

DE GRUYTER

*Sabina Becker,
Barbara Korte (Hrsg.)*

VISUELLE EVIDENZ

FOTOGRAFIE IM REFLEX VON
LITERATUR UND FILM



FRIAS

FREIBURG INSTITUTE FOR ADVANCED STUDIES
ALBERT-LUDWIGS-UNIVERSITÄT FREIBURG

LINGVAE & LITTERAE

DE
|
G

linguae & litterae

Publications of the School of Language & Literature
Freiburg Institute for Advanced Studies

Edited by

Peter Auer · Gesa von Essen · Werner Frick

Editorial Board

Michel Espagne (Paris) · Marino Freschi (Rom)
Erika Greber (Erlangen) · Ekkehard König (Berlin)
Per Linell (Linköping) · Angelika Linke (Zürich)
Christine Maillard (Strasbourg) · Pieter Muysken (Nijmegen)
Wolfgang Raible (Freiburg)

Editorial Assistant

Aniela Knoblich

5

De Gruyter

Visuelle Evidenz

Fotografie im Reflex von Literatur und Film

Herausgegeben von
Sabina Becker und Barbara Korte

De Gruyter

ISBN 978-3-11-022919-6
e-ISBN 978-3-11-022920-2
ISSN 1869-7054

Library of Congress Cataloging-in-Publication Data

Visuelle evidenz : fotografie im reflex von literatur und film / edited by Sabina Becker, Barbara Korte
p. cm. — (Linguae & litterae ; 5)
Includes bibliographical references.
ISBN 978-3-11-022919-6 (acid-free paper)
1. Photography in literature. 2. Photography in motion pictures. 3. Literature and photography. I. Korte, Barbara, 1957– II. Becker, Sabina.
PN56.P46V57 2011
809.9'3357—dc22
2010050346

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2011 Walter de Gruyter GmbH & Co. KG, Berlin/New York
Druck: Hubert & Co. GmbH & Co. KG, Göttingen
∞ Gedruckt auf säurefreiem Papier
Printed in Germany
www.degruyter.com

Inhalt

SABINA BECKER, BARBARA KORTE Visuelle Evidenz? Zum Reflex der Fotografie in Literatur und Film: Einführende Überlegungen	1
<i>Medienreflexion</i>	
ANDREA GNAM Verführung zum Erzählen Fotografie zwischen Tatort und Fiktion	25
SABINE HAUPT Pygmalions Erben Spätromantische Kunst- und Medientheorie	39
FRANZ LEITHOLD Strategien der Sichtbarkeit Fotografie im Stummfilm der Weimarer Republik	54
<i>(Selbst-)Reflexion</i>	
SUSANNE KNALLER Die Zeit des Bildes. Die Zeit der Schrift Fotografie und Autobiografie am Beispiel von Roland Barthes und Sophie Calle	75
RALF GEORG CZAPLA Auratisierungen Zur Selbststilisierung und Fremdsinszenierung Arno Schmidts in Pressefotografien seit 1958	96
ROBERT KRAUSE »... eine Technik des Sehens, eine Grammatik des Lebens« Fotografie als Paradigma in Robert Menasses <i>Trilogie der Entgeisterung</i>	124

Erinnerungsreflexe

ROSWITHA BÖHM Fotografie und Gedächtnis im französischen Gegenwartsroman	143
MARTIN HERMANN »Something to remember you by« Fotografie und Schrift als Erinnerungsmedien in Christopher Nolans Spielfilm <i>Memento</i>	164
MONIKA SCHMITZ-EMANS Die Fotografie und das Vergessen Literarische und künstlerische Reflexionen über die Grenzen der Erinnerung	180
ROLF G. RENNER Das Auge der Erinnerung Fotografie in Texten der klassischen Moderne und im Film von Michelangelo Antonioni	198
DOROTHEE BIRKE, MICHAEL BUTTER Geister sehen Fotografie im Horrorfilm	212
<i>Kulturreflexion</i>	
ECKART VOIGTS-VIRCHOW Visuelle Evidenz und neoviktorianische Appropriationen der Fotografie	233
GABRIELE RIPPL Stumme Augenzeugen Funktionen erzählter Fotos in englischsprachigen postkolonialen <i>trauma novels</i>	249
CHRISTOPH RIBBAT Minimalisten, Infektionsbiologen, Judith Butler Neue Blicke auf das Leid der anderen	268

Beiträgerinnen und Beiträger	281
Personenregister	287
Sach- und Titelregister	289

Dorothee Birke, Michael Butter

Geister sehen

Fotografie im Horrorfilm

I

Horrorfilme, so hat der amerikanische Filmwissenschaftler Robin Wood das Genre einmal prägnant charakterisiert, sind die kollektiven Alpträume einer Kultur.¹ Unabhängig davon, ob Horrorfilme von übersinnlichen Phänomenen handeln, an weit entfernten Orten und in lange vergangenen Zeiten spielen oder aber im Hier und Jetzt angesiedelt sind und von grausamen, aber keineswegs übernatürlichen Verbrechen erzählen – sie inszenieren immer, wenn auch unterschiedlich explizit, Sorgen und Ängste, die in der Kultur, die sie hervorbringt, gerade virulent sind.² Vor dem Hintergrund dieser grundlegenden Annahme soll hier das Thema Fotografie im Horrorfilm der Gegenwart erörtert werden. Wir interessieren uns speziell dafür, wie der zeitgenössische Horrorfilm Sorgen und Ängste verhandelt, die an das Medium der Fotografie geknüpft sind.

Hierbei ist einschränkend festzustellen, dass Fotografien, die im Horrorfilm geradezu omnipräsent sind, nicht zwangsläufig eine wichtige inhaltliche Rolle zukommt. Oft genug sind sie, wie in anderen Genres, lediglich ein Mittel, um die Handlung möglichst ökonomisch voranzutreiben. So findet sich der Kameraschwenk über Fotos auf dem Kaminsims – ein »Topos des Hollywoodfilms«³ – auch am Beginn vieler Filme des Horrorgenres, da er es der filmischen Erzählung erlaubt, eine oder mehrere Figuren äußerst knapp zu charakterisieren. Lediglich der narrativen Effizienz dient auch die Funktionalisierung von Fotografien als Speichermedium der Erinnerung in Genre-

filmen wie *Scream 3* oder der TV-Serie *Buffy the Vampire Slayer*. Im letzten Teil der *Scream*-Trilogie werden über Fotos die Handlungen aller drei Teile zusammengeführt; in *Buffy* werden in einigen Folgen Vampire über ihre Präsenz auf alten Fotografien als Untote entlarvt.

Größere inhaltliche Bedeutung hat die Fotografie in Filmen wie *The Shining* (1980), wo Jack Nicholson am Ende in einer an der Wand hängenden Fotografie gefangen ist, oder *Darkness* (2002), wo das Böse zunächst aus einem Bild in die Welt eindringt. In der Aufweichung der ontologischen Grenze zwischen Realität und Repräsentation, wie sie in den genannten Filmen stattfindet, ist eine Reflexion über das Medium der Fotografie angelegt. Diese wird in einem Klassiker des Horrorgenres, *The Omen* (1976), ungleich expliziter gestaltet, da eine der Hauptfiguren des Films ein Fotograf ist, auf dessen Bildern sich der baldige Tod der Menschen, die sich dem Sohn des Teufels in den Weg stellen, durch Schlieren und Kratzer ankündigt. Das Unsichtbare sichtbar zu machen, ist die vielleicht wichtigste Funktion, die dem Medium Fotografie im Horrorfilm in den letzten Jahrzehnten zukommt. Sie findet sich in zahlreichen Filmen des Genres ebenso wie in dem Thriller *The Sixth Sense* (1999), der beim Horrorgenre lediglich Anleihen macht. Die Geister, die der im Mittelpunkt des Films stehende Junge sehen kann, erscheinen in einer der ersten Szenen als Lichtreflexe auf Fotos, die die Mutter des Jungen betrachtet.

