURN 2 etc. Vgl. zu den Genre-Kriterien auch: Clover, Carol J.: *Men, women, and chain saws: gender in the modern horror film*. Princeton University Press. Princeton 1992. S. 167 – 230. Aber auch im Mainstream-Blockbuster-Hollywood-Cinema hat Snuff inzwischen Einzug gehalten. Der Joker der späten 80er konnte in BATMAN noch nicht als Bedrohung der symbolischen Ordnung gelten, da er eher für Sinnüberschuss stand, den er in seinen diversen Inversionen innerhalb der symbolischen Ordnung schuf (Tod für Leben, Hässlichkeit für Schönheit etc.). Zwar wird etwa beim Tod der Reporterin während des Berichts über gleiche Todesfälle ausgestellt, dass die mediale Inszenierung selbst die ‚Botschaft‘, das relevante Ereignis ist und nicht die vermeintlichen Inhalte, jedoch verstärkt er wiederum die Ordnung eher, da er die Massenmedien darauf lediglich in Imitationen konventioneller Inszenierungen wie Werbespots und Ansprachen für seine sinn-vollen Performanzen nutzt. Der aktuelle Joker wird in THE DARK KNIGHT ausschließlich ausgerechnet in zwei Snuff-Szenen massenmedial präsent – als mediales Äquivalent seiner Funktion als personifizierter Un-Sinn – im Deleuzsch’en Sinne ist er nicht die Abwesenheit von Sinn, sondern er leistet Sinnstiftung, deren Produkt aber Un-Sinn ist. Entsprechend darf der aktuelle Joker – in der intradiegetischen Realität=Ordnung!, was aber natürlich aufgrund des realen Todes seines Darstellers eine besondere Pointe des Films ausmacht – auch nicht mehr sterben, da er überflüssig ist, sondern muss aus der Ordnung demonstrativ exkludiert werden in den institutionalisierte, geschlossenen Raum des Anderen: Arkham Asylum. Vgl. Deleuze, Gilles: *Logik des Sinns*. Suhrkamp. Frankfurt aM 1993. S. 92 – 100.

Hallam und Marshment skizzieren, dass die Realismusdebatte stets interdisziplinär geführt wurde und sich ihre Spuren zurückverfolgen lassen bis zu antiken Philosophen wie Platon und Aristoteles.⁸⁴ Die Debatte intensivierte sich jedoch im 19. Jahrhundert durch die Ausbildung einer okular- und technikzentrierten Kultur, die Winston ‚lens culture‘ nannte, durch „[t]he development of an empirically grounded analysis of the material world, aided by scientific ways of seeing [...]“.⁸⁵ Zugleich betonten sie einerseits, dass „[...] realism cannot be confined to a particular style of representation; it is always contingent, always in flux“⁸⁶ und dass diese Zäsur im 19. Jahrhundert von seiner Bedeutung mit der jüngsten Zäsur analog/digital vergleichbar ist.⁸⁷ Die Autoren argumentieren mit Winston⁸⁸ dafür, dass das Medium Film und die daran gestellten Realismuserwartungen die logische Folge eines ästhetischen und narrativen Paradigmenwechsels war: „populare culture, art and literature“⁸⁹ repräsentierten die materielle Welt zunehmend durch mimetische statt symbolische Prozesse. Mit Roscoe/ Hight kann ergänzt werden, dass der Objektivitätsanspruch des Mediums Film dadurch unterstützt wurde, dass die Kamera als Gerät der Welterfahrung gleich gesetzt wurde mit naturwissenschaftlich genutzten Instrumenten wie dem Mikroskop etc.: „It gained credibility through its association with these scientific tools.“⁹⁰ Wie bereits bei der Medialitäts- und Realismus-Debatte der Photographie galt die Unabhängigkeit des chemischen Prozesses vom Menschen als scheinbarer Garant der Objektivität. Jedoch auch dabei handelt es sich lediglich um eine Zuschreibung an das Medium. Die Objektivität der Kamera stützt sich maßgeblich auf die Vernetzung von wissenschaftlichen, journalistischen, pädagogischen etc. Diskursen, die alle durch die postulierte Objektivität ihrer Methoden und Medien

⁸⁴ Vgl. Hallam/ Marshment, *Realism and popular cinema*, S. 3.

⁸⁵ Ebd.

⁸⁶ Ebd. S. 4.

⁸⁷ Vgl. ebd. S. 3.

⁸⁸ Winston hingegen argumentiert auch entgegengesetzt, dass nicht das Kino die logische Konsequenz dieser Prozesse war, sondern dass diese die notwendigen Vorbedingungen, die er ‚social necessities‘ nennt, für die Durchsetzung des Films darstell(t)en, um zu erklären, warum das Medium sich nicht schon früher durchsetzte, obwohl es durch vorherige ‚Prototypen‘ schon denkbar gewesen war. Des Weiteren zählt Winston zu den social necessities des (Kino-)Films die Narration durch visuelle Medien und die Ausbildung eines Massenpublikums, das in seinen Rezeptionserfahrungen bereits an das neue Dispositiv angenähert worden war. Vgl. Winston, Brian: *Technologies of seeing: Photography, Cinematography and Television*. bfi. London 1995. S. 10 – 38. In Winstons durch Saussures linguistische (später: strukturalistische) Methodik beeinflusstem Modell zur allgemeinen Erklärung der Durchsetzung technologischer Innovationen zu einem speziellen historischen Zeitpunkt geht eine Innovation von der Sphäre der Wissenschaft (‚science competence‘, vergleichbar der Sprachkompetenz) aus und realisiert sich durch den Prozess der ‚ideation‘ im Prototypen als ‚technological performance‘ (vergleichbar der Sprachanwendung). Dieser Prototyp wird jedoch erst zu einer sozial integrierbaren ‚invention‘, wenn die Innovation an vorangegangene ‚social necessities‘ anschließt – andernfalls wird der Prototyp unterdrückt. Während dadurch einerseits die Durchsetzung nicht allein ermöglicht, sondern auch in ihrer Dynamik befördert wird, setzen zugleich Regulierungsmechanismen ein, die zur Wahrung der Kontinuitäten der Rahmengesellschaft das radikale Potential der Innovation unterdrücken, wodurch stets erst verzögert die Diffusion der Innovation einsetzt. Vgl. ebd., S. 1 – 9.

Winstons Modell wurde deswegen hier in aller Kürze geschildert, da zu überlegen wäre, ob es vielleicht nicht allein für technologische Innovationen Erklärungsangebote macht, sondern auch auf Snuff als Innovation der Inszenierungsstrategien abstrahiert werden kann: Von der Sphäre der filmischen Kompetenz (ein Film-Metadiskurs, zu dem sowohl die Filmwissenschaft als auch die reflexiven Produktionsdiskurse wie etwa das Classical Hollywood Cinema gezählt werden könnten) aus realisiert sich die Idee einer neuen Inszenierungsstrategie wie etwa ein neues Realismuskonzept in einem prototypischen Film in der Ebene der filmischen Performance, der jedoch erst – wie im Falle von *SNUFF*, aber nicht *8MM*; Vgl. Kapitel 2 und 4.2 – zur akzeptierten Innovation wird, wenn er an vorangegangene ‚social necessities‘ anschließt (bei *SNUFF* etwa u. a. New Hollywood und speziell dessen neuer Realismus, die mediale und reale apokalyptische Gewaltexplosion, die Institutionalisierung der Pornographie etc.). Damit Snuff mit seinem radikalen Potential in der Realismusdebatte aber nicht die bisherige (symbolische) Ordnung zur Implosion bringt, wird dieses dadurch unterdrückt, dass es in andere scheinbar weniger fundamentale Diskurse wie der feministischen Pornographiekritik als ausgehöhlter Mythos eingebettet wird, die die alten ontologischen (Realismus)Dichotomien notwendigerweise fortschreiben.

⁸⁹ Vgl. Hallam/ Marschment, *Realism & populare Cinema*, S. 4.

⁹⁰ Roscoe/ Hight, *Faking it*, S. 9. Carroll lehnt dies ab, da er als zentrales Kriterium der Medialitätsbestimmung des Films den ‚disembodied view‘ postuliert. Im Gegensatz zu technischen Sehapparaten, die das natürliche Sehen immer nur gegenwärtig modifizieren wie etwa ein Fernglas, ist beim Film entweder der spätere Rezipient beim Filmdreh abwesend oder das gefilmte Objekt bei der Rezeption: „I see a visual array, but I have no sense of where the portrayed space is in relation to my body [...]“ (S. 71.) Er verweist auch auf Walton, nach dem Sehapparate wie Brillen und Mikroskope in räumlichen Dimensionen, Photographie und Film jedoch (primär) in zeitlichen wirken. (Vgl. S. 69f.) Siehe: Carroll, *Ontology*, S. 68 – 85.

Realismus beanspruchen und sich wechselseitig darin bekräftigen/ bestätigen.⁹¹ Neben der notwendigen Ausbildung eines Massenpublikums arbeiten Hallam/ Marshment zudem heraus, dass die Realismusdebatte eng geknüpft war an die Säkularisierung als Durchsetzung der Idee einer empirischen Wahrheit, die man wissenschaftlich erkennen kann.⁹² Diese Emanzipation des aktiv erforschenden Blicks als Grundlage der Erkenntnis wird unterstützt durch die Evolutionstheorie, die Psychoanalyse und den Marxismus als radikale Paradigmenwechsel in der Selbst- und Fremdwahrnehmung der Menschen sowie deren Kopplung an eine materielle Realität.⁹³

In diesem soziokulturellen, -ökonomischen und -politischen Kontext gab es nach der Winstonlektüre⁹⁴ der Autoren in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts ein von allen sozialen Gruppen zunehmend gefragtes Begehren nach einem „spectacle of ‘the real’“, das beim narrativen und naturalistischen Theater begann und im Film als neue, effektive und ökonomisch rentable Antwort vorerst endete.⁹⁵ Diesen Ansatz greift Joel Black auf und radikalisiert ihn für das Digitalzeitalter. Er skizziert eine Tendenz der Beschleunigung und Ausbreitung⁹⁶ der audio-visuellen Medien v. a. hinsichtlich der Verfügbarkeit, Speicherungs- und Bearbeitungsmöglichkeiten und Verbreitung von Daten/ Texten. Diesen progressiven Prozess bezeichnet er als den ‚graphic imperative‘, der sich auf den Film zurückführen lässt. Das Medium hat sich im 20. Jahrhundert zum primären Speicher und konstituierenden Medium der sozialen Realität entwickelt, so dass er mit Blick auf die massenhafte Verbreitung von Digital-Kameras, Handys mit Videofunktion, Überwachungskameras und die Dominanz (audio)visueller Daten und Simulationen im Internet schlussfolgert: „It used to be that only movies were on film; now the whole world is.“⁹⁷ Auch er kritisiert, dass das Problem der meisten Realismusdebatten die Prämisse ist,

[...] that there is some independent state of affairs ‚out there‘ that can be objectively verified. [But] as philosophers from Vico onwards have insisted, human reality is always a construct. [...] If anything, the recording revolution of the nineteenth and twentieth centuries has worked to stabilize meaning and limit interpretation rather than promote rampant invention and distortion.⁹⁸

Daraus resultiert, dass der Realitätseffekt auf konventionalisierten Arten der Sichtbarmachung, also Inszenierung basiert:

Documenting actual objects, characters, and events (referential realism), or even making objects, characters, and events *seem* real (perceptual realism), is altogether different from making them explicit [...] [T]he recording media are capable of giving reality to fiction and fantasies by producing a vivid, graphic semblance of truthfulness.⁹⁹

Nach Black erzeugt die Hyperrealität der omnipräsenten audiovisuellen Medien das Paradoxon, dass gegenwärtig erst dasjenige als real rezipiert wird, was auf Film dokumentiert ist.¹⁰⁰ Zugleich werden alte, die

⁹¹ Vgl. Roscoe/ Hight, *Faking it*, S. 13f.

⁹² Vgl. Hallam/ Marshment, *Realism & Populare Cinema*, S. 7. Roscoe/ Hight führen mit Bezug auf Raymond Williams aus, dass sich das Konzept der Objektivität und der subjektiv/objektiv-Dichotomie erst im 19. Jahrhundert entwickelte: „This was in opposition to the concept of ‚subjectivity‘ which was linked with an impressionistic view of the world. [...] Such a definition of objectivity lies at the heart of positivistic discourses and underpins the ‚realist‘ tradition in art and film [...] Within positivistic discourse facts are seen to speak for themselves, to be self-evident.“ Siehe: Roscoe/ Hight, *Faking it*, S. 10.

⁹³ Vgl. Hallam/ Marshment, *Realism & Populare Cinema*, S. 7.

⁹⁴ Winston weist auch darauf hin, dass es zugleich eine Gegenbewegung zu diesem Realismus gab. Dies widerspricht dem jedoch nicht und macht stattdessen umso verständlicher, wie zwei scheinbar konträre Filmstile wie Lumière und Méliès zeitgleich zwei parallel laufende Traditionen fortschreiben. Vgl. Winston, *Technologies of seeing*, S. 22 – 25. Siehe hierzu auch Fußnote 84.

⁹⁵ Vgl. Hallam/ Marshment, *Realism and popular cinema*, S. 8f.

⁹⁶ Spuren dieser Argumentation lassen sich natürlich mindestens bis auf McLuhan zurückführen. Siehe hierzu: McLuhan, *Die magischen Kanäle*.

⁹⁷ Black, *Reality Effect*, S. 4.

⁹⁸ Ebd. S. 15.

⁹⁹ Ebd. S. 8, 9. (Hervorhebungen im Original).

Ordnung konstituierende Dichotomien aufgelöst wie etwa Fiktion/Nicht-Fiktion. Diese ist derzeit kaum noch aufrechtzuerhalten, da sich Filme zunehmend auf historische Ereignisse beziehen,¹⁰¹ die Berichterstattung in den Massenmedien sich filmischen Stilen annähert,¹⁰² neuere Hybride wie Doku-Drama und -Soap dokumentarischen/ nicht-fiktionalen Anspruch mit Fiktionalität und Narrativität fusionieren und Special Effects und v. a. digitale Simulationen durch ihre technische Qualität im Realitätseffekt nicht mehr von filmischen Repräsentationen unterschieden werden können.¹⁰³ Durch diese revolutionären Prozesse werden Realismus und Realität zum Brennpunkt aktueller Debatten: „[...] reality is never more in demand than it is in our global mass-mediated film culture [...] it has also never been more at issue.“¹⁰⁴ Zu diesem Krisenszenario der aktuellen Destabilisierung aller Realismen durch den ‚digital turn‘ gelangen auch Hallam/Marshment:

The development of digital recording technologies and computer generated imagery has created a crisis in the representation of the real that half a century of critical and theoretical work dedicated to revealing the constructed nature of the realist image has been unable to achieve.¹⁰⁵

Diese Krise des Realismus durch die digitale Technologie und den Verlust der Wahrhaftigkeit wird paradoxerweise davon begleitet, dass „[...] the popularity of various forms of simulated reality in movies and diverse types of television ‚infotainment‘ has never been stronger.“¹⁰⁶ Grimm sieht die Hybridisierung von solchen TV-Gattungen/Genres aber auch intermedialen Hybriden wie TV-Movies als Indizien für eine „zunehmende Verunsicherung hinsichtlich des Realitätsstatus verschiedener Programmangebote“¹⁰⁷ und stellt daran anschließend die Frage, ob durch die neuen Formate neue Konventionen der Differenzierung von Fiktionalität und Authentizität ausgehandelt werden (können) und wie der Rezipient diese neuen Konventionen erkennt.¹⁰⁸ Das Kollabieren der Dichotomie real/virtuell wirft dabei nicht nur in den Medienwissenschaften Probleme und Fragen auf.¹⁰⁹ Black diskutiert dies beispielhaft an der provokanten Frage für juristische und politische Diskurse, aber auch soziale Diskurse über Werte und Normen, ob die virtuelle Simulation von Kinderpornographie verboten werden sollte, obwohl kein reales Kind – als

¹⁰⁰ Vgl. Black, Reality Effect, S. 5f. Film steht hier offenbar synonym für alle Medien mit visueller Kontinuität.

¹⁰¹ Zentral ist hier aber gewiss auch die Wiederentdeckung des seit den Social-Problem- und Gangster-Filmen der 30er Jahre aber auch dem film noir vergessenen Realitäts-Effekts durch ‚reale‘ (Außen-)Schauplätze im Rahmen der Aushandlung neuer Realismuskonzepte von New-Hollywood im Gegensatz zu den ‚artifizialen‘, ‚a-‘, bis ‚pseudo-historischen‘ Studiobauten der Hollywood-Edelproduktionen. Für die Bedeutung dessen für die Kontroverse um SNUFF siehe Kapitel 2.

Größlaus hat die sehr interessante, aber eben nicht weniger provokante These formuliert, dass die Annäherung bis zum Zusammenfallen von ‚Realität‘ und medialer – speziell: filmischer – Inszenierung nicht erst in der jüngeren Vergangenheit zu finden ist, sondern bereits bei den NS-Parteitagungen 1933 und 1934 und der Olympiade 1936, da diese ‚realen Inszenierungen‘ bereits auf die ‚Ver=Abfilmung‘ abgestimmt waren – bis zur perfekten Kongruenz von realer und medialer Inszenierung. Vgl. Größlaus, Medien-Zeit, Medien-Raum, S. 126.

¹⁰² Paradigmatisch arbeitet Keppler heraus, inwiefern filmische Inszenierungen von fiktionalen Terroranschlägen in den USA und deren intradiegetische, intermediale Inszenierung als Fernsehberichterstattung vor 9/11 die spätere mediale Präsentation des ‚realen‘, jedoch in seinem Real-Sein lediglich massen-medial zugänglichen, objektivierbaren Terroranschlags vorwegnahmen bzw. eventuell eben vorgaben. Vgl. Keppler, Mediale Gegenwart.

¹⁰³ Vgl. Black, Reality Effect, S. 7f.

¹⁰⁴ Ebd. S. 15.

¹⁰⁵ Hallam/ Marshment: Realism and popular cinema, S. 24.

¹⁰⁶ Ebd.

¹⁰⁷ Grimm, Petra: Die Illusion der Realität im Labyrinth der Medien. Die Konstruktion von Authentizität an der Grenze von Fiction und Non-Fiction. S. 367. In: Krahs, Hans/ Ort, Claus-Michael [Hg.]: Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen. Ludwig. Kiel 2002. S. 361 – 382.

¹⁰⁸ Vgl. ebd. S. 368.

¹⁰⁹ Black spricht hier explizit von ‚images‘ statt ‚pictures‘, da „digital images need not be indexically linked to actual referents.“ Auch Carroll hat ‚moving images‘ statt ‚moving pictures‘ und ‚display‘ statt ‚representation‘ vorgeschlagen für das Medium im Digitalzeitalter, da ersteres „implies an image in which we see recognizable objects, persons and situations whereas ‚display‘ allows that the subject of a cinematic view might be what is called ‚nonrepresentational‘“ und „‚picture‘ seems to imply [a] sort of intentional visual artefact.“ Siehe hierzu: Black, Reality Effect, S. 26. Und: Carroll, Ontology, S. 84 Fußnote 9, S. 75.

psychische und somatische Entität – zu Schaden kommt.¹¹⁰ Der wohl führende Denker zu diesen Problemen, Jean Baudrillard, etablierte für die Referenzlosigkeit der Zeichen, die in der dritten Ordnung der Simulakren immer nur auf sich selbst und Dopplungen oder andere Zeichen verweisen und durch die Simulation die Hyperrealität konstituieren, die Metapher des Todes.¹¹¹ Daran anschließend soll im Folgenden gezeigt werden, wie durch Snuff die Aushandlungs- und Ausdifferenzierungsprozesse medialer Realismen sich durch den ‚Tod‘ realisieren und zugleich darin selbst objektivierbar werden.

3.2 Die Sichtbarkeit des Todes

Nach Sobchack führte der Wunsch des Menschen, den natürlichen Tod zu verhindern, zu Ersatzhandlungen der Invisibilisierung des Todes durch folgende soziokulturelle Prozesse im 20. Jahrhundert: Denaturalisierung des Todes; Abkopplung der Trauerrituale vom Tod; Institutionalisierung, Technologisierung und medizinische Erfassung des Todes; die Auslagerung des Todes in Heterotopien wie Spitäler. Der Tod wird „solchermaßen dem Blick und der allgemeinen Erfahrung, dem Ort kultureller Aktivität entzogen.“¹¹² Der Tod löst die Sexualität als größtes Tabu ab¹¹³:

Die Verbannung des natürlichen Todes aus der öffentlichen Sphäre und dem öffentlichen Diskurs läßt nur noch Raum für den an öffentlichen Orten stattfindenden gewaltsamen Tod und dessen Diskussion. Dies führt zu Gomers »pornography of death« [...] ¹¹⁴

Die Unterdrückung des natürlichen Todes produziert ein Begehren und eine „pornographische Neugier“¹¹⁵ nach der maximalen Sichtbarkeit von gewaltsamen Toden in Fiktionen. Sobchack argumentiert mit klassischer Filmsemiotik: „[In] der ikonischen und symbolischen Sphäre des »Eingebildeten« scheint es mehr ethischen Freiraum zu geben als in der indexikalischen Sphäre des »Abgebildeten«.“¹¹⁶ Joel Black argumentiert hingegen transmedial, dass bereits in der griechischen Tragödie Sex und Tod nie direkt gezeigt wurden und seither diese Ikonizität Tabu war, weshalb man den Darstellungsmodus wechselte: „Presentation had to become *re*-presentation.“¹¹⁷ Nach Black sind Todes-Dokumentarfilme ein Underground-Phänomen

¹¹⁰ Vgl. Black, Reality Effect, S. 27. In der BRD ist diese Frage innerhalb des Justizsystems inzwischen auf sehr fragwürdige Weise beantwortet, da seit dem 05.11.2008 in Kraft getretene Änderungen im StGB einerseits das Verbot der Kinderpornographie um das der „Jugendpornographie“ und andererseits der Tatsächliche Tatbestand um den „wirklichkeitsnahen“ erweitern wurden, wobei beides mehr als problematisch zu fassende Kategorien sind, solange keine definitiven Rezeptionsmuster zur einheitlichen Zuschreibung an die Darstellung gegeben sind. Das Gesetz jedoch enthält keinerlei Ausführungen zu einer Bestimmung von „wirklichkeitsnah“, wobei natürlich denkbar wäre: „Als ‚wirklichkeitsnahes Geschehen‘ ist dabei die Darstellung eines Geschehens zu verstehen, das sich dem durchschnittlichen Betrachter dem äußeren Erscheinungsbild nach als ein tatsächliches darstellt.“ Siehe hierzu: Anonymus: Strafgesetzbuch kennt ab morgen den Begriff „Jugendpornographie“. Einsehbar unter: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/118381>, [zuletzt eingesehen am 06.12.2008]. Und: Bundestag der BRD: Gesetz zur Umsetzung des Rahmenbeschlusses der Europäischen Union zur Bekämpfung der sexuellen Ausbeutung von Kindern und der Kinderpornographie. In: Bundestagsgesetzblatt. Jahrgang 2008 Teil I, Nr. 50. Bundesanzeiger Verlag, Bonn 04.11.2008. S. 2149 – 2151.

¹¹¹ Vgl. Baudrillard, Jean: Die Präzession der Simulakra. In : ders.: Agonie des Realen. Merve. Berlin 1978. S. 7 – 69.

¹¹² Sobchack, Vivian: Die Einschreibung ethischen Raums – Zehn Thesen über Tod, Repräsentation und Dokumentarfilm. S. 167. In: Hohenberger, Eva [Hg.]: Bilder des Wirklichen: Texte zur Theorie des Dokumentarfilms. Vorwerk 8. Berlin 1998. S. 163 – 215.

