

Inauguraldissertation zur Erlangung der Doktorwürde

**Transformationen
des grotesken Körpers
im Kino David Cronenbergs**

**eingereicht bei der
Fakultät für Verhaltens- und empirische Kulturwissenschaften
der Universität Heidelberg
Institut für Ethnologie**

August 2007

**von:
Bettina Papenburg, M. Sc.
Karl-Liebknecht-Str. 9
10178 Berlin**

Bettina.Papenburg@freenet.de

**Gutachter: Prof. Dr. Bettina Beer
Dr. habil. Marcus Stiglegger (Filmwissenschaft, Universität Mainz)**

Gliederung:

Einleitung

1. Kapitel Theoretisch-Methodischer Rahmen

- 1.1. Diskursanbindungen
- 1.2. Begrifflichkeiten
- 1.3. Theorie der Methode

2. Kapitel Groteske Körperbilder in THE BROOD

- 2.1. Externe Organe
- 2.2. Aspekte des grotesken Körpers

3. Kapitel Extensionen des grotesken Körpers in CRIMES OF THE FUTURE

- 3.1. Zwischen Wissenschaftspersiflage und biologischer Utopie
- 3.2. Defizit und Exzess: Deformation als Modus der Transformation
- 3.3. Die Semantik der Körperauswüchse
- 3.4. Degradierung ins Materiell-Leibliche I: Fruchtbare Wucherungen

4. Kapitel Kopfgeburten: Mensch-Maschine-Kopplungen in VIDEODROME

- 4.1. Ansteckende Bilder und semantische Verschiebungen
- 4.2. Transgressive Kopplungen I: Kopulationen von Mensch und Maschine
- 4.3. Degradierung ins Materiell-Leibliche II: Kopf und Bauch
- 4.4. Bauchgeburten / Kopfgeburten

5. Kapitel Mensch-Maschine-Mimesis und Verunreinigung in VIDEODROME

- 5.1. Grenzüberschreitungen I: Anähnungen der Maschine an den Körper
- 5.2. Grenzüberschreitungen II: Anähnungen des Körpers an die
Apparatur
- 5.3. Klebrige Maschinen als Zeichen von klassifikatorischer Verunreinigung

6. Kapitel Der groteske Körper an der Schnittstelle von Biotechnologie und Computerspiel in EXISTENZ

- 6.1. Spielgeräte als groteske Körper
- 6.2. Transgressive Kopplungen II: Verschaltung von Mensch und Maschine
- 6.3. Der groteske Tierkörper: Mutierte Amphibien, Systemfehler und Knochenpistolen

7. Kapitel Der *Cyborg* als ein technologischer Spezialfall des grotesken Körpers in EXISTENZ

- 7.1. Haraways *Cyborg*-Konzept als Persiflage eines wissenschaftlich-technischen Ursprungsmythos
- 7.2. Der *Cyborg* als eine doppelt transgressive Figur
- 7.3. Der *Cyborg* als ein technologischer Spezialfall des grotesken Körpers
- 7.4. Die grotesken Körper in EXISTENZ als *Cyborgs*

8. Kapitel Erotisierung des grotesken Körpers: Kollisionen von Körpern und Maschinen als Kopulationen in CRASH

- 8.1. Auto-Erotik und Unfallfetischismus: Der Aufstand des Materials
- 8.2. Semantisierung durch Sensualisierung: Re-Codierung der erogenen Zonen
- 8.3. Die filmische Semantik von Cutting als Fragmentierung und Montage als Kollision
- 8.4. Die Magie des nahtlosen Oberflächendesigns und die Erotik der Wunde

Schlusskapitel:

Die Produktion des Kinos als groteske Apparatur in der Filmtheorie

- 9.1. *Suture*: Nähte und Narben
- 9.2. Innervation der Technik und Innervation durch den Film
- 9.3. „Film als neues Sinnesorgan“

Coda: Neugeburt des Zuschauers als ein grotesker Körper

Einleitung

„Eine wirklich neue Kunst wäre wie ein neues Sinnesorgan.“ Der Film ist es inzwischen geworden. Ein neues Organ des Menschen, die Welt zu erleben, das sich rapid entwickelt hat.“¹

Béla Balázs, *Der Geist des Films* (1923)

Problemstellung, Ziele, Methode und Untersuchungsgegenstand

Im Mittelpunkt der vorliegenden Arbeit² steht die Frage nach dem Zugewinn, der sich aus einer eingehenden Untersuchung eines Ausschnitts des Œuvres des kanadischen Filmregisseurs David Cronenberg für die anthropologische Problematik des Grotesken ergibt. Anhand der Analyse einiger ausgewählter Filme soll exemplarisch verdeutlicht werden, dass Bachtins Konzept des grotesken Körpers das Cronenberg'sche Œuvre für das ethnologische Problem der Transgression fruchtbar machen kann. Außerdem, so die These, kann die Idee des grotesken Körpers, die als eine zentrale Thematik in ganz unterschiedlichen Abwandlungen und Variationen in Cronenbergs Bildideen aufscheint, einige generelle Reflektionen über das Medium Film und sein Verhältnis zum menschlichen Körper anstoßen.

Ausgehend von grotesken Körperbildern, die aus dem filmischen Material herausgehoben werden, sollen die anthropologischen Problematiken der Transgression und der Körpergrenzen im Bilde des grotesken Körpers fokussiert und in einem neuen Licht betrachtet werden. Dabei rücken die Darstellungen des Zusammenspiels des Menschen mit verschiedenen Formen von modernen Technologien in den Blickpunkt, da sie, wie zu zeigen versucht wird, zum Ausgangspunkt für eine Weiterführung der Theorie des Grotesken werden können und Impulse für eine kritische Betrachtung einiger filmtheoretischer Konzepte geben können, wenn sie im Hinblick auf die Idee der Konzeptionalisierung des Kinos als groteske Maschinerie durchdacht werden. Anhand

¹ Vgl. Balázs 2001a: 9.

² Diese Arbeit wurde großzügig unterstützt von der Universität *La Sapienza* in Rom und vom *Berliner Programm zur Förderung der Chancengleichheit für Frauen in Forschung und Lehre*.

einer vertiefenden Betrachtung der Filme soll abschließend die These entwickelt und zur Diskussion gestellt werden, dass einige filmtheoretische Konzepte von grotesken Ideen durchdrungen sind und auch von der Idee des Grotesken aufgesprengt werden können.

Der interpretative Ansatz besteht aus zwei Denkbewegungen, die miteinander verflochten sind und ein doppeltes Ziel verfolgen. Die Überkreuzung von filmischem Material und Theorie konturiert einige besondere Aspekte der filmischen Darstellungen und wirft zugleich die Frage nach einer neuerlichen Betrachtung des grotesken Körpers als theoretisches Konzept im Lichte einer Medialisierung in einem künstlerischen Produkt auf. In anderen Worten: Es werden zum einen Filmbeispiele im Lichte von Bachtins Ansatz betrachtet, um zu zeigen, dass mit Bachtin eine neue Logik des Cronenberg'schen Œuvres erkannt werden kann; diese Logik, so eine zentrale These der vorliegenden Arbeit, ist die Logik des Grotesken. Zum anderen ist es ein generelles Ziel, Bachtins Theorie des grotesken Körpers, die er anhand von Beispielen aus dem ausgehenden Mittelalter und der Renaissance entwickelt hat, durch die Anwendung auf das filmische Œuvre Cronenbergs in einen spezifischen modernen ästhetischen Kontext weiterzuführen, eine Extension, die insbesondere hinsichtlich der Implikationen der Imaginationen und filmischen Verbildlichungen der Verbindung von Mensch und Maschine für die Charakterisierung einer modernen Spielart der grotesken Körperkonzeption vielversprechend erscheint.

Dabei wird eine methodische Vorgehensweise gewählt, die hermeneutische und strukturalistische Ansätze mit einem Interpretationsstil verschränkt, der als „abduktive“, also als entführende Lesart charakterisiert werden kann. Diese Deutungsweise ist sowohl von dem Cronenberg'schen Denkstil inspiriert, der Sinn erzeugt durch die Verschiebung von Konzepten über Domänengrenzen hinweg, als auch von der klassischen anthropologischen Denkfigur der „totalen sozialen Tatsache“ angeregt, wie sie von Marcel Mauss entwickelt und von Claude Lévi-Strauss für die strukturelle Mythenanalyse aufgegriffen wurde. In ähnlicher Weise wird die Methode der Montage, verstanden als Fragmentierung und Komposition, als Kombination von Heterogenem, als Homogenisierung von Disparatem und in dieser Hinsicht dem grotesken Körper vergleichbar, aus dem Bereich der Filmkunst geborgt und als Methode der Sinnerzeugung für die Textproduktion angewendet. Anders ausgedrückt: Vergleichbar

einem Film generiert der vorliegende Text Sinn durch die Kontrastierung und Kombination von „dichten Beschreibungen“ von Filmsequenzen mit Interpretationen und theoretischen Konzepten.

Die Auswahl der Filme CRIMES OF THE FUTURE (Kanada, 1970), THE BROOD (Kanada, 1979), VIDEODROME (Kanada, 1982), CRASH (Kanada, 1996) und EXISTENZ (Kanada, 1999) aus dem Cronenberg'schen Œuvre zur Diskussion der Problematik des grotesken Körpers hat paradigmatischen Charakter. In den Filmen THE DEAD ZONE (Kanada, 1983) und A HISTORY OF VIOLENCE (Kanada, 2005) tritt das Thema des grotesken Körpers in den Hintergrund, weswegen sie im Rahmen dieser Arbeit nicht berücksichtigt werden. Die Spur des grotesken Körpers wird durch die Filme STEREO (Kanada, 1969), SHIVERS (Kanada, 1975), RABID (Kanada, 1976), SCANNERS (Kanada, 1980), THE FLY (Kanada, 1986), DEAD RINGERS (Kanada, 1988), M. BUTTERFLY (Kanada, 1991), NAKED LUNCH (Kanada, 1993) und SPIDER (Kanada, 2001) weiterverfolgt.³ Bezüge zu diesen Filmen werden in den Fußnoten hergestellt und zur Untermauerung oder Weiterführung des generellen Argumentes miteinbezogen.

Ziele der einzelnen Kapitel

Ziel des *ersten* Kapitels ist es, den generellen theoretisch-methodischen Rahmen der Arbeit zu umreißen. Dabei wird die Problemstellung der Arbeit im ethnologischen Körper- und Transgressionsdiskurs verortet und zur Repräsentationsdebatte in Beziehung gesetzt. Dazu werden an dieser Stelle vornehmlich film- und insbesondere dokumentarfilmtheoretische Positionen zum Problemkreis der Repräsentation berücksichtigt. Auf die Repräsentationsdebatte, wie sie in der Ethnologie der 1980er und 1990er Jahre geführt wird, wird dann im Rahmen der Exposition des methodischen Ansatzes der Arbeit eingegangen. Außerdem werden im ersten Kapitel Überlegungen zum Titel der Arbeit angeführt und der Umgang mit Begriffen erklärt. Darüber hinaus werden im Rahmen von epistemologischen Überlegungen die ethnologische Methode

³ Für knappe Synopsen der Filmhandlungen und filmographische Angaben s. Costello 2000. Für eine Übersicht über Rezensionen der Filme sowie Literaturverweise auf Interviews mit und Sekundärliteratur zu David Cronenberg vgl. Grant 2000.

der „Bricolage“ und die filmische Methode der „Montage“ reflektiert und so aufeinander bezogen, das die „Montage“ als genereller methodischer Ansatz der Arbeit hervortritt. Abschließend wird erklärt, wie die „Montage“ als Methode mit einer strukturalistisch-hermeneutischen Herangehensweise kombiniert und insbesondere mit einem „abduktiven“ Interpretationsansatz verschränkt werden kann, der mithilfe einer „Entführung“ des Dargestellten Sinn erzeugt.

Ziel des *zweiten* Kapitels ist es, Bachtins Konzept des grotesken Körpers in die Filminterpretation einzuführen und zu zeigen, wie dieses Konzept den Sinngehalt von Filmsequenzen erschließen kann. In den darauffolgenden Kapiteln wird dieses Konzept als Matrize verwendet, die es ermöglichen soll, wiederkehrende Muster, Motive und Strukturen in verschiedenen Filmen zu erkennen und miteinander in Beziehung zu setzen. Mit Sicht auf diese Anwendungsweise, werden im zweiten Kapitel zunächst anhand der Betrachtung einer Schlüsselsequenz aus dem Film THE BROOD sechs Aspekte des grotesken Körpers hergeleitet und entwickelt, die keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben, sondern sich lediglich als Akzentuierungen und Konturierungen des Konzeptes des grotesken Körpers verstehen wie sie im Rahmen des untersuchten Zusammenhangs hervortreten. Es soll gezeigt werden, in welchen Formen der groteske Körper als ein Konzept zur Beschreibung von multiplen Formen der Entgrenzung in dieser Sequenz zum Vorschein kommt. Die zentralen Aspekte des grotesken Körpers, die hier aufgezeigt werden, sind: (1) der schwangere Tod als Motiv, das einige Hauptaspekte der grotesken Körperkonzeption kondensiert und sie pointiert zum Ausdruck bringt; (2) die Unabgeschlossenheit des Materiell-Leiblichen, dieser Aspekt untergliedert sich in die zwei komplementären Dimensionen (a) Exzessivität und (b) Offenheit des Körpers; (3) die Heterogenität, d. h. die Verbindung von Körperfragmenten, die nicht zusammenpassen; (4) Transformation im Sinne des Übergangs, der Verwandlung, Erneuerung und Fruchtbarkeit; (5) die Umkehrung von „Oben“ und „Unten“ durch die Betonung des Unterleibs als Degradierung ins Materiell-Leibliche und (6) die Transgression.