Die Prominenz dieses Motivs ist zunächst einmal nicht sonderlich überraschend, da im Genre des Horrorfilms beständig die Grenzen menschlicher Wahrnehmung thematisiert werden. Es geht um Phänomene und Wesen, die mit bloßem Auge nicht sichtbar sind, sondern nur in ihren Effekten wahrgenommen werden. Flüche liegen auf Menschen oder Gebäuden, ungesühnte Schuld aus der Vergangenheit belastet die Gegenwart. Geister gehen um; man kann sie nicht sehen, spürt aber ihre Präsenz und leidet unter dem, was sie tun. Die Fotografie ist hier wiederum ein effektives narratives Mittel, um diese Dimensionen der Geschichte zu verdeutlichen, die Handlung voranzutreiben und Spannung zu erzeugen. Allerdings erschöpft sich ihre Bedeutung nicht in dieser Funktion. In den einschlägigen Filmen scheint gleichzeitig die besondere »Verbindung von Bild und Tod« auf, die nicht nur »zum Fundus kunstphilosophischer, anthropologischer und mediensoziologischer Erkenntnisse« gehört,⁴ sondern seit den Anfängen der Fotografie im

¹ Vgl. Robin Wood: *Hollywood from Vietnam to Reagan*. New York 1986, S. 78.

² Was genau einen bestimmten Film zum Horrorfilm macht, ist in der Forschung umstritten. Vereinfacht lassen sich drei Ansätze zur Definition des Genres unterscheiden: Als Horrorfilm gilt demnach ein Film, der entweder eine bestimmte Anzahl von als genretypisch definierten Elementen aufweist oder beim Publikum Angst und Schrecken hervorrufen soll oder vom Publikum als Horrorfilm rezipiert wird. Einen Überblick über diese Definitionsversuche und ihre Vertreter gibt Peter Hutchings: *The Horror Film*. Harlow 2004, S. 1–33.

³ Thorsten Scheid: *Fotografie als Metapher. Zur Konzeption des Fotografischen im Film*. Hildesheim 2005, S. 34.

⁴ Sabine Haupt: »Jettatori und Medusen. Von bösen Blicken, tödlichen Pinseln und gefräßigen Kameras. Eine intermediale Motivgeschichte«. In: Urs Meyer, Roberto Simanowski und Christoph Zeller (Hrsg.): *Transmedialität. Zur Ästhetik paläoliterarischer Verfahren*. Göttingen 2006, S. 152–182, hier S. 152.

19. Jahrhundert kulturell so ungebrochen virulent ist, dass sie sich in populärkulturellen Artefakten ebenso niederschlägt wie in theoretischen Schriften. Wenn Horrorfilme Geister auf fotografischen Repräsentationen sichtbar werden lassen, setzen sie Friedrich Kittlers Beobachtung, dass jedes Medium Gespenstererscheinungen liefere,⁵ im buchstäblichen Sinne um – und damit einen mehr oder weniger expliziten Reflexionsprozess über die Möglichkeiten und Gefahren des Mediums in Gang.

Im Folgenden sollen mit *Shutter* (2008) und *The Ring* (2002) – beides amerikanische Remakes japanischer Horrorfilme – zwei Filme untersucht werden, in denen, ausgehend vom Motiv, dass auf Fotografien das Unsichtbare sichtbar wird, besonders intensiv und teilweise sehr elaboriert über die dem Medium Fotografie vermeintlich inhärenten Bedrohungen und Versprechen nachgedacht wird. Während *Shutter* ein fast naives Vertrauen in die Repräsentationskraft der Fotografie mit einer wesentlich komplexeren Erörterung des Nexus von Fotografie und Macht verbindet, entziehen sich in *The Ring* die Medien den Menschen und ihre Bilder der Bindung an die Realität vollkommen.

Die Ängste und Hoffnungen, die sich in diesen beiden Filmen des frühen 21. Jahrhunderts niederschlagen, sind – was zunächst erstaunlich erscheinen mag – im Großen und Ganzen dieselben, die bereits im 19. Jahrhundert die Diskurse über das noch neue Medium bestimmten. Damals spielte, wie Bernd Stiegler in seiner *Theoriegeschichte der Photographie* (2006) darstellt, der Glaube an die Fähigkeit der Fotografie, zwischen der Welt des Sichtbaren und unsichtbaren Phänomenen zu vermitteln, eine entscheidende Rolle. Das neue Medium versprach, die Grenzen des Wahrnehmbaren zu erweitern. In ganz verschiedenen Feldern wurden neue Techniken entwickelt, mit deren Hilfe die Fotografie zu einem »zweiten Auge« werden und damit die »Schwäche« der menschlichen Organe kompensieren sollte.⁶ Die Momentfotografie etwa sollte die Trägheit des Auges ausgleichen, indem sie es ermöglichte, Details von Bewegungen festzuhalten, über die vorher nur spekuliert werden konnte. So belegten die berühmten Aufnahmen galoppierender Pferde von Eadward Muybridge Ende der 1870er Jahre zum ersten Mal, dass die typische Haltung, wie sie gerne auf Jagdgemälden abgebildet wurde, im tatsächlichen Bewegungsablauf nicht vorkommt. Immer kürzere Belichtungszeiten und schnellere Auslösemechanismen erlaubten es, Phänomene

⁵ Friedrich A. Kittler: *Grammophon, Film, Typewriter*. Berlin 1986, S. 22.

⁶ Siehe Bernd Stiegler: *Theoriegeschichte der Photographie*. München 2006, S. 87f. Die folgenden Ausführungen zur Fotografiegeschichte des 19. Jahrhunderts beziehen sich zu einem großen Teil auf das 3. Kapitel (S. 87–136) dieser Studie.

wie den Flug von Pistolenkugeln im Bild festzuhalten. Die Röntgenfotografie wiederum ermöglichte Einblicke in das Innere des Körpers. Es erscheint somit nur folgerichtig, dass man auch darüber nachdachte, ob sich auf ähnliche Weise Geistererscheinungen »dokumentieren« lassen könnten. Einerseits wurden Neuentdeckungen wie die »des ultravioletten Lichts, des sogenannten schwarzen Lichts, der Kathodenstrahlen, elektromagnetischen Wellen und später auch der Röntgenstrahlen [...] als Beleg für die Existenzmöglichkeit übersinnlicher Phänomene interpretiert.«⁷ Andererseits versuchte man, die neuen Medien zur Herstellung eines »sichtbaren Beleg[s] einer Materialisierung von Geistererscheinungen« zu nutzen.⁸

Auch wenn die Experimente der spiritistischen Fotografen heute eher als Kuriositäten erscheinen mögen, weist die von ihnen hergestellte Verbindung zwischen Geistern und Fotos doch über die Frage hinaus, ob man daran glauben möchte, dass die toten Großeltern als Gespenster noch die Wohnzimmer ihrer Enkel bevölkern. Vielmehr geht es um die grundsätzlichere und potentiell beunruhigende Frage nach der Natur der Verbindung zwischen der Realität und ihren Abbildern:

Die Photographie ist ein Speichermedium, das den Gegenstand als solchen archiviert und – so will es die technische Imagination des 19. Jahrhunderts – eine unauflösliche und mitunter permeable Beziehung ermöglicht. Über seine Photographie kann das Abgebildete erreicht werden. Die Photographie wird daher auch außerhalb des spiritistischen Diskurses als magische Kunst gedeutet, geliebt und gefürchtet.⁹

Die Angst vor der unheimlichen Macht der Bilder, die sich gerade in literarischen Werken über Jahrhunderte zurückverfolgen lässt,¹⁰ wird durch den gegenüber »alten« Medien wie der Malerei als erweitert empfundenen Zugriff der Fotografie auf die Realität noch potenziert.¹¹ Das ist jedoch nicht die einzige Befürchtung, die mit dem neuen Medium der Fotografie verknüpft wurde. Eine vielleicht noch größere Rolle spielt die Macht, die der Apparat demjenigen verleiht, der ihn kontrolliert: Dass diese Macht zu fragwürdigen Zwecken missbraucht werden kann, ist eine Sorge, die bereits im 19. Jahrhundert zum Ausdruck gebracht wurde, am prägnantesten vielleicht in Nathaniel Hawthornes Roman *The House of the Seven Gables* (1851).¹² Dass die am-

⁷ Ebd., S. 119.