¹¹³ Diese Feststellung harmoniert mit Foucaults Ausführungen, dass die Sexualität nicht tabuisiert, sondern maximal von diskursiven Praktiken umschlossen ist, damit die Macht sie besser durchdringen kann. Vgl. Foucault, Michel: Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit 1. Suhrkamp. Frankfurt aM 1983. S. 9 – 53. Für eine differenziertere Erörterung siehe Kapitel 5.

¹¹⁴ Sobchack, Einschreibung, S. 168.

¹¹⁵ Ebd.

¹¹⁶ Ebd. S. 181. Es ist zu vermuten, dass Sobchack hier Indexikalität mit Ikonizität verwechselt, da die obige These andernfalls keinen Sinn ergibt. Siehe für die hier zugrunde liegende Differenzierung auch Fußnote 25.

¹¹⁷ Black, Reality Effect, S. 27. (Hervorhebungen im Original).

aufgrund eines „[...] virtual ban on visual records of death, and especially violent death.“¹¹⁸ Daher wurde es notwendig und profitabel, eine Vielzahl an „conventions for simulating loss of life“¹¹⁹ zu entwickeln und zu institutionalisieren. Jedoch „[d]ie Erzählung spielt demnach nur mit dem visuellen Tabu und hält den Tod durch eine Reihe formaler und ritueller Simulationen in Schach.“¹²⁰ Die Simulation des ‚harmlosen‘, nicht radikal subversiven Todes floriert zudem jedoch nur im fiktionalen Film.

Unsere Dokumentarfilme andererseits gehen der Darstellung des Todes aus dem Weg. Ihren indexikalischen Codes und Funktionen gemäß beachten sie die gesellschaftlichen Tabus, die den »realen« Tod umgeben, und vermeiden im allgemeinen jeden Hinweis auf ihn. [...] Das heißt, daß das Ereignis des Todes, so wie unsere Kultur es wahrnimmt, auf die Grenzen der Repräsentation in all ihren gegenwärtigen Formen verweist – die filmische natürlich eingeschlossen – und sie kritisch unter die Lupe nimmt.¹²¹

Sobchack betont dabei wiederholt, die Relevanz der Gewaltbarkeit: *„Der wirkungsvollste filmische Signifikant des Todes in unserer heutigen Kultur ist die dem sichtbaren lebenden Körper eingeschriebene gewaltsame Handlung.“*¹²² Körperliche Transformationen – wie Ausscheidungen, Sex, Geburt –, Deformationen und tote Körper verweisen auf die Materialität/ Kreatürlichkeit des Menschen. Dies bedroht nach Sobchack die kulturellen Codes und Konventionen und „[...] der Tod stellt [im Vergleich, *der Verf.*] in unserer Kultur die subversivere Transformation dar.“¹²³ Nach Sobchack hat der reale Tod eine „»wilde Realität« [...] D.h. er verweist über seine Funktion innerhalb der Erzählung hinaus auf einen extratextuellen Referenten, der nicht nur im Rahmen der Darstellung, sondern für sie getötet wurde.“¹²⁴ Da nach Sobchack jede filmische Todesdokumentation einen Tabu-Bruch darstellt, fordert dies beim Produzenten und Rezipienten immer eine moralische Stellungnahme zum Gesehenen und der Rolle des Sehenden. Beide müssen sich für den Tabu-Bruch des Tod-geschaut-haben rechtfertigen. Zugleich ist der Tod im Film ob seiner Medialität immer ein besonderer Schock, „[...] denn das Medium Film wirkt durch seine Darstellung und Präsentation von Bewegungen lebensspendend, lebenserhaltend und lebensbejahend.“¹²⁵ Barthes postulierte, dass jeder Fotografie hingegen als medialer Effekt die kleine Katastrophe des Todes inne sei, da die alltägliche Wahrnehmung von zeitlicher Kontinuität gebrochen werde.¹²⁶ Bazin argumentiert wie Sobchack mit dem Wunsch des Menschen nach Unsterblichkeit und lässt für den Film bereits Zustände anklingen, die an Baudrillard erinnern, zeichnen sich doch über den Tod schon die kontrollierten medialen Realitätskonstruktionen als Simulationen ab:

¹¹⁸ Black, Joel: Real(ist) Horror: From Execution Videos to Snuff Films. S. 64. In: Mendik, Xavier/ Schneider, Steven Jay [Hg.]: Underground U.S.A. Filmmaking beyond the Hollywood canon. Wallflower Press. London/ New York 2002. S. 63 – 75.

¹¹⁹ Ebd.

¹²⁰ Sobchack, Einschreibung, S. 178.

¹²¹ Ebd. S. 169f.

¹²² Ebd. S. 174. (Hervorhebungen im Original).

¹²³ Ebd. S. 170.

¹²⁴ Ebd. S. 182.

¹²⁵ Ebd. S. 175. Diese Aussage wird in Kapitel 5 problematisiert.

¹²⁶ Vgl. Barthes, Roland: Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie. Suhrkamp. Frankfurt aM 1989. Besonders deutlich wird dies bei Portraits Sterbender, da hier das zeitliche Paradoxon des ‚er wird sterben‘ und ‚er ist tot‘ auftritt. Für Barthes stellt diese Verdichtung der Zeit ein zweites Punctum dar – das der Zeit. Doch es handelt sich weniger um Dichte, denn Implosion, Paradoxon, Auflösung von Kausalität, von Ordnung, von Sinn, dies ist die Katastrophe des Todes im Baudrillard’schen Sinne. Dieses Punctum überstrahlt im Effekt und zehrt Studium und erstes Punctum als Sinn-Zuschreibungen auf, lässt diese in sich kollabieren, da die Prozesse der Sinnstiftung selbst sinnlos werden. Dies ist der eigentlich ‚essentielle‘=dominante mediale Effekt der Photographie. Das ‚es-ist-so-gewesen‘ ist hingegen prinzipiell problematisch, da bei der Photographie die gleichen Manipulationen möglich sind wie beim Film. Entscheidend ist hier wieder die konsensuelle Zuschreibung aufgrund der dominanten Anwendung: Zum einen die Vertrautheit mit der Photographie als Speichermedium – etwa in Berichterstattungen, Urlaubsalben etc. –, zum anderen der Filme als fiktionale, simulierte Unterhaltung. Auch hier änderten sich jedoch die Zuschreibungen an die Medialität durch den digital turn grundlegend, da durch die DV-Technik – schließlich in Handys sogar omnipräsent – das Medium Film weit verbreitete Verwendung in Analogie zur Photographie fand und die Manipulierbarkeit zugleich ebenso weit verbreitete Verfügbarkeit erhielt – auch hier wieder: dieselbe Dialektik. Vgl. ebd. S. 105 – 108.

Es geht nicht mehr um das Überleben des Menschen [wie etwa bei der Auslösung des Menschen aus der Zeit durch Balsamierung und Portraitphotographie, *d. Verf.*], sondern weit allgemeiner um die Schaffung eines ideellen Universums nach dem Bild des wirklichen, das eine von diesem unanhängige Zeitlichkeit hat.¹²⁷

Bazin differenziert dabei deutlich zwischen der Todesdarstellung in Photographie und Film:

The representation of a real death is also an obscenity [...]. We do not die twice. In this respect, a photograph does not have the power of film; it can only represent someone dying or a corpse, not the elusive passage from one state to the other. [...] thanks to film, nowadays we can desecrate and show at will the only one of our possessions that is temporally inalienable: dead without a requiem, the eternal dead-again of the cinema!¹²⁸

Bazin betont hier die zentrale Relevanz der verschiedenen Medialitäten, wobei der vermeintlich überlegene Film den realen Tod in seiner Zeitlichkeit zwar scheinbar visuell erfahrbar macht, doch zugleich dessen Linearität und Singularität bricht und somit die universale Differenz Leben/Tod medial aufgelöst und der Tod reversibel wird.¹²⁹ Doch konkreter argumentiert Bazin, dass der Film das Sterben statt des Todes zeigt, während sich letzterer auch hier der Darstellung entzieht und somit die medialen Möglichkeiten der Annäherung an den Tod lediglich verbessert scheinen. Macho/Marek bezeichnen im Gegensatz zu Sobchak die Verdrängung des Todes in der Moderne als Mythos und differenzieren mit Rekurs auf Benjamin, dass nicht Repräsentationen des Todes, sondern durch soziokulturelle Rituale die Sterbenden und Toten exkludiert wurden, da der Tod als Abstraktum mit zeitlichem Paradoxon unvorstellbar ist: Beim Sterben ist er noch abwesend, beim Toten ist er schon wieder abwesend.¹³⁰ Es sollte überflüssig sein, erneut zu erwähnen, dass bereits bei Lacan der Tod als universales Abwesendes erst die Notwendigkeit und Möglichkeit aller symbolischen Repräsentationen konstituiert und damit der Tod, wie Assmann es formulierte, den „Kultur-Generator[.] ersten Ranges“ darstellt.¹³¹

Auch Baudrillard argumentiert, dass der erste Ausschluss des Anderen, der die moderne Gesellschaft konstituiert, die der Toten und Sterbenden, damit zugleich aber auch des Realen des Todes ist.¹³² Während jedoch bei Foucault alle anderen Anderen lediglich in Institutionen an der gesellschaftlichen Peripherie verwiesen wurden – etwa die Wahnsinnigen in die Anstalten – gilt dies nicht für den Tod, der nach

¹²⁷ Bazin, André: Was ist Film? (Herausgegeben von Robert Fischer. Mit einem Vorwort von Tom Tykwer und einer Einleitung von Francois Truffaut). Alexander. Berlin 2004. S. 34.

¹²⁸ Bazin, André: Death Every Afternoon. (Translated by Mark A. Cohen). S. 30f. In: Margulies, Ivonne [Hg.]: Rites of Realism. Essays on Corporal Cinema. Duke University Press. Durham/ London 2003. S. 27 – 31.

¹²⁹ Mit Baudrillard und Benjamin ließe sich auch argumentieren, dass der besondere Reiz von ‚realen‘ Todesdarstellungen im Film aus dem Spannungsverhältnis aus der Singularität, der ‚Aura‘ des realen Todes und der medialen Wiederholbarkeit und Reproduzierbarkeit resultiere. Siehe hierzu: Baudrillard, Jean: Die Gewalt des Globalen. S. 56f. In: ders.: Der Geist des Terrorismus. Passagen Verlag. Wien 2003, [2. Auflage]. S. 37 – 64. Und: Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: Benjamin, Walter: Medienästhetische Schriften. (Auswahl und Nachwort von Detlev Schöttker). Suhrkamp. Frankfurt aM 2002. S. 351 – 383.

¹³⁰ Vgl. Macho, Thomas/ Marek, Kristin [Hg.]: Die neue Sichtbarkeit des Todes. Wilhelm Fink Verlag. München 2007. S. 10 – 13. Macho hat diesen Gedanken als „Probleme der Opazität [der Tod ist problematisch, da er nur außerhalb seiner selbst zu objektivieren ist, *d. Verf.*], der Unvorstellbarkeit [„da kein System sein Ende widerspruchsfrei konzipieren kann“ (S. 91), *d. Verf.*] und der Definition des Todesbegriffs [die sich aus den vorherigen beiden Problemen ergibt und für die die ‚Willkür‘ der medizinischen Definition paradigmatisch steht, *d. Verf.*]“ näher differenziert und diskutiert in: Macho, Thomas: Tod und Trauer im kulturwissenschaftlichen Vergleich. In: Assmann, Jan: Der Tod als Thema der Kulturtheorie. Todesbilder und Totenriten im Alten Ägypten. (Mit einem Beitrag von Thomas Macho. Tod und Trauer im kulturwissenschaftlichen Vergleich). (Erbschaft unserer Zeit. Vorträge über den Wissenstand der Epoche Bd. 7, im Auftrag des Einstein-Forums hg. von Gary Smith). Suhrkamp. Frankfurt aM 2000. S. 89 – 120, insbesondere S. 89 – 99, Zitat: S. 92.

¹³¹ Vgl. Benvenuto/ Kennedy, Lacan, S. 180. Und: Assmann, Jan: Der Tod als Thema der Kulturtheorie. Todesbilder und Totenriten im Alten Ägypten. (Mit einem Beitrag von Thomas Macho. Tod und Trauer im kulturwissenschaftlichen Vergleich). (Erbschaft unserer Zeit. Vorträge über den Wissenstand der Epoche Bd. 7, im Auftrag des Einstein-Forums hg. von Gary Smith). Suhrkamp. Frankfurt aM 2000. S. 14. Aber auch Baudrillard legt diese fundamentale Paradoxie seinem jüngsten Text zugrunde und zeigt damit zugleich auf, wie alle anderen Paradoxien und Sinnstiftungen aus diesem einzigen resultieren. Vgl. Baudrillard, Warum, S. 5.

¹³² Vgl. Baudrillard, Jean: Der symbolische Tausch und der Tod. (Batterien 14). Matthes & Seitz. Berlin 2005. S. 197.

Baudrillard ins Nirgendwo verdrängt wurde. Doch gerade dieses totale „*Verbot des Todes*“¹³³ konstituiert die moderne Gesellschaft als eine reine „Kultur des Todes“¹³⁴. Einerseits ist durch den Tod der fundamentale Binarismus, die zentrale Dichotomie gestiftet, die alle anderen strukturiert¹³⁵: „[...] die erste Trennung ist die von Leben und Tod“¹³⁶. Nach Baudrillard kehrt andererseits durch die totale Verdrängung des Todes dieser jedoch im Imaginären allgegenwärtig und allbestimmend zurück. Denn „an der Trennstelle entsteht die Instanz von Vermittlung und Repräsentation“¹³⁷ und dadurch realisiert sich die Macht im Imaginären des Todes¹³⁸: „[...] durch die Verwaltung dieser imaginären Sphäre des Todes begründen sie [Kirche und Staat, *d. Verf.*] ihre Macht.“¹³⁹ Der Tod verfolgt die Lebenden geradezu, da die gesamte moderne „»Realität« des Lebens“ auf dem „kontinuierlichen Phantasma des Todes“ basiert.¹⁴⁰ Während Baudrillard die Medien an dieser Stelle nicht speziell diskutiert, sondern immer nur allgemeiner vom Imaginären des Todes spricht, hebt Kellner hervor, dass es Baudrillard bei seiner These von der Omnipräsenz des Imaginären des Todes nicht um Todesstatistiken gehen kann, sondern dezidiert um das massenmedial realisierte Imaginäre in „signs of death“, die gegenwärtig einen historischen Höhepunkt zu verzeichnen haben: „[...] there are more signs of social death and of violent death than ever before in a media-saturated society which thrives on spectacle and violent mass images.“¹⁴¹ Baudrillard hingegen betont immer wieder, dass der moderne Mensch körpervergessen ist,¹⁴² erst die Wissenschaft den Tod abstrakt und ‚objektiviert‘ erträglich macht¹⁴³ und das Reale, die Körperlichkeit, die „Materialität des Todes“ daher verstörend wirkt.¹⁴⁴ Hiermit wird auch Sobchacks These der ‚wilden Ikonizität‘ des dokumentierten realen Todes verständlich, da Ikonizität ja gerade frei von Sinnstiftungen auf die Materialität des sterbenden bzw. toten Körpers zeigt – nicht: verweist. Hiermit ergibt sich jedoch das Problem, dass zuvor die Idee einer Ikonizität als ‚wahrhafter‘, ontologischer Realismus verworfen wurde.¹⁴⁵ Es könnte dagegen eingebracht werden, dass auch hier allein zählt, dass in der durch diverse Diskurse über den Realismus des Films ausgehandelten, populären, dominanten Zuschreibung der Ikonizität durch den Rezipienten für diesen der Realitätseffekt begründet liegt, aber – weniger: stattdessen, denn: zudem – soll hier für eine Rückkehr des Körpers argumentiert werden: In der Enunziation des Films durch die immer selbstreflexive Inszenierungsstrategie von Snuff wird die Medialität

¹³³ Ebd. S. 203. (Hervorhebungen im Original).

¹³⁴ Ebd. S. 198. Vgl. auch S. 282

¹³⁵ Für eine genauere Ausführung siehe die Baudrillard-Exegese von Douglas Kellner in: Kellner, Douglas: Jean Baudrillard. From Marxism to Postmodernism and Beyond. Polity Press. Cambridge 1989. (Insbesondere S. 105).

¹³⁶ Baudrillard, *Tod*, S. 204.

¹³⁷ Ebd. S. 204.

¹³⁸ Vgl. ebd. S. 202. Mit Baudrillards Datierung der Ausbildung der Repräsentation des Todes als Machtinstrument muss auch Black korrigiert werden [s. o.]: Die Repräsentation ist nicht *seit*, sondern *in* der Antike, doch dann erst wieder ab dem 16. Jahrhundert zu finden. Diese Unterbrechung liegt in den mittelalterlichen – und hier müssen wohl auch die römischen ergänzt werden – kollektiven Spektakeln der Gewalt und des Todes begründet. Aber auch gerade in der mittelalterlichen Figuration des Todes im Totentanz sieht Baudrillard einen Tod ohne Machtinschreibung, da alle Konstruktionen von Individualität – etwa als ökonomische Operationen [s. u.] – obsolet und bedeutungslos sind.

¹³⁹ Ebd. S. 227. Auch hier seien Kellners Ausführungen empfohlen, der darlegt, wie der Tod als Machtinstrument eingesetzt wird, da die Angst vor dem Tod das Individuum sich in soziale Institutionen wie die Kirche etc. flüchten lässt und damit die Macht über das Individuum gesteigert wird. Vgl. Kellner, Baudrillard, S. 105f. Es wäre zu überlegen, inwiefern neue Machtformationen wie solche der wirtschaftlichen Interessen die Verwaltung des Imaginären des Todes übernommen haben.

¹⁴⁰ Vgl. ebd. S. 210f, für die Zitate: S: 211. Baudrillard stellt diesem sein romantisches Bild der „Wilden“ entgegen, die statt eines imaginären Todes diesen als realen Tod und zugleich symbolischen Tauch mit einer wechselseitigen Durchdringung von Tod und Leben noch in die Gemeinschaft konstituierenden Ritualen bewahrt haben.

¹⁴¹ Kellner, Baudrillard, S. 107.

¹⁴² Vgl. Baudrillard, *Tod*, S. 222, 224.

¹⁴³ Für eine intensivere und differenziertere Diskussion dieses Punktes siehe Kapitel 5.

¹⁴⁴ Vgl. Baudrillard, *Tod*, S. 206.

¹⁴⁵ Siehe Fußnote 25.

und die Materialität des Mediums aufgezeigt.¹⁴⁶ Der reale Tod bewirkt also eine Re-Visibilisierung des Mediums, woraus nun eine doppelte Verunsicherung resultiert, da die mediale Materialität zugleich mit der Ikonizität des ‚realen‘ Todes erfahrbar wird und damit diese mediale Materialität die des menschlichen Körpers im Bild ersetzt. Diese Substitution ermöglicht einen Realitätseffekt, den die Darstellung alleine nie erreichte. In Snuff als enunziativem Akt spendet das Medium selbst also die Substanz, die die Ikonizität zu zeigen vermag. Dieser Gedanke kann aber noch weiter geführt werden: Die Behauptung, dass Snuff der sexuellen Stimulation diene, wurde zwar als Effekt auf die Diskursivierung und Mythologisierung von SNUFF/Snuff in dem feministischen Antipornographiediskurs der siebziger Jahre zurückgeführt, jedoch lässt sich dennoch annehmen, dass die ‚Ikonizität‘ und Exzessivität der Sichtbarkeit der Gewalt am Körper eine den body genres¹⁴⁷ vergleichbare körperliche Reaktion bewirkt – obwohl diese wohl öfter Ekel, denn Erregung sein mag. Es wäre also zu überlegen, ob hier nicht eine zweite realitätsstiftende Materialität erzeugt wird: die Kreatürlichkeit des Rezipienten. In Ekel wie Erregung substituiert der Rezipient seinen eigenen Körper anstelle desjenigen des Opfers. Die Ikonizität des ‚realen‘ Todes in Snuff zeigt also in einer langen Substitutionskette alle verdrängte Materialität: die vermeintliche des realen Todes, die des Mediums und die des körpervergessenen Rezipienten selbst.

Doch diese Radikalität sei zuerst wieder ein Stück weit zurückgenommen, um mit einer anderen Argumentation Baudrillards das subversive Potential von Snuff aufzuzeigen, da Snuff vermag, innerhalb des institutionalisierten Imaginären des Todes mit dem realen Tod zu spielen. Nach Baudrillard begeistert der „gewaltsame und katastrophische Tod“¹⁴⁸ in den Massenmedien das ganze Kollektiv. Erscheint das Phantasma des ‚natürlichen‘ Todes des Individuums lediglich als Deckfigur für ökonomische Operationen der Akkumulation von Waren und Sinn bis zum Tode und danach der Subtraktion des Toten, so erfüllt sich die kollektive Leidenschaft nur im gewaltsamen Tod, da dieser sich nicht im System verflüchtigt, sondern eine symbolische Antwort fordert. Dieser Tod ist wie der von Geiseln oder terroristischen Selbstopferungen scheinbar sinnlos, da er nicht dem Paradigma des ‚natürlichen‘ Todes, sondern dem des symbolischen Tausches entspricht. Damit sind jedoch die Massenmedien in ihrem Exzess des Todes für die symbolische Ordnung terroristischer als der Terrorismus selbst:

Die Medien sind terroristisch auf ihre Weise: pausenlos sind sie tätig, um (rechten) Sinn, bon sens, zu produzieren, den sie gleichzeitig gewaltsam wieder zerstören, indem sie überall skrupellose Faszination erzeugen, Lähmung des Sinns also, denn allein das Szenario zählt.¹⁴⁹

So führt Baudrillard die „Überlegenheit des Schock-Journalismus“ gegenüber dem „Ideen-Journalismus oder ‚kritischen‘ Journalismus“ darauf zurück, dass der letztere das Ereignis nachträglich mit Sinn zu laden versucht, obwohl „[a]llein die Radikalität des Spektakels und die Brutalität des Szenarios [...] original und nicht weiter zu reduzieren [sind].“¹⁵⁰ Da die „wirkliche Gewalt“ als „volle[.]“, also mit Sinn versehene Gewalt immer eine Technik der etablierten Macht ist, ist allein „ein durch Leere an Vernichtungskraft und Virulenz überlegenes Modell“ in seiner Subversivität der Macht überlegen, da es vermag, „[...] das System in

¹⁴⁶ Für genauere Ausführungen siehe Kapitel 4.

¹⁴⁷ Zum Konzept des Bodygenres siehe: Williams, Linda: Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. In: Grant, Barry Keith [Hg.]: Film Genre Reader III. University of Texas Press. Austin 2005, [2nd paperback reprint]. S. 141 – 149. Siehe aber auch für die Diskussion der Formation von Genres um Snuff Fußnote 81.

¹⁴⁸ Baudrillard, Tod, S. 259. Für die folgenden Ausführungen siehe: ebd. S. 259f.

¹⁴⁹ Baudrillard, Jean: Unser Theater der Grausamkeit. S. 8. In: ders.: Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen. Merve. Berlin 1978. S. 7 – 18.