In Weiterführung der theoretischen Figur des grotesken Körpers in der Umsetzung im Film CRIMES OF THE FUTURE ist es ein Ziel des *dritten* Kapitels zu untersuchen, inwiefern die Aspekte des grotesken Körpers, die sich durch Cronenbergs Bilderwelten ziehen, möglicherweise auch auf den Denkstil des Regisseurs reflektieren. In anderen

Worten: Es geht darum zu eruieren, inwiefern eine Denkweise, die Heterogenes zusammenbringt, Fragmente neu kombiniert und Inkongruentes hervorbringt, für Cronenberg stilprägend ist. Diese Frage, die von der Möglichkeit einer strukturellen Analogie von filmisch visualisierten Körpern und der Denkform, die sich durch sie enthüllt, ausgeht, erhält aus der Untersuchung des Œuvres einen Sinn, da sich die Idee der physischen Manifestation von geistigen Deformationen wie ein Leitmotiv durch Cronenbergs Gesamtwerk zieht. Aus diesem Grund befasst sich das dritte Kapitel insbesondere mit dem Problem der Deformation und mit dem Motiv der Degradierung ins Materiell-Leibliche, die gleich einer versteckten Agenda den verschiedenen Aspekten des grotesken Körpers eingeschrieben sind und besonders deutlich in der Dialektik von Exzess und Defizit sowie in der Idee der Wucherung zum Ausdruck kommen. Die strukturalistische Ausdeutung der Deformation und die Untersuchung von Cronenbergs Umgehensweise mit der Degradierung ins Materiell-Leibliche führt zu einer Diskussion der Dialektik von Wachstum und Wucherung. Am Ende bleibt das Problem bestehen, dass Cronenberg in *CRIMES OF THE FUTURE* die merkwürdige Idee einführt, eine körperliche Verformung könnte als Antenne, also als ein technisches Gerät verstanden werden.

Diese ungewöhnliche Deutung einer Deformation – die über den konzeptionellen Rahmen des grotesken Körpers, wie Bachtin ihn anvisiert, hinausgeht – lenkt die Aufmerksamkeit auf das Verhältnis von Körper und Technologie als ein Problem, das Cronenberg in seinen Filmen immer wieder in den Mittelpunkt rückt, indem er es in konkreten Bildern zum Ausdruck bringt, welche ungewöhnliche, intime Interaktionen der Filmfiguren mit verschiedenen Typen von Maschinen zeigen. Während die beiden Filme, die im zweiten und im dritten Kapitel diskutiert werden, das Mensch-Maschine-Verhältnis nicht oder nur am Rande thematisieren, fokussieren alle weiteren Filme, dieser Arbeit betrachtet werden, auf das Problem der Verformung des menschlichen Körpers durch verschiedene Technologien. Dies wirft dies zwei gegenläufige und miteinander verflochtene Fragen auf: Inwiefern kann das Konzept des grotesken Körpers neues Licht auf das Problem des Maschinellen und auf das Mensch-Maschine-Verhältnis werfen? Und: Wie kann Bachtins Theorie des grotesken Körpers durch eine Untersuchung des Problem des Maschinellen in Cronenbergs Filmen gewinnbringend erweitert werden?

Zur Frage nach der Erhellung des Mensch-Maschine-Verhältnisses durch die Idee des grotesken Körpers leistet die Interpretation des Films VIDEODROME im *vierten* Kapitel einen entscheidenden Beitrag. Die Verbindung von Mensch und Maschine, die in VIDEODROME konkret problematisiert wird als das Verhältnis von Zuschauer und videotechnisch aufgerüstetem Fernsehapparat, das als erstaunlich intim und bemerkenswerterweise als infizierend dargestellt wird, strukturiert eine doppelte Logik des Grotesken: Die hier gezeigte Deformation, die sowohl den menschlichen Körper als auch die technische Apparatur betrifft, verläuft entlang einer horizontalen und entlang einer vertikalen Achse. Auf der Horizontalen bilden der groteske Körper und die nicht minder groteske Maschinerie zueinander passende, symmetrisch invertierte Auswüchse und Einschubschlitze aus. Auf der Vertikalen wird die Umkehrung von Oben und Unten gezeigt, wenn die formale Ähnlichkeit des Gehirns und der Eingeweide betont wird. Daraus ergibt sich die Frage, inwiefern Cronenberg auch den „Maschinenkörper“ als einen grotesken Körper imaginiert und wie er das Verhältnis von Mensch und Maschine auf der Hintergrundfolie des Grotesken denkt.

Mit dem Ziel diese Problematik zu vertiefen werden im *fünften* Kapitel die Bedingungen und Effekte der Entstehung von grotesken Körpern mithilfe des Mimesis-Konzeptes, wie Walter Benjamin es entwickelt hat, anhand einer erneuten Betrachtung des Films VIDEODROME in den Blick genommen. Dabei zeichnet sich das Verhältnis von Mensch und Apparatur als ein wechselseitiges Anähnungsverhältnis ab. Außerdem wird eine Filmszene exemplarisch auf der Folie von Mary Douglas' Konzept der „Verunreinigung“ interpretiert. Mit der „Mimesis“ und der „Verunreinigung“ werden damit zwei Konzepte in die Argumentation eingeführt, welche einen weiteren Interpretationsrahmen aufmachen, in dem der Film VIDEODROME gedeutet wird. Dabei führt Douglas' metaphorisch aufgeladene Idee der Verunreinigung die Argumentation zum Konzept des grotesken Körpers zurück, da die Unreinheit ein Merkmal des grotesken Körpers ist. Neben dieses Verständnis des grotesken Körpers als ein „unreiner“ Körper tritt die Idee der „unreinen“ Maschine, d. h. einer Apparatur, die den Bereich des Technischen verlässt und sich ein organisch-fleischliches Erscheinungsbild aneignet. Diese Verwandlung-, Anähnungs- und Aneignungsprozesse eröffnen das Problem der Transgression als Verwischung der Grenzen sowohl zwischen Körpern als auch zwischen klassifikatorischen Kategorien.

Die Problematik der Transgression wird im *sechsten* Kapitel weitergeführt und anhand der Betrachtung eines weiteren „Maschinenfilms“, EXISTENZ, im Hinblick auf die Produktion des grotesken Körpers im Schnittfeld von Biotechnologie und Computerspiel fokussiert. Insbesondere wird aufgezeigt, wie der Topos des grotesken Körpers in Darstellungen von biotechnologischen Spielgeräten zum Vorschein kommt und wie er Imaginationen einer Verformung des menschlichen Körpers prägt, die als Bedingung und als Resultat einer „Verschaltung“ mit diesen grotesken Geräten gezeigt werden.

Mit der *Cyborg*-Metapher wie Donna Haraway sie vorgeschlagen hat, wird dann im *siebten* Kapitel eine transgressive Denkfigur und Verkörperungsformation eingeführt, über die eine konzeptionelle Extension von Bachtins Theorie unter Einbeziehung der Maschinenproblematik möglich wird, da diese Figur eine Reihe von Aspekten des grotesken Körpers aufweist und zugleich die intime Verbindung von Mensch und Maschine berücksichtigt. Die Metapher des *Cyborg* wird zur Interpretation der virtuellen Spielwelt und auch der Körper der Filmfiguren, wie Cronenberg sie im Film EXISTENZ zeigt, angewendet.

Über die Analyse des Films CRASH, der im *achten* Kapitel ins Zentrum der Diskussion gerückt wird, wird das Problem der *Erotisierung* des grotesken Körpers angesprochen. Dabei wird das Argument zu Exzess und Defizit, wie es im zweiten Kapitel entwickelt wird, erneut aufgegriffen, denn in CRASH treten diese Aspekte des grotesken Körpers deutlich hervor: so legt der Film den Fokus auf die unteren Körperzonen durch die Fokussierung auf die Beine insbesondere auf die Unterschenkel und ihren künstlichen Ersatz durch Prothesen; zudem sind Erotik und Sexualität, d. h. Lüste, Ängste und Praktiken, die mit dem Unterleib verbunden sind, zentrale Thematiken des Films.

Im *Schlusskapitel* wird über die Theoretisierung der Darstellung der Naht (*suture*) der Gedankengang angebahnt, dass die filmischen Darstellungen der Verhältnisse von Menschen und Technologieformen als Allegorien des Kinos gelesen werden können, da sie – in allegorischer Form – Facetten des Verhältnisses von Zuschauer und kinematographischer Apparatur erhellen. Damit wird ein Blickwechsel initiiert, der von der Inhalts- und Darstellungsebene der Filme weg- und hin zur filmtheoretischen Anwendung führt. Der Fokus auf den Unterleib wie Cronenberg ihn in seinen

Darstellungen von Mensch-Maschine-Kopplungen setzt, wird zum Ausgangspunkt für das filmtheoretische Argument, das Kinos als eine Kulturtechnologie aufzufassen, die an die „unteren Körperzonen“ (Bachtin) des Zuschauers appelliert und ihn „innerviert“ (Benjamin). Anders ausgedrückt: Ausgehend von metaphorischen Körperbildern wird die Idee des Kinos als eine groteske Maschinerie entwickelt. Daraus ergibt sich die Frage nach der Attitüde des Zuschauers, der in eine solche groteske Maschinerie eingebunden ist und die Frage, ob Cronenbergs Filme einen Distanzierungsprozess des Zuschauers initiieren und unterstützen, ob sie einer Distanzierung entgegenwirken oder beide Haltungen begünstigen, indem sie Zuschauerpositionen figurieren, die zwischen Nähe und Distanz oszillieren. Diese Überlegungen führen abschließend zu der Frage, ob Cronenbergs Filme das Zuschauerauge an den Film „annähen“ – also mit der Methode der *suture* arbeiten –, ob sie es von der Leinwand „losschneiden“ – also eine Praxis der *découpage* betreiben – oder ob sie ein Verständnis vom Film als „neues Sinnesorgan“ (Balázs) begünstigen.

1. Kapitel Theoretisch-Methodischer Rahmen

Seit Marcel Mauss 1934 über seine Überlegungen zur kulturellen Formung von Körpertechniken den Körper erstmals ins Blickfeld der Sozialwissenschaften rückte⁴ und Mary Douglas in ihren Studien zu dem Problem der Körpergrenzen in den 1960er und 70er Jahren⁵ die Thematik des Körpers wieder aufgriff, waren noch einige Anstrengungen notwendig, bis der Körper als Träger und Erzeuger von kulturellen Bedeutungen vom Rand ins Zentrum ethnologischen Interesses rückte und die Problematik des Körpers in den letzten beiden Jahrzehnten fest im ethnologischen Kanon verankert wurde.⁶ Während der Körper nun seit geraumer Zeit im Mittelpunkt ethnographischer Aufmerksamkeit steht, ist seine spezifische Ausprägung in der performativen, oralen und literarischen Formation des *grotesken* Körpers jedoch ausgespart geblieben.⁷ Hier setzt die vorliegende Untersuchung an.

⁴ Vgl. Mauss 1978.

⁵ Vgl. Douglas 1966; 1993.

⁶ Vgl. Beer 2002 für eine Übersicht über die einschlägige ethnologische Literatur zum Körper und für eine kritische Einschätzung von rezenten Körper-Definitionen in der deutschsprachigen Ethnologie.

⁷ So erwähnt Margaret Lock in der Literaturübersicht zur Thematik des Körpers, in der sie 223 Artikel auflistet, keine einzige Arbeit zum grotesken Körper; vgl. Lock 1993. Und auch in der sozial- und kulturwissenschaftlichen Aufarbeitung der Studien zum Körper *The Body: Social Process and Cultural Theory* von Mike Featherstone, Mike Hepworth und Brian S. Turner bleibt es bei einem knappen Hinweis auf Bachtin in einem von den sechzehn versammelten Aufsätzen; vgl. Frank in Featherstone et al. 1991: 79. Eine erfreuliche Ausnahme hinsichtlich der Berücksichtigung des grotesken Körpers stellen einige Aufsätze in Michel Feher's umfassender Textsammlung zur Kulturgeschichte des Körpers *Fragments for a History of the Human Body* dar; vgl. beispielsweise Walker Bynum, Héritier-Augé und Bompiani in Feher 1989. Bereits Lévi-Strauss bezieht sich implizit auf groteske Körper aus der Vorstellungswelt der klassischen Antike, wenn er in seiner Studie zum Ödipus-Mythos Chimären (Sphinx und Drachen) und Hinkende (Ödipus, Laios, Labdakos) diskutiert, sowie aus dem kollektiv geteilten Imaginären verschiedener nord- und südamerikanischer Indianervölker, wenn er indigene Trickstermythen und -figuren in *Mythologica* untersucht, eine Forschungsrichtung, die von Paul Radin angestoßen wurde; vgl. Lévi-Strauss 1967; 1976a; 1976b; 1976c; 1976d; 1976e; Radin 1956.

1.1. Diskursanbindungen

Transgression, Körpergrenzen und Groteskes als Problemkreis der Ethnologie

Die Transgression als ein gesellschaftliches Problem stand im Zentrum der politik- und rechtsethnologischen Arbeiten von Max Gluckman in den 1930er bis 1950er Jahren⁸ und wurde von Victor Turner in seinen ritual- und performanztheoretisch fundierten Überlegungen zum Problem des „Liminalen“⁹ sowie von Mary Douglas in ihren Studien zur Problematik der Körpergrenzen, der Ambivalenz und der Verunreinigung in den 1960er und 70er Jahren aufgegriffen und weitergeführt. Dabei verwundert es, dass weder Turner noch Douglas Bachtins Studie über Rabelais und die Karnevalspraktiken der Renaissance¹⁰ zur Kenntnis genommen haben. Insbesondere zu Douglas' Interesse an dem Problem der symbolischen Signifikanz der Übertretung von Körpergrenzen und an der Frage nach dem gesellschaftlichen Umgang mit Ambivalenzen und Anomalien können Bachtins Überlegungen einen ganz entscheidenden Beitrag leisten.¹¹

Bachtin, der sich auf frühere Arbeiten zum Grotesken wie die von Kayser und Schneegans bezieht, gibt dem Begriff anhand seiner Studie zum Werk des französischen Schriftstellers François Rabelais eine klare Kontur und eine spezifische Ausrichtung, die dem Verständnis des Grotesken eine entscheidende Wendung verleiht. Bachtin zufolge zeigt sich der groteske Körper, wie Rabelais ihn beschreibt, in der Volkskultur des ausgehenden Mittelalters und der Renaissance insbesondere in den Karnevalspraktiken. Im Karneval, einer rituellen Transgression, die sich von den

⁸ Vgl. Gluckman 1955; 1963.