⁸ Ebd., S. 122.

⁹ Ebd., S. 127–129.

¹⁰ Vgl. Haupt: »Jettatori und Medusen«, vor allem S. 156–172.

¹¹ Vgl. ebd., S. 163.

¹² In Hawthornes Roman, in dem es allerdings um Daguerreotypie geht, bringt die Aufnahme des Daguerreotypisten Holgrave zwar den wahren Charakter von

bivalente Sichtweise der Fotografie – sowohl, was die Beziehung zwischen Abbild und Realität betrifft, als auch in Bezug auf die Frage nach der Kontrolle über die Bilder – keineswegs auf die Frühphase des neuen Mediums beschränkt ist, sondern sich auch mit höchst aktuellen Sorgen und Befürchtungen verbindet, zeigt der Blick auf die zwei Horrorfilme des 21. Jahrhunderts.

II

Shutter erzählt die Geschichte der jungen Amerikanerin Jane, die ihren Ehemann Ben, einen Fotografen, unmittelbar nach der Hochzeit nach Japan begleitet, wo dieser in Tokio für eine Agentur, für die er früher schon gearbeitet hat, Modeaufnahmen machen soll. Auf dem Weg zu einem Ferienhaus auf dem Land, wo sie noch einige freie Tage verbringen wollen, bevor die Photoshootings beginnen, überfährt Jane auf einer verschneiten Straße eine junge Frau, die plötzlich wie aus dem Nichts auftaucht. Beim Versuch, den Wagen anzuhalten, gerät sie ins Schleudern und fährt vor einen Baum. Als sie und Ben, der auf dem Beifahrersitz geschlafen hat, wieder zu sich kommen, fehlt vom Opfer des Unfalls allerdings jede Spur, weshalb die herbeigerufene Polizei schnell ihre Ermittlungen einstellt. Während Ben diese Episode psychisch gut verarbeitet, leidet Jane unter starken Schuldgefühlen – und zunehmend auch unter dem Gefühl einer unheimlichen Präsenz. Dieses Gefühl verdichtet sich einige Tage später, als sie auf Bildern von Ben und ihr selbst, die am Morgen nach dem Unfall aufgenommen wurden, seltsame Lichtspuren bemerkt. Bens japanische Assistentin deutet diese Spuren als Zeichen für die Anwesenheit eines Geistes und macht Jane mit dem Phänomen der Geisterfotografie bekannt. Geister erscheinen auf Bildern, so erklärt Jane ein Experte, den die Assistentin ihr vorgestellt hat, wenn sie noch »unfinished business« mit Lebenden haben.

Janes Nachforschungen ergeben schließlich, dass es sich bei dem Geist um die Japanerin Megumi handelt, eine ehemalige Geliebte Bens, die dieser bei seinem letzten Aufenthalt in Japan kühl »abserviert« hat. Ben tut diese

Judge Pyncheon jenseits der alltäglichen Selbstinszenierung zum Vorschein und trägt somit zur Wiedergutmachung eines lange zuvor begangenen Unrechts bei; der Roman problematisiert gleichzeitig aber die Macht und Kontrolle über andere Menschen, die die neue Technologie demjenigen verschafft, der sie beherrscht. Siehe hierzu ausführlich Alan Trachtenberg: »Seeing and Believing. Hawthorne's Reflections on the Daguerreotype in *The House of the Seven Gables*«. In: Larry Reynolds, Gordon Hunter (Hrsg.): *National Imaginaries, American Identities. The Cultural Work of American Iconography*. Princeton, NJ 2000, S. 31–51.

Theorie zunächst als Humbug ab und weist alle Schuld von sich. Er ändert seine Meinung aber, als sich die mysteriösen Ereignisse häufen. Nicht nur sind sämtliche seiner Modeaufnahmen unbrauchbar, da sie ebenfalls Lichtspuren aufweisen; es kommen zudem zwei seiner Kollegen auf rätselhafte Weise ums Leben. Gemeinsam fahren Ben und Jane schließlich zu Megumis Haus, wo sie die verwesene Leiche des Mädchens finden, die offenbar aus Liebeskummer Selbstmord begangen hat. Sie sorgen für eine Beerdigung und fliegen im Glauben, dass dies dem Geist Megumis endlich Ruhe gebracht hat, zurück nach New York. Dort entdeckt Jane jedoch, dass Ben und seine Freunde versucht hatten, Megumi mit vermeintlich verfänglichen Fotos zu erpressen, weil Ben sich von ihren Nachstellungen belästigt fühlte und die Frau sich deshalb das Leben genommen hat. Jane stellt Ben zur Rede und verlässt ihn unmittelbar danach. Nachdem Jane aus der gemeinsamen Wohnung ausgezogen ist, wird Ben vom Geist Megumis, der durch die Beerdigung keineswegs Ruhe gefunden hat, stärker als je zuvor bedrängt und sucht schließlich sein Heil im Selbstmord. Dieser Versuch, Megumi zu entkommen, scheitert jedoch, und der lediglich verletzte Ben findet sich in der letzten Szene des Films in der Psychiatrie wieder, wo der Geist Megumis völlig von ihm Besitz ergriffen hat, wie die allerletzte Einstellung zeigt: Als sich die Zimmertür hinter einer Krankenschwester schließt, spiegeln sich im Glas der zufallenden Tür der nun völlig apathische und zusammengesunkene Ben und der Geist, der auf seinen Schultern sitzt (Abb. 1).

Dass der an sich unsichtbare Geist gerade im Spiegel sichtbar wird, ist die bewusste Umkehrung, aber auch die logische Konsequenz des seit Bram Stokers *Dracula* etablierten Motivs, dass Vampire kein Spiegelbild haben, weil sie keine Seele (mehr) besitzen. In vielen Horrorfilmen des frühen 20. Jahrhunderts können Vampire deshalb auch nicht fotografiert werden. In Stokers Roman und den mehr oder weniger lose auf ihm basierenden Filmen ist es daher die Abwesenheit im Spiegel und auf Fotografien, die auf den übernatürlichen Status der für das bloße Auge menschlich erscheinenden Geschöpfe hinweist. Da der Geist Megumis eine Seele ohne Körper ist, leuchtet es ein, dass in *Shutter* das Vampirmotiv invertiert und der an sich unsichtbare Geist gerade im Spiegel und auf Fotografien sichtbar wird. Der Film schreibt sich so in eine andere Tradition ein, nämlich in diejenige der Fotografie des Unsichtbaren, deren Virulenz im 19. Jahrhundert oben bereits genannt wurde. Mit einer Szene, in der Jane die Redaktion einer populären Zeitschrift für zeitgenössische Geisterfotografie besucht, suggeriert der Film, dass diese Tradition bis in die Gegenwart fortbesteht. Die aus der Anfangszeit der Fotografie stammende *spirit photography* wird so als eine etablierte Kulturpraktik zur Visualisierung des Übernatürlichen präsentiert und

