

## Emersive Bilder

### Zum Zuschauer-Bild-Verhältnis in David Cronenbergs *Videodrome*

MICHAEL FÜRST

*Unter dem Begriff ›Medienreflexivität‹ lassen sich Filme zusammenfassen, die das eigene oder ein anderes Medium in einer bestimmten Form repräsentieren oder strukturell darstellen. Auch David Cronenbergs Film ›Videodrome‹ (1982) ist ein solcher Film, der die Medien Fernsehen und Video reflektiert. Medien, hier im Sinn Michel Foucaults verstanden als Mediendispositive, die aus unterschiedlichen Elementen ein produktives und dynamisches Netz ergeben, führen damit Diskurse über sich selbst und andere Mediendispositive. Dabei spielt das Zuschauer-Bild-Verhältnis eine zentrale Rolle. In Cronenbergs ›Videodrome‹ nimmt das Bild monströse Züge an und attackiert seine Zuschauer, indem es die Grenze zwischen Bild- und Zuschauerraum gewaltsam durchbricht. Medienreflexive Horrorfilme machen dies durch monströse Darstellungen und Bilder von Gewalt sichtbar, die als filmische Attraktionen das Narrative in den Hintergrund treten lassen. Wie in ›Videodrome‹ die Mediendispositive Fernsehen und Video repräsentiert werden und dabei das Verhältnis zwischen Zuschauer und Bild dargestellt wird, steht im Zentrum dieses Beitrags.*

#### Aus dem Bild heraus, den Zuschauern entgegen

Rund 25 Jahre nach der Entstehung von David Cronenbergs Film *Videodrome* (Kanada 1982) stößt man auf der Homepage des Media Markt auf eine Werbung zum »Interaktiven Fernsehen de luxe« (Abb. 1): Zwei Menschen strecken sich aus dem ihnen zugehörigen Bildraum des jeweiligen Mediums, in dem sie als Bild vorhanden zu sein scheinen, und berühren sich zärtlich, nur noch wenige Zentimeter trennen sie von einem Kuss. In dieser Werbeanzeige steht das Paar – die heterosexuelle Paarkonstruktion ist nicht überraschend – für die beiden Mediendispositive Fernsehen und Mobiltelefon, die dank neuer Technologien miteinander verknüpft werden können. Das Stichwort ist ›Interaktivität‹ und es geht um die scheinbar ganz individuelle, persönliche Einwirkung des Zuschauers auf bestimmte Fernsehinhalte mittels des Mobiltelefons.

Weniger wichtig an dieser Abbildung neuer medialer Möglichkeiten sind die ideologischen und vor allem kommerziellen Implikationen, auch wenn diese ein essentieller Bestandteil werbewirksamer Anzeigen sind. Vielmehr schlägt die Darstellung der beiden Bildmedien, deren Bildelemente sich aus ihrer Oberfläche



Abb. 1: Werbung der Firmen Blucom und Media Markt für interaktives Fernsehen aus dem Jahr 2008.

herauslösen und in gegenseitigen Kontakt treten, die Brücke zu Cronenbergs Film *Videodrome*, in dem der Regisseur auf noch immer eindrucksvolle Weise eine Vorstellung von der dispositiven Wirkmacht von Fernseh- und Videobildern entwirft. Damit wird das Interesse explizit auf die Bilder gelenkt, das heißt auf ihr mediales Eingebundensein in ein Dispositiv, auf das Verhältnis von Körper und Bild und die Frage nach dem Verhältnis zwischen Bild und Zuschauer. Die rhetorische Figur der Personifikation spielt in dieser Konstellation eine zentrale Rolle, durch die dem gestaltlosen Phänomen ›Bild‹ eine Form gegeben wird, die wiederum als bedeutsam aufgefasst werden kann. Das ›Wie‹ der Darstellung ist entscheidend. Während es in der Werbeanzeige eine Kuss-Szene ist, die die Zusammengehörigkeit zweier als bisher unterschiedlich wahrgenommener Medien zur Anschauung bringt, nehmen die Bilder in *Videodrome* deutlich monströse Gestalt an. Und während das Paar die innovative Überwindung einer als einschränkend empfundenen Grenze erotisch aufgeladen demonstriert, rückt in *Videodrome* die Verbindung von Gewalt und Sexualität in den Mittelpunkt, wird das Begehren medialer Bilder zum Verhängnis, wenn die sichere Grenze zwischen Bildraum und Realität nicht mehr aufrecht erhalten werden kann.

Vor allem demonstriert die Anzeige jedoch, dass es möglich ist, der so oft konstatierten immersiven Bildwirkung in einer Umkehrbewegung die – so könnte man sagen – emersive Bildattacke entgegenzuhalten.<sup>1</sup> Nicht das ›Hinein‹, das

<sup>1</sup> Steven Shaviro geht in seiner Arbeit zur affektiven Wirkung von Filmbildern ebenfalls davon aus, dass diese eher aggressiver Art ist: »Film's virtual images do not correspond to anything

Eintauchen in das Bild ist notwendigerweise Garant für einen engen Kontakt zwischen Bild und Zuschauer,<sup>2</sup> sondern vielmehr das ›Heraus‹, das gewaltsame Eindringen des Bildes in die Welt des Zuschauers, muss als Zeichen für ein besonderes Zuschauer-Bild-Verhältnis verstanden werden. Eine Reflexion über eben dieses Bildphänomen findet sich bei Victor I. Stoichita, der es bei Gemälden aus dem 16. Jahrhundert entdeckt und in genauen Beschreibungen einzelne Elemente hervorhebt, die diese Art der Grenzüberschreitung evozieren.<sup>3</sup> Mit dem Verweis auf die Bildende Kunst soll nicht versucht werden, einen Ursprung für die Stoßrichtung des Bildes in den Zuschauerraum zu suchen. Vielmehr soll darauf hingewiesen werden, *dass* diese bestimmte Bewegungsrichtung – ob in Richtung auf den innerbildlichen oder außerbildlichen Betrachter/Zuschauer – als Teil einer reflexiven, bildnerischen Praxis eingesetzt wird, um das Zuschauer-Bild-Verhältnis unabhängig vom Medium selbst zu steuern.