⁹ Vgl. Turner 1957; 1969; 1977. Turners ritual- und performanztheoretische Arbeiten (z. B. Turner 1987) und seine Überlegungen zum Übergang vom Ritual zum Theater (1989) wurden zu einem wichtigen Impuls für die Kooperation von Ethnologie und Theaterwissenschaft (s. beispielsweise Schechner 1990; Balme 1998; Köpping 1998; Fischer-Lichte 2004a; 2004b).

¹⁰ Die englischsprachige Erstveröffentlichung von Bachtins Doktorarbeit zu Rabelais von 1940 (die erstmals 1965 auf russisch veröffentlicht wurde) bei M. I. T. Press, Cambridge, Mass. unter dem Titel *Rabelais and his World* datiert auf 1968; s. a. die Einleitung von Lachmann zu Bachtin 1995.

¹¹ Vgl. Köpping (1997a; 1997b) für Überlegungen zu Überlappungen der Interessengebiete und der generellen Fragestellungen von Douglas und Bachtin sowie für einen Überblick über die Literatur zu den Problemfeldern „Transgression“ und „Groteskes“ aus ethnologischer Perspektive.

offiziellen Festen und Feiertagen der „Hochkultur“ absetzt, so Bachtin, wird eine verkehrte Welt inszeniert, in der etablierte Normen, Werte, und Ordnungsvorstellungen Kopf stehen, das Oberste zuunterst gekehrt wird, obszönes Verhalten nicht reglementiert ist sondern gefordert wird, Hierarchien umgekehrt werden und eine utopische Form von Gemeinschaft inszeniert wird.¹² Bachtin hat darauf aufmerksam gemacht, dass die Umkehrung der sozialen Hierarchien im Karneval vor allem durch eine besondere körperliche Praxis zum Ausdruck gebracht und initiiert wird wie sie von Rabelais paradigmatisch im Bilde des grotesken Körpers beschrieben wird. Der groteske Körper, so Bachtin, zeichnet sich durch eine Betonung der „unteren Körperzonen“ aus, also der Lüste und Ängste des Unterleibs sowie der Körperauswüchse und -öffnungen, also jener „Erhebungen“ und „Einbrüche“, in denen sich der Körper und die Welt durchdringen und miteinander vermischen. Im Bilde des grotesken Körpers wird alles „Hohe“ ins „Materiell-Leibliche“ „degradiert“, das „Erhabene“ wird in den Schmutz gezogen und verlacht. Diese Degradierung, die Bewegung nach „Unten“, zur Erde, in den „alles verschlingenden Schoß“ und das kollektive Lachen darüber ermöglicht eine Neugeburt des Kollektivs, die Erneuerung des Lebens der Gemeinschaft.

Bachtin hat bemerkt, dass der Karneval sich in der Renaissance von der Straße in die Literatur verlagert hat und sich in der Volkspraxis seitdem nur noch gereinigte und kommerzialisierte Formen des Karnevalesken finden. Stallybrass und White knüpfen hier mit ihrer Studie *The Politics and Poetics of Transgression* an, in der sie die Spuren des grotesken Körpers vom siebzehnten bis ins ausgehende neunzehnte Jahrhundert aufzeigen.¹³ Die beiden Autoren betonen, dass die herausbildende Mittelklasse ihr Selbstverständnis gerade über eine Distanzierung von der Populärkultur der unteren Schichten formt. In einer Gegenbewegung zu den Bestrebungen des Bürgertums, die Relegierung und Reglementierung von populären Festpraktiken weiter zu forcieren, so machen Stallybrass und White deutlich, tauchten Formen des Karnevals und des Grotesken in bürgerlichen Diskursen wie der Kunst und der Psychoanalyse als das

¹² In ihrer Studie der Charivaris hat Natalie Davis (1996) gezeigt, dass die Karnevalskultur, obwohl sie „von oben“ erlaubt und genehmigt ist und sogar gefordert wird, eine Gefahr für die gesellschaftliche Ordnung darstellt, da die Karnevalspraktiken, die zeitlich klar demarkiert sind, eben auch aus dem Ruder laufen können und zum Ausgangspunkt von Volksaufständen werden können.

¹³ Vgl. Stallybrass and White 1995.

„Andere“ wieder auf und nehmen als Hybridisierungen, welche die Grenze zwischen „Eigenem“ und „Anderem“ verwischen, eine neue Gestalt an. Mit Rückbezug auf Bachtin sowie auf Stallybrass und White wird argumentiert, dass auch das Kino ein Ort ist, an dem das Groteske in der Moderne wieder zum Vorschein kommt und dass groteske Körperbilder wie der Film sie zur Anschauung bringt, neue Einsichten in das Problem der Transgression ermöglichen können.¹⁴

Körperbilder: Repräsentationen des Körpers im Film

Der Repräsentationsbegriff ist für diese Problematik insofern wichtig, da sie auf eine Analyse von Körperbildern im Film abzielt.¹⁵ Nicht geteilt wird die Auffassung, dass Repräsentationen die Wirklichkeit abbilden, eine Position, wie sie innerhalb der filmwissenschaftlichen Debatte seit Bazin vertreten wird, der sich von der Vorspiegelung einer Ähnlichkeitsbeziehung zwischen dem Objekt und seiner Repräsentation, wie es die modernen optischen Verfahren suggerieren, über den Status der Herstelltheit des photographischen und des filmischen Bildes hinwegtäuschen ließ und eine „Wirklichkeitsübertragung“ vom Ding auf seine photographische oder filmische Reproduktion annahm (Bazin 2004). Entgegen der Idee der Repräsentation als Abbildung von Wirklichkeit rekurriert die Untersuchung auf Greenblatts Repräsentationsbegriff, der Textproduktionen und – wie man weiterführend mit Recht hinzufügen kann – Bilderzeugnisse als Kondensations- oder Kristallisationsobjekte kulturell bedeutsamer Ideen fasst, sie also als Kulturprodukte ansieht, die von Kulturteilnehmern erschaffen werden, welche sich, wie Greenblatt es einmal genannt hat, das „mimetische Kapital“ einer Gesellschaft angeeignet haben, es kreativ bearbeiten und in veränderter Form erneut in die Zirkulationsprozesse einbringen (Greenblatt 1994). Der Film ließe sich demnach als ein Repräsentationsmedium verstehen, das nicht Realität abbildet, sondern Vorstellungen von Realität zur Darstellung bringt und

¹⁴ Ein Ansatz, der in diese Richtung weist, findet sich bei Creed, die ihre schematische Skizze von Körperbildern im Horrorfilm auf die Überlegungen zum Grotesken und zum Karnealesken wie Bachtin und Stallybrass und White sie entwickelt haben, zurückführt, vgl. Creed 1995.

¹⁵ Damit wird ein anthropologischer Ansatz zur Untersuchung von Körperbildern im Film aufgegriffen, wie er für die Filmwissenschaft von Stiglegger anvisiert wurde; vgl. Stiglegger 2001.

dadurch Realität erst erschafft,¹⁶ indem es das Repertoire von kollektiven Bildern bearbeitet und in Umlauf hält und damit eine Art „pool“ dieses kulturellen Bilderwissens zur Verfügung stellt, aus dem kulturelle Akteure zugleich schöpfen und in den sie neue Bilder aus neuen Wissensbeständen einspeisen. Es muss nicht besonders betont werden, dass in diesen Bildern neben normativen Vorstellungen auch subversive Unterströmungen des kollektiv geteilten Imaginären zirkulieren.

Dieser Rückbezug auf Greenblatt, an dem sich der hier favorisierte Repräsentationsbegriff orientiert, kann durch John Griersons Bemerkungen zur Bedeutsamkeit der künstlerischen Bearbeitung von Realität durch den Filmmacher noch unterstützt werden (Grierson 1979). Grierson untergrub den Glauben an den Abbildungscharakter des Dokumentarfilms, als er den Dokumentarfilm als kreative Behandlung von Wirklichkeit („*creative treatment of reality*“) definierte.¹⁷ Durch das Aufzeigen der fehlenden Verschweißung von Realität und ihrer filmischen Dokumentation eröffnete er eine Sichtweise, die es ermöglicht, auch Spielfilme als künstlerische Ausdrucksformen zu verstehen, die als Kommentare, Kritiken oder Satiren auf soziale Realität Bezug nehmen, indem sie gerade durch die fiktionale Darstellungsform das Verborgene des Faktischen ans Licht bringen, dem Zuschauer die Deutung aufgeben und auf diese Weise den Blick auf die soziale Realität formen, auch wenn oder gerade weil sie Situationen zeigen, die phantastisch, unreal oder unmöglich anmuten mögen. Unter Einbeziehung von Griersons Definition, die aus heutiger Sicht bereits ein Unscharfwerden der Grenze zwischen Dokumentar- und Spielfilm andeutet, und unter Berücksichtigung von Greenblatts Überlegungen kann eine Repräsentation als eine Symbolisierung verstanden werden, die in einen Signifikationsprozess eingebunden ist und auf ein anderes Bedeutungssystem verweist. Die vorliegende Arbeit, in der es um das Verständnis einer Semantik geht, favorisiert diesen Repräsentationsbegriff, da er die Ebene der Symbolisierung, der Metaphorisierung und der Allegorie berücksichtigt, auf die das im folgenden aufgebaute Argument am Ende hinführen wird, wenn auf der Repräsentationsebene der Filme eine allegorische Lesung von Maschinen und Körpern

¹⁶ Cassirer und Rorty haben diesen Standpunkt durch ihre Argumentation für die Realitätserzeugung – im Gegensatz zur Abbildung – durch die Wissenschaftsdisziplinen philosophisch fundiert; Cassirer 1994: 222 f.; Rorty 1990.

¹⁷ Eine ähnliche Idee bringt bereits Erich Auerbach in seiner Mimesis-Definition zum Ausdruck, wenn er Mimesis als „Interpretation des Wirklichen durch die literarische Darstellung“ fasst; vgl. Auerbach 1988.

vorgeschlagen wird, und auf einer Metaebene der Reflektion über Repräsentationsformen dem Filminhalt eingeschriebene Zuschauertheorien mit filmwissenschaftlichen Zuschauertheorien verglichen werden, da filmisch ins Bild gesetzte und diskursiv verhandelte Zuschauertheorien als Signifikationssysteme Deutungsmuster zum Verständnis einer Kulturtechnik, der Filmperzeption, anbieten.

Der Film wird verstanden als kulturelle Ausdrucksform, die Ideen in Umlauf hält, sowie als Medium der Welterschließung, der Versinnlichung und der Sinnerzeugung, oder, wie Béla Balázs es bereits 1923 nannte, als ein „neues Sinnesorgan“.¹⁸ Da die Semantik des Film durch Sensualisierung, also durch die Versinnlichung und die Versinnbildlichung von Ideen sowie durch die sinnliche Involvierung des Zuschauers, konstituiert wird, ist es ein Ziel der vorliegenden Arbeit, die Bedeutung der untersuchten Filme zu entschlüsseln, indem sie als Syntax gelesen werden und ausgehend von dieser syntaktischen Untersuchung, einen neuen Blick auf die besonderen Sensualisierungsformen zu werfen, die dem Kino eigen sind.¹⁹

Körpertechniken, Kulturtechniken und Körpertechnologien

Im Anschluss an und in Weiterführung von Mauss' Ideen zur kulturellen Formung von Körpertechniken hat Mary Douglas den Körper erneut ins Zentrum des Diskurses gerückt und von der Untersuchung kulturell geformter habituellem Bewegungsmuster oder, anders gesagt, der kulturellen Prägung von *Körpermechaniken*, wie Mauss sie in den Blick genommen hatte, weitergedacht auf das Symbolisierungspotential, das *Signifikationsvermögen* des Körpers (Douglas 1966; 1993). Die Probleme, welche die menschliche Verkörperung für die gesellschaftliche Organisation aufwirft, hat Mary Douglas in ihrer Theorie über Abgrenzung und Kontamination zugespitzt, indem sie insbesondere die Grenzen des Körpers als kulturelles Problem in den Blick genommen

¹⁸ Vgl. Balázs 2001a: 9

¹⁹ Wenn dabei nicht auf die Klangebene eingegangen wird, so ist dies darin begründet, dass der Klang für die Fragestellung der vorliegenden Arbeit nicht relevant ist, da er keine Kategorie des Grotesken ist. Was wären groteske Klänge? Die Frage nach der Manifestation des Grotesken auf der Klang-, Ton- oder Musikebene hat Bachtin, dessen Theorie als Ausgangspunkt der Untersuchung gewählt wurde, nicht in den Blick genommen.

und anhand kulturvergleichender Materialien theoretisch und empirisch untersucht hat. In den daraus resultierenden Überlegungen, welche die unauflösliche Verwobenheit und wechselseitige Prägung von symbolischem, sozialem und materiellem Körper betonen, nimmt Douglas die Transgression, sowohl im Sinne von Verletzungen der Körpergrenzen und der sozialen Normen sowie der Kategorienvermischungen und klassifikatorischen Anomalien zum Ausgangspunkt für eine Beschreibung jener Prozesse, in denen die Norm, also das kulturelle Klassifikationssystem, gleichsam von außen, *ex negativo*, durch die Übertretung konstituiert, verhandelt und transformiert wird.

Aus Cronenbergs Filmen klingt immer wieder die Frage heraus, welchen Einfluss Kulturtechniken, wie die Technik des Fernsehens, des Autofahrens und des *gamings* auf Körpertechniken nehmen, oder anders formuliert, wie diese Kulturtechniken den Körper und das sinnliche Erleben formen und, wie Cronenberg es impliziert, verformen. Man könnte im durchscheinenden Subtext der Filme das Projekt einer Anthropologie der Moderne ausmachen, das der Filmemacher an einer Untersuchung von zeitgenössischen Kulturtechniken aufspannt und aus der filmischen Durchleuchtung dieser Techniken er kulturtheoretische Reflektionen ableitet. Zur Erlangung eines vertieften Verständnisses dieses Projektes soll die Repräsentation der Körper auf der einen Seite und die Darstellung der Geräte, Apparate und Maschinen als Vermittler von Kulturtechniken auf der anderen Seite zum Fokus der Betrachtung gemacht werden. Insbesondere, gleichsam als ein Rahmen, der alle Filme übergreift, soll das Kino als Technikprodukt des Sehens, eine Vorstellung, die in der Metapher des „mechanischen Auges“, des „Kinoauges“ oder des „Kamera-Auges“ zum Ausdruck kommt, wie sie in der Filmwissenschaft mit Rückbezug auf Vertovs Überlegungen aus den frühen 1920er Jahren oft gebraucht und nicht weniger oft kritisiert wird, in den Mittelpunkt der Untersuchung gerückt werden.²⁰

In der Tradition von Leroi-Gourhan (1980) kann die Maschine als Werkzeug verstanden werden. Die Formung des Körpers, also das Erlernen von Körperhaltung und -bewegungen, die besondere Ausbildung von bestimmten Muskelpartien, die einen

²⁰ Vgl. Vertov 2003a, 2003b. Die Idee vom „Blick der Kamera“ greift Mulvey 1975 auf (Mulvey 2004) und Koch führt sie mit Rückbezug auf Walter Benjamin kritisch weiter (Koch 1989).