¹⁵⁰ Siehe hierzu: ebd. S. 8f.

einem Realitätsexzeß zum Zusammenbruch zu bringen“.¹⁵¹ Gemeinhin dominieren im Film zwei Darstellungen des gewaltsamen Todes: der sichtbare, der jedoch kein realer mehr ist, da er durch die Struktur zu sehr mit Sinn aufgeladen, immer bedeutsam ist, damit über den Tod hinausgeht und diesen als ‚reales‘ Ereignis zum Verschwinden bringt, und die ‚realen‘ Tode, die (strukturell) bedeutungslos und als solche Beiläufigkeit nicht sichtbar sind. Diese Techniken der Wahrung der symbolischen Ordnung kollabieren jedoch gänzlich in Snuff, da der Tod bedeutungslos, sinnfrei und zugleich maximal sichtbar ist, wodurch das Tabu des sichtbaren realen Todes gebrochen wird.¹⁵² Diesen Realitätsexzess, diese Implosion des Sinns bietet Snuff par excellence. Die bei Baudrillard womöglich noch etwas kryptisch anmutende Formel der ‚unbedingten symbolischen Antwort‘ lässt sich hier nun auch anhand Lacans Theorie des zweifachen Todes verdeutlichen: In der konventionellen Indexikalität¹⁵³ der konventionellen Todesdarstellung tritt der Tod ‚zum rechten Zeitpunkt‘ ein, da der ‚reale‘ und der symbolische Tod harmonisch in eins fallen. In Snuff hingegen gibt es indexikalisch eine Dopplung und dadurch Intensivierung, perfekte Simulation des realen Todes und der symbolische Tod wird gänzlich verdrängt. Er kann in Snuff auch nicht nachträglich ergänzt werden aufgrund der Abwesenheit jeder Struktur (Narration). Damit ist jede symbolische Operation in den extradiegetischen Raum verbannt, wo sie zugleich eingefordert wird, da die symbolische Ordnung auf diese Subversion reagieren, einen symbolischen Tod als Deckfigur des realen generieren muss. Nun ist es aber genau diese Medialität, deren Modellierbarkeit der Todesdarstellung und deren Indexikalität – die operative Interdependenz aus Realem und Symbolischem –, die erst ermöglicht, dass Snuff auch dieser ‚zweite‘, ‚absolute‘ Tod ist, der aus den beiden vorigen resultiert, der des Prinzips der Interdependenz von Tod/Leben und real/symbolisch selbst, da der Tod in Snuff weder ganz real noch symbolisch ist.¹⁵⁴ Im Anschluss daran lässt sich mit Baudrillard aber auch die Einführung von Pornographie und Snuff als Diskurstechniken der Macht lesen, mit denen diese Snuff zu entmachten, zu beherrschen, das Reale zu entziehen versucht, indem gemäß dem symbolischen Wertgesetz der Metonymie der Äquivalenzgedanke und damit der Sinn für=wider Snuff wieder eingeführt, Snuff dadurch in die symbolische Ordnung eingeschrieben wird: Snuff für Misogynie. Tod für Orgasmus. Als für die symbolische Ordnung fatale Paradoxie wird dadurch im Sinne Lacans aber wiederum dieser Überschuss produziert, die Leerstelle des Realen=Todes rekonstituiert, an die

¹⁵¹ Siehe hierzu: ebd. S. 14f. (Hervorhebungen im Original).

¹⁵² Torture-porn als derzeit dominante Inszenierungsstrategie des gewaltsamen Todes – primär im Horror- und Thrillergenre, aber inzwischen auch darüber hinaus im Mainstream – ist eine aktuelle Annäherung an Snuff, da er den Inszenierungsstil der Gewalt – nicht unbedingt der Selbstreflexivität – imitiert und die Gewalt maximal sichtbar macht, ohne je den Rahmen der Fiktionalität zu sprengen. Letztlich ist aber auch im ‚torture-porn‘ der Tod entweder nicht sichtbar – findet er doch im Off der Blickfixierung auf die Wunde statt – oder von Sinnstiftungen verdeckt. Diese Filme werden als ‚torture-porn‘ oder ‚gorno‘ [=gore+porno] titulierte, da ihre Narration einer Nummernrevue der Folter gleicht und ähnlich dem pornographischen Film die Wundästhetik maximal ausgestellt wird, weshalb in dieser Analogie die massenhaften Fleischwunden gerne auch als die ‚moneyshots‘ des Horrorfilms bezeichnet werden. Diese jüngsten Splatterexzesse werden zumeist als kulturelle Auseinandersetzung mit den US-Folterskandalen in Abu Ghraib und Guantanamo gelesen. Der torture-porn ist damit dezidiert ein neuer Realismus der Gewaltästhetik, der mit dem neuen Realismus der digitalen Bilder und ihrer Omnipräsenz in diversen Apparaten wie dem Handy zusammenfällt. Die außerordentliche Bedeutung von Bildmaterial in den Massenmedien, die eine Öffentlichkeit für die Debatte um die US-Folterskandale generierten, wird diskutiert in: Beilenhoff, Wolfgang: Bild-Ereignisse: Abu Ghraib. In: Schneider, Irmela/ Bartz, Christina [Hg.]: Formationen der Mediennutzung I: Medienergebnisse. (Formationen der Mediennutzung Band 1). transcript. Bielefeld 2007. S. 79 – 96.

¹⁵³ Siehe hierzu die Ausführungen zu Barthes semiologischem Modell in Kapitel 1.

¹⁵⁴ Für den gesamten Absatz vgl.: Žižek, Slavoj: Liebe Dein Symptom wie Dich selbst! Jacques Lacans Psychoanalyse und die Medien. Merve. Berlin 1991. S. 69 – 79. Wie Baudrillard bezeichnet übrigens auch Žižek den symbolischen Tod als ein ‚Begleichen der (offenen) Rechnungen‘, also eine symbolisch-ökonomische Abschlussoperation.

‚Snuff‘ dann wieder als Mythos treten kann, um wiederum ‚real‘ zu werden, so dass der filmische Diskurs mit der Figur virtuos und subversiv spielen kann.¹⁵⁵

Da durch den ‚digital turn‘ das Konzept des Todes wie das der Realität insbesondere etwa durch ‚realistische‘ Simulationen mehr denn je problematisiert wurde, attestieren auch Macho/ Marek – wenn auch leider ohne Verweis auf Baudrillard – durch ihre Aufsatzsammlung der Gegenwart einen neuen, weit verbreiteten Kult der Visibilisierung des Todes in unterschiedlichsten kulturellen Ereignissen und Phänomenen wie den ‚halls of memory‘ – virtuellen Friedhöfen im Internet –, Massenmedienspektakeln wie dem Tod Johannes Paul II., der Ausstellung Körperwelten, virtuellen/ simulierten Todeserfahrungen in Computerspielen und veränderten Todesdarstellungen in populären TV-Serien wie SIX FEET UNDER oder DEAD LIKE ME etc.¹⁵⁶ Gegenwärtig kann daher aber nicht, wie oft zu lesen ist, von einer radikalen Gegenbewegung zur Verdrängung des Todes gesprochen werden, sondern stattdessen von einer Ausweitung und Intensivierung des Imaginären des Todes, da die Ausdifferenzierungs- und Verhandlungs-Prozesse, die durch den digital turn initiiert wurden und ihren Weg über den Tod nehmen, noch immer höchst kontrovers fort dauern. Snuff verhandelt alle diese Themen wie Kreatürlichkeit des Menschen, Medialität und Materialität, kulturelle Tabus, Hybridisierung und Realitäts-Verunsicherung und soll daher in seiner Produktivität für diese Debatte im Folgenden diskutiert werden.

4 Die zwei Diskurse

Da der Begriff des Diskurses inzwischen außerordentlich inflationär und tendenziell im Verdacht, nur noch reine Mode-Vokabel zu sein, genutzt wird, wobei die Bedeutung und Theorietradition selten explizit angeführt werden, ist hier eine kurze Begriffsklärung notwendig: In der Tradition der französischen Narratologie¹⁵⁷ bezeichnet Metz im Zusammenspiel mit *histoire*, der Story, *discourse* als jede Ebene eines Films, auf der dem Rezipienten Informationen vermittelt, also Aussagen getroffen werden (können).¹⁵⁸ In filmnarratologischen Termini entspricht dies den verschiedenen Erzählinstanzen wie Figurendialoge, Kamera, Voice-Over etc. MacCabes literaturwissenschaftlichen Ansatz auf den Film abstrahierend, ringen

¹⁵⁵ Für dieses Prinzip vgl. Baudrillard, Tod, S. 278. Diese Argumentation erlaubt auch weitere Ausführungen dazu, warum der ‚Tod‘ im Film subversiver ist als andere Transformationen, die mit dem Abjekten verbunden sind – wie Sobchack ausführt. Denn während letztere und deren abjekte Spuren wie Menstruationsblut, Urin, Kot, Eiter etc. im Alltag präsenter sind als der Tod, der hingegen nach Baudrillard aus dem Alltag verdrängt wurde, sind diese doch in den Massenmedien eher gemieden bis tabuisiert, während die Zeichen des Todes omnipräsent sind. Dies heißt zwar einerseits, dass andere Prozesse des Abjekten aufgrund der alltäglichen Vertrautheit des Rezipienten mit diesen einen vermeintlich höheren Realitätseffekt bewirken könnten, doch andererseits gerade durch das Phantasma des Todes der Film subversiv mit den omnipräsenten Zeichen des Todes spielen kann, indem die Inszenierungen zwischen der ‚harmlos‘ symbolischen und subversiv ‚realen‘ Dimension changieren können. Zum Konzept des Abjekten siehe: Creed, Barbara: *The Monstrous-Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis*. Routledge. London/ New York 1993. S. 8 – 15. Und: Kristeva, Julia: *Powers of Horror. Essays on Abjection*. Columbia University Press. New York 1982.

¹⁵⁶ Vgl. Macho/ Marek, Neue Sichtbarkeit des Todes. Ähnlich transmedial, medienkulturwissenschaftlich organisierte Aufsatz-Sammlungen sind: Missomelius, Petra [Hg.]: *ENDE – Mediale Inszenierungen von Tod und Sterben*. (Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft Nr. 43). Schüren. Marburg 2008. Und: Liebert, Wolf-Andreas/ Metten, Thomas [Hg.]: *Mit Bildern lügen*. Herbert von Halem Verlag. Köln 2007.

¹⁵⁷ Die genealogische Wurzeln in der Semiologie hat, in der *discourse* die Übergangsoperation zwischen *langue*, Sprache als institutionalisiertes System, und *parole*, dem jeweiligen situativen Akt der Sprachaktualisierung im Sprechen bezeichnet. Vgl. Barthes, Roland: *Elemente der Semiologie*. Suhrkamp. Frankfurt aM 1979. S. 14. Und: Barthes, Roland: *Leçon/Lektion*. Suhrkamp. Frankfurt aM 1980. S. 47f.

¹⁵⁸ Vgl. Metz, Christian: *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films*. Nodus Publikationen. Münster 1997. S. 29 – 150.

nach Hallam/ Marshment in jedem Text diese verschiedenen *discourses* nach der Hegemonie im Realitätseffekt¹⁵⁹:

[The] classic realist text of the nineteenth-century literary novel is defined by a hierarchy of discourses comprising its textual structure. [...] Each of these discourses proposes a version of reality, but only one discourse is privileged as the bearer of the truth; this discourse functions as a 'metalanguage' against which the truth or falsity of the other discourses can be judged.¹⁶⁰

Gattungen¹⁶¹ ließen sich demnach je nach dieser Diskurshierarchie differenzieren: Im Dokumentarfilm sei das Voice-Over, im fiktionalen Film jedoch seien die Kamerabilder die ‚metalanguage‘, die alle anderen Diskurse strukturiert.¹⁶² In klarer Abgrenzung dazu und stattdessen in Anlehnung an Foucault¹⁶³ und solche, die versuch(t)en seine Konzepte für die Medienkulturwissenschaften produktiv zu machen,¹⁶⁴ sei ein Diskurs eine dynamische Ordnung von Aussagen zu einem bestimmten Thema/Objekt, die nach diskursspezifischen Bedingungen und Regeln getroffen werden, diskursspezifische Funktionen erfüllen, in die gewisse Machtformationen eingeschrieben sind und denen gewisse historisch spezifische Episteme zugrunde liegen. Forschungsschwerpunkt der Diskursanalyse ist also in (post-)strukturalistischer Tradition weniger der Inhalt der Aussagen als vielmehr die Prozesse, durch die die Aussagen unter spezifischen Bedingungen regelhaft entstehen, die Kontexte, in denen sie stehen, welche Funktionen sie erfüllen und wie die Produktion von Wissen mit der Macht verwoben ist.

Doch wie kann man das Medium Film dahingehend befragen, wie es Aussagen über die eigene Medialität trifft? Aus poststrukturalistischer Perspektive sind die filmischen Aussagen nach MacCabe und Metz (s.o.) immer Zuschreibungen des Rezipienten aufgrund von Lektüreentscheidungen, doch sie sind nicht medial eindeutig als Aussagen markiert. Diesem Problem, wie der Film den Rezipienten direkt adressieren kann, um selbstreflexive Aussagen an ihn zu richten, ist wiederum Metz nachgegangen, obgleich er für diese Kommunikationssituation nicht das Konzept des Diskurses sondern das der Enunziation wählte:

¹⁵⁹ Daraus ergibt sich auch die narrative Strategie des ‚unreliable narrator‘, dessen *discourse* als unwahrer als die ‚metalanguage‘ gilt.

¹⁶⁰ Hallam/ Marshment, *Realism and populare cinema*, S. 11.

¹⁶¹ Gattungen seien hier primär als Formprinzipien verstanden im Kontrast zu multidimensional gefassten Genres. Dabei handelt es sich jedoch nicht um eine dichotomische also hierarchische Unterscheidung. Beispiele wären Realfilm vs. Zeichentrick-/Animationsfilm, Dokumentarfilm vs. narrativem fiktionalem Film etc. Während die Begriffe Genre und Gattung in anderen Wissenschaften oft synonym gesetzt werden, ist diese Differenzierung in der Filmwissenschaft hingegen heftig debattiert, nicht zuletzt aufgrund ihrer Problematisierung durch jüngere, auf Hybridität aufbauenden Konzepte. Vgl. dazu auch Kapitel 3.1.

¹⁶² Für MacCabe ist diese Diskurshierarchie unmittelbar eine Technik der Ideologie, da dem Rezipienten lediglich eine einzige Subjekt-Position vorstrukturiert ist, in der die intradiegetische Welt als vollkommen realistisch und sinnvoll erscheint. Diese privilegierte Rezeptionsposition nennt er ‚dominant specularity‘. Zentral für den ideologischen Effekt ist dabei, dass die ‚metalanguage‘, der Metadiskurs invisibilisiert und dadurch als diskursive Techniken unbenannt, also nicht objektiviert ist, damit er samt der transportierten Ideologie naturalisiert ist. ‚Verisimilitude‘ ist damit nicht nur das Kriterium für einen kohärenten, sondern eben auch einen ‚realistischen‘ Text. Die Argumentation schreibt damit jedoch schlicht die Kritik am illusionistischen Realismus des Hollywoodkinos fort, ohne den Realitätseffekt, den Authentizitätsvorsprung der Inszenierungsstrategien der ‚defamiliarisation‘ zu diskutieren. Für eine Kritik an diesem Konzept, nachdem jeder Metadiskurs immer ideologisch reaktionär wäre, da er keine multiplen, variierenden und damit vor allem oppositionellen Lektüren zuließe, siehe: Fiske, *Television Culture*, S. 27 – 29, 37 – 44, 130f. Siehe auch Fußnote 4.

Auch Bordwell kritisierte MacCabes Argumentation als zu undifferenziert – etwa nach Genre und Erzählstrategie – und verweist, da die Erzählebenen im Film nie distinkt zu trennen sind, auf „Bakhtin’s theory of heteroglossia, or dialogue, where conflicting visions of the world struggle to articulate themselves through various discourses.“ Siehe hierzu: Hallam/ Marshment, *Realism and populare Cinema*, S. 12. Und: Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. University of Wisconsin Press. Madison 1985. S. 18 – 20.

¹⁶³ Foucault hat sein Konzept des Diskurses im Laufe seiner Studien permanent verändert. In der folgenden Definition wird es sich daher um eine Annäherung handeln, in der möglichst viele basale Eigenschaften berücksichtigt werden sollen. Vgl. Foucault, Michel: *Archäologie des Wissens*. Suhrkamp. Frankfurt aM 1981. S. 31 – 112. Und: Foucault, Wille zum Wissen, S. 9 – 53. Und: Foucault, Michel: *Die Geburt der Klinik. Eine Archäologie des ärztlichen Blicks*. Fischer. Frankfurt aM 2008, [8. Auflage]. S. 15. Und: Foucault, Michel: *Die Ordnung des Diskurses*. (Mit einem Essay von Ralf Konersmann). Fischer. Frankfurt aM 2007, [10. Auflage]. S. 9 – 49. Und: Ruoff, Michael: *Foucault-Lexikon*. Wilhelm Fink Verlag. Paderborn 2007. S. 91 – 101.

¹⁶⁴ Vgl. Fuery, Patrick: *New Developments in Film Theory*. St. Martin’s Press. New York 2000. S. 46 – 70.

Wenn sich im Kino die Enunziation im Enunziat zu erkennen gibt, dann geschieht dies nicht oder zumindest nicht prinzipiell durch deiktische Markierungen, sondern durch *reflexive* Konstruktionen. [...] Der Film erzählt von sich selbst (oder vom Kino) oder von der Position des Zuschauers; [...] es findet also diese Verdopplung der Äußerung statt, ohne welche in keiner Theorie überhaupt nur die Rede von einer Enunziation sein kann.¹⁶⁵

Erst durch die Enunziation als „semiologischer Akt, durch den bestimmte Teile eines Textes uns diesen als Akt erscheinen lassen“¹⁶⁶ und als Kommunikation zwischen „einem Zuschauer und einem Film“¹⁶⁷ verhandelt das Medium Film durch die diversen Spielarten der *mise-an-abîme* und der Fiktionsbrüche seine eigene Medialität und zugleich seinen Realitätsstatus. Da Snuff als selbstreflexive Inszenierungsstrategie quasi alle Enunziationsstrategien Metz’¹⁶⁸ im Thema des sichtbaren Todes vereint, das selbst schon immer mit Realitäts- und Medialitätsfragen verbunden war, ist es die ideale Figur für eine Diskursanalyse.

Im Hinblick auf die – v. a. feministischen – Diskurse über Pornographie und die Funktion der Figur darin¹⁶⁹ resümiert McNair: „‘Snuff’ movies may exist, but as time passes the phenomenon begins to take on the character of a ‘moral panic’ around which public outrage and political action is periodically organized.“¹⁷⁰

Petley führte eine beispielhafte Diskursanalyse durch, bei der er nachwies, wie Snuff als Mythos als Fortschreibung des feministischen Diskurses genutzt wurde, um Diskurse über Kinderpornographie spektakulärer und populärer in massenmedial konstituierten Diskursen zu platzieren, sowie Angst vor dem kriminellen Missbrauch des Mediums Film zu schüren als Legitimation für eine Verschärfung der Zensur und der Fortsetzung der polizeilichen Maßnahmen trotz ihrer Erfolglosigkeit.¹⁷¹ Eine entsprechende Diskursanalyse soll hier nun für das Digitalzeitalter an einem jüngeren Diskurs in der BRD erfolgen.

4.1 Der journalistische mit ‚Snuff‘

Wenn man in einer Datenbank des deutschen journalistischen Diskurses auf Schriftbasis in Tages- und Wochen-Publikationen – wie LexisNexis¹⁷² – in der Volltextsuche nach dem Schlagwort ‚Snuff‘ suchen lässt, so erhält man Texte zu Kinoprogrammen, kurzen Filmkritiken, Taten von kriminellen Organisationen – wie der russischen Mafia –, Kannibalismus, Satanismus, den so genannten ‚Gewaltspielen‘, Kinderpornographie und vor allem der Mediennutzung des Handys von Schülern für ‚happy slapping‘ und ‚Cyber Bullying‘¹⁷³:

¹⁶⁵ Metz, Enunziation, S. 10. (Hervorhebungen im Original). Für eine allgemeine Kritik des Konzepts der Enunziation im Film siehe: Bordwell, Narration, S. 21 – 26.

¹⁶⁶ Ebd. S. 11.

¹⁶⁷ Ebd. S. 16.

¹⁶⁸ Vgl. Metz, Enunziation, S. 29 – 150. Witte hat darauf hingewiesen, dass im Kontext des Classical-Hollywood-Cinema der (‚ultrafilmische‘) Blick in die Kamera als Tabubruch dem Tod als Tabu gleichkommt. Darüber hinaus stellt er fest, dass diese Enunziationsstrategie im pornographischen Film besonders oft von den Darsteller(inne)n performiert wird. Daran anschließend sei hier noch ein Mal auf die analogen Inszenierungs-Strategien von Pornographie und Snuff hingewiesen. Vgl. Witte, Traversen zum Tod im Film, S. 27, 29.

¹⁶⁹ Siehe Kapitel 2.

¹⁷⁰ McNair, Mediated Sex, S. 74.

¹⁷¹ Vgl. Petley, Julian: ‚Snuffed Out‘: Nightmares in a Trading Standards Officer’s Brain. In: Mendik, Xavier/ Harper, Graeme [Hg.]: Unruly Pleasures. The Cult Film and its Critics. FAB Press. Guildford 2000. S. 203 – 219

¹⁷² <http://www.lexisnexis.com>.

¹⁷³ Rieveler, Hans D.: Mobbing per Handy ist keine Randerscheinung; Diskussion am Konrad-Adenauer-Gymnasium machen sich Eltern, Lehrer und Schüler Gedanken über Nutzung und Missbrauch der Mobiltelefone. In: General Anzeiger (Bonn). 08.02.2008. S. 9. Diesem Thema haben sich inzwischen natürlich auch diverse Filme angenommen wie z. Bsp. der südkoreanische Thriller 6WOL-UI ILGI oder das deutsche Jugenddrama KNALLHART. Dieser transgenerische Diskurs kann hier aber leider nicht weiter diskutiert werden.

Als Beispiel nannte sie das Verschicken von Beleidigungen per SMS oder die Verletzung der Intimsphäre mit Voyeur-Videos in der Umkleide oder Toiletten. Im Gegensatz zu "Snuff-Videos" und "Happy Slapping". Bei Letzterem handelt es sich um das Verprügeln anderer Kinder oder Jugendlicher zum "Spaß" und um die Tat per Handy zu filmen und zu verbreiten.¹⁷⁴

Reduziert man diese Textsammlung um diverse Redundanzen – etwa die Publikationen eines Textes von demselben Autor ohne inhaltliche Variation bei mehreren Zeitungen –, Filmkritiken – zu Filmen wie 8MM, 15 MINUTES et al. –, die ‚Snuff‘ lediglich marginal, in keiner Argumentation oder Analyse, sondern in der Inhaltsangabe verwenden, und vor allem um die Kinoprogramme samt Kurz-Synopsis zu denselben Filmen, so erhält man den Datensatz, wie er im Literaturverzeichnis angegeben ist und als Basis dieser Arbeit vorlag. Obgleich die Anzahl kaum repräsentativ erscheinen mag – v. a. wenn man die Zeitspanne beachtet –, erachte ich sie doch dem Umfang dieser Arbeit angemessen, da bereits dieses Material außerordentlich eindeutige und plausible Schlüsse zulässt, die hier aus textökonomischen Gründen lediglich in ihren wichtigsten und prägnantesten Punkten ausgeführt werden sollen.