---

actually present, but *as* images, or *as* sensations, they affect me in a manner that does not leave room for any suspension of my response. I have already been touched and altered by these sensations, even before I have had the chance to become conscious of them. The world I see through the movie camera is one that violently impinges upon me, one that I can no longer regard, unaffected, from a safe distance. But this *also* means that cinema involves the violation of presence and the irreversible alienation of the viewer. The cinematic image, in its violent more-than-presence, is at the same time immediately an absence: a distance too great to allow for dialectical interchanges or for any sort of possession. In its disruptive play of immediacy and distance, film is not just an art without an aura; it is an art that enacts, again and again, what Bataille calls the sacrifice of the sacred (auratic) object, or what Benjamin calls the disintegration of the aura in the experience of shock.« Steven Shaviro: *The Cinematic Body*, Minneapolis 1993, S. 46. Auch Beate Ochsner verweist auf Shaviro in Hinblick auf den »Gewaltsamen Angriff [der Bilder; M.F.] auf die Unversehrtheit des Körpers.« Beate Ochsner: *Die (Un-)Ordnung der Bilder. Zum Status der Realitäten in Videodrome (1982) und eXistenZ (1998). Zur Konfusion der Bilder.* In: Oliver Fahle (Hg.): *Störzeichen. Das Bild angesichts des Realen*, Weimar 2003, S. 157–178; hier S. 167. Und Sabine Nessel schreibt in Hinblick auf den Katastrophenfilm: »Gezeigt werden Bilder, die den Zuschauer nicht verführen, sondern attackieren wollen.« Sabine Nessel: *Wiederkehr der amerikanischen Berge. Zur Kontinuität der Ansätze von Laura Mulvey und Tom Gunning im Spiegel neuerer Katastrophenfilme.* In: Christine Ruffert et. al. (Hg.): *Unheimlich anders. Doppelgänger, Monster, Schattenwesen im Kino*, Berlin 2005, S. 153–160; hier S. 159.

2 Eine umfangreiche Studie zum immersiven Bild hat Oliver Grau vorgelegt, der eine direkte Linie von frühen Raumgestaltungen der Antike über Panoramen bis hin zur ›cave‹ einer virtuellen Realität in der Medienkunst zieht. All diese Bild-Räume hätten die Funktion, die Betrachter mittels verschiedener Mechanismen eines zunehmenden Illusionismus in sich hinein zu ziehen. Und obwohl Grau selbst auf die Auswölbung des Bildes in den realen Raum der Betrachter eingeht, wenn er etwa von *Faux Terrains* spricht, bleibt die Richtung der Bildwirkung einseitig. Siehe Oliver Grau: *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*, Berlin 2001.

3 Victor I. Stoichita: *Das selbstbewußte Bild. Vom Ursprung der Metamalerei*, [Paris 1993], übers. von Heinz Jatho, München 1998, S. 16.

Das Zuschauer-Bild-Verhältnis, so lässt sich allgemein festhalten, ist durch das jeweilige Mediendispositiv organisiert.<sup>4</sup> In Anlehnung an Michel Foucault ist unter einem Dispositiv ein Netzwerk zu verstehen, das durch das Zusammenspiel unterschiedlichster Elemente entsteht.<sup>5</sup> In Bezug auf Medien umfasst ein solches Netzwerk Elemente wie eine bestimmte Architektur, eine topografische Anordnung, Technologien, soziale und kulturelle Praktiken der Mediennutzer, Diskurse, Bilder und vieles mehr. Das Netzwerk setzt sich allerdings nicht einfach aus diesen Elementen zusammen, sondern konstituiert sie selbst erst in ihrem Zusammenspiel. Entsprechend sind Mediendispositive für die Konstruktion ihrer Zuschauer verantwortlich. Anders als in den frühen Apparatus-Theorien wird hier die diskursive Zurichtung des Zuschauersubjekts einerseits und sein ›Mittun‹ am ›Zuschauer-Sein‹ andererseits ins Zentrum der Beobachtung gerückt und nicht die auf der Basis psychoanalytischer Theorien basierenden Ansichten zur Subjektwerdung. Es sind darüber hinaus die Überlegungen von Gilles Deleuze und Giorgio Agamben zum Dispositiv, die ihren Einfluss auf die hier ausgeführten Gedanken haben. Beide beziehen sich direkt auf Foucault und geben neue Impulse für ein theoretisches Dispositivkonzept.

Deleuze macht ein prozessuales Verständnis von Dispositiven stark, die ständigen Veränderungen unterliegen.<sup>6</sup> Agamben hingegen, der nunmehr alles als Dispositiv verstehen will, damit also Foucaults Begriff in seiner Bedeutung stark ausweitet, macht deutlich, dass alles in unserer Kultur als Dispositiv die gesellschaftlichen Subjekte herstellt, geht aber auch davon aus, dass es ein Stadium des Subjekts vor dem Eintreten in das Symbolische gibt, das er ›Lebewesen‹ nennt. Dieses vorkulturelle Subjekt, das im eigentlichen Sinne noch keines ist, durchläufe zu allererst verschiedene Subjektivierungsprozesse, die von Dispositiven organisiert seien. Auf diese Weise sei es den Lebewesen möglich, verschiedene Identitäten auszubilden, da jede Subjektivierung wie eine Maske funktioniere. Massenmedien dagegen förderten die Desubjektivierung, weil, so lässt sich Agambens negative Sicht auf technische Medien verstehen, keine individuelle Identität ausgebildet wird, sondern ein kollektiver Uniformismus vorherrscht.<sup>7</sup>

Entscheidend für die film- und medienwissenschaftliche Auseinandersetzung mit einem Film ist, dass Mediendispositive aus verschiedenen Teilen bestehen und nicht in ihrer Gesamtheit, so es eine solche Abgeschlossenheit überhaupt gibt, gefasst werden können. Sie haben immer auch eine historische Komponente, die

4 So fasst auch Jacques Aumont die Funktion des Dispositivs zusammen: »[T]he apparatus may be defined as the regulation of the conjunction between spectator and image.« Jacques Aumont: *The Image*, [Paris 1990], übers. von Claire Pajackowska, London 1997, S. 130.