Habitus einüben, durch die konzertierte Interaktion mit modernen Maschinen, wie z. B. der Dampfmaschine als Taktgeber für die Arbeiter am Fließband oder dem Automobil als Fortbewegungsmittel, d. h. als Werkzeug zur Überwindung von Distanz, wäre dem Ansatz von Leroi-Gourhan zufolge qualitativ ununterschieden von der Körperformung durch den Gebrauch traditioneller Werkzeuge, wie dem Faustkeil, dem Pflug oder dem Rad. Leroi-Gourhan lässt zwar die Sensualität unberücksichtigt, sein Ansatz ist aber für die vorliegende Untersuchung dennoch richtungsweisend, da er einen anthropologischen Maschinenbegriff ermöglicht. Einen Sprung in der technischen Entwicklung, den die Theorie von Leroi-Gourhan nicht miteinbezieht, ist der Wandel der Antriebskraft von Werkzeugen, die manuell betrieben werden, hin zu Maschinen, die, wie die Dampfmaschine, die computergesteuerte Fertigungsreihe von Industrierobotern in einer Autofabrik oder das Computerprogramm, einmal in Gang gesetzt, selbsttätig arbeiten. Als ein wichtiger Punkt, der die Maschine vom Werkzeug unterscheidet, wäre somit der Selbstlauf zu nennen, die Autopoiese oder Selbstproduktion (wenn auch nicht die Selbstreproduktion). Die Maschine zwingt den Menschen, sie zu bedienen, d. h. sich ihrem Rhythmus anzupassen und auf Tempiwechsel zu reagieren, wie Charlie Chaplin es im Film MODERN TIMES (USA, 1936) ironisch-treffend darstellt. Sie wird zum „Maschinengott“ und unterjocht ihn, sie macht ihn zum Sklaven, der sich ihr opfert, wie Fritz Lang es am Beispiel der Arbeiter in METROPOLIS (Deutschland, 1926) zeigt. Wie Chaplin und Lang es bereits anvisiert haben, rückt auch bei Cronenberg wieder die Wechselseitigkeit in den Blickpunkt, von der die Interaktion von Menschen und Maschinen geprägt ist und die das intime Zusammenpiel von Personen und Apparaten formt.

Die grotesken Körper, wie sie in Cronenbergs Filmen auftauchen, stehen in einem auffälligen Widerspruch zu den „sauberen“, sterilen Körpern der klassischen *Cyborg*-Imaginationen des *Mainstream*-Kinos.²¹ Diese Körper sind unverletzlich, begierde- und fleischlos; sie erleben keine Fleischeslust und auch keinen Schmerz. Sie klammern alle Probleme des Materiell-Leiblichen, wie Schwangerschaft, Koitus und Tod aus. Cronenbergs Filme hingegen rücken das Materiell-Leibliche in den Mittelpunkt und

²¹ Exemplarisch seien hier genannt: STAR WARS (George Lucas; USA: 1977), ROBOCOP (Paul Verhoeven; USA: 1987), James Camerons THE TERMINATOR (USA, 1984), Camerons TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY (USA, 1991) und Jonathan Mostows Sequel TERMINATOR 3 RISE OF THE MACHINES (Deutschland/USA, 2003).

führen eine Imagination darüber vor, was eine intime Verbindung mit verschiedenen Sorten moderner Technologien für die materielle Leiblichkeit des Körpers und damit auch für die Verkörperung als eines wichtigen Aspektes unseres Menschseins bedeutet. Aufgrund dieser Fokussierung auf die Körpergrenzen, die unteren Körperzonen und das Inner- und Zwischenkörperliche können Cronenbergs Filme als Anti-Mythen angesehen werden, die in Opposition stehen zu den Filmmythen, wie sie das populäre Genre-Kino à la Hollywood inszeniert. Im Gegensatz zu *Science-Fiction*-Produkten aus Hollywood, die das Problem der Verunsicherung der Kategorie des Menschlichen durch das Spiel mit der künstlich geschaffenen Imitation des Menschen, dem Kunstmenschen, Androiden, Replikanten oder eben *Cyborgs* thematisieren²² oder die Idee der Bedrohung des Menschen durch Maschinen, die ihn evolutionär überholt haben und seine Lebensumwelt kontrollieren als Handlungshintergrund für ihre Produktionen wählen,²³ zielen Cronenbergs Darstellungen des Mensch-Maschine-Verhältnisses in eine andere Richtung: Cronenberg befasst sich mit den Effekten von Alltagstechnologien, wie Fernsehen und Video, Simulationsspielen, Computer- und Automobilgebrauch auf den Körper und auf die Sinne.

Die Idee von Balász, den Film als neues Sinnesorgan anzusehen, impliziert die Vorstellung, dass die filmische Apparatur in den menschlichen Wahrnehmungsapparat implementiert wird, oder, weniger technisch ausgedrückt, dass sich der Film in die Sensualität hineinverlagert, dass er in die Sinne integriert oder als Sinnesorgan aufgenommen wird. Balázs' Formulierung ist richtungsweisend für die vorliegende Untersuchung, da über sie der filmtheoretische Rückbezug zu den *Körpertechnologien*, wie Cronenberg sie zeigt, hergestellt werden kann, also zur Praxis der *mimetischen Anähnung* von technischen Geräten an Sinnesorgane oder Körperteile durch den technischen Nachbau, also den Versuch einer künstlichen Imitation derselben. Das Ausloten der Auswirkungen der Interaktionen zwischen Personen und diesen neuen, künstlichen Organen, wie es im Mittelpunkt von Cronenbergs Maschinenfilmen steht, wirft ein neues Licht auf die Problematik der Körpertechniken, wie Mauss sie

²² Wie z. B. BLADE RUNNER (USA, 1982, Regie: Ridley Scott) oder auch die japanisch-britische Koproduktion GHOST IN THE SHELL; KOKAKU KIDOTAI, 1995, in der Regie von Mamoru Oshii.

²³ Wie in den TERMINATOR-Filmen (s. Fußnote 22) und in der MATRIX-Trilogie: THE MATRIX (Larry Wachowski; Andy Wachowski; USA/Australien: 1999), THE MATRIX RELOADED (Die Wachowski Brüder; USA 2003), THE MATRIX REVOLUTIONS (Die Wachowski Brüder; USA/Australien: 2003).

angesprochen hat, da es die Frage nach dem Einfluss von Körpertechnologien, d. h. jenen Apparaten, die nach Körperfragmenten und Körperfunktionen modelliert sind, auf Körpertechniken, also auf den Habitus aufbringt, der im Umgang mit diesen Geräten geformt wird.

Mit Rückbezug auf Walter Benjamins Unterscheidung in erste und zweite Technik²⁴ können die Begriffe „Körpertechnik“ und „Körpertechnologie“ spezifiziert werden: Körpertechnik wird verstanden als die kulturelle Formung von Körperhaltung und Bewegungsabläufen durch Aufforderung zur Nachahmung und kontinuierliche Korrektur der Jüngeren durch die Älteren sowie der Aneignung von Kulturtechniken durch spielerische Neu-Kombination von Bewegungs- und Sinnelementen. Körpertechnologie wird gefasst als die imaginäre oder motorische Anpassung von Körperhaltung und Bewegungsabläufen an die technische Apparatur, als ein mimetischer Prozess, der über die Nachahmung von Bewegungsabläufen der Apparatur durch Einfühlung in sie abläuft und bis hin zur Umformung der menschlichen Physis zur Ermöglichung der Kopplung mit der Apparatur reichen kann, ein Prozess, der sowohl eine Anähnung des Körpers an die Apparatur als auch eine Imitation des Körpers durch die Apparatur hervorbringen kann. Die Aneignungsprozesse, die im Zusammenspiel des Menschen und der Technologie ablaufen, schillern zwischen einer Überwältigung *durch* die und der Emanzipation *von* der Apparatur. Mit anderen Worten: der Zuschauer/Spieler/Autofahrer changiert zwischen einer Haltung, in der er sich der Apparatur hingibt und von ihr überwältigt wird und einer Attitüde, der Emanzipation von der Apparatur, indem er sie in kollektiv bedeutsame Zusammenhänge einbindet, sie also zweckentfremdet und sie sich durch Realisierung von semantischen Verschiebungen aneignet.

Cronenberg stellt in seinen Maschinenfilmen, die hier so genannt werden, weil sie das Verhältnis von Körper- und Kulturtechniken in multiplen Variationen thematisieren, die Verformung des Körpers als ein Resultat von – auch im sexuellen Sinne – intimen Verbindungen von Menschen und technologischen Geräten dar. Mittels neuartiger Amalgamierungen von Konzepten verbindet er Figuren und Apparate auf der Ideen- und auf der Bildebene spielerisch zu ungewöhnlichen Assemblagen. Diese Bricolage-

²⁴ Vgl. Benjamin 1974: 444 und Benjamin 1986: 359 f.

Technik, der Cronenberg sich zur Kreation von Mensch-Maschine-Assemblagen bedient, ermöglicht es ihm, Heterogenes zu kombinieren und Unverbundenes zusammenzusetzen. Auf diesen bastelnden Denkstil, wie man es nennen möchte, der Unterschiedliches verschweißt, und auf die wunderbaren und verwunderlichen und gleichwohl schreckenerregenden Körper-Assemblagen, die dieser Denkstil hervorbringt, kann eine transgressive Figur möglicherweise neues Licht werfen, welche die Wissenschaftshistorikerin Donna Haraway den *Cyborg* genannt hat, und die eine Metapher verkörpert, welche eine doppelte Grenzüberschreitung artikuliert und forciert: der *Cyborg* verweist zum einen auf die Überschreitung der Grenze zwischen Organismus und Maschine und zum anderen auf die Verwischung der Trennlinie zwischen materieller Realität und kultureller Fiktion (Haraway 1991a). Der *Cyborg*, der als ein Spezialfall des grotesken Körpers verstanden werden kann, ermöglicht es, ausgehend von der Analyse der Repräsentationen verformter Körper im Film, das Problem des Grotesken über die Idee des Maschinellen weiterzuführen, es auf kinotheoretische Reflektionen hin zuzuspitzen und über die im Cronenberg'schen Denken angelegte Methode des Wörtlichnehmens von Metaphern etablierte Filmtheorien aufs Glatteis zu führen. Diese Überlegungen führen am Ende zu einer Argumentation, die gegen das Konzept der *suture* gerichtet ist und für *découpage* in der Zuschauertheorie das Wort ergreift.

1.2. Begrifflichkeiten

Zum Titel „Transformationen des grotesken Körpers“

Die vorliegende Studie zu *Transformationen des grotesken Körpers im Kino David Cronenbergs* geht von der facettenreichen Semantik des grotesken Körpers aus, wie Rabelais sie in seiner satirischen Chronik *Gargantua und Pantagruel*, die zwischen 1532 und 1553 veröffentlicht wurde und fünf Teile (Bücher) umfasst,²⁵ zum Ausdruck bringt und Bachtin sie in seiner Rabelais-Studie aufzeigt.²⁶ Aus der vielfältigen

²⁵ Vgl. Rabelais 2003.

²⁶ Vgl. Bachtin 1995.

Bedeutungsvalenz des grotesken Körpers wird mit der Wahl des Titels der Arbeit der Aspekt der Transformation herausgegriffen und akzentuiert, da dieses Konzept in multipler Hinsicht für den gewählten Forschungsansatz relevant ist und zudem eine hervorragende werkimmanente Signifikanz aufweist. Zum einen impliziert der Ansatz der vorliegenden Untersuchung eine Transformation, wenn die Medialisierungsform des Untersuchungsgegenstandes von Bachtins richtungsweisender Studie von der Literatur auf den Film verschoben wird. Die vorliegende Arbeit verlagert den Untersuchungsschwerpunkt von Volkspraktiken und der literarischen Repräsentation und Reflektion dieser Praktiken, wie sie Bachtin als Untersuchungsgegenstand diente, auf die Repräsentation von Imaginationen über Körperverformungen im filmischen Medium. Diese Transformation, oder Transposition, des Untersuchungsgegenstandes basiert auf der Annahme, dass der groteske Körper nicht ausschließlich in Volkspraktiken und in der Literatur aufgespürt werden kann, sondern dass dieser ikonische Topos²⁷ auch in anderen, spezifisch modernen Medialisierungsformen vorkommt und diese untersucht werden müssen, wenn der groteske Körper im Diskurs lebendig bleiben soll. Es wird also davon ausgegangen, dass der Topos des grotesken Körpers eine mediale Transformation durchlaufen kann, dass er durch Medienbewegungen, durch medialen Wandel hindurch tradiert wird und in verschiedenen Medialisierungsformen zum Ausdruck kommen kann. Dieser mediale Wandel lässt den grotesken Körper nicht unberührt.

Daraus ergibt sich eine zweite Transformation. Der groteske Körper im Film kann als ein Körper wieder zum Vorschein kommen, der von modernen Medientechnologien geformt wurde,²⁸ in Form gebracht oder, anders gesagt, informiert wurde, ein Körper, an dem sich die Spuren des medientechnologischen Wandels und des Gebrauchs von Medientechnologien abzeichnen. Anders als in der populären Karnevalskultur, in der, wie Bachtin gezeigt hat, das Groteske dem Volks- oder Gattungskörper quasi

²⁷ Bachtin spricht vom „Chronotopos“; vgl. Bachtin 1989.