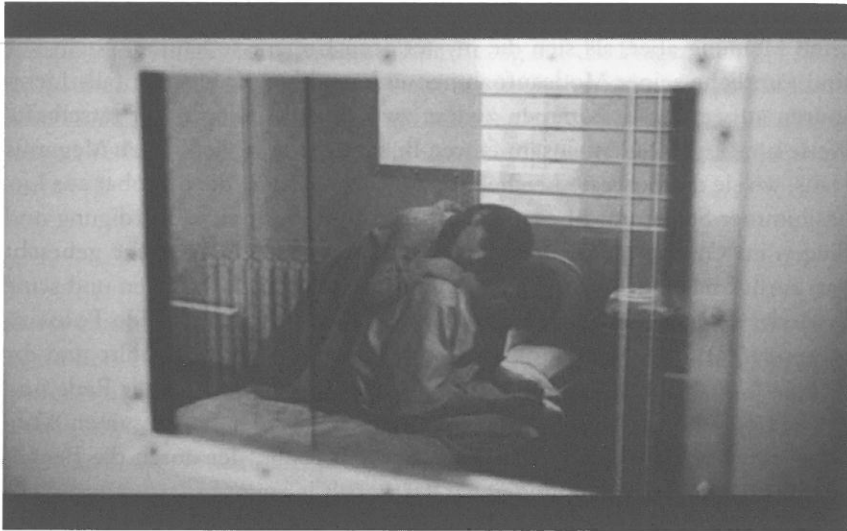


Abb. 1: *Shutter* (2008). Regie: Masayuki Ochiai. Ozla Pictures

dadurch auch legitimiert.¹³ Es ist, so insistiert *Shutter*, gerade die in der Fotografie geleistete lichtbasierte, technische Repräsentation der Welt, die das eigentlich Unsichtbare sichtbar machen und so das »wahre Wesen« der Dinge anzeigen kann.

Wenn daher Jane und Ben wiederholt Polaroidkameras verwenden, um Megumi, deren Präsenz sie spüren, auch sehen zu können, benutzen sie die Fotografie als ein Medium im Sinne des 19. Jahrhunderts. Damals nämlich, daran hat kürzlich Hans Belting erinnert, bezeichnete »der Begriff ›Medium‹ [...] spiritistische Sitzungen, in welchen besondere Personen ihre Stimme den Geister, leihen [...], denn man glaubte, dass Geister einen lebenden Körper besetzen, der ihnen als ›Medium‹ dient, und aus ihm sprechen.«¹⁴ So wie das menschliche Medium dem Geist Gehör verschafft, erhält

¹³ Während die Geisterfotografie im westlichen Kulturkreis seit dem 19. Jahrhundert an kulturellem Kapital verloren hat und höchstens noch ein Nischendasein fristet, erfreut sie sich im asiatischen Raum, wo der Glaube an Geister noch weit verbreitet ist, ungebrochener Popularität. Ein Vergleich der unterschiedlichen kulturellen Funktionen des japanischen Originals und des amerikanischen Remakes von *Shutter* aus der Perspektive der interkulturellen Hermeneutik wäre daher lohnend, kann hier aber nicht geleistet werden.

¹⁴ Hans Belting: »Blickwechsel mit Bildern. Die Bildfrage als Körperfrage«. In: Ders. (Hrsg.): *Bilderfragen. Die Bildwissenschaften im Aufbruch*. München 2007, S. 49–75, hier S. 53.

der körperlose Geist im Medium der Fotografie Konturen. *Shutter* inszeniert diese Verschränkung zweier »Medienbegriffe« recht offensichtlich, da eine Szene des Films dem Besuch bei einem menschlichen Medium gewidmet ist. Bezeichnenderweise nimmt der alte Mann, den Jane und Ben aufsuchen, dabei anhand eines der Geisterfotos Kontakt zur toten Megumi auf. Zur Aufklärung der Hintergründe kommt es hier jedoch noch nicht, da der Mann, der nur Japanisch spricht, mit Ben in Streit gerät, als er versteht, was geschehen ist. Ben und Jane verlassen darauf seine Wohnung, und Ben erklärt Jane, der Mann sei ein Betrüger.

Während der Zuschauer somit erst am Ende des Films, nachdem Bens Rolle in der Geschichte aufgedeckt wurde, sicher sein kann, dass das menschliche Medium wohl wirklich Kontakt zum Geist Megumis hatte, geht *Shutter* ungleich offensiver mit dem ebenso nahe liegenden Vorwurf um, dass Bilder, die vermeintliche Geistererscheinungen zeigen, manipuliert sein können und dies oft genug auch sind. Jane äußert ihre entsprechenden Bedenken explizit gegenüber dem Chefredakteur der Zeitschrift für Geisterfotografie, worauf dieser mit einer Polaroidkamera ein Bild von ihr macht. Da es kein Negativ gebe und das Bild sofort aus der Kamera komme, so erklärt er ihr, könne solch ein Bild nicht manipuliert werden. Zeige es somit einen Geist, dann gebe es diesen Geist wirklich. Jane akzeptiert diese Erklärung, und die Logik der Geschichte verlangt, dass die Zuschauer es ihr gleichtun. Bis auf Polaroidbilder, suggeriert *Shutter* somit, können sowohl analoge als auch digitale Fotografien immer manipuliert werden. Werden sie dies jedoch nicht, so bieten sie nicht nur ein akkurates Abbild der Realität, sie können zudem Dinge sichtbar machen, die dem bloßen Auge ansonsten verborgen bleiben.

Allerdings, so konzidiert der Film, ist die Explikationskraft von Fotografien begrenzt – gerade wenn sie Phänomene zeigen, die nicht Teil der typischen Lebenswelt sind und daher nicht automatisch in einen Sinnzusammenhang eingeordnet werden können. Jane sieht Megumi zwar auf den Bildern und spürt schließlich die Leiche auf; die Hintergründe der Geschichte versteht sie aber erst, als sie nach der Rückkehr nach New York aus mehreren am Abend ihrer Hochzeit aufgenommenen Fotografien per Dauerkino einen Film macht. Auf dem so entstandenen »Film« sieht Jane, wie Megumi durch das Zimmer auf ein an der Wand hängendes Foto von Jane zukriecht und hinter diesem in der Wand verschwindet. Hinter der Wand findet Jane Bens alte Kamera und darauf einen Speicherchip mit Bildern, die Megumi in enger Umarmung mit Bens Freunden zeigen. Dass mit diesen Bildern offensichtlich etwas nicht stimmt, machen Megumis angsterfülltes Gesicht und die grotesken Mienen der Männer sofort deutlich. Auch hier allerdings bedarf es der Narration, um herauszufinden, was genau vor sich ge-

gangen ist. Diese Erzählung liefert der Film gleich darauf in einem Flashback mit Bens Voiceover: Weil er sich von Megumis Nachstellungen belästigt fühlte, hat Ben ihr damals in Japan eine Falle gestellt. Er hat sie unter Drogen gesetzt, um sie mit seinen Freunden in einer scheinbar verfänglichen Situation zu fotografieren. Nun endlich versteht Jane, dass Megumi sich nicht allein aus Liebeskummer umgebracht hat, sondern vor allem aus Scham. Die Morde an Bens Freunden waren Racheakte ihres Geistes, der Jane selbst hingegen niemals bedrohen, sondern lediglich warnen wollte.