5 Siehe Michel Foucault: *Ein Spiel um die Psychoanalyse*. In: ders.: *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*, Berlin 1978, S. 118–175.

6 Siehe Gilles Deleuze: *Was ist ein Dispositiv?*. In: François Ewald, Bernhard Waldenfels (Hg.): *Spiele der Wahrheit. Michel Foucaults Denken*, Frankfurt am Main 1991, S. 153–162.

7 Siehe Giorgio Agamben: *Was ist ein Dispositiv?*, Zürich, Berlin 2008.

Veränderungen einschließt und damit auch Varianten eines Dispositivs denkbar macht. Schließlich kommt einem Mediendispositiv die machtvolle Funktion der Subjektivierung zu. Letzteres jedoch nicht, wie bei Agamben, in einem pessimistischen Sinn, sondern aus einer notwendigerweise kritisch-reflexiven Perspektive, die in diesem Fall versucht, dem Phänomen der Figur des Monsters als Personifikation des bewegten Bildes in medienreflexiven Horrorfilmen nachzugehen.<sup>8</sup> Als medienreflexiv sind Filme zu verstehen, die gerade nicht allein das eigene Mediendispositiv (selbstreflexiv) zur Anschauung bringen, sondern auch andere verhandeln.<sup>9</sup> Ein solcher Film ist *Videodrome*, der das Mediendispositiv Fernsehen auf besondere Weise repräsentiert, das in dieser Variante eng gekoppelt mit dem Video-dispositiv in Erscheinung tritt. Und es muss angemerkt werden, dass jede filmische Reflexion eines Mediendispositivs, sei sie nun repräsentationaler oder struktureller Art, immer nur eine Momentaufnahme, ein Stillstellen eines Mediendispositivs zu einem bestimmten Zeitpunkt sein kann und niemals das gesamte Dispositiv erschöpfend wiedergibt oder vorführt.

#### Das Bild wird zu Fleisch

Der Film *Videodrome*, dessen fantastische Erzählung um die direkte körperliche Wirkung von Fernseh- und Videobildern kreist, reflektiert die Dispositive Fernsehen und Video in ihren spezifischen Verknüpfungen.<sup>10</sup> Das repräsentierte

---

8 In Hinblick auf das Monströse und die Zurichtung des Körpers schreibt auch Shaviro: »There is no getting away from the monstrosity of the body, or from the violence with which it is transformed, because there is no essential nature, no spontaneous being, of the body; social forces permeate it right from the beginning. The body is at once a target for new biological and communicational technologies, a site of political conflict, and a limit point at which ideological oppositions collapse. Nobody has gone further than Cronenberg in detailing the ways in which the body is invested and colonized by power mechanisms, how it is both a means and an end of social control.« Shaviro 1993 (wie Anm. 1), S. 134–135.

9 Zu den Fragen der Medienreflexion siehe insbesondere Jay David Bolter, Richard Grusin: *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (Mass.) et al. 2000. Paul Young: *The Cinema Dreams its Rivals. Media Fantasy Films from Radio to the Internet*, Minneapolis, London 2006. Andrea Seier: *Remediatisierung. Die performative Konstitution von Gender und Medien*, Berlin 2007.

10 Damit zeigt sich deutlich, wie flexibel Mediendispositive gedacht werden müssen. Zwar ist es durchaus möglich, das Verständnis vom jeweiligen Mediendispositiv enger zu fassen, aber gleichzeitig müssen Verschränkungen wie die zwischen Fernsehen und Video in den Blick genommen werden, die Teil der historischen Veränderungen eines Mediendispositivs sind. Yvonne Spielmann hingegen wendet den Begriff des Dispositivs auf das Medium Video nicht an, weil sie darunter ein abgeschlossenes System versteht, mit dem man Video nicht beschreiben könne, da es strukturell anders aufgebaut sei als Kino oder Fernsehen. Ihr geht es aber nicht um die inhärente Macht des Mediums, die hier jedoch von Bedeutung ist, selbst wenn dies im Rahmen eines relativ offenen und dynamischen Netzwerks geschieht. Somit ist es sinnvoll, an dieser Stelle mit dem Dispositivbegriff zu operieren. Siehe Yvonne Spielmann: *Video. Das reflexive Medium*, Frankfurt am Main 2005, besonders S. 19.

Dispositiv erstreckt sich ausgehend vom Fernsehapparat über einen Fernsehsender (›Civic TV‹), die Möglichkeit eines offenen Kanals, die Videotechnologie inklusive Kamera für eigene Aufnahmen und deren Distribution unabhängig von Sendeanstalten bis hin zur reinen Präsenz als elektronisches Bild einzelner Personen, die die öffentliche Meinung beeinflussen. Eine besondere Rolle kommt den Videokassetten als Speicher- und Verbreitungsmedien von Fernsehbildern und selbst hergestellten Bildern zu. Insbesondere in der Figur des Professor Brian O’Blivion wird das medienwissenschaftliche Verständnis eines Mediums zum Zweck der Kommunikation deutlich. Er existiert nur als auf Videokassetten gespeichertes, monologisiertes Bewegtbild ohne eigenen menschlichen Körper. Auf diese Weise bedarf er eines technischen Körpers, bestehend aus Videorekorder und Fernsehapparat, um überhaupt in Kontakt mit anderen treten zu können.