²⁸ Zu dieser technologisch motivierten Re-Imagination des grotesken Körpers im Film gibt es selbstverständlich auch Ausnahmen, die eine andere Akzentuierung des Topos' favorisieren. So kommt beispielsweise im Film *EIJANAIIKA* (Shohei Imamura; Japan: 1981) der groteske Volkskörper als brodelnde Karnevalsmasse wieder vor und im Film *LÉOLO* (Jean-Claude Lauzon; Kanada: 1992) tritt der groteske Körper vornehmlich hinsichtlich der Funktionen des Unteren, hier vornehmlich der Defäkation, in den Vordergrund.

eingeschrieben ist (Bachtin 1995), wird der Körper in den Filmen, die der Untersuchungsgegenstand der vorliegenden Arbeit sind, erst unter Einwirkung von wissenschaftlichen Techniken oder durch die Verbindung mit technologischen Medien grotesk.

Weiterhin kann eine werkimmanente, Transformationsform aufgezeigt werden. Alle Filme, die Gegenstand der Diskussion sind, zeigen Protagonisten, die einen Gestaltwandel durchlaufen. In diesen Filmen werden *Metamorphosen* der Körper der Filmfiguren dargestellt. Dabei ist auffällig, dass diese *Transformationsprozesse* als Verwandlungen von gesunden, normalen, klassischen Körpern in deformierte, verwachsene, groteske Körper gezeigt werden. Immer aber kommt in der neuen grotesken Körperform der – verformte – mentale Zustand der Figuren zum Ausdruck. Die grotesken Körper sind also, wie Cronenberg impliziert, adäquatere Repräsentationen der inneren Person der technischen Moderne als die klassischen Körper.

Zudem hat der Titel der Arbeit „Transformationen des grotesken Körpers“ eine Bedeutungsebene, die auf eine Beschreibung der Verwandlung einer zentralen Cronenberg'schen Thematik im Laufe seiner Schaffenszeit abzielt. Während der groteske Körper sich wie ein Leitmotiv durch nahezu das gesamte Œuvre zieht, so zeichnet sich doch ein bedeutsamer Wandel hinsichtlich der Ausgestaltung und der Akzentuierung dieses Motivs ab: Mit dem Film VIDEODROME setzt eine Hinwendung zur Technologie als Auslöser von grotesken Verformungen des Körpers ein. Während vor VIDEODROME vornehmlich die Verformung des Körpers durch wissenschaftliche Verfahren aus der Medizin oder der Biochemie im Zentrum von Cronenbergs Aufmerksamkeit stand, interessiert er sich seit VIDEODROME für die deformierenden Einwirkungen von Unterhaltungs- und Fortbewegungstechnologien auf den modernen Menschen.

Es soll noch einmal betont werden, dass der Titel „Transformationen des grotesken Körpers“ auch auf den methodischen Ansatz der vorliegenden Arbeit reflektiert, die das Wiederauftauchen des Topos des grotesken Körpers, wie er im Zentrum von Rabelais' satirischer Novelle steht, im Œuvre des zeitgenössischen Filmregisseurs David Cronenberg hypostasiert. Dabei soll hinzugefügt werden, dass die vorliegende Arbeit

keinen systematischen oder historischen Vergleich des Rabelais'schen und des Cronenberg'schen Œuvres beabsichtigt und auch nicht auf die komparative Untersuchung der Auswirkungen der Darstellungsmedien Literatur versus Film in der Darstellungsform des grotesken Körpers abzielt. Hingegen nutzt die Arbeit Bachtins Analyse von Rabelais' Roman als Inspirationsquelle, als Hintergrundfolie und als „begrifflichen Steinbruch“ für eine kreative Neu-Interpretation der Körperbilder im Kino Cronenbergs. Während Bachtin deutlich gemacht hat, dass der groteske Körper, wie Rabelais ihn beschreibt, in den Körperpraktiken des Karnevalskontextes der frühen Neuzeit verankert ist, die, wie Bachtin unterstreicht, die Unabgeschlossenheit des Materiell-Leiblichen in der Kommunion der Volksmassen zelebrieren, muss abgrenzend hervorgehoben werden, dass der groteske Körper bei Cronenberg zum Zeichen der Verformung des individualisierten modernen Menschen durch Wissenschaft und Technik wird. Cronenberg teilt mit Rabelais jedoch die Attitüde der satirischen Schalkhaftigkeit, mit der Rabelais gegen das verknöcherte Wissenssystem und die versteinerte Moral der Scholasten ins Feld zieht, wenn er den grotesken Körper als Mittel einsetzt, um gegen die Sterilität und die Inhumanität des Wissenschaftsglaubens und der Technikeuphorie in der modernen Welt zu protestieren. Wenngleich der groteske Körper bei Rabelais als Sympton einer historischen Zeitenwende und zugleich als Vorbote einer utopischen Zeit fungiert, der groteske Körper bei Cronenberg hingegen zur Allegorie für eine Technikkritik und zum Schreckensbild einer wissenschaftlich-technologisch determinierten Zukunft wird, so nehmen doch beide eine utopische Haltung ein und verwenden den Topos des grotesken Körpers zum Ausdruck einer subversiven Attitüde.

Zum Umgang mit Begriffen

Cronenberg ist ein Wort- und Lautspieler, der Sprachbilder als Filmbilder konkretisiert, ein Bildpoet, der Immaterielles materialisiert, ein Dadaist, der Disparates homogenisiert. Das Werk dieses Künstlers mit eindeutig definierten Konzepten in den Griff bekommen zu wollen, muss wie das Unterfangen erscheinen, eine Flüssigkeit in einem Sieb festzuhalten. Aus diesem Grund erfolgt die Annäherung an die Bildmetaphern und Sprachspiele, aus denen sich die Textur der Filme formiert, über

metaphorische Konzepte und einen spielerischen Umgang mit Begriffen.²⁹ Bei der Verwendung der Begriffe, die zur Diskussion der Filme gewählt wurden, war die Bedeutungsoffenheit ausschlaggebend. So wurden die Hauptbegriffe der Arbeit nach dem Kriterium der Vielschichtigkeit, der semantischen Reichhaltigkeit gewählt, die sie im Hinblick auf das Potential der Beschreibung der filmischen Darstellungen des Problems des Transgressiven auszeichnet. In der Anwendung der Begriffe wird ihre Multivalenz immer wieder akzentuiert, so dass mehrere semantische Ebenen und Aspekte ihres wörtlichen und ihres übertragenen Sinns berücksichtigt und die Wechselseitigkeit der Begriffsbedeutungen auf verschiedenen Abstraktionsniveaus aufeinander bezogen wird. Selbstredend wurde durch die Wahl der Schlüsselbegriffe der Blick auf den Untersuchungsgegenstand gleichsam voreingestellt in einer Weise, dass einige besondere Konstellationen, Bilder und Problematiken in den Vordergrund rücken, während andere Ideen in den Hintergrund treten. Die Wahl eines anderen begrifflichen Instrumentariums hätte andere Aspekte schärfer konturieren können, im gewählten Begriffsprisma jedoch ergibt sich ein Fokus auf Transgressives und Groteskes. Insofern eröffnen die Begriffe einen klaren Blick auf einige Besonderheiten der Filme und verstellen zugleich die Sicht auf andere gleichermaßen interessante Aspekte.

Begriffe wie „Mimesis“, „Cyborg“ oder „Apparatur“ sind verschiedenen kulturwissenschaftlichen Diskursen entlehnt. Der Begriff der „Mimesis“ wird im Zusammenhang der vorliegenden Arbeit in Anlehnung an Walter Benjamin verwendet,³⁰ der „Cyborg“-Begriff wird von Donna Haraway übernommen³¹ und das Konzept der „Apparatur“ ist dem filmtheoretischen Diskurs entlehnt, zu dem Walter Benjamin und Béla Balázs in den 1920er und 30er Jahren einen entscheidenden Beitrag leisteten.³² Der Begriff des „Grotesken“ insbesondere der „groteske Körper“, der im Zentrum der vorliegenden Arbeit steht, wird – wie bereits ausgeführt – mit Rückbezug

²⁹ Das Konzept „Metapher“ wird in Anlehnung an Lakoff und Johnson verwendet, die betonen: „The essence of metaphor is understanding and experiencing one kind of thing in terms of another.“ (Lakoff und Johnson 1980: 5) Zu weiterführenden Überlegungen zur Metapher s. a. Lakoff und Johnson 1999: 122 ff.

³⁰ Vgl. Benjamin 2002b.

³¹ Vgl. Haraway 1991a.

³² Vgl. Balázs 2001a; 2001b; Benjamin 2002a.

auf Michail Bachtin verwendet.³³ Weitere wichtige Begriffe, die zur Anwendung kommen, wie „Kopfgeburt“ oder „Kopplung“ sind im wissenschaftlichen Diskurs relativ unbestimmt geblieben, d. h. sie können kaum einem oder mehreren Theoretikern zugeordnet werden, dessen oder deren Definitionsautorität zu berücksichtigen wäre. Vielmehr wurden sie aus der Umgangssprache hergeleitet und setzen ein Spiel der ironischen Brechung des Unhinterfragten fort, das Cronenberg begonnen hat, wenn er allgemein bekannte Ausdrücke, Wendungen und Sprichworte wörtlich nimmt und ins Bild setzt. So erscheinen einige umgangssprachliche Begriffe wie „Kopfgeburt“ oder „Kopplung“ besonders geeignet zur Beschreibung des Facettenreichtums der filmisch dargestellten Ideen, da sie semantische Felder markieren, die auf der Sprachebene ähnliche Sinnüberschneidungen ausdrücken wie sie die Filme auf der Bildebene zur Anschauung bringen.

Dies soll anhand eines Beispiels, dem Begriff der „Kopplung“ wie er ab dem vierten Kapitel angewendet wird, paradigmatisch verdeutlicht werden. Wenn von „Kopplung“ die Rede ist, so schwingt bei der Verwendung dieses Begriffes das Konnotationsspektrum des englischen Wortes „*coupling*“ mit, da dieses Wort drei verschiedene Bedeutungsdimensionen anklingen lässt, die alle im beleuchteten Kontext zum Tragen kommen: Die Bedeutungen von „*coupling*“ umfassen sowohl die Formation eines stabilen Liebes- oder Ehepaares („*couple*“), die Kopulation zweier oder mehrerer Lebewesen als auch die semantische Kopplung von heterogenen Elementen.³⁴ Zudem ist der Terminus wertneutral im Gebrauch und hat keine negative Konnotation wie die laut- und sinnähnlichen deutschen Begriffe „Kupplung“ und „kuppeln“, die, werden sie nicht im rein technischen Zusammenhang gebraucht, sogleich die abwertende Praxis des „Verkuppelns“ von zwei Verliebten durch eine dritte Person implizieren.³⁵ Allerdings bleibt anzumerken, dass die Rede von der „Mensch-Maschine-Kopplung“ jene Rückkopplungen oder Feedbacks, wie sie in der Kybernetik beschrieben werden,³⁶ sowie die „strukturellen Kopplungen“, die Biologen wie

³³ Vgl. Bachtin 1995.

³⁴ Vgl. *The Shorter Oxford English Dictionary*; Eintrag: „*couple*“

³⁵ Vgl. *Das Deutsche Wörterbuch von Jacob und Wilhelm Grimm* „kuppeln“; online unter <http://www.dwb.uni-trier.de>

³⁶ Vgl. Bateson 1994

Maturana und Varela für die Beziehungen zwischen System und Umwelt konstatieren,³⁷ durchaus mit fokussiert. Ein solcher „Begriffs-Import“, also das Entleihen von Begriffen aus naturwissenschaftlichen Disziplinen zur Charakterisierung von kulturellen Problematiken, wie es im dritten Kapitel für den Film *CRIMES OF THE FUTURE* und im vierten Kapitel für den Film *VIDEODROME*³⁸ gezeigt wird, ist auch für die Logik des Cronenberg'schen Denkens konstitutiv. Insofern lehnt sich der operative Gebrauch einiger Schlüsselbegriffe an Cronenbergs Umgang mit Begriffen an.

Dieses analogische Umkreisen des Begriffes stellt seine multiplen Verweishorizonte heraus, beleuchtet seine Facetten und erlaubt es, die Vielschichtigkeit eines Phänomens mit einem angemessenen Wort zu belegen. Ein solcher Umgang mit Begriffen wird den Filmen wesentlich gerechter als die Arbeit mit Definitionen, die aus der wissenschaftlichen Literatur abgeleitet wurden, da auch Cronenberg Konzepte aus der Umgangssprache borgt und einen analogischen Gebrauch der Begriffe pflegt. Eine definitionsabhängige Herangehensweise würde eine Ordnung und Eindeutigkeit suggerieren, die an der Art und Weise, wie Cronenberg Begriffe, Amalgamierungen und Metaphern in Bilder umsetzt, vorbeigehen, da seine Technik der Verbildlichung von Wortspielen ja gerade aus dem Spiel mit den vielfältigen Ambivalenzen der Wortbedeutungen ihren semantischen Reichtum und ihre subversive Kraft bezieht.

Auf die verschiedenen oben beschriebenen Facetten des Begriffs der Kopplung wird im Verlauf der Analyse insbesondere im vierten Kapitel immer wieder angespielt. Dem Material angemessen ist eine Begriffsverbindung zwischen dem sprachwissenschaftlichen Konzept „*copula*“ und dem biologischen Terminus Kopulation, wie Georges Bataille sie vorschlägt.³⁹ Batailles' Wortspiel mit der Lautähnlichkeit des lateinischen Begriffes „*copula*“ und des französischen Wortes „*copulation*“ hat, wie er mit einigem Schalk impliziert, auch einen inhaltlichen Dreh, da beide Begriffe eine Form der Verbindung bezeichnen: „*copula*“ verweist auf die Verbindung zwischen Sätzen, und „*copulation*“ benennt die Verbindung zwischen Körpern. So wird der Satz nicht als Syntax vorgestellt, sondern als Kopulation der

³⁷ Vgl. Maturana und Varela 1987: 85ff

³⁸ S. insbesondere die Ausführungen unter der Zwischenüberschrift 'Der Fernsehschirm als Netzhaut des geistigen Auges'.

³⁹ Vgl. Bataille 1993: 5.