Die mediengeschichtliche Dimension des Übergangs von der Fotografie zum Film beinhaltet somit laut *Shutter* auch eine qualitative medientheoretische Differenz. Der Film teilt mit der Fotografie die über die Indexikalität gewährleistete Wirklichkeitstreue, ergänzt diese aber um die narrative Dimension. Er verfügt somit über ein im Vergleich zur Fotografie beträchtlich höheres Kontextualisierungs- und Erklärungspotenzial.¹⁵ In höherem Maße als die Fotografie legitimiert *Shutter* so letztendlich das Medium des Films – und insbesondere den Tonfilm, da die Auflösung der Geschichte nicht schon mit dem ›Stummfilm‹ erfolgt, den Jane aus den Fotografien bastelt, sondern erst in der nächsten Szene, in der sich Bilder aus der Vergangenheit mit dem sprachlichen Erzählvorgang in der Gegenwart verbinden.¹⁶

Mutet diese Deutung der Mediendifferenz von Film und Fotografie recht einseitig an, scheint in den gerade erörterten Szenen eine weitere Dimension des Themas Fotografie im Film auf, das wesentlich komplexer verhandelt wird. *Shutter* thematisiert durchgehend die Macht, die die Kontrolle über die Kamera und somit über das Bild mit sich bringt, und schreibt sich so in eine Tradition ein, deren bekannteste Vertreter sicherlich Alfred Hitchcocks *Rear Window* und Michelangelo Antonionis *Blow-Up* sind. Wie in *Rear Window* sind die Grenzen zwischen der Kamera als Erweiterung des Auges und als Waffe in *Shutter* fließend, wie besonders die Szene verdeutlicht, in der Ben die Bilder von Megumi und seinen Freunden macht. Durch die Kamera

¹⁵ Diese Ansicht wird in der Fotografiethorie häufig vertreten, z. B. von Susan Sontag, die darauf hinweist, dass eine Erzählung geeigneter dazu sei, Emotionen hervorzurufen und Menschen zum Nachdenken zu bringen, als ein einzelnes Bild ohne Kontext. Siehe Susan Sontag: *Regarding the Pain of Others*. New York 2003, S. 122.

¹⁶ Auch in Hawthornes *The House of the Seven Gables* bedarf es der narrativen Kontextualisierung, damit die Bedeutung der Daguerreotypie, auf der der lebende Judge Pyncheon aussieht wie sein puritanischer Vorfahr, deutlich wird. Der Daguerreotypist Holgrave muss die Familiengeschichte der Pyncheons erzählen, damit die anderen Figuren die Signifikanz des Bildes verstehen: »Only by restoring this history [...] can Holgrave render his daguerreotype of the Judge legible as a revelation of hidden truth« (Trachtenberg: »Seeing«, S. 39).

wird Megumi hier symbolisch vergewaltigt. Weil er sie loswerden, also aus seinem Blickfeld haben will, verbannt Ben sie ins Bild. Dabei macht er sich einen patriarchalischen Diskurs zunutze, der bei sexuellen Transgressionen der Frau immer eine Mitschuld, wenn nicht sogar die alleinige Schuld gibt. Unabhängig davon, ob Megumi zu den Aufnahmen gezwungen wurde, würde ihre Veröffentlichung gerade im konservativen Japan ihre Reputation nachhaltig zerstören. Die Macht, die Ben somit über sie ausübt, und die Gewalt, die er ihr antut, sind dabei doppelt konnotiert: Da es sich um den Blick eines weißen Mannes auf eine asiatische Frau handelt, wird der männliche Blick, wie ihn Laura Mulvey prototypisch beschrieben hat, um eine koloniale Dimension erweitert. Der *male gaze* verschmilzt mit dem *colonial gaze*.¹⁷

Die Kamera ist in *Shutter* aber nicht intrinsisch mit männlicher oder kolonialer Hegemonie verbunden, sondern kann auch zum Zweck des Widerstands appropriiert werden. Megumis Präsenz auf Fotografien liefert Jane wichtige Hinweise – auch wenn sie diese erst korrekt deuten kann, als aus den unbewegten Bildern bewegte werden. Für Jane wird die Kamera so spät, aber nicht zu spät, zu einem Instrument der Wahrheit, das es ihr ermöglicht, aus einer Beziehung zu entkommen, in der sie manipuliert und hintergangen wurde. Für Megumi wird die fotografische Apparatur dagegen im Verlauf des Films zu einem Instrument der Rache: Sie schlägt einem von Bens Freunden – bezeichnenderweise als dieser gerade ein halbnacktes Model fotografiert – mit der Kamera ein Auge aus und verletzt Ben mit Entwicklerflüssigkeit. Ihre Präsenz auf Bens Modeaufnahmen entnervt diesen zunehmend, und schließlich ist es ein Polaroidfoto, welches sie auf Bens Schultern zeigt, das ihn in den Selbstmord treibt. Indem dieser mit dem Blitzgerät seiner Kamera unternommene Versuch der Selbsttötung scheitert, wird deutlich, dass die Macht über den Apparat nun völlig auf Megumi übergegangen ist.

Diese bei aller Problematisierung letztendlich doch positive Bewertung der Fotografie kulminiert darin, dass die an sich recht ausgewogene Verhandlung der mit dem Medium verknüpften Machtdispositive nicht selbstreflexiv auf den Film übertragen wird. Während die Fotokamera im Film ständig präsent ist und ihre Einsetzbarkeit zur Manipulation und Kontrolle durchgängig thematisiert wird, bleibt die Filmkamera in *Shutter* unsichtbar, da die Ästhetik des Films durchgängig den auf kohärente Illusionsbildung

¹⁷ Zum *male gaze* siehe Laura Mulvey: »Visual Pleasure and Narrative Cinema«. In: *Screen* 16.3 (1975), S. 6–18.

angelegten Konventionen verpflichtet ist, die während der sogenannten klassischen Ära des Hollywoodkinos herausgebildet wurden.¹⁸ Im Gegensatz zu einem Film wie *Blow-Up*, der durch extrem lange Einstellungen und unerwartete Schnittfolgen die Anwesenheit und somit auch die spezifische Perspektive der Filmkamera betont, hat das *continuity editing* in *Shutter* den entgegengesetzten Effekt: Das Publikum vergisst die Anwesenheit der Kamera und konzentriert sich nur auf die Handlung.

Die Kontrolle, die der Film bzw. die für ihn verantwortlichen Filmemacher so mithilfe von Kameraführung und Schnitt über die Rezeptionshaltung des Publikums ausüben, spiegelt dabei zu einem gewissen Grad die übergreifende medientheoretische Reflexion auf der Handlungsebene des Films. In *Shutter* ist das Medium Fotografie fast immer unter der Kontrolle von Ben, Jane oder der noch stark menschlichen Megumi. Nur in ganz wenigen Momenten deutet sich eine Verselbständigung des Mediums an, etwa wenn Ben während der finalen Konfrontation mit Megumi die Polaroidkamera verärgert wegwirft und die auf dem Boden landende Kamera so endlich ein Bild macht, das ihm Megumis Anwesenheit bestätigt. Die Fotografie, suggeriert der Film, ist ambivalent einsetzbar, da sie ebenso zur Kontrolle anderer missbraucht wie zur Wiedergutmachung von Unrecht gebraucht werden kann. Die Fotografie erscheint somit in *Shutter* aber letztendlich noch immer als eine der »extensions of man« im Sinne der positiven Medientheorie Marshall McLuhans.¹⁹ In *The Ring* ist das anders.

III

Im Mittelpunkt der Handlung von *The Ring* steht eine todbringende Videokassette: Wer das Video gesehen hat, muss innerhalb von sieben Tagen sterben. Nachdem einige Teenager auf ungeklärte Weise umgekommen sind, beginnt die Journalistin Rachel zu recherchieren. Sie hört Gerüchte über das Video, vor allem aber findet sie Fotos, die kurz vor dem Tod einer der Jugendlichen entstanden sind. Die letzten Aufnahmen zeigen das Mädchen und seine inzwischen ebenfalls toten Freunde mit merkwürdig verzerrten Gesichtern – ein Hinweis darauf, dass sie zu diesem Zeitpunkt bereits dem Tode geweiht sind. (Abb. 2)

¹⁸ Zum »invisible style« des Hollywoodkinos vgl. David Bordwell, Jane Staiger, Kristin Thompson (Hrsg.): *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*. New York 1985, vor allem S. 1–83.

¹⁹ Vgl. Marshall McLuhan: *Understanding Media. The Extensions of Man*. New York 1964.