Die mediale Vermittlung menschlicher Körper zeigt sich darüber hinaus daran, dass die wichtigsten Charaktere des Films zunächst als Fernsehbild eingeführt werden. Auf diese Weise wird deutlich, dass ein solches Bild immer von einem Rahmen eingefasst ist, der das Dargestellte zurichtet und in dieser bearbeiteten Form seinen Zuschauern darbietet.<sup>11</sup> Besonders einprägsam in dieser Hinsicht ist die Sequenz in der *Rena King Show* (00:08:11–00:11:03), einer Talkshow zum Thema Sexualität und Gewalt im Fernsehen, zu Beginn des Films. Es sind ausschließlich Medienvertreter – Max Renn ist Mitinhaber eines Fernsehkanals, Niki ist Radiomoderatorin und Professor O’Blivion eine Art Medienwissenschaftler oder -philosoph –, die im Medium Fernsehen präsent sind. Sie werden alle als Bilder über Bildschirme eingeführt, bevor die Kamera schließlich selbst den Blick in die Runde frei gibt. Jeder Bildschirm zeigt die entsprechende Person aus einer bestimmten Perspektive und in einem bestimmten Ausschnitt, immer jedoch nur als Fragment, innerhalb des Rahmens, bevor die ›reale‹ Kamera die Bilder aus diesen Rahmen zu befreien scheint, sie ausrahmt, ohne sie tatsächlich aus ihrem Rahmen zu entlassen, der jetzt die Kinoleinwand oder der Fernsehapparat der außerfilmischen Zuschauer ist.

Schon in dieser Sequenz, in der das Sprechen über Bilder, die Präsenz im und außerhalb des Bildes zentral sind, zeichnet sich die Komplexität des gesamten Films ab. Dieser funktioniert weniger auf narrativer Ebene<sup>12</sup> als vielmehr auf der

11 Inwieweit ein Mediendispositiv seine Macht auf die Außenwelt wirksam werden lassen kann, zeigt Peter Greenaway in *The Draughtsman’s Contract* auf besonders eindrückliche Weise. Nicht nur technische Grundbedingungen, sondern auch sozio-kulturelle Normen und Vorstellungen bestimmen die Macht des jeweiligen Dispositivs. Zur Rolle des Rahmens als »parergon« siehe Stoichita 1998 (wie Anm. 3), S. 75: »Bei jedem Bild begründet der Rahmen die Identität der Fiktion. Einem Bild zusätzlich zu seinem wirklichen einen gemalten [gefilmten; M.F.] Rahmen zu geben, heißt die Fiktion zu potenzieren. Das Bild mit gemaltem [gefilmtem; M.F.] Rahmen affirmiert sich zweifach als Darstellung: es ist das Bild eines Gemäldes [Mediendispositiv; M.F.]«

12 Beate Ochsner spricht daher von der »gestörte[n] Ordnung der Bilder«. Siehe Ochsner 2003 (wie Anm. 1), S. 160.

Ebene visueller Präsenz. *Videodrome* steht somit der Idee eines »Kinos der Attraktionen«, wie es von Tom Gunning beschrieben wurde, nahe.<sup>13</sup> Es geht in diesem Film um das Zeigen von Bildern. Das exhibitionistische Moment dieses Films, dem gegenüber einer kohärenten und logisch schlüssigen Erzählung der Vorrang gegeben wird, äußert sich vornehmlich in Bildern von Gewalt und Sexualität. Gunning stellt genau diese Betonung des Bildes als Ereignis in den Mittelpunkt seiner Überlegungen: »Zusammenfassend läßt sich sagen, daß das Kino der Attraktionen die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf sehr direkte Weise fordert, indem es die visuelle Neugier erweckt und vermittelt eines aufregenden Spektakels Vergnügen bereitet – eines einmaligen Ereignisses, egal ob fiktiv oder dokumentarisch, das für sich interessant ist. Diese Art des Filmemachens ist durch das direkte Ansprechen des Publikums gekennzeichnet, durch einen Kinovorführer, der den Zuschauern eine Attraktion darbietet. Der dramatischen Zur-Schau-Stellung wird der Vorrang gegeben vor dem Narrativen, dem direkten Auslösen von Schocks oder Überraschungen vor dem Ausbreiten einer Geschichte oder dem Erschaffen eines diegetischen Universums.«<sup>14</sup>

Die bewegten Bilder des Horrorfilms, verstanden als Attraktionen, stehen insofern auch dem Konzept des »Chocks« im Sinn Walter Benjamins nahe.<sup>15</sup> Für beide Ansätze spielt Wahrnehmung in Verbindung mit Reaktion eine entscheidende Rolle. Auch die monströsen Bilder innerhalb der medienreflexiven Horrorfilme fordern ihre Zuschauer derart heraus, dass eine Reaktion unvermeidbar ist. Das Besondere der Fernseh- und Videobilder in *Videodrome* ist ihre Fleischwerdung, ihre Manifestation im Körperlichen. Sie transportieren ein unsichtbares Signal, das einen Hirntumor bei den Zuschauern auslöst, der wiederum für die Erzeugung von Halluzinationen verantwortlich ist. Kurz: Die Bilder wirken auf ihre Zuschauer derart ein, dass ihnen ein neues Organ wächst, das selbst wieder Bilder erzeugt. Ein undurchdringlicher Bilderkreislauf entsteht, der in der Auflösung des menschlichen Körpers im Bild aufgeht. Auf der Ebene der Repräsentation stellt sich die Materialisierung der Bilder unterschiedlich, aber zumeist in Form von Bildern von Gewalt und Sex dar.

13 Tom Gunning: Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde. In: Meteor. Texte zum Laufbild 4 (1996), S. 25–34.

14 Ebd., S. 29–30. Ochsner ist hier radikaler, vertritt aber grundlegend dieselbe Ansicht, wenn sie davon ausgeht, dass »sich der nach eigenen Aussagen einzige ausschließliche *first-person-film* David Cronenbergs, *Videodrome*, gerade durch den Verzicht auf jedwede Erzähllogik oder Handlung aus[zeichnet]; vielmehr scheint der kanadische ›*body-horror*‹-Regisseur (Martyn Steenbeck) eine vorführerlose Projektion vereinzelter Bilder zu bevorzugen, wie auch der Protagonist Max Renn [...] an möglichen inhaltlichen Zusammenhängen der einzelnen *snuff*-Bilder sich allein aus ökonomischen Gründen desinteressiert zeigt.« Ochsner 2003 (wie Anm. 1), S. 158.

15 Siehe Walter Benjamin: Über einige Motive bei Baudelaire. In: ders.: Illuminationen. Ausgewählte Schriften 1, Frankfurt am Main 1977, S. 185–229.