Worte, die Bedeutung generiert. Dieser Gedankensprung ermöglicht es Bataille, die Kopulation von Worten zusammen mit der Kopplung von Körpern in seinem poetisch überschäumenden Text *The Solar Anus* vor- und darzustellen.⁴⁰ Ähnlich wie bei Bataille überkreuzen sich im Cronenberg'schen Werk Körper und Worte und gehen „fruchtbare Kopplungen“⁴¹ ein. So ist Cronenbergs Bildidee der „Kopplung“ von Körpern und Maschinen aus seinem kreativ-synthetischen Denkstil, der sich vielleicht als eine bildliche Materialisierung von Körpermetaphern beschreiben ließe, gespeist. Umgekehrt können aus seinen Bildideen Rückschlüsse auf die Logik der Metaphern gezogen werden, die seinen Denkstil prägt.

1.3. Theorie der Methode

Syntax des Mythos und Filmmontage als Methoden der Sinngewinnung und Sinnkonstitution

Der meta-theoretische Rahmen der vorliegenden Arbeit spannt sich an einer Achse auf, die zwischen Lévi-Strauss' Idee der Syntax des Mythos (Lévi-Strauss 1967) und Eisensteins Idee der Filmmontage (Eisenstein 1977)⁴² verläuft. Dabei wird von der Annahme ausgegangen, dass beide Konzepte als vergleichbare Methoden der Sinngewinnung und der Sinnkonstitution aufgefasst werden können. Wenn Lévi-Strauss im Rahmen der strukturalen Analyse den Mythos in einzelne Segmente zerlegt und diese Bruchstücke einer syntagmatischen Erzählung in einer paradigmatischen Ordnung re-arrangiert mit dem Ziel, die zugrundeliegende Struktur des Mythos zu erkennen, dann bedient er sich einer Methode, die auf den Techniken der De-Assemblage und Re-Assemblage, oder, wie er es einmal in einem anderen Zusammenhang genannt hat, der

⁴⁰ Vgl. Bataille 1995: 5-9.

⁴¹ Vgl. Haraway 1991a: 150.

⁴² Vgl. zur Eisensteins Konzept der Montage auch die Ausführungen von Bordwell zur Diskussion von Montage als Technik der Nebeneinanderstellung von Heterogenem mit dem Ziel der sensuellen und emotionalen Affektion des Zuschauers, wie Eisenstein sie zu Beginn seiner Karriere im Konzept der „Montage der Attraktionen“ formulierte und wie sie die frühen russischen Filmtheoretiker als Problem wieder aufgriffen, das sich aus ihrer Praxis als Filmschaffende ergab; Bordwell 2005: 120 ff.

„Bricolage“, basiert (Lévi-Strauss 1973). Bricolage als eine potentiell subversive, weil „abwegige“ und „unmethodische“ Methode, ist vergleichbar mit Eisensteins Methode, denn erzeugen Sinn über das Auseinanderschneiden und Zusammensetzen. Wenn Eisenstein belichtete Filmstreifen zerschneidet, um die entstandenen Fragmente als Sinneinheiten zu Bedeutungsverbünden auf einer höheren Ebene zu kombinieren, oder, wie es die Filmsprache will, zu „montieren“, so ist dies vergleichbar mit der Methode der Mythenanalyse von Lévi-Strauss: Der Gründer des Strukturalismus in der Ethnologie und der revolutionäre Filmpraktiker und -theoretiker entdecken und erzeugen Sinn durch das Auseinandernehmen und das Neu-Zusammensetzen. Anders ausgedrückt: Die Methoden der Sinnerzeugung und Sinnkonstitution wie die „Bricolage“ aus dem Strukturalismus und die „Montage“ aus der kinematographischen Theorie und Praxis ähneln sich in erstaunlicher Weise.

Erhellend mag man hier das folgende auf Homophonie aufbauende Wortspiel finden,⁴³ da es auf die Künstlichkeit, die Konstruiertheit der filmisch generierten „Realität“ verweist: Ausgehend vom französischen filmtechnischen Begriff „*montage*“ ist das Subjekt dieser Aktivität folgerichtig der *monteur*. Das Wort „*monteur*“ nun ist lautlich identisch mit dem französischen Begriff für „Lügner“, der *menteur* heisst. Die phonetische Identität der beiden Termini legt die Idee nahe, dass der Filmemacher – und sein Kollaborateur der Cutter – ein Lügner ist, was insofern auch inhaltlich Sinn ergibt, da seine Kunst darin besteht, dem Zuschauer eine Fiktion für Realität vorzugaukeln. Selbstverständlich verbirgt sich im Begriff „*monteur*“ zunächst einmal die offenkundige und intendierte Bedeutung der grundsoliden, handwerklichen Aktivität des Zusammenschraubens, also des mechanischen Verbindens von vorfabrizierten Segmenten zu einem funktionstüchtigen Gesamtsystem. Dagegen gibt die zweite, verborgene Bedeutung, die versteckte Konnotation, von der das Schriftbild der beiden Worte geschickt ablenkt, dem Begriff eine witzige Wendung und enthüllt einen Aspekt, den Überlegungen zur Technik der Montage zwar mitberücksichtigen, aber noch nicht auf das Lautspiel zurückgeführt haben.⁴⁴ Dies sind dadaistische und surrealistische

⁴³ Ein ähnliches Wortspiel entstammt der hermeneutischen Tradition, das mit der lautlichen Ähnlichkeit der italienischen Begriffe *traduttore* (Übersetzer) und *traditore* (Lügner) spielt und auf die Unmöglichkeit einer Übersetzung verweist, die den Sinn des Ausgangstextes nicht verzerrt oder einfärbt.

⁴⁴ Walter Benjamin hat in seinen sprachphilosophischen Überlegungen auf die Bedeutungen dieser „unsinnlichen Ähnlichkeit“, unter die auch die Homophonie fällt und das damit verbundene Probleme des

Techniken der Welterhellung wie der Subversion von tradierten, unreflektierten Denk- und Handlungsformen welche insbesondere die frühen Filmmacher wie Eisenstein als Pioniere im Rahmen ihrer subversive Ansätze in die filmische Produktion bewusst einbauten.

Diese Methode der Bedeutungserschließung und -erschaffung, die in der Ethnologie wie auch in der Filmtheorie entwickelt und angewendet wurde, verdeutlicht als Allegorie den methodischen und den theoretischen Rahmen der vorliegenden Arbeit: In den Filminterpretationen, wie sie in den folgenden acht Kapiteln zur Diskussion gestellt werden, werden Bildsequenzen als syntaktische Folgen gelesen, deren Bedeutungsgehalt sich erst dann erschließt, wenn unterschiedliche Sequenzen und verschiedene Filme gegeneinander gestellt und miteinander gelesen werden. Damit ähnelt der Aufbau der vorliegenden Arbeit der Struktur eines Films, da sie mithilfe eines kinematischen Mittels wie der Montage von Szenenbeschreibungen im „Gegenschnitt“ mit Interpretation und theoretischen Überlegungen Sinn erzeugt. George Marcus hat als Antwort auf die „Krise der Repräsentation“ in der Ethnologie, im Anschluss an die *Writing-Culture*-Debatte, mit Rückbezug auf Walter Benjamins Überlegungen zur Montage und unter Rekurs auf Michael Taussigs Ethnographie, *Shamanism, Colonialism, and the Wild Man* vorgeschlagen, die filmische Technik der Montage als ein Gestaltungsmittel für moderne Ethnographien zu heranzuziehen.⁴⁵

Maßgeblich für die Auswahl der Sequenzen, die in diese ethnographische Text-Montage einbezogen werden, waren, neben thematischen Erwägungen, syntaktische Überlegungen, aufgrund derer jene Fragmente aus den Filmen herausgegriffen wurden, in denen so etwas wie eine Tonalität oder Inflektion, äquivalent zur Sprache, erkennbar wird, die eine Art filmische Betonung markiert, welche die Bedeutungsebene ansteuert, indem sie klar macht, ob eine filmische Aussage als Kommentar, als Kritik oder als Ironie gemeint ist. Aus dieser Methode der *découpage*, die Sinn und Bedeutung durch das Zerschneiden, durch das Gegen-den-Strich-Interpretieren und die Neu-Kombination

Zusammenhangs von Bedeutungsähnlichkeit und Lautähnlichkeit, hingewiesen. In den überlieferten Vorüberlegungen zum Essay *Lehre vom Ähnlichen*, fragt er: „Hängen ahnen und ahnen zusammen?“ (Benjamin 1989: 795) .

⁴⁵ Vgl. Marcus 1995. Zur *Writing-Culture*-Debatte s. Clifford und Marcus 1986; James, Hockey und Dawson 1997.

von Fragmenten aufdeckt und generiert, wird am Ende der Arbeit ein Modell in die Zuschauertheorie eingeführt, das dem Konzept der *suture* entgegensteht und für *découpage* argumentiert. Anders gesagt, wird in der Filmanalyse eine Argumentationsfigur erprobt, die es abschließend ermöglicht, für eine Zuschauerattitüde zu argumentieren, die sich durch Abständigkeit, durch Distanzierung auszeichnet und auf diese Weise Kritik als Handlungsmöglichkeit der Zuschauerposition begründet.

Ausgehend von der strukturalistischen Untersuchung von Filmen, die sich an einer Produktionsästhetik orientiert, also die Darstellung von Vorstellungen eines Regisseurs analysiert, wird im Abschlusskapitel eine „schiefe“ oder „schräge“ Blickrichtung eingenommen. Es wird ein Blickwechsel vorgenommen, wenn aus den filmischen Körperdarstellungen eine Rezeptionsästhetik entwickelt wird, die einen Beitrag zur Debatte um den Status des Zuschauers im Kino, wie sie in der Filmwissenschaft geführt wird, leisten will. Zur konzeptionellen Erschließung der Beispiele hinsichtlich einer Einsichtsgewinnung in eine Kombination aus anthropologischen und filmwissenschaftlichen Problematiken wurden Denkfiguren herangezogen, die so unterschiedlichen Disziplinen und transdisziplinären Wissenschaftsformaten wie Literaturwissenschaft/Kulturtheorie (Bachtin, Benjamin), Ethnologie (Lévi-Strauss, Douglas), Wissenschaftstheorie (Haraway), Philosophie (Bataille, Baudrillard) und Filmwissenschaft (Balázs, Eisenstein, Oudart, Vertov) entstammen. Daraus erwächst eine doppelte disziplinäre Ausrichtung der Arbeit, die zwischen Ethnologie und Filmwissenschaft angesiedelt ist, eine Tatsache, die sich in einer „hybriden“ oder interdisziplinären Herangehensweise, kurz, in einer Methodenkombination, niederschlägt und in der Wahl eines Untersuchungsgegenstandes zum Ausdruck kommt, der für eine über die Ethnologie institutionell eingebundene Arbeit zunächst unorthodox anmuten mag, für die Filmwissenschaft aber nur allzu konventionell ist. Jedoch sind für die Filmwissenschaft die Topoi der Transgression und des grotesken Körpers sowie die Methode der Strukturmetaphorik neu.⁴⁶

⁴⁶ Eine Ausnahme bezüglich der Transgression bildet Amos Vogels Studie *Film als subversive Kunst*; s. Vogel 2000.

Neben einem strukturalistischen Ansatz spielt die vorliegende Arbeit mit einer abduktiven Lesart der Filme Cronenbergs, einer Herangehensweise an den Film, die einige Poeten aus dem Kreis der Surrealisten in den frühen 1950er Jahren unter der Bezeichnung „irrationale Erweiterung“ vorgeschlagen und umgesetzt haben (Hamilton 2000; Richardson 2006). Dieser Ansatz fällt zusammen mit einer Grundannahme der Hermeneutik, derzufolge das künstlerische Produkt schon während des Entstehungsprozesses und erst Recht sobald der Künstler es loslässt und in Umlauf setzt, nicht vollends vom Künstler kontrolliert werden kann, sondern vom Beginn des kreativen Prozesses an, ein Eigenleben führt. In Weiterführung dieser Idee, heißt das für den Film, dass ihm, als einem kulturellen Artefakt, Agency eingeräumt wird. Ausgehend von Alfred Gells These von der Agency von Kunst- und Kultgegenständen (Gell 1998), wird die These hergeleitet, dass der Film die Agency des Regisseurs und des Zuschauers bis zu einem gewissen Grade entführt. In Umkehrung dieser Argumentation – und gleichsam als eine Weiterführung, oder als eine weitere „Entführung“ der von den Surrealisten praktizierten Erweiterung des Films – wird behauptet, dass der Film *vom Interpreten* entführt werden kann, wenn er ihn für ein abduktives Denkprojekt nutzt.⁴⁷ Die Abduktion, die Entführung, die hier vollführt werden soll, soll durch eine Lesung der Filme vor dem Hintergrund der Schlüsselbegriffe „Transformation“, „Deformation“, „Extension“, „Kopfgeburt“, „Kopplung“, „Mimesis“, „Kontamination“, „Cyborg“, „Erotisierung“, „Naht“, „Innervation“, und „Apparatur“ und mit der klaren Zielvorstellung betrieben werden, Bachtins Ideen zum grotesken Körper mit Cronenberg zu extendieren und Cronenberg in die Regionen der Bachtin'schen Theorie des grotesken Körpers zu entführen.

Die filmisch umgesetzten Ideen werden somit in einen anderen Bedeutungsrahmen verschoben mit dem Ziel, sie in die Problematik des Grotesken hinein gleichsam *weiterwuchern* zu lassen. Dabei wird es durchaus in Kauf genommen, dass diese Weiterführung von Cronenbergs Ideen bis zu einem gewissen Grade eine ideelle *Entführung* des Filmmachers impliziert; d. h., dass die Interpretationen, die hier angebracht werden, nicht unbedingt Betrachtungsweisen der Filme sein müssen, die der

⁴⁷ Zur „*abduction of agency*“ s. Gell 1998: 14 ff.

Filmmacher intendiert hat, dass sie dies sogar höchstwahrscheinlich nicht sind. Vielmehr wird hier in der hermeneutischen Tradition von der Annahme ausgegangen, dass die Bedeutungserzeugung durch das künstlerische Produkt, den Film, dem Filmmacher bereits während des Produktionsprozesses entgleitet, also von ihm bereits von Anfang an nicht vollständig kontrolliert werden kann und dass die Bedeutungen des Films sich in einem Prozess formieren, in dem sich die Intentionen des Filmmachers mittels des filmischen Produktes mit dem Erfahrungs- und Wissenshintergrund des Interpreten kombinieren (siehe auch Gadamer 1990).