Bei fast allen diesen Texten werden die Diskurse über Pornographie und Kinderpornographie und das Medium Video lückenlos fortgeschrieben. ‚Snuff‘ wird noch immer gleichgesetzt mit Pornographie und besonders oft mit Kinderpornographie zusammen genannt sowie mit allen anderen Arten illegalen, tabuisierten Sexes. ‚Snuff‘ selbst wird dabei selten differenziert erläutert oder die Geschichte des Begriffes dargestellt.¹⁷⁵ Vage angedeutet, erfüllt der Begriff die Funktion, das Maximum an Sichtbarkeit von Gewalt bzw. Tod und den Missbrauch der Medien für diesen Zweck aufzuzeigen und dies zugleich als absolutes Tabu zu markieren. Dies steht eindeutig in der Tradition der Unterdrückung filmischer Sichtbarkeit des realen Todes, wie Sobchack sie aufzeigte. Selbst in Fällen, die primär nichts mit (technologischen) Medien zu tun haben, wie Satanismus, wird ‚Snuff‘ letztlich genutzt, um die Schwere der Tabubrüche zu veranschaulichen. Viele Texte sprechen außerdem lediglich davon, dass ‚Snuff‘ ‚zeige‘, ohne die Art der medialen Kodierung und die Unterscheidung real/simuliert zu berücksichtigen:

Auf solchen Videos aus dem Netz werden Körperverletzungen, Vergewaltigungen oder Hinrichtungen gezeigt.¹⁷⁶
Die "Snuff-Videos" sind noch abstoßender: Sie zeigen Vergewaltigungen, Misshandlungen bis hin zu Morden und Leichenschändungen.¹⁷⁷

Damit diese Funktion ihre volle Wirkung entfalten kann, muss die Realismus-Kontroverse vollends ausgeblendet werden, da sonst der Zweifel der Simulation sich einschleiche und der Tabubruch geschmälert würde. Besonders radikal und problematisch ist dies im Diskurs über ‚happy slapping‘, mit dem sich die meisten der Texte beschäftigen.

Mit jedem neuen Medium finden Transformationen von ‚Kulturtechniken‘ statt. Doch mit dem digital turn traten grundlegende Veränderungen in den Praktiken des Mobbing (als Stigmatisierung und soziale Exklusion) ein: Durch die Omnipräsenz des Mediums Handy und die allgemeine Durchsetzung der digitalen Technik hat sich einerseits die Öffentlichkeit geändert, da bei einer digitalen Verbreitung das Videomaterial beliebig zwischen Handys ausgetauscht werden kann oder dieses an andere Handys beliebig verschickt

¹⁷⁴ So mit Bezug auf die Aussagen einer Lehrerin in: Ebd.

¹⁷⁵ Die einzigen Texte, die dies tun und sowohl auf den filmischen Diskurs als auch die Mythos-Frage referieren, sind: Staubli, René: Hinrichtung per Handy. In: Tages-Anzeiger. 28.12.2005. S. 10. Und eine Buchbesprechung: Mensing, Kolja: Rilke in Glasgow; crime scene. In: taz, die Tageszeitung. 22.05.2004. S. VI. Und eine Filmkritik: Pauli, Harald: Der Totentaenzer. In: Focus. 29.03.1999. S. 152f.

¹⁷⁶ dpa: Jugendliche filmen immer öfter Prügel-Szenen. In: Die Welt. 20.02.2007. S. 4.

¹⁷⁷ Ran/Löw: Zunehmend hilflos gegen die Gewalt. In: Agence France Presse -- German. 31.03.2006. S. [unbekannt].

werden kann oder es sogar im Internet hypothetisch allinkludierend/ alladressierend veröffentlicht werden kann, und andererseits der mediale Träger zur (audio-)visuellen Speicherung, dem noch immer der Schock der Ikonizität bzw. des Realismus zugeschrieben ist. In der Kritik stehen daher auch nicht die Handys generell, sondern deren Foto-/Film-Funktion. Umso produktiver ist natürlich die Figur ‚Snuff‘ für diesen Diskurs.

Auch hier wird ‚Snuff‘ mit Pornographie gleichgesetzt, denn beides rezipieren und tauschen die Schüler angeblich unkontrolliert per Handy. Die Quelle dafür ist angeblich das Internet, aus dem man die Videos angeblich überall problemlos herunterladen kann.

Sodomie, Kinderpornographie und Snuff-Filme – alle diese verbotenen Inhalte können auf den entsprechenden Seiten im Netz anonym heruntergeladen werden.¹⁷⁸

Auch Pornofilme, in denen Frauen missbraucht und getötet werden und Filme mit “allen Arten von sexuellen Abartigkeiten“ kursierten unter Jugendlichen.¹⁷⁹

Auch die “Snuff Videos“ [...] fanden so ihren Weg aus dem Internet auf die Handy-Speicher.¹⁸⁰

Die Filme stammen von so genannten Schock-Sites, das Internet ist voll davon.¹⁸¹

Frueher waren solche Aufnahmen teuer. Und Verboten. Wer sie betrachtete, galt als pervers und machte sich strafbar. Man nannte diese Aufnahmen ‘Snuff Movies’, und sie zeigten, wie ein Mensch live getoetet wurde. Heute kann man sie im Internet herunterladen. Oder in den Nachrichten ansehen.¹⁸²

Inzwischen kann allerdings jeder diese Enthauptungs- und Steinigungsvideos zu Hause anschauen.¹⁸³

Im Internet kann man sie haufenweise herunterladen, in Frankreich wurde ein Algerier aufgegriffen, der sich solche Bilder auf sein Handy schicken ließ.¹⁸⁴

Abgestumpft vom Fernsehalltag, suchen Jugendliche weiter den Nervenkitzel in den Medien. Und den finden sie im Internet [...] Derzeit noch ganz ohne Regeln, höchst nützlich und völlig verwerflich zugleich.¹⁸⁵

[...] Aufnahmen von Morden, die eigens begangen worden waren, um Videos zur Unterhaltung Perverser herzustellen.¹⁸⁶

Er [der Trend, *d. Verf.*] wird zum einen als “Happy Slapping“ [...] und zum anderen als “Snuff Video“ bezeichnet [...]. Enthauptungen, Vergewaltigungen, Mord und Totschlag sind in solchen Videos zu sehen. Sie können u. a. ins Internet gestellt werden, wo sie jeder downloaden und auf Handy laden kann.¹⁸⁷

Jugendliche filmen per Handy, wie sie andere verprügeln oder laden Enthauptungen, Exekutionen, Vergewaltigungen oder Morde aus dem Internet oder übertragen sie auf ihr Mobiltelefon.¹⁸⁸

‚Snuff‘ dient dabei auch als Verbindung zwischen der vorausgesetzten Unkontrollierbarkeit des Internets und der unkontrollierten Mediennutzung der Schüler. Bei diesen angeblichen ‚Snuff‘-Filmen handelt es sich größtenteils jedoch um Dokumentarfilmmaterial von Hinrichtungen und/oder aus aktuellen Kriegs- und Krisengebieten.

Wir hatten sehr viele Filme aus Jugoslawien, dort wurden Soldaten massakriert, mit dem Bajonett wurde der Kopf abgetrennt.¹⁸⁹

Zu sehen ist eine Hinrichtung aus dem Tschetschenienkrieg, brutal und blutig, in Echtzeit, Farbe und Ton.¹⁹⁰

¹⁷⁸ So der Politiker Vorwerk in: Solms-Laubach, Franz: „Lieber Pornos als sexuelle Belästigung“. In: Die Welt. 15.02.2007. S. 4.

¹⁷⁹ So mit Verweis auf Hauptkommissar Weber in: Pdfvaternahm: Schüler filmen “lustiges Verdreschen“; Bad Vilbel Lehrer informieren sich über Snuff-Videos beim pädagogischen Tag der John-F.-Kennedy-Schule. In: Frankfurter Rundschau (Region Nord-Ost). 13.09.2007. S. 25.

¹⁸⁰ dpa: Jugendschutz: Handy gegen ‚Happy Slapping‘. In: Berliner Morgenpost. 25.08.2007. S. 4.

¹⁸¹ Löffel: Schüler laden sich Gewalt aufs Handy; Auf dem Schulhof sehen sich Jugendliche eine Hinrichtung an / Verbreitung der Filme ist strafbar. In: Frankfurter Rundschau. 29.10.2005. S. 33.

¹⁸² So Steiberger über Ermordungen von Geiseln im Irak in: Anonymus: “Von allem ein bisschen und damit nichts“. In: Spiegel Online. 18.11.2004.

¹⁸³ Pauli, Harald: Der Gewalt-Philosoph. In: Focus. 22.12.2007. S. 56f.

¹⁸⁴ Stein, Hannes: Umgang mit Ungeheuern. In: Die Welt. 30.11.2004. S. [unbekannt].

¹⁸⁵ Ghartz: Tabubruch. In: Frankfurter Rundschau. 29.10.2005. S. 33.

¹⁸⁶ Staubli, Hinrichtung per Handy, S. 10.

¹⁸⁷ Huber, Andrea: Hilft ein Handyverbot?; Was Jugendliche über den Missbrauch von Mobiltelefonen und Gewalt-Videos auf dem Schulhof denken. In: Berliner Morgenpost. 03.04.2006. S. 20.

¹⁸⁸ Anonymus: Gewalt auf dem Handy. In: taz. Die Tageszeitung. 30.03.2006. S. 21.

¹⁸⁹ So Hauptkommissar Weber in: Pdfvaternahm, Schüler filmen, S. 25.

¹⁹⁰ Löffel: Gewalt aufs Handy, S. 33.

Die Bezeichnung ‚Snuff‘ wird dabei immer mit dem Zweck der Unterhaltung zusammen angeführt,¹⁹¹ doch ist dies zu hinterfragen, da derartige Material auf zwei andere Zwecke zurückgeführt werden kann: 1. Aufklärung: Staubli etwa weist darauf hin, dass die Filmaufnahmen aus dem Vietnamkrieg weltweit Debatten über Gründe für den Krieg und deren moralische Problematisierungen anregten.¹⁹² Ebenso regte erst das Bildmaterial aus Abu Ghraib den Diskurs über Folter in US-Terroristengefängnissen an, obwohl schriftliche Dokumente schon länger vorlagen.¹⁹³ 2. Medien-Guerillakrieg: Wenn die Mehrheit der Massenmedien hegemonial organisiert ist, so können oppositionelle Gruppierungen nur mit so spektakulären, gewaltsamen und unverkennbar realen Ereignissen wie Bomben-Anschlägen, Exekutionen etc. Aufmerksamkeit erregen.¹⁹⁴ In beiden Fällen ist der Zweck der Aufnahme eine politische Agenda und die unterstellte Unterhaltung eine Rezeptionsentscheidung der Zuschauer. Mein Kriterium der ‚Snuff‘-Definition trifft auf diese Filme nicht zu, da die Gewaltausschreitungen in diesen Krisengebieten auch unabhängig von der Präsenz einer Kamera Tagesgeschehen sind.¹⁹⁵ Doch diese Differenzierungen wären im Diskurs kontraproduktiv, da sie nicht erlaubten, dass ‚happy slapping‘ mit ‚Snuff‘ assoziiert oder gar gleichgesetzt werden kann und dieser Tabubruch durch den Missbrauch des Mediums als Legitimation für Maßnahmen bis zum Handyverbot und/oder dem Verbot der Foto-/Film-Funktion für Handyhersteller genutzt werden kann.¹⁹⁶

Einige Texte erwähnen, dass inzwischen zur Selbstproduktion/ Selbstinszenierung die meisten ‚happy slapping‘-Videos nachgestellt oder zumindest bewusst inszeniert sind:

„Happy Slapping“ bezeichnet einen Trend, Kinder und Jugendliche inszenieren Gewaltszenen, sie greifen wahllos Menschen an und filmen diese Szenen.¹⁹⁷

Was der Diskurs dabei ausblendet, ist, dass ‚happy slapping‘, Pornographie und ‚Snuff‘ das gleiche hybride Realismus-Prinzip teilen: Alle sind hochgradig inszeniert, doch beanspruchen in diesem Rahmen absolute Authentizität. Die Texte schlussfolgern unabhängig davon, dass den Schülern der ‚Realitätsverlust‘ drohe.

So versteht man unter dem Begriff „Happy Slapping“ grundlose Körperverletzungen, die erst mit dem Handy gefilmt und dann ins Internet gestellt werden. Bei sogenannten „Snuff Videos“ handelt es sich um genau diese Videos, die man dann im Internet auch herunterladen kann. „Wenn sich junge Menschen so etwas ansehen [...], kann es zu Realitätsverlust [...] und Nachahmungsgefahr kommen.“¹⁹⁸

¹⁹¹ Vgl. etwa: Schultz, Stefan: Über die Grenzen des Vertretbaren. In: Spiegel Online. 21.06.2007. Und: Niroumand, Mariam: Vorsicht: Schockumentarfilm! In: taz, die Tageszeitung. 08.07.1995. S. 3.

¹⁹² Vgl. Staubli, René: Hinrichtung per Handy, S. 10.

¹⁹³ Vgl. Beilenhoff, Bild-Ereignisse.

¹⁹⁴ Der einzige Text, der dies als ‚psychologische Kriegsführung‘ anführt, ist: Anonymus: Von allem ein bisschen.

¹⁹⁵ Obwohl die jeweilige Situation natürlich durch die Präsenz eines visuellen Aufnahmemediums mitgestaltet wird, weicht die Situation nur dadurch von dem vermutlichen Alltagsstandard ab, dass sie auch für den Film inszeniert ist, aber nicht exklusiv für diesen und sich auch unabhängig von diesem ereignet hätte.

¹⁹⁶ Vgl. Brouwers, Sandra: Das Handy als Waffe. In: Rheinische Post (Düsseldorf). 12.06.2008. S. [unbekannt]. Auch in einem der wenigen wissenschaftlichen Artikel zum Phänomen wird diese Engführung praktiziert und nicht kritisch reflektiert, der Differenzierungen und Geschichte des ‚Snuff‘-Begriffs ignoriert: Gangloff, Tilmann P.: „Happy Slapping“ und „Snuff-Videos“. Mobile Medien als neue Herausforderung für den Jugendschutz. In: Schröder, Michael/ Schwanebeck, Axel: Schlagkräftige Bilder. Jugend – Gewalt – Medien. Verlag Reinhard Fischer. München 2008. S. 113 – 118.

¹⁹⁷ Anonymus: „Snuff Videos“. In: Rheinische Post (Düsseldorf). 22.10.2007. S. [unbekannt]. Vgl. etwa auch: Pdfvaternahm, Schüler filmen, S. 25.

¹⁹⁸ So mit Bezug auf Hauptkommissar Heimes in: Brouwers, Sandra: Das Handy als Waffe. In: Rheinische Post (Düsseldorf). 12.06.2008. S. [unbekannt]. Für ähnliche Argumente vgl. etwa: Rippegather: Schüler verbreiten Gewalt per Handy; Schlechten Torwart gedemütigt und gefilmt / Landeskriminalamt klärt über Gefahren durch neue Medien auf. In: Frankfurter Rundschau. 19.04.2007. S. 27.

Viele Texte enden auf das vage angedeutete, da tabuisierte, Thema ‚Snuff‘ und den ‚Realitätsverlust‘, wobei sogar der zuvor heiß debattierte Horrorfilm im Vergleich zu ‚Snuff‘ als harmlose(re) Simulation rehabilitiert wird, wie beispielsweise:

Viele der Tötungen in „Snuff“-Filmen seien echt. Friedmann: „Wer annimmt, dass die Morde real sind, kann sich – anders als bei einem Horrorfilm – nicht mehr emotional davon distanzieren, in dem er sich sagt: ist ja nur erfunden.“¹⁹⁹

Diese Argumentation wurde bereits in den 70ern im Pornographie-Diskurs eingebracht: So propagierte eine radikale Position im feministischen Diskurs, Männer, die den Film SNUFF sähen, würden danach wahllos Frauen vergewaltigen und morden.²⁰⁰ Besonders populär wurde das Argument zuletzt v. a. in den Diskursen über Computerspiele und neue soziale Netzwerke im Internet – obwohl das Argument bereits im 18. Jahrhundert gegen die Belletristik-Lektüre von Frauen erhoben wurde. Dabei wird in diesem Diskurs verkannt: Der Realitätsverlust ist bereits eingetreten. Allerdings lediglich als Verlust einer alten, dominanten, als ‚natürlich‘ maskierten Realitätskonstruktion. ‚Happy slapping‘ ist Teil einer Kultur, die beschleunigt dem ‚graphic imperative‘ folgt, alte ordnende Dichotomien wie fiktional/nicht-fiktional, simuliert/real etc. durch Hybride in allen Medien aufweicht oder sogar aufbricht und im Bewusstsein, dass Realitäten massenmedial konstituierte Konstrukte sind, diverse alternative Realitäten zulässt. In den aktuellen Diskursen zu ‚Snuff‘ – den journalistischen und filmischen – zeigt sich, dass das Paradoxon der Suche nach dem Realen und neuen Realitätskonstrukten bedeutsamer denn je ist. Vielleicht kann ‚happy slapping‘ sogar als kollektives unbewusstes Begehren gelesen werden, aus der ‚Narkose‘²⁰¹ der Hyperrealität und deren Flut an audiovisuellen Informationen zu erwachen.

4.2 Der filmische mit SNUFF/ Snuff/ ‚Snuff‘

Sobchack attestiert dem noch nicht bearbeiteten oder kontextualisierten Todes-Dokumentarfilmmaterial die Eigenschaften des „„unmittelbare[n]““, „ungeformte[n]“ und „rohe[n]“²⁰², doch durch jede Nachbearbeitung – wie Voice-Over-Narration, Montage, Einbettung in fiktionales Material etc. – „reduziert dies auf irgendeine Weise immer seine Wirkung, auch wenn sich dadurch der intellektuelle Stellenwert des gezeigten Todes erhöht und seine Bedeutung sich mit rationalem, poetischem und symbolischem Gehalt auflädt.“²⁰³ Etwas differenziertere Argumentationen beschäftigten sich damit, wie Dokumentarfilmmaterial oder Pseudo-Snuff-Szenen im Kontext fiktionaler Filme mit ähnlichen Gewaltästhetiken sich gegenseitig in ihrem Realitätseffekt beeinflussen. CANNIBAL HOLOCAUST, der als italienischer Kannibalenfilm eindeutig auf das Mondo-Genre referiert,²⁰⁴ wird aufgrund seiner diversen selbstreflexiven Inszenierungsstrategien besonders

¹⁹⁹ Anonymus: Gewalt auf dem Handy, S. 21. Vgl. auch: dpa: Gewaltvideos auf Handys sind weit verbreitet; Jeder sechste Schüler hat gefilmte Prügelei beobachtet. In: Berliner Zeitung. 25.09.2006. S. 5. Vgl. auch einen Text über Satanismus, der auf ‚Snuff‘ endet: Anonymus: Ermittlungen nach Kannibalismus-Vorwürfen. Kriminalität. Frau zeigte angebliche Satanismus-Taten schon vor fast zwei Jahren an. Aussagen ueber Ritualmorde. Erhebliche Zweifel beim Landeskriminalamt NRW Trier. In: General-Anzeiger. 17.01.2003. S. [unbekannt].

²⁰⁰ Vgl. Johnson/ Schaefer, Soft core/hard gore, S. 152.

²⁰¹ Vgl. McLuhan, Die magischen Kanäle, S. 73 – 83.

²⁰² Siehe für alle drei Zitate: Sobchack, Einschreibung, S. 191.

²⁰³ Ebd.

²⁰⁴ Brottman bezeichnet die Genrehybridität des Films, dessen selbstreflexive Inszenierungsstrategien deutlicher auf den dokumentarischen Gestus des Mondo-Genres als für die Genrekonventionen des italienischen Kannibalenfilms üblich verweisen, pointiert als ‚cannibal mondo‘. Vgl. Brottman, Offensive Films, S. 127.

oft analysiert.²⁰⁵ Meteling etwa weist auf die ‚Tier-Snuff‘-Szenen hin, die z. Bsp. die reale Schlachtung – samt Ausweidung natürlich – einer realen Schildkröte zeigen.²⁰⁶ Derartige dokumentarische Szenen wurden im italienischen Kannibalenfilm oft benutzt, um entweder für die simulierten Gewaltszenen einen größeren Realitätseffekt zu erzeugen oder als Ersatz sichtbarer realer Gewalt zu dienen, wenn bei den simulierten Gewaltszenen die Sichtbarkeit reduziert wurde. Meteling, Petley und Black widmen sich aber primär dem Verhältnis von Dokumentarfilmmaterial von Exekutionen und den simulierten Gewaltszenen. Erstere werden so montiert, im Spielfilm positioniert und dadurch fiktionalisiert, dass sie weniger authentisch wirken als die simulierte Gewalt, so dass deren Realitätseffekt wiederum, da der Rezipient um die Authentizität des vorigen Dokumentarfilmmaterials weiß, wesentlich gesteigert wird.²⁰⁷ Meteling fasst dieses Paradoxon pointiert im strukturalistischen Vokabular eines Levi-Strauss zusammen:

Der Kannibalenfilm wird damit zur ethnographischen Dokumentation seiner eigenen filmischen Bedingungen. Je realistischer, je »roher« das Dargestellte im Film erscheinen soll, umso artifizieller, gerahmter und »gekochter« ist die Inszenierung.²⁰⁸

Nach Black funktioniert dieser Austauschprozess der Realitätseffekte auch umgekehrt: „The technique of following an obviously staged murder with a snuff sequence is a way of making the snuff sequence seem all more realistic.“²⁰⁹ Black verschweigt jedoch nicht, dass es laut Schneider auch hier ein „aesthetic dielmma“²¹⁰ der Pseudo-Snuff-Szenen gibt: „[...] everyone watching these films ‘*knows that even the ‘real’ murder is faked (fictional)*’.“²¹¹ Auch Russel hat darauf hingewiesen, dass jeder noch so ‚glaubhaft authentische‘ Film in seinem Realitätseffekt durch Todes-Darstellungen sabotiert wird, da kein Zuschauer annimmt, dass tatsächlich ein Schauspieler für den Film getötet wurde und damit diese eine Szene die gesamte (potentielle) dramatische, fiktionale Simulation des Films enunziert: „The representation of violent death in film constitutes a special crisis of believability, a threshold of realism and its own critique.“²¹² Um dennoch einen Realitätseffekt durch Todesdarstellungen erklären zu können, argumentiert Black daher, dass für den Realitätseffekt der „shock of ‘reality’“²¹³ zentral ist: Nur wenn der Tod unerwartet im Film eintritt, wirkt er real. Mit derartigen Schockmomenten operieren v. a. die Genres Thriller und Horror, die sich am öftesten auch mit Snuff beschäftigen. Auch Sobchack betont die Relevanz dieses Schocks:

*Die wirkungsvollste filmische Darstellung des Todes in unserer heutigen Filmkultur ist diejenige, die sich dem lebendigen Körper in einer plötzlichen, unerwarteten Handlung einschreibt. [...] Plötzlichkeit selbst ist eine Struktur, die wir als gewaltsam empfinden [...].*²¹⁴

²⁰⁵ Für eine sehr detaillierte Analyse unter besonderer Berücksichtigung der Postmodernedebatte über unterschiedliche Modi der Selbstreflexivität und Freelands Konzept des ‚realist horror‘ – siehe Fußnote 71 – siehe z. Bsp.: Jackson, Neil: *Cannibal Holocaust, Realist Horror and Reflexivity*. In: *Post Script: Essays in Film and the Humanities*. Vol. 21 Nr. 3. Jacksonville 2002. S. 32 – 45.

²⁰⁶ Vgl. Meteling, *Monster*, S. 159.

²⁰⁷ Vgl. Meteling, *Monster*. S. 153 – 175. Und: Petley, Julian: *Cannibal Holocaust and the Pornography of Death*. In: King, Geoff [Hg.]: *The Spectacle of the Real: From Hollywood to ‘Reality’ TV and Beyond*. Intellect Books. Bristol/ Portland 2005. S. 173 – 185. Und: Black, *Real(ist) Horror*, S. 63 – 75.

²⁰⁸ Meteling, *Monster*, S. 155.

²⁰⁹ Black, *Real(ist) Horror*, S. 68.

²¹⁰ Da bisher unveröffentlicht, zitiert nach ebd.

²¹¹ Ebd. (Hervorhebungen im Original).

²¹² Russell, Catherine: *Narrative Mortality. Death, Closure, and New Wave Cinemas*. University of Minnesota Press. Minneapolis/ London 1995. S. 23.