Abb. 2: Filmstill aus: David Cronenberg: Videodrome, Kanada 1982.

### Übergriff der Bilder

In *Videodrome* ist es Max Renn, der den Wirkungen der Bilder ausgesetzt wird und zu halluzinieren beginnt. Bald schon ist jedoch nicht mehr klar, wie die Realitätsebenen des Films auseinander gehalten werden können. So sitzt er in einer der Szenen vor seinem privaten Fernsehgerät und sieht sich ein Video an, das ihm durch seine Sekretärin zugestellt wurde. Zunächst spricht Professor O'Blivion ganz allgemein, dann allerdings adressiert er Max direkt mit seinem Namen, spricht ihn also persönlich an. Diese Form der Unmittelbarkeit, die sich ebenfalls durch Veränderungen auf der Ebene des Tons bemerkbar macht, erzeugt eine Intimität und Nähe zwischen dem Bild und seinem Zuschauer, wie sie bei einem Videobild sonst nicht möglich sind. Dann aber verändern sich die Bilder und das Gesicht von Niki ist zu erkennen, das zunehmend größer auf der Bildschirmoberfläche erscheint, bis innerhalb des Rahmens nur noch ihre Lippen zu sehen sind (Abb. 2 und 3). Sie ruft Max mit verführerischer Stimme zu sich, der daraufhin den Apparat zärtlich berührt. Während Nikis erotisiertes Atmen zu hören ist, bildet das Fernsehgerät auf seiner Oberfläche plötzlich Adern aus und nimmt damit deutlich menschliche Züge an (Abb. 4). Niki, so lässt sich sagen, zeigt sich als Symbiose aus Bild und Cyborg. Die Bildschirmoberfläche, die nunmehr nicht nur Nikis Lippen zeigt, sondern vielmehr zu Lippen geworden ist, wölbt sich schließlich nach außen, Max entgegen, der sie küsst. Er taucht dabei mit seinem Kopf in die Bildoberfläche ein, ohne jedoch gänzlich darin zu versinken (Abb. 5).

Diese Kombination aus erotischen Handlungen und plötzlichen Zügen des Monströsen sind keine Seltenheit in *Videodrome*. Das Bild wird zu Fleisch und geht mit seinem Gegenüber eine körperliche Verbindung ein. Es wölbt sich ihm ent-





Abb. 3: Filmstill aus: David Cronenberg: Videodrome, Kanada 1982.

gegen, schießt auf ihn und explodiert vor seinen Augen. In jedem Fall sind die monströsen Bilder in *Videodrome* keine immersiven Bilder, sondern geradezu Bild-attacken, die ihren Zuschauer direkt angreifen oder sexuell erregen, was sich am deutlichsten in der Ausbildung eines Tumors im Kopf des Zuschauers zeigt. Für den Tumor gibt es kein spezielles Bild, vielmehr muss davon ausgegangen werden, dass alle Bilder in *Videodrome* Projektionen dieses Organs sind, da der Film ausschließlich aus der First-Person-Perspektive Max Renns erzählt wird.

In der oben beschriebenen Szene zeigt Cronenberg das Mediendispositiv im Privatraum, wo sich Fernsehapparat und Videorekorder für gewöhnlich befinden. Ein einzelner Zuschauer sieht sich ein Video an, das schließlich Bilder zeigt, die ihn erotisch ansprechen, weil er sie wörtlich nimmt. Die Nähe zum Pornofilm ist offensichtlich, doch Cronenberg geht hier einen Schritt weiter: Die üblicherweise distanzierenden Bilder der Mattscheibe bewegen sich auf ihren Betrachter zu, nehmen körperliche Gestalt an und erlauben den direkten Kontakt. Dabei verwandeln sich die Bilder aber nicht einfach in die Wunschgestalt des begehrten Körpers, sondern verharren in der monströsen Mischung aus Maschine und Mensch.<sup>16</sup> Gleichwohl wird Niki – das Objekt der Begierde – im Rahmen des Bildschirms fragmentiert und geht schließlich in ihren Lippen ganz auf.<sup>17</sup> Der Apparat wird zur

16 Im Gegensatz beispielsweise zu Woody Allens *The Purple Rose of Cairo* (USA 1985), wo die Kinoleinwand zum Tor zwischen zwei Welten wird und damit die ersehnte Welt des Films zugänglich gemacht wird.

17 Für eine psychoanalytische Lesart des Œuvres von David Cronenberg siehe Manfred Riepe: *Körper und Fremdkörper im Kino David Cronenbergs*, Bielefeld 2002. Darin insbesondere das Kapitel zu »Videodrome«, S. 87–119. Ebenso Simon Pühler: *Metaflesh. Cronenberg mit Lacan. Körpertechnologien in SHIVERS und eXistenZ*, Berlin 2006.



Abb. 4: Filmstill aus: David Cronenberg: Videodrome, Kanada 1982.

Resonanzfläche, über die Berührungen weitergegeben werden können. Auf der Ebene des Tons ist nur ein Stöhnen zu hören, wodurch einmal mehr deutlich wird, dass es sich um einen erotischen Akt handelt, der jedoch nicht in einem Höhepunkt endet. Es ist hinlänglich bekannt, dass der Videomarkt vor allem für die Produktion von Porno- und Horrorfilmen empfänglich war, deren Konsumtion im Privaten einen idealen Raum gefunden hatte. Cronenberg liefert in der Figur Max Renns den Idealtypus eines solchen Konsumenten wie auch eines ökonomisch denkenden und handelnden Distribuenten gleichermaßen.