Es sollte deutlich geworden sein, dass der Forschungsansatz in einer Methodenkombination besteht, die strukturalistische und hermeneutische Instrumente miteinander verschränkt. In der vorliegenden Arbeit werden die fertigen filmischen Produkte erneut in Szenenfragmente zerschnitten und diese Filmfragmente mit theoretischen Konzepten und Begriffen zu einem Text zusammengefügt, also zu einem hybriden semantischen Gewebe, das jene Bedeutungen zutage treten lässt, die hinter den Bildern verborgen liegen, an der Schnittstelle von Bildern und Begriffen aber, die zugleich eine neue „Nahtstelle“ ist, deutlich zum Vorschein kommen.

Abgrenzung von anderen Cronenberg-Interpretationen

Der Beweis des *auteur*-Status', der für die Reservierung eines Platzes im Pantheon der großen Regisseure wohl einen wichtigen Schritt bedeuten mag, ist von Cronenbergs Chronisten und Berufskollegen Chris Rodley mit einem Interview-Band, der kontinuierlich um themenzentrierte Gespräche mit Cronenberg über dessen neueste Filme aktualisiert und erweitert wird, bereits überzeugend angetreten worden (Rodley 1992a). Dieser Band belegt auch, dass Cronenberg während seiner bisherigen Schaffensphase dauerhaft unabhängig von Hollywood geblieben ist. Dennoch bestehende Zweifel über die thematische Kontinuität und Konsistenz seines Œuvres und über das Vorhandensein eines filmischen Stils, einer typischen Handschrift des Regisseurs David Cronenberg sollte die umfangreiche Werkanalyse, wie William Beard sie vor einigen Jahren vorgelegt hat, ausgeräumt haben (Beard 2001). Anders als Beard, der das Cronenberg'sche Werk mithilfe von Subjekttheorien aufschließt und in seiner Analyse den Subjektivierungsproblematiken der Filmfiguren besondere

Aufmerksamkeit widmet, zielt die vorliegende Arbeit darauf ab, Cronenbergs Filme im Lichte genereller anthropologischer Fragestellungen zu interpretieren.

Im deutschen Sprachraum fällt besonders die Studie von Riepe durch ihre analytische Schärfe und ihren fundierten theoretischen Ansatz auf (Riepe 2002). Der Ansatz von Riepes Arbeit über Cronenberg gleicht der Anwendung einer Vorgehensweise, wie sie im Titel von Zizeks Hitchcock-Buch äußerst treffend zum Ausdruck kommt, der lautet *Was Sie immer schon über Hitchcock wissen wollten und Lacan nie zu fragen wagten* (Zizek 2002), und der für Riepe abgewandelt werden könnte in die Formulierung *Was Sie immer schon über Cronenberg wissen wollten und Freud und Lacan nie zu fragen wagten*. Das teilweise etwas gezwungen wirkende Hineinpressen der Filme in den gewählten – psychoanalytischen – Theorierahmen nach dem Motto „Ganz gleich, welchen Film wir uns ansehen, wir finden überall die berüchtigte Dreierkonstellation Vater-Mutter-Kind = Neurose“ soll hier durch die Wahl einer Methoden- und Theoriekombination vermieden werden, sowie durch die multiple Interpretation des Bedeutungsgehaltes von Filmen und Filmszenen im Lichte verschiedener Konzepte, die teilweise miteinander verbunden werden können und teilweise zu paradoxalen Lesungen führen, entgegen gewirkt werden. Der Hinweis auf das Wörtlichnehmen von Metaphern und die Umsetzung von Metaphern in Bilder hingegen, wie Riepe ihn in seinen Filmanalysen immer wieder gibt, ist eine Spur, die hier aufgenommen und hinsichtlich der Frage weiterverfolgt wird, welche Einsichten sich aus der Untersuchung der filmischen Umsetzung von Sprachbildern, des „Bildlich-Nehmens“ von Wortverbindungen für ein Verständnis der Signifizierungspraktiken des Films und der Prozesse der Sinnerzeugung gewinnen lassen. Diese Spur führt zu der Frage, ob die Verbildlichungen von Metaphern vielleicht gerade das Groteske, das den durch sie ausgedrückten Vorstellungen innewohnt, zum Vorschein bringen?

2. Kapitel Groteske Körperbilder in THE BROOD

In diesem Kapitel werden Cronenbergs Filmbilder von Körpern als Extensionen des Bachtin'schen grotesken Körpers gelesen. Zur Vereinfachung der Exposition einer Anwendung von Bachtins analytischem Konzept auf Cronenbergs filmisches Werk wurde der Film THE BROOD (Kanada, 1979) ausgewählt, da anhand dieses Films einige Facetten des grotesken Körpers aufgezeigt werden können, ohne dass Verformungen durch das Technologische in der Analyse berücksichtigt werden müssen, denn im Gegensatz zu jenen Filmen, die in den nachfolgenden Kapiteln diskutiert werden, kommen in THE BROOD keine Apparate oder Maschinen vor. Im Unterschied zu den Maschinenfilmen betreffen die klassifikatorischen Überschreitungen, mit denen Cronenberg in THE BROOD spielt, die Deformation der Organe und die grundlegende Unterscheidung zwischen Mensch und Tier.

Zunächst soll die Bedeutung von Cronenbergs Körperbildern, die von einer auffälligen Abseitigkeit und Absonderlichkeit gekennzeichnet sind, durch die Hinzuziehung von Bachtins Konzept des grotesken Körpers erhellt werden. Dabei wird Cronenbergs filmische Variation auf die groteske Körperkonzeption à la Bachtin anhand einer ausgewählten Sequenz aus dem Film THE BROOD hergeleitet. Diese Sequenz wurde herausgegriffen, da sie in kondensierter Form die Vielfältigkeit von Cronenbergs Imagination vom grotesken Körper paradigmatisch und pointiert zum Ausdruck bringt.

2.1. Externe Organe: THE BROOD

Die Materialisierung von Ausgeburten der Phantasie als Auswüchse des Körpers

In der Endsequenz des Filmes THE BROOD sitzt eine weiß gewandete Frau mittleren Alters in einem hölzernen Waldhaus auf einer mit Kissen belegten Matratze und wiegt ihren Oberkörper langsam, wie in Trance, hin und her. Die Frau hat ein raubkatzenartiges Gesicht und kann ihre Gesichtszüge zu einem bedrohlichen fauchenden Ausdruck verziehen. Sie heißt Nola Carveth (dargestellt von Samantha

Eggar) und ist Patientin am *Somafree Institute of Psychoplasmics*. Der Institutsgründer, der Psychiater Dr. Hal Raglan (gespielt von Oliver Reed),⁴⁸ führt an diesem abgeschiedenen Ort eine Art Hypnosetherapie durch, im Zuge derer er seine Patienten anleitet, verdrängte Gefühle wie Verletzung und Wut erneut zu durchleben. Anders als herkömmliche Therapieformen, die auf eine Einstellungs- und/oder Verhaltensänderung der Behandelten abzielen, provoziert der Psychiater in der psychoplasmatischen Therapie seine Patienten durch offensive Angriffe und Demütigungen dazu, negative Gefühle *als körperliche Symptome zu veräußerlichen*.⁴⁹ Mit dieser Übertreibung setzt bereits Cronenbergs Kritik an Psychotherapien an, wie sie in den siebziger Jahren in Kalifornien in unüberschaubarer Anzahl und Ausprägung von charismatischen Führern etabliert wurden.⁵⁰

Für die Patientin Nola ist ein Effekt dieser therapeutischen Behandlungsmethode, dass sie einen gebärmutterartigen Bauchauswuchs ausbildet, aus dem sie eine Schar kindähnlicher, mordlustiger Monster gebiert oder gleichsam ausbrütet, wie es der

⁴⁸ Cronenbergs Spiel mit den Eigennamen verweist auf die furcht- und schreckenerregende Situation, in der Nola sich befindet. Der Name Nola ist ein – zugegebenermaßen hinkendes – Anagramm des englischen Adjektivs „alone“ und der Name des Psychiaters „Hal“ ein homophones Homonym des englischen Substantivs „hell“. Die intertextuelle Referenz auf den macht- und kontrollwütigen Zentralcomputer HAL aus Stanley Kubricks Film 2001 – A SPACE ODYSSEY (GB, 1968) wird hier sicherlich nicht unbeabsichtigt ins Spiel gebracht, sondern soll darauf hinweisen, dass Hal Raglan ein „Kontrollfreak“ ist. Diese Bedeutungsassoziationen der Namensgebungen rahmen gleichsam die Situation: Nola befindet sich allein in der Hölle.

⁴⁹ Vorbild für diese überspitzte Umsetzung von Ideen aus der Psychosomatik war vermutlich Freuds Konzept der Konversion, also die Umwandlung emotionaler Konflikte in körperliche Symptome; vgl. dazu auch Douglas 1993: 100.

⁵⁰ Erhellend mag hier ein biographisches Detail aus dem Erfahrungsbereich des Regisseurs sein. Während Cronenberg an *THE BROOD* arbeitete, stritt er mit seiner ersten Ehefrau, die sich entschieden hatte, sich einer neuen religiösen Bewegung in Kalifornien anzuschließen, gerichtlich um das Sorgerecht für die gemeinsame Tochter Cassandra (Rodley 1992a: 76). Cronenberg hat betont, dass *THE BROOD* besonders eng mit seiner Biographie verwoben sei, und dass die monströsen Kreaturen, die in diesem Film vorkommen, Verkörperungen seiner eigenen Wut, seines Zorns, seiner Schuld und Enttäuschung, die er gegenüber seiner geschiedenen Ehefrau empfand, wären (Rodley 1992a: 84). Dies gesagt, sollte nicht verschwiegen werden, dass Cronenberg gegenüber der Meinung, biographische Erfahrungen könnten ein Kunstwerk erklären, eine kritische Position vertritt. Entgegen Erklärungsansätzen, die das Werk in Tandem mit der Betrachtung der Biographie des Künstlers untersuchen, steht Cronenberg für die Ansicht ein, dass dieser Ansatz dem Künstler die Erfindungsgabe aberkennt (Rodley 1992a: 79).

Filmtitel „THE BROOD“, in der deutschen Übersetzung „DIE BRUT“, der auf Nolas Monsterkinder gemünzt ist, suggeriert. Der Gebrauch des Wortes „Brut“ bringt negative Konnotationen wie „Teufelsbrut“ ins Spiel, die im Kontext des *plots* Sinn ergeben, da sie auf die tödliche Gefahr verweisen, die von den Monsterkindern ausgeht. Wenn Nola in Wut gerät, wird die Brut äußerst rege und agiert Nolas Rage in konkreten Gewalttaten aus. So ermordet die Brut Nolas Eltern und erschlägt eine mutmaßliche sexuelle Rivalin, beide Gründe und Ziele von Nolas Wut. Im Tierreich ist das Wort „Brut“ eine andere Bezeichnung für junge Vögel, die aus den Eiern, dem Gelege, geschlüpft sind, nachdem dieses von den Altvögeln bebrütet wurde und nun gemeinsam als Gruppe im Nest sitzen.⁵¹ Im Filmkontext impliziert ist aber wohl eher die Idee jener Brut, wie sie aus den Eiern von Reptilien wie Alligatoren oder Schlangen, die für den Menschen gefährlich sind, schlüpft: Eine Unzahl von wimmelnden, glitschig anmutenden Wesen, die nicht greifbar scheinen und die wie Gewürm als undifferenzierte, anonyme Masse am Boden kriechen. Diese Rückführung der Metapher auf den Bedeutungszusammenhang der Schlange ergibt auch deswegen Sinn, da sie auf die Verbindung der Frau und der Schlange, als Symbol der Verführung und vor allem, wie es hier betont wird, des Bösen, wie sie in der Bibel etabliert wird, hinweist, eine Verbindung, die auch im Film hergestellt wird, da die Brut eine Personifizierung von Nolas Hass- und Wutgefühlen ist.⁵²

⁵¹ Vgl. *Das Deutsche Wörterbuch von Jacob und Wilhelm Grimm* für die verschiedenen Bedeutungen und Konnotationen des Wortes „Brut“; online unter <http://www.dwb.uni-trier.de>

⁵² In einem Interview mit Chris Rodley hat Cronenberg diese Bedeutung der „Brut“, die der Film bereits sehr deutlich macht, noch einmal betont, wenn er sagt, die Monsterkinder seien Personifikationen von Nolas Wut; vgl. Rodley 1992a: 85.

„Die Brut“ als „Geisteskinder“ und/oder „Geistkinder“

„Making the mental physical.“⁵³

David Cronenberg zu THE BROOD

Neben der konkreten Materialisierung von Nolas Emotionalität als physische Ausgeburt, sind es auch ihre wechselnden Affekte, welche die Handlungen der Brut steuern. Diese als materielle Körper manifest gewordenen „Ausgeburten der Phantasie“ könnten mit Recht als „Geisteskinder“ bezeichnet werden. Dabei ist die Bedeutung, die der Begriff „Geisteskind“ im Deutschen hat, nämlich die Bezeichnung einer Person, die in einer bestimmten ideengeschichtlichen Tradition steht, explizit nicht gemeint. Der Begriff ist dem Titel des Buches *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence* („Geisteskinder“ in der deutschen Übersetzung) des Robotikers Hans Moravec entlehnt, der damit Roboter bezeichnet, die er als Produkte von menschlichen Geistesanstrengungen versteht (Moravec 1988). Bei allen kritischen Vorbehalten gegenüber Moravecs Arbeit⁵⁴ passt sein Begriff insofern auf den hier beschriebenen Zusammenhang, da er auf die Materialisierung von immateriellen Ideen als physische Produkte verweist.