Abb. 2: *The Ring* (2002). Regie: Gore Verbinski. DreamWorks SKG

Mit Hilfe der Fotografien gelingt es Rachel, das Video zu finden und anzusehen. Es handelt sich um eine Aneinanderreihung verstörender, insgesamt aber unverständlicher Bilder. Von da an erscheint Rachels Gesicht auf Fotos ebenfalls verzerrt. Ihre Suche nach dem Urheber des Bandes dient nun nicht mehr nur der Aufklärung eines geheimnisvollen Falles, sondern ist auch ein Wettlauf gegen die Zeit, bei dem ihr eigenes Leben auf dem Spiel steht. Ihre Lage wird dadurch noch schwieriger, dass ihr kleiner Sohn Aidan das Video ebenfalls gesehen hat und bedroht ist. Hilfe erhält Rachel von ihrem Exfreund, Aidans Vater Noah, der Videospezialist ist und nach Ansehen des Videos nun ebenfalls um sein Leben kämpft. Die beiden verfolgen die Spur des Bandes und stoßen auf die Geschichte eines Familiendramas: Urheberin des Videos ist offenbar ein kleines Mädchen, Samara, das von seinen Eltern zunächst eingesperrt und dann von seiner Mutter ermordet wurde. Rachel macht sich auf die Suche nach Samaras Leichnam: Sie nimmt an, dass der Geist sich mittels des Videos Gehör verschaffen möchte und der Spuk ein Ende haben wird, wenn die Geschichte bekannt gemacht und das Skelett beerdigt wird – ganz im Sinne des bereits aus *Shutter* bekannten Musters. Zunächst scheint sich diese Sichtweise zu bestätigen, denn als sie diese Aufgabe gelöst hat, bleibt Rachel nach Ablauf der sieben Tage am Leben. Dann aber stirbt Noah, und es wird klar, dass die tödliche Bedrohung keineswegs ge-

bannt ist. Rachel begreift, dass sie nur deshalb verschont wurde, weil sie eine Kopie des Films angefertigt und weitergegeben hat. In der letzten Szene des Films hilft sie ihrem Sohn, das Video zu duplizieren und somit das Grauen weiter zu verbreiten.

Die letzte Einstellung zeigt bildfüllend weißes Rauschen – eines von mehreren Elementen in *The Ring*, die die Zuschauer des Films in die Handlung einbeziehen: Das, was wir gerade gesehen haben, so wird suggeriert, ist nichts anderes als eine Version des todbringenden Videos, das im Film gerade kopiert wurde. Wir befinden uns nun in der gleichen Lage wie zuvor Rachel. Auf diese Weise wird nahegelegt, dass die Grenze zwischen dem medial Dargestellten und der Realität durchlässig ist. Die bereits im 19. Jahrhundert verbreitete beunruhigende Vorstellung von einer permeablen Beziehung zwischen dem Abgebildeten und dem Abbild, in der die Bilder auf die Realität zurückwirken können,²⁰ wird so zu einem zentralen Thema des Films.

Dieses Thema wird auf verschiedenen Ebenen mit Hilfe des Leitmotivs des Rahmens in Szene gesetzt. Als klare Umgrenzungen, die verschiedene Seinsbereiche voneinander abtrennen können, tauchen Rahmen im Film immer wieder auf und werden vor allem immer wieder auf irritierende Art und Weise durchlässig. Besonders deutlich wird dies in der tödlichen Videosequenz, die wir zu sehen bekommen, als Rachel das Band findet. Sie dauert nicht länger als anderthalb Minuten und besteht zum Teil aus Schwarzweißbildern und Standaufnahmen, wird also schon durch die visuelle Inszenierung mit Hilfe von Anklängen an klassische Fotografie vom Rest des Films abgehoben. Manche der Bilder zeigen Orte und Personen, die meisten aber zunächst unverständliche und zum Teil widerwärtige Details wie einen roten Wasserstrudel, einen brennenden Baum, eine Fingerspitze, die auf einen Nagel gedrückt wird, ein Tierauge in Großaufnahme sowie eine Kiste mit abgeschnittenen Fingern, die sich bewegen. Die Einstellungen, in denen Menschen zu sehen sind, zeigen zum größten Teil eine dunkelhaarige Frau (Samaras Mutter, wie sich später herausstellt), die zunächst innerhalb eines ovalen Bilderrahmens abgebildet ist – wie auf einem Portrait, nur dass sie den Kopf bewegt und schließlich direkt in die Kamera blickt. Etwas später steht die Frau dann mit dem Rücken zur Kamera vor dem ovalen Rahmen, der nun als Spiegel fungiert, und kämmt ihr Haar. Solche Grenzüberschreitungen finden auch zwischen der im Video abgebildeten Welt und der als *reak* dargestellten diegetischen Welt des Films statt: Als Rachel den Film in einem Technikraum genauer betrachtet, kann sie eine Fliege, die im Video zu sehen ist, plötzlich aus dem Bild herausholen.

²⁰ Vgl. Stiegler: *Theoriegeschichte*, S. 127.

Analog zur Durchlässigkeit der Grenze von Realität und Repräsentation spielt der Film sowohl im Video als auch in weiteren Passagen mit den Übergängen von unbewegten Bildern wie Fotografien in bewegte, filmische Bilder. Viele Einstellungen zeigen zunächst eine Kulisse ohne Bewegung, die wie ein Foto oder Standbild erscheint, bis eine Figur hineintritt. Standbilder spielen zudem eine große Rolle in verschiedenen Szenen, in denen Figuren Bilder aus dem Video offenbar »vor ihrem inneren Auge« sehen und davon tödlich erschreckt werden. Diese Sequenzen werden im Film so schnell abgespielt, dass die Zuschauer die Bilder kaum erkennen können. Dadurch wird die Ambiguität ihres Status betont: Zum einen bleibt unklar, ob diese Bilder als Teil der Filmhandlung zu betrachten sind (wir sehen, was die Figuren sehen) oder ob sie diese Handlung durchbrechen und sich direkt an die Zuschauer als Adressaten wenden, indem sie dazu anregen, den Film *The Ring* als Version des intradiegetischen Videos zu sehen. Zum anderen stellt sich die Frage, wo die Bilder herkommen und was sie eigentlich abbilden.

Genau dieser Punkt ist es, an dem die Protagonistin Rachel mit ihrer Recherche ansetzt. Sie macht sich auf die Suche nach dem Ursprung der Aufnahmen und glaubt, dass die Bedrohung des Videos dadurch abgewendet werden kann, dass die Bilder richtig interpretiert, und das heißt hier: auf ihre Referenten in einer vorgängigen Realität zurückgeführt werden. Es erscheint folgerichtig, dass diese Aufgabe von einer Journalistin und einem Videospezialisten, also von Profis in Sachen Medienkompetenz, gelöst werden kann. In dieses Deutungsschema passt eine Schlüsselszene, in der es Rachel gelingt, auf einem Monitor im Technikraum den Bildausschnitt des Videos ein kleines Stück zu verschieben, so dass in einer der Landschaften ein Leuchtturm sichtbar wird – der entscheidende Hinweis, der Rachel in die Lage versetzt, Samaras Familie zu finden. Dieses Vorgehen erinnert an einen Topos der Fotografiebetrachtung aus dem 19. Jahrhundert, nämlich an den Glauben daran, man könne den Bildern mit Hilfe von Sehhilfen wie Lupen nahezu unbegrenzt immer weitere Informationen über die Wirklichkeit entlocken, die in ihnen »ungebrochen aufgezeichnet« sei.²¹ Während Filme wie *Blow-Up* im Laufe des 20. Jahrhunderts die Grenzen solcher Aufzeichnungsfähigkeit thematisieren, scheint der Versuch, die Referenten des Bildes durch technische Manipulation deutlicher zu erkennen, in *The Ring* zunächst erfolgreich zu sein. Bis zu der Szene, in der Rachel und Noah den Leichnam des

²¹ Vgl. Bernd Stiegler: »Das Sichtbare und das Unsichtbare. Kleine Wahrnehmungsgeschichte der Photographie«. In: Sabine Haupt, Ulrich Stadler (Hrsg.): *Das Unsichtbare sehen. Bildzauber, optische Medien und Literatur*. Zürich, Wien 2006, S. 141–159, hier S. 144.

kleinen Mädchens beerdigen, sieht es so aus, als seien auch in *The Ring* die Medien der Fotografie und des Films in erster Linie Informationsträger und letztlich kontrollierbare Mittel, die von Menschen oder eben auch Geistern zur Kommunikation eingesetzt werden können. Wenn die Kommunikation geglückt ist, kann der Geist endlich ruhen.