An zwei weiteren Filmszenen soll das nach außen gerichtete Bild im Kontext seines Dispositivs dargestellt werden. Max sucht die »Cathode Ray Mission« auf, einen Ort für Arme und Obdachlose, die dort ihre tägliche Dosis Fernsehen erhalten. Es ist sein Plan, Bianca O'Blivion, die Tochter des Video-Professors und Leiterin der Mission, zu töten. Max, mittlerweile selbst ein Hybrid aus menschlichem Körper, Videorekorder und Schusswaffe, ist mittels einer Videokassette – also Bildern beziehungsweise Bildsignalen – darauf programmiert worden, Bianca zu töten. Er ist damit mehr Bild als Mensch. Willenlos folgt er dem Programmablauf, jedoch ohne Erfolg, denn Bianca weiß sich zu helfen. Sie zeigt Max auf einem Fernseh Bildschirm Bilder von der Hinrichtung Nikis. Plötzlich und unerwartet wird die Bildschirmoberfläche zur Membran und wird von einer Hand, die eine Schusswaffe hält und deren Konturen sich deutlich unter der flimmernden Membran des weichen Bildes abzeichnen, nach außen gestoßen, auf Max zu (Abb. 6). Dabei verändert die Membran ihre Erscheinung und wandelt sich vom weißen Rauschen zur opaken Oberfläche menschlicher Haut. Kurzzeitig blickt der außerfilmische Zuschauer mit den Augen Max Renns in die schwarze Öffnung des Revolvers, dann ereignet sich ein Schuss und Max scheint getroffen (Abb. 7).



Abb. 5: Filmstill aus: David Cronenberg: Videodrome, Kanada 1982.

Doch es ist nicht der Körper von Max vor dem Bildschirm, der aus den Einschusslöchern blutet, sondern das fleischliche, sich in einen männlichen Oberkörper verwandelte Bild im Rahmen des Fernsehapparates (Abb. 8). Es ist eine Spiegelung des Körpers von Max Renn, der selbst unversehrt bleibt. Vielmehr erfährt man von Bianca, dass dieser Vorgang zur Entfernung der Videokassette notwendig war, durch die Max programmiert wurde. Die Bilder mussten, so könnte man sagen, gelöscht, getötet werden. Nun bemächtigt sich Bianca selbst Max' Körper, indem sie ihn mit einer anderen Kassette umprogrammiert, diesmal mit dem Ziel, ihre Gegner zu töten. Es wird also deutlich, dass die Bilder in *Videodrome* oft in einem gewaltsamen Akt ihren Zuschauer attackieren, ihn selbst oder sein Spiegelbild verletzen – sofern man an dieser vage gewordenen Differenzierung festhalten will –, ohne ihn jedoch zu töten. Schauplatz dieser Attacken sind die verschiedenen Körper.

Auch der Schluss des Films legt ein Bildverständnis nahe, in dem die Bilder nicht als immersiv, sondern dem Zuschauer entgegenkommend gedacht werden müssen. Es handelt sich um die sehr kurze Szene (1:20:44–1:20:59), in der Max vor einem Fernsehgerät sitzt, das zuerst Nikis Kopf gezeigt hat, die beschwörend auf Max einredet, zum »neuen Fleisch« zu werden. Sie werde ihm zeigen, wie er die Transformation vollziehen könne. Nun zeigt die Bildschirmoberfläche den Raum, in dem sich Max befindet, in einer Totalen, zeigt ihn vor einem Feuer. Parallel zoomen beide Kameras, die im innerfilmischen Fernseher und die des Films, auf ihr Objekt zu. Dies hat zur Folge, dass Max' Kopf in einer Nahaufnahme zu sehen ist, wie er seine rechte, zur Waffe mutierte Hand, an die Schläfe hält. Für den außerfilmischen Zuschauer wird das Bild vom Gehäuse des innerfilmischen Fernsehapparates gerahmt. Max blickt dem außerfilmischen Zuschauer und der innerfilmi-

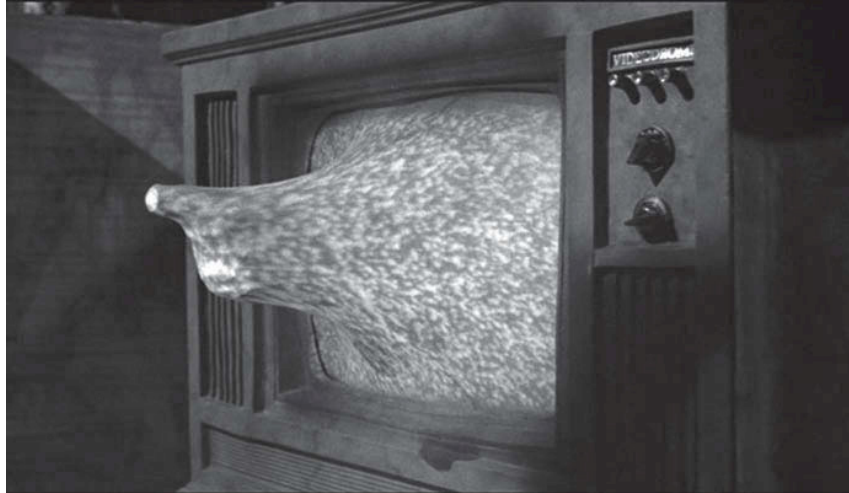


Abb. 6: Filmstill aus: David Cronenberg: Videodrome, Kanada 1982. Siehe auch Farbtafel IX.

schen Figur Max Renn entgegen, während er die Worte spricht: »Long live the new flesh!« und dann den Auslöser betätigt. Ein Schuss ertönt und mit ihm gibt es einen Schnitt auf den Fernsehapparat, dessen Mattscheibe zeitgleich explodiert und blutige Innereien dem Zuschauer Max Renn und damit auch dem außerfilmischen Zuschauer entgegenschleudert. Es folgt die Wiederholung des gerade Beschriebenen bis zum Schuss. Sie endet mit einem schwarzen Bild – und der außerfilmische Zuschauer darf erleichtert sein, dass ihm nicht tatsächlich die Gedärme entgegen fliegen.