²¹³ Black, *Real(ist) Horror*, S. 65.

²¹⁴ Sobchack, *Einschreibung*, S. 176. (Hervorhebungen im Original).

Dieser Schock kann auch durch den abrupten Wechsel zwischen (Pseudo-)Snuff und konventionellen Spielfilmszenen bewirkt werden, so dass der Rezipient trotz seines Wissens um die Fiktionalität des Films zumindest kurzfristig verwirrt wird und er womöglich...

[...] even become disoriented to the point that they can no longer be certain of ontological distinctions, and have the truly troubling sensation of what it is like to watch snuff *despite* their knowledge that what they are seeing is not – and indeed cannot be – real.²¹⁵

Für JFK montierte Oliver Stone das berühmt-berüchtigte Zapruder-Filmmaterial durch Zooms, Zeitlupen, after-effects etc. so, dass es einerseits unrealistisch wirkt, da es konventionellen Inszenierungen entspricht, und es dadurch andererseits für die diversen Lesarten der diversen Verschwörungstheorien geöffnet wird.²¹⁶ Letztlich zeigt Black damit auf, wie sehr der Realitätseffekt an die Kenntnis und Gewohnheit des Rezipienten an institutionalisierte Inszenierungsstrategien gebunden ist.²¹⁷ Ebenso wie man den Realitätseffekt fiktionaler Filme durch narrative und inszenatorische Authentifizierungsstrategien modulieren kann, könnte man einen ‚echten‘ Snuff-Film so konventionell präsentieren, dass jeder Rezipient ihn für eine Simulation hielte.²¹⁸ Daran schließt Carols Zweifel am Snuff-Mythos an, indem sie fragt, wer einen illegalen Snuff-Film riskieren wolle, wenn man mit guten Schauspielern und heutigen Special-Effects den gleichen oder sogar einen größeren Realitätseffekt erzielen kann.²¹⁹ Implizit spricht sie damit das Problem an, dass – insbesondere im Digitalzeitalter – der Film keine Zeichen seiner Authentizität generieren kann, die der mit den Simulationsmöglichkeiten vertraute Rezipient nicht als Teil oder Dopplung der Simulation lesen kann. Jeder Diskurs – auch der filmische – kann zwar in seinem Rahmen festlegen, was als wahr/falsch bzw. real/irreal etc. gelte, und darüber einen Realismusanspruch erheben, aber diesen niemals belegen. Dieser kann lediglich durch vernetzte Diskurse bekräftigt oder geschwächt werden. Bereits Baudrillard hat dies folgenderweise formuliert: „Die Tatsachen haben keine eigene Flugbahn, sie entstehen im Schnittpunkt von Modellen [...]“.²²⁰

Was auch immer Snuff bis zu diesem Zeitpunkt in aller Vielfalt bedeuten konnte, seit SNUFF war durch dessen Filmende festgelegt, was von da an als Snuff galt,²²¹ indem er ein spezielles audio-visuelles Konzept popularisierte, das die bereits diskutierten Diskursivierungen institutionalisierten. Gegenwärtig liefert hauptsächlich die Darstellung in 8MM das filmische Konzept für Snuff. Der Film regte jedoch keine neue Realismus-Debatte an, da er, dem Konzept der ‚verisimilitude‘ folgend, zu sehr ein geschlossener Text ohne extradiegetische interdiskursive Vernetzungen ist – im Gegensatz zu dem zeitgleich erschienenen THE BLAIR WITCH PROJECT und Dogma95: Der Clou des Marketings, das deutlich an Shackletons Strategien erinnert, von BWP²²² bestand darin, als Werbung statt einer Internetpräsenz zum Film eine solche zur

²¹⁵ Black, Real(ist) Horror, S. 68.

²¹⁶ Vgl. ebd. S. 73f. Black argumentiert auch, dass das Zapruder-Filmmaterial eine wichtige Zäsur in der Medialitätskontroverse des Films markiert, da Film statt dramatischem Spektakel nun investigativem Prozess diene, obwohl der Film mehr Fragen aufwarf als beantwortete. Vgl. Black, Reality Effect, S. 122f.

²¹⁷ Der Film AMATEUR PORN STAR KILLER 2 wird auf DVD als Special-Edition in zwei Versionen angeboten: Erstens als „the ‘Snuff’ Version, the way the killer intended“ – so der Text der DVD-Hülle – und zweitens als „The Movie’ Version“ – ebd. –, wobei letztere sich von ersterer nicht im Bildmaterial selbst, sondern nur in dessen Nachbearbeitung unterscheidet: ergänzte Texttafeln/Zwischentitel, veränderte Szenenabfolge, Zeitlupen und Wiederholungen, extradiegetische Musik etc.

²¹⁸ Ein Film, der genau diese Möglichkeit durchspielt, ist SPECIAL EFFECTS.

²¹⁹ Vgl. Carol, Snuff, S. 128.

²²⁰ Baudrillard, Präzession, S. 30.

²²¹ Vgl. Kerekes/ Slater, Killing for Culture, S. 23.

²²² Auch hier, immer wieder, die gleiche Dialektik von scheinbar gegensätzlichen Bewegungen, die doch um das gleiche Thema – hier: die neuen Realismen – kreisen und sich gegenseitig vorantreiben: Da 1999 auch THE MATRIX erschien, der wie BWP und im

intradiegetischen Realität einzurichten. Die Internetseiten portraitierten die Stadt und den Mythos unabhängig vom Film und ohne Verweise auf diesen, obwohl dieser natürlich auf einzelne Informationen der Seiten verweist. Zugleich wurden im Internet Informationen verstreut platziert, es existiere eine ‚reale‘ Dokumentation. So war ein durch das Internet konstituierter Diskurs mit dem Film vernetzt und bekräftigte dessen Realitätsanspruch, der durch den dokumentarischen Gestus und die filmischen Authentifizierungsstrategien²²³ erhoben wurde. Ähnlich wird das Dogma95-Zertifikat vor jedem Film dieses Stils eingeblendet. Dieses paratextuelle Element verweist auf die nicht-filmischen Diskurse, in denen Dogma95 ausgehandelt wurde und in denen dessen Authentifizierungsstrategien in Kontrast zum Hollywoodfilm, dem Illusionismus zugeschrieben wurde, mehr Realismus attestiert wurde.²²⁴ Auch der Dogma95-Stil benötigt vernetzte Diskurse, um seinen Realismus-Anspruch zu bekräftigen.²²⁵ Eine intensive weiterführende Analyse des filmischen Diskurses über Snuff ist mehr als lohnenswert, da die Filme virtuos mit diesen Diskurspraktiken spielen, wie es hier aus textökonomischen Gründen nur noch durch zwei paradigmatische Skizzen in Aussicht gestellt werden kann.²²⁶

4.2.1 Snuff im Digital-Film-Zeitalter

Der Film UNTRACEABLE verhandelt Snuff wie viele jüngere Thriller und Horrorfilme²²⁷ anhand der ‚neuen Ökonomie der Präsenz‘²²⁸ durch ‚Web-Cams‘, Avatare und der potentiell allinkludierenden Öffentlichkeit des Internets, die durch internetfähige Handys, mobile Computer mit Wireless-LAN etc. eine räumlich und zeitlich ungebundene Omnipräsenz auszeichnet. Der Film inszeniert aber ebenso auch eine Realität, die geprägt ist von einer Angst vor der Omnipräsenz von Überwachungskameras und Identitätserfassungsprogrammen – verhandelt also die aktuellen Debatten um den gläsernen Menschen und die Überwachungsgesellschaft. Die Story handelt von einem Serienmörder, der seine Morde live im Internet präsentiert.

Gegensatz zu 8MM intramedial, textuell wie intermedial offen konzipiert ist, durch das offene Ende keine Auflösung der Konflikte bietet, intermediale Vermarktungsstrategien nutzte und die Vernetzung diverser Diskurse für sich zu initiieren wusste – und alle drei auf ihre Weise sich mit Realitäts- und Realismus-Konzepten auseinandersetzten, ist dieses Jahr – immerhin zudem noch am Vorabend des Jahrtausendwechsels der höchst produktive Höhepunkt der großen, ambivalenten Millenniumsangst, die sich um die Auflösung aller Ordnung formierte – wohl als das revolutionäre Krisenjahr der filmischen Agonie des Realen zu bezeichnen.

²²³ Wie die Präsentation von Filmmaterial, das nur von den Figuren intradiegetisch gedreht wurde, die dadurch bedingte episodische Narration, die zumeist verwackelten und oft unscharfen Handkamerabilder, der rein intradiegetische Ton, die Bildstörungen etc. Vgl. auch: Meteling, *Monster*, S. 163, 170.

²²⁴ Vgl. Glasenapp, *Oasen und Müllkippen*.

²²⁵ Im filmwissenschaftlichen Diskurs zum Thema hingegen las man Dogma95 und BWP als komplexe postmoderne Experimente mit Konventionen, Rezeptionserwartungen und deren diversen Brüchen und Diskontinuitäten. Was deren Realitätseffekt aber kaum schmälerte, da der filmwissenschaftliche Diskurs kaum vernetzt ist und kaum Austausch von Informationen pflegt.

²²⁶ Es droht, so zu erscheinen, als fungierten die anschließenden Lektüreansätze hier lediglich noch als Illustrationen der bisherigen Darlegungen – doch dies wäre ein trügerischer Effekt ihrer unvorteilhaften Positionierung, deren Kriterien die der Textökonomie, nicht der möglichst exakten Rekonstruktion des Textproduktionsprozesses waren, denn die Filmsichtungen gingen diesem weit voraus und ermöglichten erst so manche Pointe, weshalb diese wiederum also auf die Filme zurückzuführen sind – und nicht umgekehrt. Nicht im aber zum Text hin wurde also die Agenda des Denkens *mit* Filmen statt lediglich *über* Filme gewahrt und praktiziert.

²²⁷ Wie z. Bsp. *IL CARTAIO*, *3 BLIND MICE*, *WATCHUSDIE.COM* etc.

²²⁸ So der Titel eines Aufsatzes von Mitchell, in dem er argumentiert, dass die digitale Telepräsenz nicht analoge Kommunikationsverfahren verdrängt, sondern sich der Nutzer aus alten und neuen Kommunikationsmöglichkeiten situationsbedingt Kombinationen nach einem klassischen Rational-Choice-Kalkül erwählt. Vgl. Mitchell, William J.: *Die neue Ökonomie der Präsenz*. In: Münker, Stefan/ Roesler, Alexander [Hg.]: *Mythos Internet*. Suhrkamp. Frankfurt aM 1997. S. 15 – 33.

Dabei werden in der *mise-en-scène* immer wieder die Organisationsformen eines Computerbildschirms nachgeahmt – am deutlichsten wird dies bei den Fenstern eines Hauses, die ebenso einen Blick in die Privatsphäre erlauben, wie private Web-Cam-Übertragungen durch das Internet auf einem Bildschirm als unsichtbarem Rahmen erscheinen. Der Film thematisiert aber auch die neue *agency* der Network-Society: Der Mörder organisiert und programmiert das Todesdispositiv so, dass er selbst den Tod nicht aktiv herbeiführt, sondern die Todesmechanik an die ‚Einschaltquote‘ der Snuff-Internetseite gekoppelt ist. Dadurch wird auf zugespitzte Art klassische Medien-Gewaltkritik geübt: Der Täter ist hier explizit aus dem technologischen Todesdispositiv als ‚Produzent‘ des Todes verdrängt und nimmt ebenfalls lediglich die Position eines Beobachters ein, während die Beobachter durch ihre aktive Wahl des Beobachtens zu einem Produzentenkonglomerat werden, deren Neugier und Mediengewaltbegierde die treibende Kraft hinter der Gewaltaktion ist. Die Zuschauer sind also dezidiert die eigentlichen Akteure, indem sie Rezipienten sind. Damit wären alle nach Sobchack moralisch verantwortlich, während die Verantwortung sich zugleich in der Masse in nichts zu verflüchtigen droht. Daher fungiert die Schlussgeste, in der die Polizistin ihre Polizeimarke in die Web-Cam hält und damit alle Zuschauer adressiert, nicht allein als Legitimation ihrer live übermittelten, ‚realen‘ Tötung des Serienmörders – womit auch problematisiert wird, dass ihr ‚finaler Todesschuss‘ sich allein durch die bündige Integration in die symbolische Ordnung von Snuff als Verbrechen unterscheidet –, sondern vor allem als Anklage der Verantwortung des intradiegetischen und extradiegetischen Rezipienten, der immer auch Akteur ist, da für ihn gemordet wird. Außerdem referiert der Film immer wieder auf die Geschichte des Snuff-Mythos: In einem Dialog etwa findet Erwähnung, es habe in der intradiegetischen Realität den Fall eines japanischen Snuff-Films gegeben, dessen vermeintliches Opfer jedoch eine noch lebende Schauspielerin sei, die in Tokyo lebe und arbeite und vor Behörden die Simulation offiziell bestätigte – ein unverkennbarer Verweis auf den ‚realen‘ Skandal und die staatsanwaltlichen Ermittlungen in Japan nach GINŌ PIGGU: AKUMA NO JIKKEN. Zum anderen liegt das Motiv des Täters in der medialen Verarbeitung des Suizids seines Vaters. Das Fernsehdokumentarmaterial des Suizids, das zufällig gefilmt wurde, wurde zuerst als unerwartetes Live-Ereignis vollständig ausgestrahlt. Erst bei späteren Ausstrahlungen wurde das Material konventionell zensiert. Doch die Aufnahme fand unzensierte, potentiell allinkludierende globale Verbreitung im Internet auf so genannten „shock-video-sites“, den neuen massenmedialen Plattformen für Mondo – ein deutlicher Kommentar darauf, dass neue Medien sich gegenüber alten zu profilieren versuchen, indem das neue Medium diejenigen Ausschnitte der Realität bietet, die in institutionalisierten, von der Macht durchdrungenen Massenmedien instrumentell ausgeblendet werden.

Von besonderem Interesse sind hier jedoch die Strategien, mit denen im Film den Snuff-Filmen intradiegetische Authentizität zugewiesen werden soll, denn entgegen der intermedialen Inszenierungs-Strategien [s. o.] versucht der Film seine intradiegetischen Snuff-Szenen nicht als solche dem Rezipienten zu vermitteln, wobei gerade diese Wahrung der ‚verisimilitude‘ es ihm erlaubt, die Mechanismen der Realitäts-Konstruktion zu diskutieren: In der *mise-en-scène* der Snuff-Filme ist im Hintergrund ein Bildschirm platziert, in dem ein Internet-Fernsehprogramm live gezeigt wird. Über dieses Medienverbundsystem ist es dem intradiegetischen Rezipienten möglich, indem er den Fernsehsender zeitgleich im Internet ansehen kann, die Live-Übertragung des Snuff-Ereignisses zu überprüfen und unabhängig von der Realismusfrage

des Snuff-Ereignisses für sich selbst individuell zu verifizieren. Damit ist aber der generelle Zweifel an der möglichen Simulation des Mordes noch nicht aufgehoben, wozu für den Serienmörder eine andere intermediale, interdiskursive Strategie notwendig ist: An zentraler Stelle im Film wundern sich die ermittelnden Polizisten, warum der Täter erpresst, dass Pressekonferenzen der Polizei samt Bildern der Leichen im Fernsehen ausgestrahlt werden sollen. Der Film zeigt damit auf, dass erst die Berichterstattung im Fernsehen als eine massenmediale Verquickung von journalistischem und polizeilichem Diskurs den Realitätsanspruch der Morde im Internet scheinbar bestätigen bzw. bekräftigen kann – das Beweisstück des toten Körpers muss also nicht einfach ‚real‘ gefunden werden, sondern vielmehr in anderen allen Internet-Rezipienten zugänglichen, massenmedial vermittelten Diskursen mit hohem Realismusanspruch als ‚real‘ aufgefunden werden.

4.2.2 Snuff im Zelluloid-Film-Zeitalter

Dezidiert radikaler fällt der italienische Sexploitationfilm EMANUELLE NERA IN AMERICA aus, der zeitgleich zur SNUFF/Snuff-Kontroverse entstanden ist und mit dieser virtuos spielt. Eine hohe Ambivalenz ist von Anfang an allein schon durch die Protagonistin, ‚Black Emanuelle‘²²⁹, im Film zutiefst verankert, da jene zugleich Photographin erotischer Pin-Ups, aber auch Photoreporterin ist, so dass in dieser Figur bereits der Gedanke einer essentialistischen Medialität implodiert, da das Medium selbst nicht vorgibt, ob für dieses ‚inszeniert‘, posiert oder durch dieses stattdessen ‚dokumentiert‘ wird. Thematisiert ist damit zugleich aber auch die problematische Hybridität, die damals populär war in den Mondofilmen, den Kanniablenfilmen, den Sexreporten etc., aus dokumentarischem Gestus, der *über* etwas sein will, und (S)Exploitation, das dieses *selbst* maximal ist.

Die Snuff-Thematik wird im Film eingeführt, indem Emanuelle heimlich beobachtet, wie eine Frau zur sexuellen Stimulation einen Snuff-Film schaut.²³⁰ Dies ist eine sehr zaghafte Annäherung an Snuff, da dies mehrfach vermittelt ist und der Rezipient in der ‚sicheren‘ Distanz einer dritten oder sogar vierten Ordnung der Beobachtung positioniert ist: Er beobachtet Emanuelle, die eine Frau beobachtet, die eine Filmprojektion beobachtet – deren Film eigentlich selbst als ‚Film-Auge‘²³¹ ein Snuff-Ereignis ‚beobachtet‘ hat. Doch interessanter ist Emanuelles – und des Rezipienten – eigenes – ‚unvermitteltes‘ – Snuff-Rezeptionserlebnis und damit ca. die letzten zwanzig Minuten des Films: Emanuelle schaut nun selbst mit einem Mann – als fast identische Rekonstruktion des vorher lediglich von ihr beobachteten Szenarios – Filme: auf Emanuelles (vorgebliches) Begehren nach etwas Radikalem, etwas Realem, etwas Grenzüberschreitendem sukzessiv zuerst Hard-Core-Pornographie, dann erst einen Snuff-Film.²³² Hier muss in der Analyse zuallererst die

²²⁹ An den Erfolg des französischen ‚Erotikfilms‘ ‚Emmanuelle‘ schloss eine ganze Serie italienischer ‚Sexploitationfilme‘ an mit der Hauptdarstellerin Laura Gemser als ‚Emanuelle nera‘ / ‚Black Emanuelle‘.

²³⁰ Hier parodiert der Film natürlich auch die feministische Kurzschluss-Zuschreibung der Misogynie von Snuff, da die Frau tatsächlich nicht allein ist in diesem Szenario, sondern von einem Mann ‚bespielt‘ wird, dem offenbar die reale Präsenz der nackten Frau zur Stimulation vollkommen ausreicht und den der Snuff-Film nicht interessiert, während jedoch allein die Frau durch die Gewalt an dem weiblichen Opfer des Snuff-Films stimuliert wird.

²³¹ Diese Bezeichnung geht zurück auf Vertovs programmatische Schrift ‚Kinoglaz‘ [= ‚Filmauge‘], die u. a. ein exaktes Regelwerk zu einem filmischen Realismus im Dienste der marxistischen Ideologie enthält. Vgl. Vertov, Dziga: »Kinoglaz«. In: Albersmeier, Franz-Josef [Hg.]: Texte zur Theorie des Films. Reclam. Stuttgart 2005, [5., durchgesehen und erweiterte Auflage]. S. 51 – 53.

²³² Auch hier verweist der Film deutlich auf die Analogie von pornographischem Film und Snuff, die sich in ihrem Realitätseffekt weniger durch die Hybridität ihres Realismus, sondern vielmehr durch das Tabu ihres Inhaltes unterscheiden.

mise-en-scène besondere Berücksichtigung finden. Der Projektor ist nicht nur hinter der gebetteten Emanuelle, sondern zudem hinter abstrakten Malereien nackter Frauenkörper verborgen, während die Projektionsfläche wiederum gegenüber als dritte Leinwand (!) exakt symmetrisch – eine Bildkomposition, die ob ihrer geringen Korrelation mit der Erfahrung räumlicher Organisation im Alltag oder gar in der ‚Natur‘ selbst schon mit ‚arrangiert‘, ‚konstruiert‘, ‚artifizuell‘ konnotiert ist – zwischen zwei weiteren solchen abstrakten Malereien gezogen wird. Die Projektion der Hard-Core-Pornographie ist immer nur gerahmt von dieser ‚Kunst‘ sichtbar, die als vernetzter Diskurs, als Kommentar die Simulation der Authentizität des pornographischen Films ausstellt. Bei der Snuff-Projektion sind jedoch in der mise-en-scène genau diese entlarvenden Vergleichs-Bilder ausgespart und damit ist alles auf einzig den Realitätseffekt des Snuff-Films reduziert.

Doch der Realitätsstatus dieser mise-en-abîme wird auf weitaus subtilere, intramediale und radikalere Weise zugleich problematisiert. Auf Plotebene wird die Szene vorbereitet, indem Emanuelle eine Droge verabreicht wird, die sie körperlich betäubt und berauscht, sie damit in die von der Apparatus-Theorie vorausgesetzte körperliche Starre, Passivität des phantasierenden Film-Rezipienten versetzt, für den film- und dream-screen identisch werden. Inszenatorisch findet diese Verschleierung der Wahrnehmung ihre Entsprechung in der alternierenden Montage aus Bildern dieser Szene und der anschließenden Szene, in der Emanuelle einer Snuff-Produktion²³³ ‚live‘ beiwohnt – als einziger realer Beweis für Snuff im Zeitalter des Zelluloidfilms. Immer wieder werden Detailaufnahmen ihres/r starren, fixierten Auges/n, ihres ‚gaze‘ eingeblendet, wodurch samt der Überblendungen, leichten Überbelichtungen und verzerrten Geräuschkulisse als radikale Nullfokalisation/ Subjektive filmischer und intradiegetischer Diskurs in eins fallen: Während der Film die Anreise in Südamerika jedoch konsequent in klassisch ‚objektiven‘ Kameraeinstellungen zeigt, wird lediglich das Snuff-Geschehen konsequent aus der Subjektiven gezeigt, was jedoch mehrfach problematisiert ist: Einerseits schaut Emanuelle durch ein Loch in der Wand auf die Snuff-Produktion, das als Blickdispositiv ähnlich wie bei etwa einer camera obscura die Ambivalenz der Präsenz realer Objekte und zugleich die Distanz, die Vermitteltheit, die Unbeteiligung und die Reduktion auf eine reine Beobachtung bedeutet, andererseits sind Emanuelles Subjektiven wieder mit objektiven Einstellungen auf Emanuelles ‚male gaze‘ internierend montiert. Und Emanuelle wird hier dezidiert in eine männliche Blickposition versetzt, da der Film wiederum als intelligentes, perfides Spiel mit der SNUFF/Snuff-Kontroverse gelesen werden kann: Er erfüllt in einer maximal sichtbaren männlich sexualisierten Gewalt am Körper der Frau als das sexuell Andere des Unheimlichen und der Kastrationsdrohung, indem jede Gewalt-Einwirkung auf den Frauenkörper einer Verstümmelung primärer und sekundärer weiblicher Geschlechtsorgane entspricht, die Aussagen über SNUFF/Snuff im feministischen Antipornographiediskurs, da der Film wie dieser Sex und Gewalt tatsächlich gleichsetzt, doch dies ist zugleich so drastisch inszeniert, dass kaum auffällt, dass die Ereignisse gerade kein Snuff, kein Tod sind, sondern lediglich maximal sexualisierte Folter. Die sichtbaren Ereignisse zeigen also lediglich den damaligen Snuff-Metadiskursen entsprechend die perfekte Realisierung des Mythos ‚Snuff‘, aber keinen Snuff. Dass ferner die Snuff-Ereignisse selbst gemäß konventioneller Authentifizierungsstrategien als 8mm-Material ohne Ton, mit Gebrauchsspuren etc. als Substitution des

²³³ Auch hier greift der Film die SNUFF/Snuff-Kontroverse unmittelbar auf, indem er die Produktion in Südamerika verortet.