Samaras Bilder sind aber letztendlich eben keine Abbildungen einer vorgängigen Realität, die erkannt werden soll. Sie bilden eine eigenständige Wirklichkeit, losgelöst von Referenten. Die dramatische Wende am Ende des Films macht dies unmissverständlich klar, angedeutet wird es aber bereits vorher. Bei der Recherche findet Rachel heraus, dass Samara als Patientin in einer psychiatrischen Klinik war, wo sie rund um die Uhr per Videokamera überwacht wurde. Eine Einstellung, in der Samara nicht mehr beobachtet wird, sondern ihrerseits in die Kamera starrt, legt nahe, dass sie den Spieß umdrehen und lernen wird, sich die Technik anzueignen, mittels deren sie kontrolliert werden soll. Ähnlich wie in *Shutter* könnten wir das zunächst als die Umkehrung der über Medien ausgeübten Macht lesen. In dieser Aneignung aber wird das Medium selbst völlig verändert: Samaras Produkte, so suggeriert der Film, sind nicht zu vergleichen mit denen einer Fotografin oder Kamerafrau, sondern eher mit Kinderzeichnungen, auf denen eine imaginäre Welt Gestalt gewinnt. Die Vorstufe zu dem Video sind Bilder, die wie eine Kreuzung aus Röntgenaufnahmen, Fotonegativen und Kinderbildern wirken; direkt im Anschluss daran werden Großaufnahmen von Aidans Kinderbildern gezeigt, wodurch die Parallele deutlich hervorgehoben wird (Abb. 3). Die merkwürdigen Röntgenbilder werden von Samara selbst kommentiert; danach befragt, wie sie diese gemacht habe, sagt sie: »I don't make them. I see them. And then they just are.« Unabhängig von Referenten sind die Bilder in der Welt und können nicht kontrolliert werden.

Dazu passt, dass einige Passagen der Videosequenz, die wir als fortgeschrittene Version der »Röntgenbilder« sehen können, nicht auf die Vergangenheit verweisen, sondern in die Zukunft. Die Einstellung etwa, die das Pferdeauge zeigt, ist später im Film wieder zu sehen, als Rachel auf einer Autofähre Zeugin wird, wie sich ein Pferd aus einem Anhänger befreit und, offenbar in einem Anfall von Panik, ins Meer stürzt. In dieser Episode wird auch klar, worum es sich bei dem rot gefärbten Wasserstrudel aus dem Video handelt: Der Pferdekörper wird von der Schiffsschraube erfasst, so dass sich das Wasser hinter der Fähre mit Blut mischt. Rachels Gegenwart verbindet sich so mit Samaras Geschichte, in der tote Pferde ebenfalls eine Rolle spielen. Während Rachel herausfindet, dass Samaras Präsenz die Pferde ihrer Mutter auf irgendeine Weise in den Selbstmord getrieben hat, scheint ihre eigene Anwesenheit auf der Fähre den gleichen Effekt auf das Pferd zu ha-

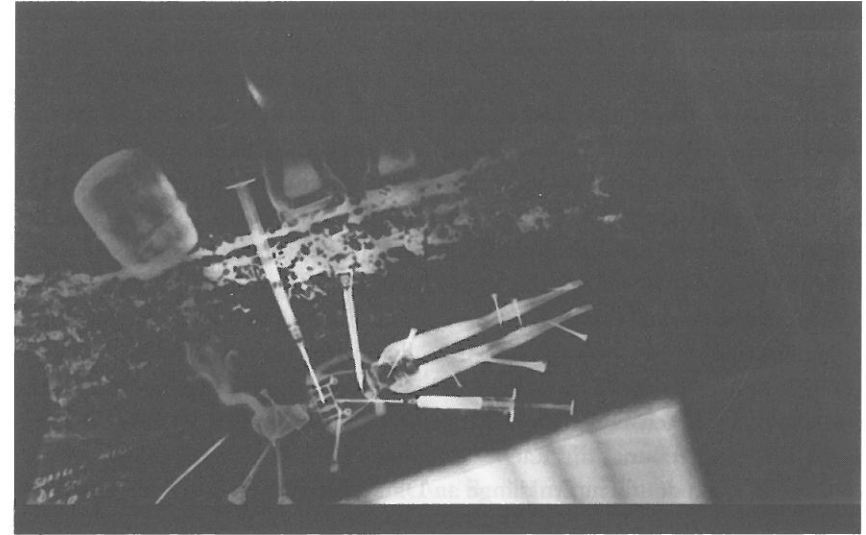


Abb. 3: *The Ring* (2002).

ben. Das Video reproduziert insofern nicht lediglich gespeicherte Abbildungen vergangener Ereignisse, sondern die Bilder deuten auf das Geschehen voraus. Und mehr noch: Sie rufen Ereignisse erst hervor, denn das Video ist nicht der Indikator für einen tödlichen Fluch, sondern es sind die Bilder selbst, die schließlich töten. Die Darstellung der unkontrollierbaren Bilder als Bedrohung erreicht ihren Höhepunkt in einer Szene am Ende des Films, in der das Videobild des toten Mädchens dem Fernseher (der sich noch dazu selbsttätig eingeschaltet hat) entsteht. Ein Blickwechsel mit Rachels Freund Noah genügt, um diesen umzubringen.

Durch die Art und Weise, in der der Film den Zusammenhang zwischen den Bildern und dem Leiden bzw. Tod inszeniert, rücken gleich zwei Problemfelder des Fotografiediskurses in den Blick: Neben der Problematik der unkontrollierbaren Bilder wird auch auf die Frage nach den ethischen Implikationen der Rezeption von Abbildungen angespielt. Inwiefern haben sie das Potential, Empathie mit dem Leiden anderer zu erzeugen und so auch zum Handeln zu motivieren?²² Besonders deutlich stellt sich diese Frage im Zusammenhang mit Rachels Reaktion, als sie das Video zum ersten Mal sieht. In dieser Szene sehen wir nämlich nicht nur den Inhalt des Bandes,

²² Zur Frage des moralischen Potentials von Fotografien, die das Leiden anderer Menschen zeigen, siehe z. B. Sontag: *Regarding the Pain of Others*.

sondern einmal auch Rachel als Zuschauerin: Nach der Einstellung mit dem Nagel, der einen Finger durchbohrt, gibt es einen Schnitt zu einer Großaufnahme ihres Gesichts, das sich in Schmerz oder Abscheu verzieht. Es scheint gerechtfertigt, diese Reaktion als Mit-Leiden zu interpretieren, da Rachel im Folgenden großen emotionalen Anteil an dem Schicksal des Mädchens nimmt, selbst wenn der Hauptzweck ihrer Mission darin besteht, ihr eigenes Leben (und das ihres Sohnes) zu retten. In einer Traumsequenz sieht sich Rachel an die Stelle Samaras versetzt, die in der Psychiatrie auf einem Stuhl sitzt und nicht genauer spezifizierten Untersuchungen mit Elektroden unterzogen wird – auch das steigert den Eindruck einer empathischen Haltung gegenüber dem Mädchen, die bis zur völligen Identifikation reicht.²³

In der Szene schließlich, in der Rachel und Noah den Leichnam Samaras aus einem Brunnen bergen, verdichten sich diese Eindrücke zu einem Tableau: Die Einstellung, die Rachel zeigt, wie sie den toten Körper in ihren Armen hält, hat deutliche Anklänge an Darstellungen der Mutter Gottes mit dem toten Christus. In diesen Bildzusammenhang fügt sich auch das mehrfache Auftauchen des Nagels als Motiv: Die Assoziation von Finger, Nagel und Schmerz, der in der Videosequenz hergestellt wurde, wiederholt sich später, als Rachel an der Wand des Brunnenlochs die abgesplitterten Fingernägel Samaras findet, die vergeblich versucht hatte, sich aus dem Schacht zu befreien. Zusammengenommen laden diese Anspielungen auf die biblische Kreuzigung und die Pietà dazu ein, *The Ring* als eine Geschichte über Leiden, Sühne und Vergebung zu verstehen, in der die Bilder den Anstoß zu einem kathartischen Mit-Leiden geben können.