### Die Macht des Mediendispositivs über Bilder und Körper

Cronenberg zeigt in *Videodrome* das Mediendispositiv Fernsehen in vielen möglichen Varianten: Gekoppelt an einen Videorekorder im Haus von Max, als technisches Kontrollgerät, als Rahmen der dargestellten Bilder und als Ort der körperlichen Präsenz in der Figur Professor O'Blivions in einer Fernsehsendung, als Dispositiv der Aufzeichnung, Speicherung und Distribution (Professor O'Blivion, Videonachrichten von Max' Sekretärin), als Vermittler tabuisierter Inhalte wie Snuff-Videos, als Massenmedium, das in organisierter und krimineller Form seine Zuschauer beeinflusst. Letzteres wird in den zahlreichen Verkörperungen der Technologie und der Hybridisierung menschlicher Körper dargestellt. Fernsehbildschirme sind nahezu überall: im Sender, im Privathaushalt, im Büro, selbst ein Obdachloser auf der Straße führt seinen eigenen Fernsehapparat mit sich. Dennoch fällt auf, dass der Film niemals das für das Fernsehdispositiv klassische Schema der

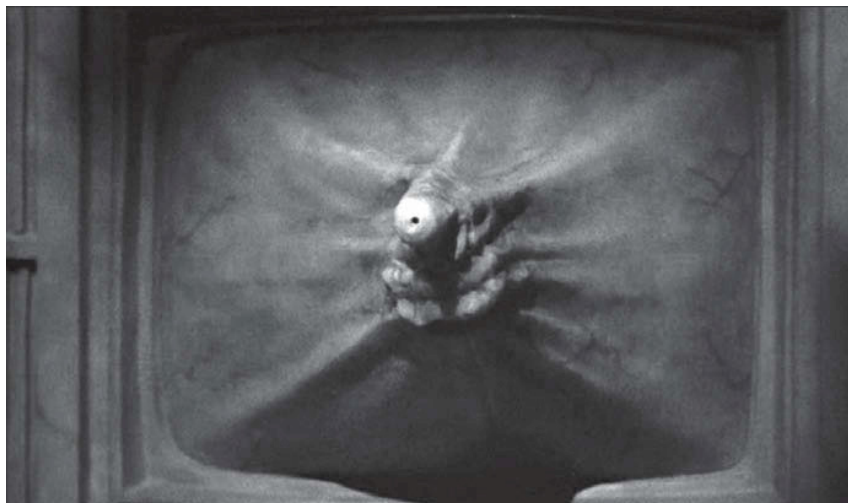


Abb. 7: Filmstill aus: David Cronenberg: Videodrome, Kanada 1982.

familiären Häuslichkeit repräsentiert.<sup>18</sup> Lediglich in den Szenen, in denen Niki und Max sich gemeinsam in seinem Wohnzimmer mit den Videos sexuell stimulieren, scheint so etwas wie Privatsphäre aufzukommen, der die pornografischen Bilder mit dem privaten Raum verknüpft.

Entscheidend jedoch ist, dass Cronenberg eine Vorstellung der Fernseh- und Videobilder entwirft, in der diese zu Körpern werden und deren Wirkung auf die Zuschauer geprägt ist von Gewalt. Sie durchbrechen immer wieder die Grenze, die Zuschauerraum und Bildraum von einander trennt und attackieren ihren Betrachter beziehungsweise verführen ihn. Damit führt Cronenberg nichts Geringeres als einen Diskurs über die Funktion und Struktur des Mediendispositivs Fernsehen und dessen Wirkung auf die Zuschauer zu Beginn der 1980er Jahre. Indem nicht mehr zwischen der Perspektive des Protagonisten und der außerhalb seiner Wahrnehmung liegenden Wirklichkeit unterschieden werden kann, vielmehr beides zusammenfällt, wird Cronenbergs Sicht auf das Massenmedium Fernsehen deutlich. Die Körperlichkeit des Bildes und die Bildlichkeit der Körper, die in der Darstellung von Sexualität und Gewalt zum Ausdruck gebracht werden, sind die Attraktionen, das Ereignis, das Spektakel des Films, der auf diese Weise auf der selben Stufe steht wie die Medienbilder innerhalb der Erzählung. Formal wird die Darstellung der Wirkmächtigkeit von Fernseh- und Videobildern im Zeigen von

18 Ein Beispiel für einen zeitgleich entstandenen medienreflexiven Horrorfilm, in dem genau dieser Rahmen der Kleinfamilie zentrale Bedeutung besitzt, ist *Poltergeist* (USA 1982), Regie: Tobe Hooper.

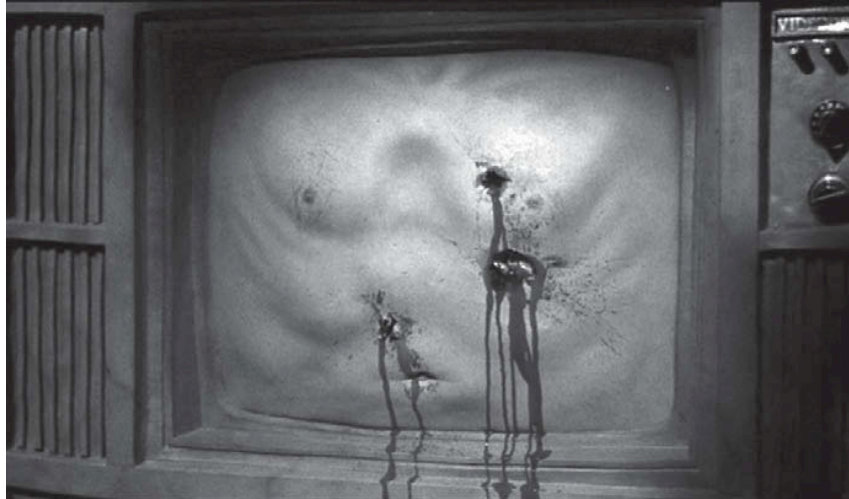


Abb. 8: Filmstill aus: David Cronenberg: Videodrome, Kanada 1982. Siehe auch Farbtafel IX.

zerstörten, zersprengten, geöffneten, blutenden Körpern und der medialen Fragmentierung der Körper durch das gerahmte Bild eingelöst. In *Videodrome* bewegen sich die Bilder zwischen der Rahmung der Körper als deren dispositive Zurichtung, ihrer Beherrschung – denn nur das, was sich im Rahmen befindet, ist auch sichtbar – und der gleichzeitigen Sprengung dieses Rahmens. Die Bilder brechen aus, um sich ihren zerschnittenen Körper zurückzuerobern, auch wenn die Körper, die damit entstehen, monströser Art sind. Anders gesagt, das »New Flesh« ist ein (Bild)Körper, der erst im Medialen zu sich selbst kommt. Cronenberg entwirft in *Videodrome* damit eine Vorstellung vom Fernsehen als einem Mediendispositiv, das direkten Einfluss auf seine Zuschauer hat, sie so sehr zu einem Teil von sich werden lässt, dass nicht mehr zwischen außersubjektiver und innersubjektiver Welt unterschieden werden kann. Fernseh- und Videobilder werden vielmehr Teil der Realität und sind den Zuschauern nicht äußerlich, sondern prägen sie nachdrücklich, indem sie sich geradewegs in ihnen einnisten.