Filmbildes²³⁴ gezeigt werden, lässt das gesamte ‚reale‘ Snuff-Ereignis als eine Nachträglichkeit der vorherigen Snuff-Filmrezeption in einer LSD-Phantasie erscheinen. Diese Inversion des vermeintlich höchsten Realismus in subjektive Illusion findet dann auf Plotebene weitere Fundierung durch die Aussage des Mannes, es habe sich tatsächlich um eine Drogen-Phantasie gehandelt, und inszenatorisch obendrein durch den perfekten Anschluss der Einstellung an die vorherigen, als habe es in dieser vermeintlich *einen* Szene nie reale Snuff-Ereignisse, eine andere Szene gegeben. Vom ‚Diskurs des Anderen‘ vollends überzeugt, glaubt letztlich Emanuelle gar selbst nicht mehr an die Realität von Snuff.

Doch dies problematisiert der Film nun konsequent weiter, indem in einer Szene mit ihrem Chefredakteur Emanuelle und dem Rezipienten makellose ‚Beweisphotographien‘ nicht einer ‚ab‘-photographierten Snuff-Filmprojektion sondern von deren Produktion, deren realen Es-ist-so-gewesen präsentiert werden. Indem diese jedoch aufgrund von Machtformationen im Zeitungsdiskurs nicht veröffentlicht werden und damit auch nicht durch die Vernetzung mit journalistischen und daran anschließenden juristischen etc. Diskursen den Realismus des Snuff-Films bekräftigen=‚bestätigen‘, kann der Film selbst seinen eigenen filmischen Realismus nicht ‚beweisen‘. Intradiegetisch wird durch den Redakteur die Erklärung angeboten, Emanuelle habe als psychologischen Schutzmechanismus vor dem Schock des realen Todes das Erlebnis als Alptraum verdrängt. Medienreflexiv kann dies wiederum jedoch so gelesen werden, dass der Film aufgrund konventioneller indexikalischer Codes den realen Tod nie als solchen zeigen kann, da immer eine Sinnstiftung für die Inszenierungsstrategie selbst anschließen kann – wie etwa die Signifikate des Drogenrauschs, des Alptraums etc. Daraus resultiert die Paradoxie, dass gerade solche Bemühungen, seinen eigenen Realismusanspruch durch eigene Zeichen zu belegen, diesen ‚Realismus‘ sogar eher sabotieren müssen.

Desillusioniert sagt Emanuelle nach einem harten Schnitt in ein karibisches Inselszenario „Goodbye“ zu „life“=„camera“=„wide angle lens“=„light sensitive film“, in dieser prägnanten Metonymie also zur Vorstellung, ‚realistische‘ Bilder allein könnten das Leben, das Reale, die Wahrheit distribuieren – wo dies doch nur in den Schnittpunkten der Diskurse möglich ist.²³⁵ Radikal verneint der Film daran anschließend nun seinen eigenen und damit den medialen Realismus in einem weiteren virtuosen Dreischritt der mise-en-abîme: Zuerst ist im Film eine klassische Inszenierung des paradiesischen Idylls karibischer Ureinwohner geboten mit dem typischen aus der Mondo-Tradition resultierenden, quasi-dokumentarischen ‚Zeige‘-Gestus der Kannibalen- und Sexploitationfilme, die die sozialen Rituale, Hierarchien, Tauschverhältnissen etc. vermeintlich ‚nüchtern beobachtend‘ zeigen. Doch als ersten Bruch bereits sind nicht den Genre-Konventionen entsprechend die Eingeborenen als nackte, erotische Frauenkörper ausgestellt, sondern lediglich Emanuelle. Nach einem weiteren harten Schnitt erwachen die Protagonisten und dieses Inselparadies wird als „paradise lost“, als Filmset, als Fiktion und Simulation enunziert, in dessen Rahmen auch die gesamten dokumentarischen Ansprüche parodiert werden, als berichtet wird, die Eingeborenen wollten entgegen den Erwartungen des Regisseurs nicht nackt tanzen. Um nicht als „extras“, als Statisten dieser Realität hinter dem Film im Film neu positioniert zu werden, flüchten die bisherigen Protagonisten

²³⁴ Für das Problem des ‚temporal gap‘ des Zelluloid-Snuff-Films siehe den vorletzten Absatz von Kapitel 3.

²³⁵ Gegen den eventuellen Vorwurf eines exzessiven ‚Hineinlesens‘ sei hier angemerkt, dass wissenschaftstheoretisch jede Interpretation, jede Lektüre eine durch Intertexte und Metatheorien forcierte Rekonstruktion eines Primärtextes ist, die sich in ihrer Komplexität unterscheiden, aber qualitativ nur daran bemessen werden können, ob sie in sich kohärent und intelligent=interessant sind.

zurück in ihre Filmrealität, die entsprechend dem aufgegebenen Realismus und dem Problem, dass man nicht auf einen Realismus verzichten kann, wiederum hoch ambivalent inszeniert ist: Die mise-èn-scene als Kombination aus Setting und Staging und zusätzlich der extradiegetischen Musik wird eindeutig als Kitsch, als pure Phantasie in einem konventionell idealisierten paradiesischen Sonnenuntergang ausgestellt, doch zugleich dadurch unterlaufen, dass die ‚reale‘ Sonne bereits zu tief steht und das ‚real/ natürlich‘ ausgeleuchtete Setting zu dunkel ist – im Gegensatz zu der perfekt ausgeleuchteten mise-en-abîme-Szene zuvor, in der zuletzt ein Strahler direkt vor der Kamera vorbei getragen wurde und kurz ‚künstlich‘ die blendende Helligkeit bewirkt wurde, die hier nun in der ‚natürlichen‘ Szenerie zum Ideal fehlt. Diese finale Gegenüberstellung konkurrierender, immer hoch ambivalenter ‚Realitäten‘ wird dadurch noch selbstreflexiv parodiert, dass im Paratext, im Abspann – der normalerweise die Fiktionalität des Films signifiziert und daher im Pseudo-Snuff-Genre immer ausgespart werden muss – die konventionell nach dem Abschluss der Diegese unauffällig positionierte Schrift-Einblendung mit der Bezeugung der Fiktionalität des Films hier stattdessen unübersehbar ist, verdeckt sie doch den Blick auf die Protagonisten, als diese sich an der Kamera vorbei samt jedem Realismus verflüchtigen!

5 Realität – Medialität – Tod: Ein Ansatz zu einem erweiterten Forschungsprogramm

In Kapitel 3.2 wurde Baudrillards These der „Kultur des Todes“ kritiklos hingenommen, doch hier muss nun eingestanden werden, dass Foucault diese seiner eigenen radikalen Agenda gemäß dezidiert verneint. Zwar diagnostiziert auch er, dass die Machtform des Souveräns als Verwalter des Todes in der Moderne invertiert wird zur Verwaltung des Lebens durch die Regulierung/ Kontrolle eines Konzepts einer modellierbaren individuellen Wertigkeit – dabei klingen manche Aussagen denen Baudrillards sehr ähnlich: „Es geht nicht mehr darum, auf dem Feld der Souveränität den Tod auszuspielen, sondern das Lebende in einem Bereich von Wert und Nutzen zu organisieren.“²³⁶ –, doch im Gegensatz zu Baudrillard erfolgt dies nicht über die Verschaltung ökonomischer und symbolischer Operationen, sondern die Ausbildung der Biopolitik und der Disziplinarmacht. Für Foucault stellt die perfekte Diskursfigur, die die Verwaltung des Lebens ermöglicht, gerade nicht der Tod dar, sondern der Sex. Im Sex wirkt die Macht durch die Disziplinierung des individuellen und die Kontrolle des kollektiven Körpers als Durchdringung des Individuums in allen Lebensbereichen²³⁷:

Die Disziplinen des Körpers und die Regulierung der Bevölkerung bilden die beiden Pole, um die herum sich die Macht zum Leben organisiert hat. [...] Die alte Mächtigkeit des Todes, in der sich die Souveränität symbolisierte, wird nun überdeckt durch die sorgfältige Verwaltung der Körper und die rechnerische Planung des Lebens.²³⁸

Auffallend ist dabei, dass immer wieder Baudrillards und Foucaults Argumentationen strukturell analog verlaufen, so bildet sich etwa analog zu Baudrillards ‚Imaginären des Todes‘ für Foucault ein Imaginäres des ‚Sexes‘. Der Tod ist bei Foucault in dieser Passage schließlich nur noch der geringe Preis für die Äquivalenz: Sex für Leben.²³⁹ Dahingegen – und eben dies war in Kapitel 1 verkürzt dargestellt – ist für Lacan das Reale

²³⁶ Foucault, *Sexualität & Wahrheit*, S. 139.

²³⁷ Vgl. ebd., S. 134 – 136.

²³⁸ Ebd. S. 135.

²³⁹ Vgl. ebd., S. 150.

nicht nur der Tod sondern auch die Sexualität und beide sind in ihrer alles a/Andere konstituierenden Dynamik unlösbar miteinander verquickt: „Death is the ‘beyond’ of desire, the forbidden, i.e., death is equivalent to enjoyment, jouissance.“²⁴⁰ Umso insistierender sollte gefragt werden: Auch wenn Foucault hier nicht im Rahmen von Diskurstechniken des Sexes, sondern von Disziplinartechniken im Dispositiv des Sexes argumentiert, wie kann er den Tod derart marginalisieren? Indem Foucault primär die Techniken, deren Effekt und die Interessenskonflikte, die Macht dahinter diskutiert, arbeitet er heraus, was dadurch als ‚Sex‘ entsteht, nicht das dem zur Abgrenzung zugrunde liegende, vorangegangene Konzept von Sex und was von diesem verloren geht – wird doch diese bürgerliche Sexualität erst performativ durch die Einhaltung und regulierte Nicht-Einhaltung der Machttechniken konstituiert – aber darin als Konstrukt ist der Tod bereits verdrängt.

Hingegen argumentiert Bataille, dem man trotz seines teilweise esoterisch anmutenden Stils seine Pointen zugestehen muss,²⁴¹ mit Verweis auf Freud, dass sich Eros und Thanatos nie unabhängig voneinander betrachten lassen.²⁴² Im Sex ist der Binarismus Leben/Tod präsent und produziert erst die Leidenschaft des Sexes im Versprechen die Diskontinuität eines Konzepts menschlicher Existenz, das durch die Individualität konstituiert wird, kurzfristig durch die im Leben verlorene Kontinuität zu ersetzen, die ansonsten nur der Tod wiederzugeben vermag: „Ist die Verbindung der beiden Liebenden die Wirkung der Leidenschaften, schließt sie den Tod ein, das Verlangen nach dem Mord oder dem Selbstmord. Was die Leidenschaft kennzeichnet, ist die Aura des Todes.“²⁴³ Der Film befriedigt diesen Wunsch nach Kontinuität als medialen Effekt, da, wie unten genauer ausgeführt werden wird, für seine Medialität die Auflösung des Distinkten in der Kontinuität als medialem Zwischenraum konstituierend ist. Aber auch Batailles Paradigma des Opfer-Rituals, in dem jedes Individuum einen flüchtigen Eindruck von Kontinuität erhält, indem es am realen Tod des Opfers empathisch partizipiert und jede Individualität sich im kollektiven Beobachten eines realen Ereignisses, das nicht im differentiellen oder gar individuellen Sinn zerfasert wird, kurzfristig auflöst,²⁴⁴ wird in der Snuffrezeption medial simuliert, da auch hier die Auflösungsprozesse der Individualität – dies gilt nicht allein in der kollektiven Rezeption in einem Dispositiv wie dem Kino, sondern ist ein universaler Effekt, da der Film einerseits nie ein einzelnes Individuum adressiert, obwohl dieses dies imaginieren mag, sondern immer eine Rezipientengruppe und da er andererseits nie ein einzelnes spezielles Individuum adressiert, sondern immer nur eine anonyme Beobachter-Subjektposition – und die Partizipation am ‚realen‘ Tod wirken, indem durch die Substitutionskette der Materialitäten der eigene Körper in die Position des Todes, des ‚er-wird-sterben‘/‚er-ist-tot‘ rückt, der filmisch nur durch den Mythos ‚Snuff‘ geleistet werden kann, da hier der reale Tod vorausgesetzt wird vor der Rezeption.

Außerdem wurde in Kapitel 3.2 Sobchacks analoge Aussage, der Film sei „lebensspendend, lebenserhaltend und lebensbejahend“²⁴⁵, kritiklos hingenommen, da eine Problematisierung dort deplaziert gewesen wäre, da dies *die* dominante Zuschreibung an die Medialität des Films ist und daher gerade in den Analysen der daran anschließenden Diskurse als darin gültig angenommen werden darf, doch nun soll dies genauer und

²⁴⁰ Benvenuto/ Kennedy, Lacan, S. 180.

²⁴¹ Ich muss Lisa Gotto dafür danken, dass sie mir dies aufzeigte.

²⁴² Vgl. Bataille, Georges: Die Erotik. (Neuübersetzt und mit einem Essay versehen von Gerd Bergfleth). (Georges Bataille. Das theoretische Werk in Einzelbänden, hg. von Gerd Bergfleth). (Batterien 43). Matthes & Seitz. München 1994. S. 13 – 27.

²⁴³ Ebd., S. 23.

²⁴⁴ Vgl. ebd., S. 24f.

²⁴⁵ Siehe Fußnote 121.

kritischer diskutiert werden: Differenzierter und pointierter argumentiert Liebrand in einem Aufsatz, der unter anderem das Motiv des Vampirs als medialen Effekt diskutiert, dass für den Medialitätseffekt des Films weniger eine Zuschreibung des Lebendigen oder zum Leben affinen oder affirmativen, denn des un-
 toten akkurat erscheint. Das in der Bewegung (der Zeit) Lebendige erstarrt während der Aufnahme zu
 distinkten Einzelbildern, die bei der Projektion durch eine Bewegung der Bilder scheinbar wiederbelebt, in
 die ursprüngliche Bewegung versetzt werden. Für das Medium ist also der ‚Tod‘ die Voraussetzung des
 außergewöhnlichen Scheins von Leben(digkeit), indem dieser Tod permanent medial präsent doch
 invisibilisiert ist.²⁴⁶ Diese Ausführungen zur Medialität des Films, die nach Liebrand in einem
 Zwischenraum von Leben/Tod operiert, in Abhängigkeit zum Tod sind aber natürlich exklusiv gebunden an
 den ‚Zelluloid-Film‘.²⁴⁷ Gerade dies aber zeigt umso eindringlicher auf, dass durch die veränderten
 technischen Prozesse des digitalen Films, das fundamentale Verhältnis von Tod und Medialität neu
 überdacht werden muss. Es wäre also mit Barthes und Bazin zu überlegen, ob auf der Suche nach
 Einbalsamierung und Unsterblichkeit, die wiederum als Symptome eines verzweifelten Versuchs, des Todes
 habhaft zu werden, gelesen werden können, die Faszination des Films nicht vielleicht davon ausgeht, das
 ‚Leben‘ aufzuspalten in distinkte Todes-Momente, die in der variablen Modellierung der medialen
 Vivifizierungen von der Montage und Vor- bzw. Rücklauf bis zu Zeitlupe und Standbild den Tod im
 Dazwischen von Leben und Tod womöglich mehr, besser, gar endlich überhaupt be-/er-greifbar machen.
 Spielmann hat darauf hingewiesen, dass das Bild des Mediums Video aber schon kein in sich
 abgeschlossenes, kohärentes photographisches Bild mehr ist, sondern aufgrund der analogen elektronischen
 Datenverarbeitung permanent in einzelnen Zeilen aktualisiert wird, das Video-Bild also stattdessen eine
 permanente Transformation und Prozessualität ausmacht.²⁴⁸ Baudrillard selbst hat sich wiederum mit dem
 digitalen Bild beschäftigt, doch diagnostiziert: „Dort [im Prozess der digitalen Bildgewinnung, *d. Verf.*] stirbt
 nichts, und dort verschwindet nichts“²⁴⁹, da dessen Abwesenheit nichts mehr bedeute.²⁵⁰ Damit verkennt der
 späte Baudrillard die Erklärungsmacht und Radikalität seiner eigenen Metapher des Todes. Denn
 gegenwärtig herrschte die Zerlegung in Bits als universale Binarität und Abwesenheit vor, damit: der
 Baudrillard’sche ‚Tod‘ von Sinnhaftigkeit und Speziellem schlechthin, da diese potentiell in allem realisiert,
 belebt werden können, also für *das* Leben stehen. Eine gute Ausgangsbasis für die Fortführung dieser
 Argumentation hätte das Buch von Richter sein können, da es das aktuelle filmische Bild als hybrides
 Bewegungsbild aus filmisch-photographischem und digitalem Realismus konzipiert:

Hybride Bewegungsbilder fordern auf diese Weise das filmische Prinzip und den mit ihm verbundenen Realismusbegriff
 heraus. Indem sie filmisch- fotografische Codes und Konventionen einerseits bedienen und andererseits umwerten bzw.
 überschreiten, beeinflussen hybride Bewegungsbilder unmerklich die Vorstellung dessen, was eine realistische
 Inszenierung von Wirklichkeit ausmacht.²⁵¹

²⁴⁶ Vgl. Liebrand, Claudia: Vampire in der neuen Welt. ›Screening the Vampire‹ in Philip Ridley's *The Reflecting Skin* (1990) – mit
 einem Seitenblick auf George A. Romeros *Martin* (1977). S. 292f. In: Begemann, Christian/ Herrmann, Britta/ Neumeyer, Harald
 [Hg.]: *Dracula unbound. Kultuwissenschaftliche Lektüren des Vampirs*. Rombach. Freiburg i.Br. 2008. S. 283 – 307. [Aufsatz
 liegt als Sonderdruck vor]. Vgl. auch die Ausführungen zu Baudrillards „Kultur des Todes“ in Kapitel 3.2.

²⁴⁷ siehe hierzu Fußnote 81.

²⁴⁸ Vgl. Spielmann, Yvonne: *Video. Das reflexive Medium*. Suhrkamp. Frankfurt aM 2005. S. 78 – 96.

²⁴⁹ Baudrillard, Warum, S. 35.

²⁵⁰ Vgl. ebd. S. 43.

²⁵¹ Richter, Sebastian: *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die neue Bildästhetik in Spielfilmen*.
 transcript. Bielefeld 2008. (S. 17)

Obwohl dieser Ansatz für die Snuff-Argumentation produktiv erscheint, leistet das Buch leider nur eine naive neoformalistische Poetik digitaler Inszenierungsstrategien, die eine Diskussion veränderter Medialitäts- und Realitätskonzepte eher erschwert als erleichtert, doch gerade in diesem blinden Fleck die Notwendigkeit der Unternehmung erneut unterstreicht, die diesen Text zum Teil bereits durchzogen hat und zu der hier nun nachfolgend ein denkbarer Ansatz in Aussicht gestellt werden soll.

Witte hat bereits 1993 exemplarisch aufgezeigt, dass der Tod bisher in die Filmtheorie nur als „verstreute Metaphern“ Eingang fand, diese jedoch „wirkten für die Filmtheoriebildung nicht konstitutiv“.²⁵² Er diskutiert darauf mediale Inszenierungsstrategien des Todes, differenziert nach ihrer möglichen Realisierung im „profilmischen“, „innerfilmischen“ bzw. „diegetischen“, „rezeptiven“ und „ultrafilmischen“ Blick als Organisationsformen,²⁵³ reduziert jedoch auf die Apparatus-Theorie, die Medialitäts- und Realismus-Kontroversen aussparend. Anknüpfend an Kapitel 3.2 lässt sich mit Snuff jedoch schlussfolgern, dass dadurch, dass sich der Tod trotz seiner Bedeutung als existenzielles Ereignis gerade der menschlichen Vorstellung entzieht, jedes Medium zuerst maßgeblich daran erprobt und gemessen wird, inwieweit es eine bessere Erfahrbarkeit des realen Todes ermöglicht, weshalb die Medialitäts-Bestimmungen an die medialen Möglichkeiten des Todes geknüpft sind. Hier lässt sich eine neue Mediengeschichte anknüpfen, deren aktuelle Brisanz hier kurz aufgezeigt werden soll: So berühmt, dass inzwischen zumeist auf eine Quellenangabe verzichtet wird, ist Foucaults Aussage: „Es ist von entscheidender und bleibender Bedeutung für unsere Kultur, daß ihr erster wissenschaftlicher Diskurs über das Individuum seinen Weg über den Tod nehmen mußte.“²⁵⁴ Aus textökonomischen Gründen soll hier die Argumentation in den für eine Fundierung des obigen Forschungs-Programms relevanten Grundzügen kurz und bereits in ihrer Abstraktion auf=mit Snuff skizziert sein: Seit dieser für alle späteren Wissenschaften grundlegenden Gestaltung des medizinischen Diskurses ist das Feld des Sichtbaren/ Unsichtbaren, Sagbaren/ Unsagbaren Basis der Wahrheitsbildung über den Menschen – hier: Realitätsbildung als Wahrheitsbildung über die Realität des Menschen. Doch eben dieses Feld wird erst durch den Tod erschlossen, indem die Realität wie die Krankheit erst im Leichnam=Text des bewahrenden Mediums erstarren muss, um dann im Blick des diagnostisch prüfenden, lesenden Medienrezipienten wiederbelebt zu werden²⁵⁵ – aus dem Tode, doch nun ohne die Spur des Todes als scheinbar reines Leben. Ebenso wie die Krankheit ist die Realität nicht mehr metaphysisch entrückt, sondern unterliegt der Objektivierung der medialen Inbesitznahme. Wissenschaftlichkeit ist dann aber auch gerade hier zu entlarven als reine Deckfigur einer willkürlich gesetzten ‚Objektivität‘, also dem Anspruch auf uneingeschränkte, nicht zu hinterfragende Gültigkeit, die auch der (jeweils hegemoniale) soziale Realismus für sich beansprucht, ja wie die Wissenschaft eigentlich viel mehr gerade dies einfach voraussetzt und als Prämisse der eigenen Operationen setzt, damit dieser Anspruch erst gar nicht Objekt kritischer Aufmerksamkeit werden kann. Was hierbei den Human-Wissenschaften die optischen, technischen Apparate sind, sind der konsensuellen, sozialen Realität die Massenmedien. „Zunächst war uns der Tod als

²⁵² Für beide Zitate siehe: Witte, Karsten: Was haben Kinder, Amateure, Sterbende gemeinsam? Sie blicken zurück. Traversen zum Tod im Kino. S. 25. In: Karpf, Ernst/ Kiesel, Doron/ Visarius, Karsten [Hg.]: Kino und Tod. Zur filmischen Inszenierung von Vergänglichkeit. (Arnoldshainer Filmgespräche Bd. 10). Schüren. Marburg 1993. S. 25 – 51.

²⁵³ Vgl. ebd. S. 28.

²⁵⁴ Vgl. Foucault, Klinik, S. 207.

²⁵⁵ Ein Film, der die Idee der En- und De-Kodierung des Körpers durch Tod und anschließende Autopsie und der Leiche als Text – mit vom *auteur* intendiertem, poetischem Konzept der durchkomponierten Serienkillertaten – übrigens bis zum Exzess performiert, ist der jüngste ‚medical-horror-thriller‘ PATHOLOGY.