Eine solche Deutung wird aber durch den letzten Teil des Films auf drastische Art und Weise konterkariert. In *The Ring* geht es, so wird schließlich deutlich, eben nicht um Sühne und Vergebung, sondern darum, wie Schmerz und Zerstörung perpetuiert werden. Damit erscheinen auch die Bilder in einem ganz anderen Licht: Sie dienen keinem positiven Zweck wie der Auffor-

²³ Die Bilder des Mädchens im weißen Nachthemd und mit wirren Haaren sowie ihre Überwachung per Kamera in der Psychiatrie erinnern zudem an die bekannten Bilder der als Hysterikerinnen diagnostizierten Frauen aus der Salpêtrière. Zum Nexus zwischen Fotografie, der Kontrolle über Klassifikation und Interpretation von psychiatrisch relevanten Phänomenen sowie institutionalisierter (und geschlechtlich kodierter) Gewalt vgl. Georges Didi-Huberman: *Invention of Hysteria. Charcot and the Photographic Iconography of the Salpêtrière*. Cambridge, MA 2003 (franz. Orig. 1982), bes. S. 29–66. Für Zuschauer, die diese spezifische Assoziation nicht herstellen, evoziert die Szene auf einer allgemeineren Ebene kulturelles Wissen über männliche und als »wissenschaftlich« institutionalisierte Gewalt über Frauen sowie über die Rolle, die Kameras zur Kontrolle der Insassen von Institutionen wie psychiatrischen Kliniken und Gefängnissen spielen können.

derung, am Leiden anderer Anteil zu nehmen, sondern sind Mittel, mit dem dieses Leiden weiter verbreitet wird. Szenen, in denen die Figuren aus der Nase bluten, nachdem sie den Bildern ausgesetzt waren, weisen auf diese destruktive Funktion voraus. Auch die Traumsequenz in der Psychiatrie erscheint aus dieser Perspektive nicht als Beispiel für das besonders intensive Einfühlen in eine andere Person, sondern als Manifestation von Samaras Wunsch, das Leiden an andere Menschen weiterzugeben. Ihre »Auferstehung« ist nicht mit einer hoffnungsvollen Botschaft verbunden, sondern verheißt einen sich immer weiter fortsetzenden Zyklus der Zerstörung (»It won't stop«, wie sie selbst in dem Interview in der psychiatrischen Klinik sagt).

Auf diese Weise verbindet sich in *The Ring* die Frage nach den Funktionen der Abbildung von Leiden mit dem Problem der Referenzlosigkeit der Bilder. Das legt es nahe, den Film als Kritik an den Massenmedien zu lesen, die auf vergleichbar unkontrollierbare Art Realitäten erzeugen und verbreiten und damit die Menschen »vergiften«: »What is it with reporters?«, wirft eine der Figuren der Journalistin Rachel vor: »You take one person's tragedy and force the world to experience it. You spread it like sickness.« Nicht weniger plausibel erscheint es aber, die Bedrohung der Bilder ohne Referenten mit dem Prozess der Digitalisierung von Fotografie und Film in Verbindung zu bringen. Das Digitalbild, das nicht länger über die Projektion von Licht auf ein dauerhaftes Speichermedium entsteht, sondern über die Umrechnung von Licht in Zahlenwerte, so dass jedes einzelne Pixel eines Bildes unabhängig von den anderen bearbeitet und ausgetauscht werden kann, erscheint vielen Medienkritikern als Abkehr der Fotografie von der Wirklichkeitsabbildung:

Die bildliche Evidenz der Photographie als chemisch-physikalische Übersetzung der Wirklichkeit weicht einer Bearbeitung technischer Bilder, deren Korrelat in einer phänomenalen Wirklichkeit nur noch als Ausgangspunkt einer Serie von Transformationen dient. Die Welt verschwindet im Bild.²⁴

Lev Manovich spricht deshalb von einer neuen Ontologie des digitalen Bildes. Während das analoge Bild aufgrund seiner Indexikalität auf die Vergangenheit gerichtet sei, weise das digitale Bild – genau wie es das von Samara erzeugte Video tut – in die Zukunft: auf das, was sein wird.²⁵ In *The Ring*, so könnte man daher sagen, gewinnt das Unbehagen, das die Möglichkeit von

²⁴ Stiegler: »Das Sichtbare und das Unsichtbare«, S. 159.

²⁵ Vgl. Lev Manovich: »Die Paradoxien der digitalen Fotografie«. In: Hubertus von Amelunxen, Stefan Iglhaut und Florian Rötzer (Hrsg.): *Fotografie nach der Fotografie*. Basel, Dresden 1995, S. 58–66, hier S. 66.

beliebig herstell- und manipulierbaren Bildern hervorruft, eine plastische Gestalt. Als die Verkörperung des ontologisch Bösen, als die sie sich letztendlich entpuppt, repräsentiert Samara zugleich die mit der neuen Ontologie des digitalen Bildes verbundenen Gefahren.

Wie Stiegler in der *Theoriegeschichte der Fotografie* hervorhebt, sind diese Befürchtungen weder neu noch an die Entwicklung der Digitalfotografie gebunden. Dass Fotografien manipulierbar und interpretationsbedürftig sind, ist im Laufe des 20. Jahrhunderts zu einem Allgemeinplatz geworden. Dennoch haben die Zweifel an der Objektivität der Fotografie im digitalen Zeitalter eine neue Dimension erreicht und zumindest partiell zu einer retrospektiven Aufwertung der analogen Fotografie geführt, die im Vergleich mit der digitalen Variante nun ungleich »authentischer« erscheint als zuvor. Diese Umwertung mündet bisweilen in einer regelrechten Nostalgie für die analogen Medien, die man auch in *The Ring* beobachten kann – aber ironisch gebrochen.²⁶ Auf der anderen Seite steht allerdings das nach wie vor aktuelle Versprechen fotografischer Verfahren, mittels immer neuer Techniken immer weitere Teile der Wirklichkeit im Bild einzufangen. Während *The Ring* mit dieser aus den Anfängen der Fotografie stammenden Erwartung spielt und sie letztendlich enttäuscht, bestätigt *Shutter* die Hoffnung, dass in der Fotografie sichtbar wird, was dem bloßen Auge verborgen bleibt, problematisiert aber gleichzeitig die mit der Kontrolle über die Kamera verbundene Macht. In beiden Filmen erscheint die Fotografie somit als dasjenige Medium, das, wie Stiegler es formuliert, »die fundamentale Ambivalenz der Gegenwart vielleicht am deutlichsten faßt«.²⁷

²⁶ Obwohl der Film in der Gegenwart angesiedelt ist, spielen digitale Medien in der Handlung keinerlei Rolle. Stattdessen geht es um analoge Fotografien, röntgenartige Aufnahmen und ein Videoband und somit um Medien, die das nostalgische Versprechen mit sich bringen, auf eine der Repräsentation vorgängige Realität zu verweisen. Dies tun sie jedoch gerade nicht oder nur in sehr eingeschränkter Weise. Wie das digitale Bild laut Manovich weisen sie stattdessen in die Zukunft – und verweisen gleichzeitig auf die Fähigkeit digitaler Medien, analoge Medien und deren Authentizitätseffekte wie Rauschen zu simulieren.

²⁷ Stiegler: *Theoriegeschichte*, S. 422.