### Jenseits der Bildgrenze

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass in *Videodrome* die bewegten Bilder in der Rolle des Monströsen ihren Rahmen durchbrechen, indem sie ihren Zuschauer tätlich angreifen, seinen Körper mutieren lassen, sich in ihm einnisten und ausbreiten, sein Bewusstsein und seine Wahrnehmung beeinflussen. Eigentlich gefährlich jedoch ist erst der jeweilige Code, die Speicherform der Bilder, denn es sind entweder die magnetisch gespeicherten Bilder einer Videokassette oder die Strah-

lung bei der Übermittlung von Fernsehbildern, die den Tumor auslösen. Beides, die Art der Speicherung und der Übertragung, ist notwendigerweise beim Fernsehen und Video unsichtbar, dem Zuschauer damit unzugänglich. Cronenberg macht sichtbar, was sonst im Verborgenen bleibt, nimmt ihm damit aber keinesfalls seinen Schrecken. Zwar stellt sich dies immer wieder als gewalttätiger Akt dar, doch es bleibt am Ende des Films offen, ob es sich tatsächlich um eine Transformation des menschlichen Körpers zum medialen Bild handelt und nicht um einen Selbstmord. So gesehen wäre Cronenbergs Film nicht notwendigerweise als pessimistische Sicht auf den zunehmenden Einfluss von Massenmedien in der Gesellschaft zu verstehen.

Gleichwohl erscheint die Erklärung, dass es sich um eine kritische Auseinandersetzung mit diesem Thema handelt, auf der Hand zu liegen. Warum sonst sollte der Film sich auf die Darstellung sexueller Akte und Gewalttaten konzentrieren? Möglicherweise, dies könnte eine Antwort sein, weil es gerade diese Arten von Bildern sind, die als Attraktionen und Spektakel funktionieren, die keine kohärente Erzählung benötigen, um ihre Wirkung bei den Zuschauern zu erzielen. Es geht aber ganz offensichtlich nicht darum, Fernsehen und Video zu diskreditieren, denn dazu ist und bleibt der Film zu uneindeutig, zu offen. Stattdessen kann davon ausgegangen werden, dass Cronenberg das Mediendispositiv Fernsehen so darstellt, wie es sich ihm Anfang der 1980er Jahre präsentiert: als eines mit starkem Einfluss auf die Zuschauer und der Veränderung von Wahrnehmung. Gleichzeitig aber, und hierin liegt die eigentliche Stärke des Films, sind es nicht einfach »die Massenmedien«, von denen eine Gefahr ausgeht, vielmehr stehen hinter den Bildattacken wiederum Menschen, deren Ziel es ist, manipulativ auf die Zuschauer einzuwirken. Die Macht der Fernseh- und Videobilder ist damit nicht eine nicht-menschliche Macht, sondern die der Bildproduzenten. Cronenberg schafft es auf geradezu virtuose Weise, die gegenseitige Einflussnahme und die komplizierten Verstrickungen des Mediendispositivs Fernsehen vorzuführen, indem er sie in einer Art Interaktion zwischen Bild und Zuschauer darstellt. Nicht zuletzt steht Max Renn für den Bildlieferanten, der seiner Kundschaft die Bilder vorführt, die sie zu sehen wünschen. Das Publikum entscheidet also mit.

Cronenberg versteht es, den außerfilmischen Zuschauern nicht einfach einen Spiegel vorzuhalten, sondern sie in die Verstrickungen hineinzuziehen, indem er die Struktur des Films so angelegt hat, dass die außerfilmischen Zuschauer ebenso involviert sind wie Max Renn. Sie sehen den größten Teil des Films aus seiner Perspektive. Es sind gerade die Bilder von Sexualität und Gewalt, eben jene Bilder also, die innerhalb des Films auf ihre Zuschauer übergreifen, dabei aber nur die transportierende Oberfläche sind, die auf die selbe Weise die Aufmerksamkeit der außerfilmischen Zuschauer auf sich ziehen. Auch Beginn und Ende des Films machen die Doppelung deutlich: Das erste Bild ist der Titel »Videodrome«, der für den Film, aber auch für die Organisation innerhalb des Films steht, die die Tumor erzeugende Strahlung aussendet. Auf der bildästhetischen Ebene erscheint die Titelschrift als von Störungen begleitet, die es nur für den Bruchteil einer Sekunde

erlauben, den Titel in Gänze zu sehen. Die durch die Störungen erzeugten Effekte erinnern sehr an diejenigen, die bei vielfach angesehenen Videokassetten auftreten. Somit stellt bereits das erste Bild von *Videodrome* eine Verbindung zwischen Film und außerfilmischen Zuschauern her. Immer wieder scheinen sich die Bilder an die Zuschauer zu wenden, was Cronenberg mittels der bereits angesprochenen Rahmungen evoziert. Dass der Adressat im Film Max Renn ist, ändert nichts daran, dass die eigentlichen Adressaten die außerfilmischen Zuschauer im Kino oder vor dem heimischen Fernseher sind. Somit erhalten auch die Bilder von Gewalt und Sexualität eine enunziative Funktion.<sup>19</sup> Sie wenden sich in ihrer Plötzlichkeit, ihrem Schockeffekt direkt an die außerfilmischen Zuschauer, richten sich an ihre Affekte und lassen sie am Ende bewusst ratlos zurück.

---

<sup>19</sup> Zu diesem Begriff siehe Christian Metz: Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films, Münster 1997.