Bedingung jenes Blicks erschienen, der Flächen abliest und damit die Zeit der pathologischen Ereignisse erfaßt [...].²⁵⁶ Was der Tod leistet, ist, nach Gesetzen der Kausalität ein Raum-Zeit-Kontinuum zu organisieren, nicht schlicht Leben, sondern Realität, die in einer zweiten Operation, um die Grenzen der eigenen Methode zu verdecken, multipliziert, differenziert wird in den einzelnen Körpern der Individuen, hier: der Kombination von Medientexten und den Einzelbiographien der Individuen als Rezipienten, deren Interferenzen die gemeinsame Realität konstituieren.²⁵⁷ Zentral ist dabei die notwendige Verkörperung der Realität nicht allein im Medientext, sondern auch im Apparat bzw. Dispositiv, in deren gemeinsamer Organisation des Raums, der Zeit und des Subjekts darin, wodurch das Prinzip der Realitätskonstruktion im Individuum implementiert, in dessen Körper eingeschrieben wird, da erst im medial organisierten Raum für ihn die Realität erfahrbar, damit erst objektivierbar wird.²⁵⁸ In der Obduktion kann nicht der Tod gefunden werden, sondern immer nur das Leben, als abgeschlossene Rekonstruktion aus dem Tod heraus, wie aus der Sichtung des Mediums nie der Tod sondern immer nur eine Wiedergabe des Lebens resultieren kann. Das ist auch der Liebrand'sche Intertext, wenn der Vampir als medialer Effekt des un-toten Mediums Film bezeichnet wird. Der Weg über Bazin und Barthes führt jedoch nicht weiter, da nur mit Foucault erklärt werden kann, warum der Tod notwendig sich entziehen, unsichtbar bleiben muss. Mit Foucault gedacht, muss auch Bazin widersprochen werden: Der Mensch sucht nicht die Unsterblichkeit,²⁵⁹ sondern im Gegensatz den Tod, dessen er nie habhaft werden kann, da er in den leeren Zentren, durch seine Abwesenheit in der Organisation aller Ordnungen und damit auch im Konstituieren des Menschen präsent ist. Allein die Umkodierungen und Neuverhandlungen von Figurationen des Todes – auch wenn dabei die mediale Inszenierung von Körperlichkeit und deren Transformationen durch den Tod berücksichtigt werden – durch Medienumbrüche zu analysieren,²⁶⁰ ist also definitiv zu kurz gefasst, denn durch den Tod erfolgt nicht allein eine Motiv-,Verwaltung', sondern die Organisation des imaginären Raums als Sichtbares/Unsichtbares, auf dem der Raum des Sagbaren/Unsagbaren aufbaut. Mit jedem neuen Medium ermöglichen sich nun neue Organisationen von Raum, Zeit und Subjekt, ergeben sich neue Realismen, die jedoch notwendig erst durch die Leerstelle, den Fluchtpunkt des Todes organisiert werden. Am Anfang muss also bei jedem neuen Medium und der Wahrheitsbildung über dessen Medialität und Realität der Weg über den Tod genommen werden, sind diese doch immer an den Tod gebunden.

Macho hat hier einen ersten produktiven Ansatz geleistet: Mit Rekurs auf Beltung argumentiert er, dass es der Tote, nicht der Tod sei, der darin paradox sei, dass er „anwesend in Abwesenheit“ sei. Da der Leichnam

²⁵⁶ Foucault, Klinik, S. 169.

²⁵⁷ Für den gesamten Absatz vgl. ebd., S. 7 – 17, 162 – 185, 206 – 210.

²⁵⁸ Siehe auch Fußnote 4. Es muss verwundern, dass auch Virillio in seinem Vergleich der optischen Medien mit Kriegs(waffen)technik, deren Effekt die Organisation des – speziell: visuellen – Wahrnehmungsraums ist, seinen Gedankengang nicht den Weg über den Tod nehmen ließ. Vgl. Virillio, Paul: Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung. Fischer. Frankfurt aM 2002.

²⁵⁹ Leider muss angemerkt werden, dass auch der späte=aktuelle Baudrillard der Gegenwartsgesellschaft diagnostiziert, „von der Abschaffung des Todes zu träumen“ (S. 12) – ohne zu diskutieren, ob dieser Unsterblichkeitswunsch ein Symptom und zugleich Deckfigur des Jahrhunderte lang erfolglosen Versuchs des Verstehens und der Kontrolle des realen Todes sein könnte. Vgl. Baudrillard, Warum.

²⁶⁰ Vgl. Richard, Birgit: Inkarnationen der Untoten? Virtueller Tod in den digitalen Medien. In: Macho, Thomas/ Marek, Kristin [Hg.]: Die neue Sichtbarkeit des Todes. Wilhelm Fink Verlag, München 2007. S. 579 – 595. Auch in Bronfens detaillierter und facettenreicher Studie über die gekoppelte Rückkehr der aus der symbolischen Ordnung ausgeschlossenen Frau und des verdrängten Todes in der Figuration des schönen Frauenleichnams mutet die Argumentation zwar immer wieder sehr viel versprechend an, doch neben einzelnen Implikationen und Randbemerkungen sind Fragen und Problematiken des Realismus und der Medialität in ihrem Text marginalisiert, eher ferner Horizont denn Teil des Untersuchungsfeldes. Vgl. Bronfen, Elisabeth: Nur über ihre Leiche. Tod, Weiblichkeit und Ästhetik. Königshausen & Neumann. Würzburg 2004, [Neuausgabe].

dem Lebenden ähnlich sieht, ohne jedoch dieser zu sein, womit der Leichnam als ‚Abbild‘ des Lebenden das „erste[.] Bild“ des Toten wäre, während jedes Bild – im weiteren Sinne nicht allein Photographie, sondern jede mediale Gestaltung – lediglich ein ‚zweites‘ Bild analog zu diesem ersten sei. Macho argumentiert weiter, dass die Materialität des Leichnams zudem das Paradox der Prozesse der Verwesung des Fleisches und der Konstante der Knochen aufweise, das kulturgeschichtlich in Analogie die Ausbildung der Medialität und Materialität der Medien bedinge. Bei Baudrillards Konzept der Photographie wird dies besonders deutlich: zugleich bewahrend und das Verschwinden dokumentierend. Jedoch sind dieser Argumentation gerade darin ihre Grenzen gesetzt, dass Macho den Tod ausklammert zugunsten der Toten und dabei verkennt, dass erst durch die Abwesenheit des Todes die Paradoxie der Anwesenheit der Abwesenheit im Toten konstituiert wird und damit der Tod als medialer – primärmedialer: im Menschenkörper – Effekt präsent ist.²⁶¹ Dies hingegen in seine Überlegungen miteinbeziehend, hat Schulz in einer wegweisenden Analyse anhand von Photographie im Vergleich mit Malerei gezeigt, wie in Motiven des Todes die Medialität verhandelt wird als Enunziation des Todes als medialem Effekt der medialen Ersatzverkörperung im Zwischenraum Leben/Tod, und damit bereits die Produktivität dieser Unternehmung für ein Medium skizziert, doch dabei die Realismusdebatte leider lediglich gestreift.²⁶² Jedoch Snuff als selbstreflexive mediale Annäherung an den Tod ist die bisher in Wissenschaftsdiskursen unsichtbare, privilegierte Verhandlungsfigur dieser Geschichts-Schreibung der audio-visuellen, technologischen Medien, denn in der Konstante des Todes werden die dynamischen Konzepte der Medialitäten und Realitäten objektivierbar.²⁶³

²⁶¹ Für den gesamten Absatz vgl. Macho, Tod und Trauer, S. 99 – 105.

²⁶² Vgl. Schulz, Martin: Die Sichtbarkeit des Todes in der Fotografie. In: Macho, Thomas/ Marek, Kristin [Hg.]: Die neue Sichtbarkeit des Todes. Wilhelm Fink Verlag. München 2007. S. 401 – 425.

²⁶³ Es soll hier nicht verschwiegen werden, dass es natürlich ebenso möglich ist, dass wir das Potential neuer Medien verkennen, da wir in alten Strukturen und Kategorien denken, die zu viel um ihrer eigenen Produktivität willen in die Unsicht- und Unsagbarkeit verdrängen, doch auch in diesem Fall stellt Snuff den idealen Ansatz zu dieser kritischen Selbst-Beobachtung dar.

6.1.1 Literaturverzeichnis:

- Andrew, James Dudley: *Concepts in Film Theory*. Oxford University Press. Oxford/ New York/ Toronto/ Melbourne 1984.
- Anonymus: Strafgesetzbuch kennt ab morgen den Begriff „Jugendpornographie“. Einsehbar unter: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/118381>, [zuletzt eingesehen am 06.12.2008].
- Armstrong, Richard: *Understanding Realism*. bfi Publishing. London 2005.
- Assmann, Jan: *Der Tod als Thema der Kulturtheorie. Todesbilder und Totenriten im Alten Ägypten*. (Mit einem Beitrag von Thomas Macho. Tod und Trauer im kulturwissenschaftlichen Vergleich). (Erbschaft unserer Zeit. Vorträge über den Wissenstand der Epoche Bd. 7, im Auftrag des Einstein-Forums hg. von Gary Smith). Suhrkamp. Frankfurt aM 2000.
- Baecker, Dirk: *The Reality of Motion Pictures*. In: *MLN*. Vol. 111. The Johns Hopkins University Press. Baltimore 1996. S. 560 – 577.
- Barthes, Roland: *Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie*. Suhrkamp. Frankfurt aM 1989.
- Barthes, Roland: *Elemente der Semiologie*. Suhrkamp. Frankfurt aM 1979.
- Barthes, Roland: *Leçon/Lektion*. Suhrkamp. Frankfurt aM 1980.
- Barthes, Roland: *Mythen des Alltags*. Suhrkamp. Frankfurt aM 1964.
- Barthes, Roland: *Der Wirklichkeitseffekt*. In: ders.: *Das Rauschen der Sprache. (Kritische Essays IV)*. Suhrkamp. Frankfurt aM 2006. S. 164 – 172.
- Bataille, Georges: *Die Erotik*. (Neuübersetzt und mit einem Essay versehen von Gerd Bergfleth). (Georges Bataille. Das theoretische Werk in Einzelbänden, hg. von Gerd Bergfleth). (Batterien 43). Matthes & Seitz. München 1994.
- Baudrillard, Jean: *Die Gewalt der Bilder. Hypothesen über den Terrorismus und das Attentat vom 11. September*. In: ders.: *Der Geist des Terrorismus*. Passagen Verlag. Wien 2003, [2. Auflage]. S. 65 – 78.
- Baudrillard, Jean: *Die Gewalt des Globalen*. In: ders.: *Der Geist des Terrorismus*. Passagen Verlag. Wien 2003, [2. Auflage]. S. 37 – 64.
- Baudrillard, Jean: *Die Präzession der Simulakra*. In: ders.: *Agonie des Realen*. Merve. Berlin 1978. S. 7 – 69.
- Baudrillard, Jean: *Requiem für die Medien*. In: ders.: *Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen*. Merve. Berlin 1978. S. 83 – 118.
- Baudrillard, Jean: *Der symbolische Tausch und der Tod*. (Batterien 14). Matthes & Seitz. Berlin 2005.
- Baudrillard, Jean: *Unser Theater der Grausamkeit*. In: ders.: *Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen*. Merve. Berlin 1978. S. 7 – 18.
- Baudrillard, Jean: *Warum ist nicht alles schon verschwunden?* Matthes & Seitz. Berlin 2008.
- Baudry, Jean-Louis: *Das Dispositiv; Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks*. In: Engell, Lorenz et al. [Hg.]: *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. DVA. Stuttgart 2004, [4. Auflage]. S. 381 – 404.
- Bazin, André: *Death Every Afternoon*. (Translated by Mark A. Cohen). In: Margulies, Ivonne [Hg.]: *Rites of Realism. Essays on Corporal Cinema*. Duke University Press. Durham/ London 2003. S. 27 – 31.
- Bazin, André: *Was ist Film?* (Herausgegeben von Robert Fischer. Mit einem Vorwort von Tom Tykwer und einer Einleitung von Francois Truffaut). Alexander. Berlin 2004.
- Beienhoff, Wolfgang: *Bild-Ereignisse: Abu Ghraib*. In: Schneider, Irmela/ Bartz, Christina [Hg.]: *Formationen der Mediennutzung I: Medienereignisse*. transcript. Bielefeld 2007. S. 79 - 96.
- Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. In: Benjamin, Walter: *Medienästhetische Schriften*. (Auswahl und Nachwort von Detlev Schöttker). Suhrkamp. Frankfurt aM 2002. S. 351 – 383.

- Benvenuto, Bice/ Kennedy, Roger: The Works of Jacques Lacan. An Introduction. Free Association Books. London 1986.
- Black, Joel: Real(ist) Horror: From Execution Videos to Snuff Films. In: Mendik, Xavier/ Schneider, Steven Jay [Hg.]: Underground U.S.A. Filmmaking beyond the Hollywood canon. Wallflower Press. London/ New York 2002. S. 63 – 75.
- Black, Joel: the Reality Effect. Film Culture and the Graphic Imperative. Routledge. New York/ London 2002.
- Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. University of Wisconsin Press. Madison 1985.
- Brecht, Berthold: Gesammelte Werke. Schriften 2. Zur Literatur und Kunst. Zur Politik und Gesellschaft. (Gesammelte Werke in acht Bänden). Suhrkamp. Frankfurt aM 1967.
- Bronfen, Elisabeth: Nur über ihre Leiche. Tod, Weiblichkeit und Ästhetik. Königshausen & Neumann. Würzburg 2004, [Neuausgabe].
- Brottman, Mikita: Offensive Films. Toward an Anthropology of *Cinéma Vomitif*. Greenwood Press. Westport/ London 1997.
- Bundestag der BRD: Gesetz zur Umsetzung des Rahmenbeschlusses der Europäischen Union zur Bekämpfung der sexuellen Ausbeutung von Kindern und der Kinderpornographie. In: Bundestagsgesetzblatt. Jahrgang 2008 Teil I, Nr. 50. Bundesanzeiger Verlag. Bonn 04.11.2008. S. 2149 – 2151.
- Carol, Avedon: Snuff: Believing the Worst. In: Assiter, Alison/ Carol, Avedon [Hg.]: Bad Girls and Dirty Pictures. Pluto Press. London/ Boulder 1993. S. 126 – 130.
- Carroll, Noel: Towards an Ontology of the Moving Image. In: Freeland, Cynthia A./ Wartenberg, Thomas E. [Hg.]: Philosophy and Film. Routledge. London/ New York 1995. S. 68 – 85.
- Clover, Carol J.: Men, women, and chain saws: gender in the modern horror film. Princeton University Press. Princeton 1992.
- Creed, Barbara: The Monstrous-Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis. Routledge. London/ New York 1993.
- Currie, Gregory: Film, Reality, and Illusion. In: Bordwell, David/ Carroll, Noel [Hg.]: Post-Theory. Reconstructing Film Studies. University of Wisconsin Press. Madison/ London 1996. S. 325 – 346.
- Easthope, Antony: Classic film theory and semiotics. In: Hill, John/ Gibson, Church [Hg.]: The Oxford Guide to Film Studies. Oxford University Press. Oxford et al. 1998. S. 51 – 57.
- Eco, Umberto: Fiktive Protokolle. In: ders.: Im Wald der Fiktionen. Sechs Streifzüge durch die Literatur. Deutscher Taschenbuchverlag. München 1996. S. 157 – 184.
- Eco, Umberto: Zufall und Handlung. Fernseherfahrung und Ästhetik. In: ders.: Das offene Kunstwerk. Suhrkamp. Frankfurt aM 1973. S. 186 – 211.
- Eisenstein, Sergej M.: Montage der Attraktionen. In: Albersmeier, Franz-Josef [Hg.]: Texte zur Theorie des Films. Reclam. Stuttgart 2005, [5., durchgesehene und erweiterte Auflage]. S. 58 – 69.
- Ellsaesser, Thomas/ Hagener, Malte: Filmtheorie zur Einführung. Junius. Hamburg 2007.
- Enzensberger, Hans Magnus: Baukasten einer Theorie der Medien. In: Pias, Claus/ Vogl, Joseph/ Engell, Lorenz/ Fahle, Oliver/ Neitzel, Britta [Hg.]: Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. DVA. Stuttgart 2004, [5. Auflage]. S. 264 – 278.
- Fiske, John: Television Culture. Methuen. New York/ London 1987.
- Foucault, Michel: Archäologie des Wissens. Suhrkamp. Frankfurt aM 1981.
- Foucault, Michel: Die Geburt der Klinik. Eine Archäologie des ärztlichen Blicks. Fischer. Frankfurt aM 2008, [8. Auflage].
- Foucault, Michel: Die Ordnung des Diskurses. (Mit einem Essay von Ralf Konersmann). Fischer. Frankfurt aM 2007, [10. Auflage].

- Foucault, Michel: Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit 1. Suhrkamp. Frankfurt aM 1983.
- Freeland, Cynthia A.: Realist Horror. In: Freeland, Cynthia A./ Wartenberg, Thomas E. [Hg.]: Philosophy and Film. Routledge. London/ New York 1995. S. 126 – 142.
- Fuery, Patrick: New Developments in Film Theory. St. Martin's Press. New York 2000.
- Gebauer, Gunter/ Wulf, Christoph: Mimesis. Kultur – Kunst – Gesellschaft. Rowohlt. Reinbek bei Hamburg 1992.
- Glaserapp, Jörn: Oasen und Müllkippen. Überlegungen zur Produktion medialer Aufrichtigkeit. In: Lorenz, Matthias N. [Hg.]: Dogma 95 im Kontext. Kulturwissenschaftliche Beiträge zur Authentisierungsbestrebung im dänischen Film der 90er Jahre. Deutscher Universitäts-Verlag. Wiesbaden 2003. S. 97 – 109.
- Goodall, Mark: Sweet & Savage. The world through the shockumentary film lens. Headpress. London 2006.
- Goodman, Nelson: Sprachen der Kunst. Entwurf einer Symboltheorie. Suhrkamp. Frankfurt aM 1997.
- Goodman, Nelson: Weisen der Welterzeugung. Suhrkamp. Frankfurt aM 1990.
- Grimm, Petra: Die Illusion der Realität im Labyrinth der Medien. Die Konstruktion von Authentizität an der Grenze von Fiction und Non-Fiction. In: Krahs, Hans/ Ort, Claus-Michael [Hg.]: Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen. Ludwig. Kiel 2002. S. 361 – 382.
- Großlaus, Götz: Medien-Zeit, Medien-Raum. Zum Wandel der raumzeitlichen Wahrnehmung in der Moderne. Suhrkamp. Frankfurt aM 1997.
- Grünwald, Dietrich: Das ästhetische Spiel mit der Täuschung. Optische Täuschungen und unmögliche Bilder. In: Liebert, Wolf-Andreas/ Metten, Thomas [Hg.]: Mit Bildern lügen. Herbert von Halem Verlag. Köln 2007. S. 65 – 88.
- Hallam, Julia/ Marshment, Margaret: Realism and popular cinema. Manchester University Press. Manchester/ New York 2000.
- Jackson, Neil: Cannibal Holocaust, Realist Horror and Reflexivity. In: Post Script: Essays in Film and the Humanities. Vol. 21 Nr. 3. Jacksonville 2002. S. 32 – 45.
- Johnson, Eithne/ Schaefer, Eric: Soft core/hard gore: *Snuff* as a crisis in meaning. In: Journal of film and video, Vol. 45, Nr. 2-3 (Sum-Fall 1993). Carbondale 1993. S. 40 – 59.
- Karpf, Ernst/ Kiesel, Doron/ Visarius, Karsten [Hg.]: Kino und Tod. Zur filmischen Inszenierung von Vergänglichkeit. (Arnoldshainer Filmgespräche Bd. 10). Schüren. Marburg 1993.
- Kellner, Douglas: Jean Baudrillard. From Marxism to Postmodernism and Beyond. Polity Press. Cambridge 1989.
- Keppler, Angela: Mediale Gegenwart. Eine Theorie des Fernsehens am Beispiel der Darstellung von Gewalt. Suhrkamp. Frankfurt aM 2006.
- Kerekes, David/ Slater, David: Killing for Culture. An Illustrated History of Death Film from Mondo to Snuff. Creation Books. o. O. 1998.
- Kessler, Frank: Filmsemiotik. In: Felix, Jürgen [Hg.]: Moderne Film Theorie. Bender Verlag. Mainz 2003, [2. Auflage].
- Kiefer, Bernd/ Ruckriegel, Peter: Realismus / sozialistischer Realismus / poetischer Realismus / Neorealismus. In: Koebner, Thomas [Hg.]: Reclams Sachlexikon des Films. Reclam. Stuttgart 2007, [2., aktualisierte und erweiterte Auflage]. S. 568 – 574.
- Kracauer, Siegfried: Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit. Suhrkamp. Frankfurt aM 1985.
- Kristeva, Julia: Powers of Horror. Essays on Abjection. Columbia University Press. New York 1982.
- Leader, Darian/ Groves, Judy: Introducing Lacan. Icon Books / Totem Books. Cambridge et al. 2005, [3rd Reprint].
- Liebert, Wolf-Andreas/ Metten, Thomas [Hg.]: Mit Bildern lügen. Herbert von Halem Verlag. Köln 2007.
- Liebrand, Claudia: Gender-Topographien. Kulturwissenschaftliche Lektüren von Hollywoodfilmen der Jahrhundertwende. (Mediologie, Band 8). DuMont. Köln 2003.
- Liebrand, Claudia: Vampire in der neuen Welt. ›Screening the Vampire‹ in Philip Ridleys *The Reflecting Skin* (1990) – mit einem Seitenblick auf George A. Romeros *Martin* (1977). In: Begemann, Christian/ Herrmann, Britta/ Neumeyer,

- Harald [Hg.]: *Dracula unbound*. Kulturwissenschaftliche Lektüren des Vampirs. Rombach. Freiburg i.Br. 2008. S. 283 – 307. [Aufsatz liegt als Sonderdruck vor].
- Luhmann, Niklas: *Die Kunst der Gesellschaft*. Suhrkamp. Frankfurt aM 1996, [2. Auflage].
- Macho, Thomas: Tod und Trauer im kulturwissenschaftlichen Vergleich. In: Assmann, Jan: *Der Tod als Thema der Kulturtheorie. Todesbilder und Totenriten im Alten Ägypten*. (Mit einem Beitrag von Thomas Macho. Tod und Trauer im kulturwissenschaftlichen Vergleich). (Erbschaft unserer Zeit. Vorträge über den Wissenstand der Epoche Bd. 7, im Auftrag des Einstein-Forums hg. von Gary Smith). Suhrkamp. Frankfurt aM 2000. S. 89 – 120.
- Macho, Thomas/ Marek, Kristin [Hg.]: *Die neue Sichtbarkeit des Todes*. Wilhelm Fink Verlag. München 2007.
- Marschall, Susanne: Letzte Augenblicke im Kino. Gedanken über filmische (Vor-)Zeichen des Abschieds. In: Missomelius, Petra [Hg.]: *ENDE – Mediale Inszenierungen von Tod und Sterben*. (Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft Nr. 43). Schüren. Marburg 2008. S. 28 – 40.
- McLuhan, Marshall: *Die magischen Kanäle. Understanding Media*. Verlag der Kunst. Dresden/ Basel 1995, [2., erweiterte Auflage].
- McNair, Brian: *Mediated Sex. Pornography & Postmodern Culture*. Arnold. London/ New York/ Sydney/ Auckland 1996.
- Meteling, Arno: *Monster. Zur Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*. transcript. Bielefeld 2006.
- Metz, Christian: *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films*. Nodus Publikationen. Münster 1997.
- Missomelius, Petra [Hg.]: *ENDE – Mediale Inszenierungen von Tod und Sterben*. (Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft Nr. 43). Schüren. Marburg 2008.
- Mitchell, William J.: Die neue Ökonomie der Präsenz. In: Münker, Stefan/ Roesler, Alexander [Hg.]: *Mythos Internet*. Suhrkamp. Frankfurt aM 1997. S. 15 – 33.
- Monaco, James: *Film Verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien*. Rowohlt Taschenbuch Verlag. Hamburg 2001, [3. Auflage].
- Müller, Marion: Real Life – Real Death? Das *Snuff*-Phänomen im Film. In: Stiglegger, Marcus [Hg.]: *Kino der Extreme. Kulturanalytische Studien*. Gardez! Verlag. St. Augustin 2002. S. 175 – 197.
- Münker, Stefan/ Roesler, Alexander: *Poststrukturalismus*. Metzler. Stuttgart/ Weimar 2000.
- Petley, Julian: *Cannibal Holocaust and the Pornography of Death*. In: King, Geoff [Hg.]: *The Spectacle of the Real: From Hollywood to 'Reality' TV and Beyond*. Intellect Books. Bristol/ Portland 2005. S. 173 – 185.
- Petley, Julian: 'Snuffed Out': Nightmares in a Trading Standards Officer's Brain. In: Mendik, Xavier/ Harper, Graeme [Hg.]: *Unruly Pleasures. The Cult Film and its Critics*. FAB Press. Guildford 2000. S. 203 – 219.
- Renner, Karl Nikolaus: *The Blair Witch Project*. Der Mythos von der Realität der Medien. In: Krah, Hans/ Ort, Claus-Michael [Hg.]: *Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen*. Ludwig. Kiel 2002. S. 383 – 408.
- Richard, Birgit: Inkarnationen der Untoten? Virtueller Tod in den digitalen Medien. In: Macho, Thomas/ Marek, Kristin [Hg.]: *Die neue Sichtbarkeit des Todes*. Wilhelm Fink Verlag. München 2007. S. 579 – 595.
- Richter, Sebastian: *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die neue Bildästhetik in Spielfilmen*. transcript. Bielefeld 2008.
- Rodowick, David Norman: *The Virtual Life of Film*. Harvard University Press. Cambridge/ London 2007.
- Roscoe, Jane/ Hight, Craig: *Faking it. Mock-documentary and the subversion of factuality*. Manchester University Press/ Palgrave. Manchester/ New York 2001.
- Ruoff, Michael: *Foucault-Lexikon*. Wilhelm Fink Verlag. Paderborn 2007.
- Russell, Catherine: *Narrative Mortality. Death, Closure, and New Wave Cinemas*. University of Minnesota Press. Minneapolis/ London 1995.

- Schulz, Martin: Die Sichtbarkeit des Todes in der Fotografie. In: Macho, Thomas/ Marek, Kristin [Hg.]: Die neue Sichtbarkeit des Todes. Wilhelm Fink Verlag. München 2007. S. 401 – 425.
- Spielmann, Yvonne: Video. Das reflexive Medium. Suhrkamp. Frankfurt aM 2005.
- Sobchack, Vivian: Die Einschreibung ethischen Raums – Zehn Thesen über Tod, Repräsentation und Dokumentarfilm. In: Hohenberger, Eva [Hg.]: Bilder des Wirklichen: Texte zur Theorie des Dokumentarfilms. Vorwerk 8. Berlin 1998. S. 183 – 215.
- Stiglegger, Marcus: Snuff. In: Koebner, Thomas [Hg.]: Reclams Sachlexikon des Films. Reclam. Stuttgart 2007, [2., aktualisierte und erweiterte Auflage]. S. 653.
- Vertov, Dziga: »Kinoglaz«. In: Albersmeier, Franz-Josef [Hg.]: Texte zur Theorie des Films. Reclam. Stuttgart 2005, [5., durchgesehen und erweiterte Auflage]. S. 51 – 53.
- Welsch, Wolfgang: »Wirklich«. Bedeutungsvarianten – Modelle – Wirklichkeit und Virtualität. In: Krämer, Sybille [Hg.]: Medien. Computer. Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Suhrkamp. Frankfurt aM 1998. S. 169 – 212.
- Williams, Linda: Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. In: Grant, Barry Keith [Hg.]: Film Genre Reader III. University of Texas Press. Austin 2005, [2nd paperback reprint]. S. 141 – 149.
- Williams, Linda: hard core. Macht, Lust und die Traditionen des pronographischen Films. Stroemfeld/ Nexus. Basel 1995.
- Winston, Brian: Technologies of seeing: Photography, Cinematography and Television. bfi. London 1995.
- Witte, Karsten: Was haben Kinder, Amateure, Sterbende gemeinsam? Sie blicken zurück. Traversen zum Tod im Kino. In: Karpf, Ernst/ Kiesel, Doron/ Visarius, Karsten [Hg.]: Kino und Tod. Zur filmischen Inszenierung von Vergänglichkeit. (Arnoldshainer Filmgespräche Bd. 10). Schüren. Marburg 1993. S. 25 – 51.
- Zizek, Slavoj: Liebe Dein Symptom wie Dich selbst! Jacques Lacans Psychoanalyse und die Medien. Merve. Berlin 1991.

6.1.2 Verzeichnis der Artikel der Diskursanalyse:

- Anonymus: Ermittlungen nach Kannibalismus-Vorwürfen. Kriminalität. Frau zeigte angebliche Satanismus-Taten schon vor fast zwei Jahren an. Aussagen ueber Ritualmorde. Erhebliche Zweifel beim Landeskriminalamt NRW Trier. In: General-Anzeiger. 17.01.2003. S. [unbekannt].
- Anonymus: Gewalt auf dem Handy. In: taz. Die Tageszeitung. 30.03.2006. S. 21.
- Anonymus: Der Porno-Jäger; Kriminalität / Seit sechs Jahren hat Kriminalhauptkommissar Rainer Richard einen ebenso heikeln wie ekligen Beruf: Er fahndet im Internet nach Käufern und Verkäufern von Kinderpornographie. In: Stern. 06.02.2002. S. 130.
- Anonymus: Pornos und Gewalt auf Handys – Spielzeug statt Waffe – Vier Verdächtige gestellt – Esslinger Tanztage. In: Stuttgarter Zeitung. 04.05.2007. S. 26.
- Anonymus: "Snuff Videos". In: Rheinische Post (Düsseldorf). 22.10.2007. S. [unbekannt].
- Anonymus: "Von allem ein bisschen und damit nichts". In: Spiegel Online. 18.11.2004.
- Banse, Dirk/ Behrendt, Michael: Kinderschänderring um Marc Dutroux reichte bis nach Berlin; Schlepper offenbar auch an Entführung von Manuel Schadwald beteiligt. In: Berliner Morgenpost. 08.03.2004. S. 5.
- Beier, Lars-Olav: Aus den Augen, in den Sinn. In: Der Spiegel. 07.01.2002. S. 166.
- Brauck: Schwarz wie die Nacht; Kinderhandel taucht in keiner deutschen Statistik auf – auch wenn Fahnder und Helfer gegen sie kämpfen. In: Frankfurter Rundschau. 14.11.2003. S. 27.
- Brouwers, Sandra: Das Handy als Waffe. In: Rheinische Post (Düsseldorf). 12.06.2008. S. [unbekannt].
- Busche, Andreas: 15 Minuten Ruhm; Daumenkino. In: taz, die Tageszeitung. 12.04.2001. S. 15.

dpa: Gewaltvideos auf Handys sind weit verbreitet; Jeder sechste Schüler hat gefilmte Prügelei beobachtet. In: Berliner Zeitung. 25.09.2006. S. 5.

dpa: Jugendliche filmen immer öfter Prügel-Szenen. In: Die Welt. 20.02.2007. S. 4.

dpa: Jugendschutz: Handy gegen ‚Happy Slapping‘. In: Berliner Morgenpost. 25.08.2007. S. 4.

Epd: Szenen, die man im Spielfilm schnell wegzappen würde; Opfer okkult verbrämter Gewalt brechen zunehmend ihr Schweigen / Maske für Pornographie und Prostitution. In: Frankfurter Rundschau. 11.02.2003. S. 36.

Gangloff, Tilmann P.: Früher echte Schweineaugen, heute Gewaltvideos auf dem Handy; Horrorstreifen aus dem Internet landen auf den Handys von Kindern und Jugendlichen – Häufig werden Prügeleien nur inszeniert, um sie zu filmen und ins Netz zu stellen. In: Stuttgarter Zeitung. 08.11.2006. S. 10.

Gangloff, Tilmann P.: Handy-Horror außer Kontrolle; Bundestags-Kommission will den Jugendschutz auf Mobiltelefonen verbessern. In: Die Welt. 08.11.2006. S. 30.

Gangloff, Tilmann P.: „Happy Slapping“ und „Snuff-Videos“. Mobile Medien als neue Herausforderung für den Jugendschutz. In: Schröder, Michael/ Schwanebeck, Axel: Schlagkräftige Bilder. Jugend – Gewalt – Medien. Verlag Reinhard Fischer. München 2008.S. 113 – 118.

Ghartz: Tabubruch. In: Frankfurter Rundschau. 29.10.2005. S. 33.

Grieder, Andre: Porno sprengt die Grenzen. In: Facts. 08.04.1999. S. 146.

Huber, Andrea: Hilft ein Handyverbot?; Was Jugendliche über den Missbrauch von Mobiltelefonen und Gewalt-Videos auf dem Schulhof denken. In: Berliner Morgenpost. 03.04.2006. S. 20.

Kniebe, Tobias: Horrorfilm; Die Hoelle ist ein Fest. In: Focus. 17.01.1994. S. 70 – 73.

Löffel: Blutige Geschäfte; Deutsche Jugendschützer gehen gegen eine „Snuff“-Seite auf einem US-amerikanischen Server vor. In: Frankfurter Rundschau. 09.07.2005. S. 20.

Löffel: Schüler laden sich Gewalt aufs Handy; Auf dem Schulhof sehen sich Jugendliche eine Hinrichtung an / Verbreitung der Filme ist strafbar. In: Frankfurter Rundschau. 29.10.2005. S. 33.

Mensing, Kolja: Rilke in Glasgow; crime scene. In: taz, die Tageszeitung. 22.05.2004. S. VI.

Muthorst: Jugendkino; Von Liebe, Mut und Gruppenzwang. In: Frankfurter Rundschau (Hochtaunus). 24.03.2007. S. 35.

Neumann, Conny/ Röbel, Sven/ Voigt, Wilfried: „Ich will dich schlachten“. In: Der Spiegel. 16.12.2002. S. 44.

Niroumand, Mariam: Vorsicht: Schockumentarfilm! In: taz, die Tageszeitung. 08.07.1995. S. 3.

Pauli, Harald: Der Gewalt-Philosoph. In: Focus. 22.12.2007. S. 56f.

Pauli, Harald: Der Totentaenzer. In: Focus. 29.03.1999. S. 152f.

Pdfrvaternahm: Schüler filmen „lustiges Verdreschen“; Bad Vilbel Lehrer informieren sich über Snuff-Videos beim pädagogischen Tag der John-F.-Kennedy-Schule. In: Frankfurter Rundschau (Region Nord-Ost). 13.09.2007. S. 25.

Ran/Löw: Zunehmend hilflos gegen die Gewalt. In: Agence France Presse -- German. 31.03.2006. S. [unbekannt].

Rieveler, Hans D.: Mobbing per Handy ist keine Randerscheinung; Diskussion am Konrad-Adenauer-Gymnasium machen sich Eltern, Lehrer und Schüler Gedanken über Nutzung und Missbrauch der Mobiltelefone. In: General Anzeiger (Bonn). 08.02.2008. S. 9.

Rippegather: Schüler verbreiten Gewalt per Handy; Schlechten Torwart gedemütigt und gefilmt / Landeskriminalamt klärt über Gefahren durch neue Medien auf. In: Frankfurter Rundschau. 19.04.2007. S. 27.

Schultz, Stefan: Über die Grenzen des Vertretbaren. In: Spiegel Online. 21.06.2007.

Solms-Laubach, Franz: „Lieber Pornos als sexuelle Belästigung“. In: Die Welt. 15.02.2007. S. 4.

Staubli, René: Hinrichtung per Handy. In: Tages-Anzeiger. 28.12.2005. S. 10.

Stein, Hannes: Umgang mit Ungeheuern. In: Die Welt. 30.11.2004. S. [unbekannt].

6.2.1 Mondo-Filmographie (anhand von Kerekes/ Slater und imdb; in Auswahl, chronologisch geordnet):

- Mondo Cane, R: Gualtiero Jacopetti/ Paolo Cavara/ Franco Prosperi, I 1962.
- Mondo Cane 2, R: Gualtiero Jacopetti, I 1964.
- Africa Addio, R: Gualtiero Jacopetti, I 1966.
- America così nuda, così violenta (Naked and Violent), R: Sergio Martino, I 1970.
- Addio zio Tom (Addio Onkel Tom), R: Gualtiero Jacopetti, I 1971.
- Il decamerone nero (Africa Erotica), R: Piero Vivarelli, I/ F 1972.
- FacCIA di spia, R: Giuseppe Ferrara, I 1975.
- Shocking Asia, R: Rolf Olsen, BRD/ HK 1975.
- Shocking Asia, Part 2 (Shocking Asia 2 – Die letzten Tabus), R: Rolf Olsen, BRD/ HK 1976.
- Faces of Death (Gesichter des Todes), R: John Alan Schwartz, USA 1978.
- Faces of Death 2 (Gesichter des Todes 2), R: John Alan Schwartz, USA 1981.
- The Killing of America, R: Sheldon Renan/ Leonard Schrader, USA 1982.
- Faces of Death 3 (Gesichter des Todes 3), R: John Alan Schwartz, USA 1985.
- Mondo Cane 3, R: Stelvio Massi, I 1986.
- Mondo Cane 4, R: Gabriele Crisanti, I 1988.
- Faces of Death 4 (Gesichter des Todes 4), R: John Alan Schwartz/ Susumu Saegusa/ Andrew Theopolis, USA 1990.
- Faces of Death 5 (Gesichter des Todes 5), R: Wesley Emerson, USA 1991.
- Faces of Death 6 (Gesichter des Todes 6), R: Doro Vlado Hreljanovic, USA 1992.
- Mondo Cane 5, R: Juliano Rossi, I 1992.
- Executions, R: David Herman/ Arun Kumar/ David Monaghan, UK 1995.
- Shocking Asia III (Shocking Asia 3: After Dark), R: Takafumi Nagamine, HK 1995.
- Banned from Television, R: [unbekannt], USA 1998.
- Banned from Television II, R: [unbekannt], USA 1998.
- Banned from Television III, R: [unbekannt], USA 1998.
- Banned in America, R: [unbekannt], USA 1998.
- Banned in America II, R: [unbekannt], USA 1998.
- Banned in America III, R: [unbekannt], USA 1999.
- Banned in America IV, R: Nomo Ichi, USA 1999.
- Faces of Gore, R: Todd Tjersland, USA 1999.
- Banned in America V: The Final Chapter, R: [unbekannt], USA 2000.
- Faces of Gore 2, R: Todd Tjersland, USA 2000.
- Faces of Gore 3, R: Todd Tjersland, USA 2000.
- Philosophy of a Knife, R: Andrey Iskanov, RUS 2008.

6.2.2 Snuff-Filmographie (anhand von Kerekes/ Slater und imdb; in Auswahl, chronologisch geordnet):

- Snuff (Big Snuff/ American Cannibale), R: Michael Findlay/ Roberta Findlay/ Horacio Fredriksson/ Simon Nuchtern, USA/ ARG 1971/76.
- Salò o le 120 giornate di Sodoma (Die 120 Tage von Sodom), R: Pier Paolo Pasolini, I/ F 1975.
- Emanuelle nera in America (Black Emanuelle – Stunden wilder Lust), R: Joe D'Amato, I 1976.
- Ilsa: The Wicked Warden (Greta – Haus ohne Männer), R: Jesus Franco, BRD/ SUISS/ USA 1977.
- Last House on Dead End Street, R: Roger Michael Watkins, USA 1977.
- Cannibal Holocaust (Nackt und Zerfleischt), R: Rugero Deodato, I 1979.

Effects, R: Dusty Nelson, USA 1980.

Special Effects (Hollywood Kills), R: Larry Cohen, USA/ UK 1984.

Ginî piggu: akuma no jikken (Guinea Pig: Devil's Experiment), R: Hideshi Hino, J 1985.

Ginî piggu 2: chiniku no hana (Guinea Pig: Flowers of Flesh and Blood), R: Hideshi Hino, J 1985.

52 Pick-Up, R: John Frankenheimer, USA 1986.

Henry – Portrait of a Serial Killer, R: John McNaughton, USA 1986.

Video Violence ...When Renting Is Not Enough (Video Violence), R: Gary Cohen, USA 1987.

Video Violence 2, R: Gary Cohen, USA 1987.

Der Todesking, R: Jörg Buttgerreit, BRD 1989.

The Art of Dying (Perfect Killer), R: Wings Hauser/ Pieter Moleveld, USA 1991.

Bennys Video, R: Michael Haneke, Ö/ SUISS 1992.

C'est arrivé près de chez vous (Mann beißt Hund), R: Rémy Belvaux/ André Bonzel/ Benoît Poelvoorde, B 1992.

Mute Witness (Stumme Zeugin), R: Anthony Waller, BRD/ RUS/ UK/ USA 1994.

Strange Days (Strange Days – Die Zukunft ist jetzt), R : Kathryn Bigelow, USA 1995.

Tesis (Tesis – Der Snuff Film), R: Alejandro Amenábar, SP 1996.

The Brave, R: Johnny Depp, USA 1997.

Night Vision (Night Vision – Der Nachtjäger), R: Gil Bettman, USA 1997.

8MM (8MM – Acht Millimeter), R: Joel Schumacher, USA/ BRD 1999.

Gunblast Vodka, R: Jean-Louis Daniel, F/ POL 2000.

Scrapbook, R: Eric Stanze, USA 2000.

Zzikhimyeon jukneunda (Fear No Evil), R: Kim Jong-Seok, ROK 2000.

August Underground, R: Fred Vogel/ Allen Peters, USA 2001.

Cradle of Fear, R: Alex Chandon, UK 2001.

15 Minutes (15 Minuten Ruhm), R: John Herzfeld, USA 2001.

Finalcut.com – The Suicide Couple, R: Raoul W. Heimrich, BRD 2001.

Voyeur.com, R: Miles Feldman, USA 2001.

WatchUsDie.com, R: Keith W. Strandberg, USA 2001.

Demonlover, R: Olivier Assayas, F 2002.

Halloween: Resurrection, R: Rick Rosenthal, USA 2002.

My little Eye (Unsichtbare Augen), R: Marc Evans, F/ UK/ USA 2002.

3 Blind Mice (Three Blind Mice – Mord im Netz), R: Mathias Ledoux, F/ UK 2002.

August Underground's Mordum, R: Jerami Cruise/ Killjoy/ Michael T. Schneider/ Fred Vogel/ Cristie Whiles, USA 2003.

Citizen Verdict (Citizen Verdict – Im Namen der Einschaltquote/ Execution TV), R: Philippe Martinez, USA 2003.

Director's Cut (Director's Cut: A Killer Comedy), R: Eric Stacey, USA 2003.

The Great American Snuff Film, R: Sean Tretta, USA 2003.

The Last Horror Movie, R: Julian Richards, UK 2003.

Snuff Road, R: Richard Stark, BRD 2003.

Il cartaio (The Card Player – Tödliche Pokerspiele), R: Dario Argento, I 2004.

Sei Mong Seh Jung (Ab-Normal Beauty - In jedem lebt das Böse), R: Oxide Pang Chun, Thailand/ HK 2004.

Snuff Killer - La morte in diretta (Snuff Trap – Die Kamera läuft...), R: Bruno Mattei, I 2004.

8MM 2 (8MM 2 – Hölle aus Samt), R: J. S. Cardone, USA 2005.

Masters of Horror: Cigarette Burns, R: John Carpenter, USA 2005.

Nightmare, R: Dylan Bank, USA 2005.
 Snuff-Movie, R: Bernard Rose, USA 2005.
 Director's Cut, R: Hernán Findling, ARG 2006.
 Footsteps, R: Gareth Evans, UK 2006.
 Hollywood Kills, R: Sven Pape, USA 2006.
 Live Feed, R: Ryan Nicholson, CAN 2006.
 Amateur Porn Star Killer, R: Shane Ryan, USA 2007.
 August Underground's Penance, R: Fred Vogel, USA 2007.
 The Butcher, R: Kim Jin-Won, ROK 2007.
 Dark Reel (Blood Movie – Tod vor laufender Kamera), R: Josh Eisenstadt, USA 2007.
 Film Noir, R: D. Jud Jones/ Risto Topaloski, USA/ SER 2007.
 From a Place of Darkness (Place of Darkness), R: Douglas A. Rainer, USA 2007.
 Hack! (Hack! – Wer macht den letzten Schnitt?), R: Matt Flynn, USA 2007.
 Live!, R: Bill Guttentag, USA 2007.
 Murder Party, R: Jeremy Saulnier, USA 2007.
 Vacancy (Motel), R: Nimród Antal, USA 2007.
 Wrong Turn 2: Dead End, R: Joe Lynch, USA 2007.
 Amateur Porn Star Killer 2, R: Shane Ryan, USA 2008.
 Death on Demand, R: Adam Matalon, USA 2008.
 The Death Factory Bloodletting, R: Sean Tretta, USA 2008.
 Home Made, R: Jason Impey, UK 2008.
 The Snuff Hunter, R: [unbekannt], USA 2008.
 Untraceable, R: Gregory Hoblit, USA 2008.
 Amateur Porn Star Killer 3: The Final Chapter, USA 2009.
 Skeleton Crew (Snuff Massacre), R: Tommi Lepola/ Tero Molin, FIN 2009.
 Smash Cut, R: Lee Demarbre, CAN 2009.

6.2.3 Weitere Filme und andere Formate (alphabetisch geordnet):

6wol-ui ilgi (Bystanders), R: Lim Kyung-Soo, ROK 2005.
 L'arrivée d'un train à la Ciotat, R: Auguste Lumière/ Louis Lumière, F 1895.
 Batman, R: Tim Burton, USA/ UK 1989.
 The Blair Witch Project, R: Daniel Myrik/ Eduardo Sanchez, USA 1999.
 The Dark Knight, R: Christopher Nolan, USA 2008.
 Dead like Me, Creator: Bryan Fuller, CAN/ USA 2003 – 2004.
 Das Experiment, R: Oliver Hirschbiegel, BRD 2001.
 Gimme Shelter (The Rolling Stones – ...), R: Albert Maysles/ David Maysles/ Charlotte Zwerin, USA 1970.
 JFK (John F. Kennedy – Tatort Dallas), R: Oliver Stone, USA 1991.
 Knallhart, R: Detlev Buck, BRD 2006.
 The Matrix (Matrix), R: Larry Wachowski/ Andy Wachowski, USA 1999.
 Pathology, R: Marc Schoelermann, USA 2008.
 Psycho, R: Alfred Hitchcock, USA 1960.
 Six feet under, Creator: Alan Ball, USA 2001 – 2005.

Star Wars (Krieg der Sterne), R: George Lucas, USA 1977.

Un chien andalou (Der andalusische Hund), R: Luis Bunuel, F 1929.

Le voyage a travers l'impossible, R. Georges Méliès, F 1904.

STRUKTUR:

Original-Titel (dt. Titel), Regisseur, Produktionsland Produktionsjahr.

LEGENDE:

ARG = Argentinien; B = Belgien; BRD = Bundesrepublik Deutschland; CAN = Kanada; F = Frankreich; FIN = Finnland; HK = Hongkong;
I = Italien; J = Japan; Ö = Österreich; POL = Polen; R = Regisseur; ROK = Süd-Korea; RUS = Russland; SER = Serbien; SP = Spanien;
SUISS = Schweiz; UK = Großbritannien; USA = United States of America.