Von der Metaphernbildung des Englischen, Cronenbergs Muttersprache und der Originalsprache des Films her gedacht, läge das deutsche Wort „Geisteskinder“ der neuen Metapher der „*mind children*“ näher als dem englischen Konzept der „*brain children*“. Das Wort *brain child* wird im allgemeinen englischen Sprachgebrauch zur Bezeichnung für ein realisiertes und gelungenes Projekt eines kreativ oder wissenschaftlich tätigen Mannes verwendet. Ein Beispiel für die Verwendung des Wortes wäre die Aussage: „*Microsoft is Bill Gates's brain child.*“ Der Begriff konnotiert die Aneignung der weiblichen Reproduktivkraft durch den Mann, der aus Ermangelung der physischen Fähigkeit zu gebären das schöpferische Vermögen vom Bauch auf den Kopf verlagert und „Kopfgeburten“ hervorbringt.⁵⁵ Während „*brain*“

⁵³ Rodley 1992a: 84

⁵⁴ wie sie im sechsten Kapitel noch konkretisiert werden

⁵⁵ eine Metapher, die für den Zusammenhang, der in dieser Arbeit erörtert wird, außerordentlich erhellend ist und die im vierten Kapitel noch ausführlich diskutiert wird

das physische Gehirn meint, aber auch im Sinne von Intelligenz, Geisteskraft und Denkvermögen gebraucht wird, wie es in der umgangssprachlichen Wendung „*he's got the brains*“ zur Bezeichnung eines cleveren Mannes zum Ausdruck kommt, verweist „*mind*“ auf die philosophische Idee des Geistes, der zuvor für gewöhnlich im Gehirn verortet wird, in erster Linie jedoch als etwas Immaterielles vorgestellt wird und dessen Verständnis als Gegenpol zum Körper seit Descartes noch einmal zementiert wurde. Das „*brain child*“ ist eine gängige englische Metapher, die ein relativ klar umrissenes Bedeutungsspektrum bezeichnet. Da diese Metapher die im Film THE BROOD umgesetzte Idee nicht trifft, ist es nötig, eine neue, weniger belegte Metapher zur Beschreibung von Nolas „Ausgeburten“ heranzuziehen. Die Bezeichnung „*mind children*“ oder „Geisteskinder“ passt, da ihre Semantik deutlich macht, welche Idee hinter den Bildern steht, die im Film gezeigt werden, nämlich dass ein mentaler und emotionaler Prozess sich als physische Geburt manifestiert. Die Metapher „Geisteskinder“ ermöglicht es folglich, die Monsterkinder, die aus einem Auswuchs von Nolas Bauch geboren werden, als eine Allegorie auf Nolas psychische Realität zu verstehen, als Nolas *Kopfgeburten*, da sich in ihnen Nolas Emotionen materialisieren und sie Nolas Phantasien in die Tat umsetzen.

In einen weiteren komparativen Zusammenhang gerückt, der sowohl ethnographisches Datenmaterial als auch die Produktionsästhetik des Films berücksichtigt, könnten die Monsterkinder als eine Variante der zentralaustralischen „*spirit children*“ verstanden werden, jene „Geistkinder“, die der Vater träumt und die er zu seiner Frau leitet, die daraufhin schwanger wird.⁵⁶ Diese zentralaustralische Idee kann analogisch auf den Film THE BROOD angewendet werden. Im Lichte dieser Idee wird deutlich, dass die Monsterkinder der Phantasie Cronenbergs entspringen und er eine Filmfigur, Nola, erfindet, der er diese Kinder in den Leib „einpflanzt“. Diese Interpretation ergibt im Rahmen des theoretischen Ansatzes der vorliegenden Arbeit Sinn, da sie mit der Idee des Imaginären arbeitet, also jener kollektiv – und möglicherweise meta-kulturell – geteilten Sphäre, in der Vorstellungen zirkulieren, operiert, ohne behaupten zu wollen, Cronenberg hätte die australische Vorstellung gekannt. Außerdem berücksichtigt diese Interpretation die Hergestelltheit als ein Merkmal des Mediums Film. Eine andere Interpretation, die im Rahmen des Konzeptes der „*spirit children*“, der „Geistkinder“

⁵⁶ Vgl. Ashley-Montagu 1937; Kaberry 1936; 1939.

ebenfalls Sinn ergibt, ist die, dass die Monsterkinder auf die monströse Phantasie des Psychiaters Raglan und auf das Monströse der Rationalität seiner Therapie zurückverweisen, da der Film verdeutlicht, dass Raglan der „geistige Vater“ dieser pervertierten Form von „Geistkindern“ ist und diese also als Gestaltwerdungen, Figuren und Ausdrucksformen von Cronenbergs kritischer Haltung gegenüber medizinisch-therapeutischen Einrichtungen und Praktiken gelesen werden müssen.⁵⁷

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die Bedeutung der „Brut“ zwischen der Semantik der „*mind children*“, der „Geisteskinder“, und der Semantik der „*spirit children*“, der „Geistkinder“, changiert. Je nachdem, welche Konstellation betrachtet wird, gewinnen die semantischen Facetten des Konzeptes der Geistkinder oder das Bedeutungsspektrum der Idee der Geisteskinder eine besondere Erklärungskraft. Das Verhältnis zwischen Nola und ihrer „Brut“ kann vom Konzept der „Geisteskinder“ erhellt werden. Die Beziehung zwischen Raglan, Nola und „der Brut“ gewinnt durch die Idee der „Geistkinder“ Kontur. Und wird das Verhältnis zwischen Cronenberg, Nola und „der Brut“ in den Blick genommen, das ja den Rahmen, den die Diegese (die filmische Erzählung) setzt, sprengt, indem es das auf die Beziehung zwischen dem Regisseur und einer Filmfigur abzielt, so kann dieses Verhältnis im Licht der Idee der „Geistkinder“ verstanden werden. Dieses Oszillieren der Bedeutungsspektren dieser beiden Konzepte im Raum zwischen den verschiedenen Figurenkonstellationen akzentuiert insbesondere die klassifikatorische Zwischenstellung, den Sonderstatus und die Uneindeutigkeit der „Brut“, die sowohl als eine konkrete Materialisierung von Emotionen und Affekten vor Augen steht, als solche agiert und diese verborgenen Regungen sichtbar macht, als auch auf diese immateriellen und nie ganz greifbaren mentalen Prozesse verweist.

Die ambivalente externe Gebärmutter

Bevor Nola zur Behandlung in die Anstalt geht, hat sie während ihrer Ehe mit Frank (gespielt von Art Hindle) ein richtiges, menschliches Kind geboren, eine Tochter

⁵⁷ ein Punkt, der im folgenden Kapitel im Zusammenhang mit der Analyse des Films
FUTURE wieder aufgegriffen wird

namens Candice (dargestellt von Cindy Hinds), die in der erzählten Zeit des Films fünf Jahre alt ist. Auf dem zweiten Spannungshochpunkt des Films entführen die Monsterkinder die kleine Candice, verschleppen sie in die Waldhütte, in der Nola nun lebt, und halten sie auf dem Dachboden des Hauses, ihrer Lagerstätte, gefangen. In der Endsequenz des Films versuchen der Psychiater Raglan und Nolas Ehemann Frank der Brut Herr zu werden und die kleine Candice aus den Klauen der wütenden Mutter und ihrer Helfer zu befreien. Die Sequenz besteht aus zwei in unmittelbarer Verbindung stehenden Szenen. Diese zeitliche und inhaltliche Verflechtung wird durch die Parallelmontage der beiden Szenen verdeutlicht. Nicht nur steigert diese Parallelmontage die Spannung, sondern verdeutlicht zudem die enge innere Verwobenheit der beiden gleichzeitig ablaufenden Vorgänge.

In einem der Räume im unteren Stockwerk der Hütte ist Nola zu sehen, die auf Franks Besuch reagiert. Dazwischen geschnitten ist Raglans Suche nach Candice auf dem Dachboden des Hauses, die ihn mitten hineinführt in das Lager der Brut. Zunächst sind die Wogen von Nolas Gefühlsleben noch einigermaßen geglättet. Die kleinen Monster verhalten sich folglich ruhig; sie schlafen oder sitzen dösend auf den Stockbetten im Speicherraum. Die Spannung baut sich ganz langsam auf. Während Nola in einem der unteren Räume des Hauses nach und nach in Rage gerät, bereiten die tiefen Schatten und beengenden Gänge auf dem Dachboden sowie die unheimliche Musikuntermalung und das plötzliche Auftauchen von immer mehr und immer neuen Monstergestalten im Halbdunkeln den blutigen *Showdown* vor.

Diesen *Showdown* leitet eine Schockszene ein, in der Nola ihr Gewandt lüftet und vor Franks Augen ihren Körper entblößt. Diese ebenso kurze wie eindrucksvolle Szene lebt von einem vielfältigen Widerspruch. Die elegante, engelsgleiche Pose, in der Nola ihre Arme im weißen Umhang, gleich einem Paar Flügel, in die Höhe reckt, wird sehr effektiv gegen ihren angriffslustigen Gesichtsausdruck gesetzt. Die Plötzlichkeit dieser exhibitionistischen Geste löst sowohl bei ihrem Ehemann als auch beim Zuschauer einen Schreck aus. Ein weiterer furchterregender Widerspruch liegt in Nolas Körper selbst. Nola enthüllt einen Körper, der, wie bei ihrem Anblick offenkundig wird, vor dem Einsetzen der Therapie einmal wohlgestaltet gewesen sein muss, nun aber im Bauchbereich von Furunkeln überzogen ist. Und das Erschreckendste ist: Auf der Höhe ihres Nabels wächst aus einem halbdurchsichtigen, eitrigen Geschwür an einer Art Stiel

eine kopfgroße Ausbeulung heraus, die sie auf ihrem Schenkel abgelegt hat. Das Gebilde sieht aus wie eine Mischung aus einer Samenkapsel und einem ausgelagerten übergroßen menschliches Organ.⁵⁸

Das Organ, das Nola ausgebildet hat, erweckt einen zwittrigen Eindruck, der es wie etwas erscheinen lässt, das auf halbem Weg zwischen Pflanze und Mensch oder Pflanze und Tier liegt. Dieser Eindruck wird noch durch die besondere Beschaffenheit der Oberfläche des Gebildes verstärkt: halb ist es von grünlicher Patina überzogen – dies würde allerdings auf oxidiertes Kupfer, also auf Metall hindeuten und eventuell bereits hier das Maschinenthema zum Anklingen bringen –, halb schimmert ein rötliches Adernetz durch. Hinzu tritt noch die Ambivalenz, die es zwischen körperlicher Eigenständigkeit und Anbindung an den Körper Nolas changieren lässt: einerseits scheint es ganz klar über eine Art Nabelschnur, wie ein Embryo, oder einen Stiel, wie eine reife Fruchtkapsel, aus Nolas Bauch herauszuwachsen; andererseits wirkt es wie ein Fremdkörper, der von Außen auf ihren Körper aufgesetzt wurde. Zwischen der runzligen Oberfläche, die auf Alter und Verfall verweist, und der Geburt neuen Lebens klafft ein weiterer eklatanter Widerspruch. Dieses mit runzlicher Haut überzogene Etwas entpuppt sich als eine ausgelagerte, blutgefüllte Gebärmutter oder Fruchtblase, die Nola – in dieser Geste gleicht sie einem Tier – aufbeißt und das daraus entnommene blutige (Tier-)Junge mit ihrer Zunge trocken leckt.

⁵⁸ Die Idee der filmischen Darstellung einer ausgelagerten Gebärmutter greift James Cameron im Film ALIENS (USA, 1986) wieder auf.

2.2. Aspekte des grotesken Körpers

Die beschriebene Szene rückt eine ganze Reihe von Aspekten der grotesken Körperkonzeption in den Blickpunkt, die im folgenden herausgearbeitet werden sollen.

(1) *Der schwangere Tod*

Im vollen Bewusstsein ihrer Macht über Leben und Tod stellt Nola ihren deformierten Körper triumphierend zur Schau, dessen Schönheit von einer widerlichen Geschwulst, dem körperlich manifesten Zeichen ihres Hasses und ihrer Wut, entstellt ist. Die Ehefrau und Mutter Nola tötet nicht wie Medea zur Rache an ihrem Ehemann ihre Kinder, sondern „wirft“, einem ähnlich destruktiven Impuls wie Medea folgend, gleich einer außer Rand und Band geratenen „Gebärmaschine“, einen Schwarm von Kindern „aus“, die sie quasi genetisch als Mordmaschinen angelegt hat.⁵⁹ Just bevor ihr Ehemann sie erwürgt, bringt sie noch ein weiteres dieser mordlustigen Monsterkinder zur Welt, ein Kind, das die Widersprüchlichkeit des Grotesken verkörpert, da es bereits als Neugeborenes innerlich deformiert und aufs Töten vorprogrammiert ist. Mit Sicht auf die Geburt Pantagruels hat Bachtin die „Verbindung von ‚Mord‘ und Entbindung“ hervorgehoben, wenn er schreibt: „*Entbindung und Tod sind der aufgesperrte Rachen der Erde und des Mutterschoßes.*“ (Bachtin 1995: 371). Nola als Mutter kann Leben geben; Nola als Herrin der Brut, verfügt darüber, Leben zu nehmen. Sie verkörpert das, was Bachtin die „absolute Basis“, das Materiell-Leibliche genannt hat (zur Degradierung ins Materiell-Leibliche vgl. Bachtin 1995: 413-481), sie symbolisiert das „verschlingende und gebärende Prinzip“, ist „Körpergrab und Schoß“ (Bachtin 1995: 77).

Dabei treibt die Wut, ein Gefühl, das gemeinhin im Bauch verortet wird, die Handlung voran. Wenn Nola „eine Wut im Bauch“ hat, schlägt die „Brut“ zu. Und es ist auch Nolas Bauch, aus dem die Brut kommt, denn sie nährt ihre Kinder in einer Art

⁵⁹ In dieser Konzeption klingt bereits die Idee an, dass das Immaterielle die physische Materialität umzugestalten vermag, wenn gezeigt wird, wie Emotionen und Gedanken genetische Veränderungen herbeiführen können. Diese Idee ist ein wiederkehrendes Motiv in Cronenbergs Filmen. In der Diskussion des Films *VIDEODROME* (im vierten und fünften Kapitel) wird diese Thematik noch vertieft werden.

Gebärmutter, die aus ihrem Bauchnabel herauswächst. Es ist also der Bauch der Frau, der das *movens* der Geschichte ist. Bachtin hat auf die Bedeutung des Bauches für die groteske Körperkonzeption hingewiesen, wenn er schreibt, dass jene Teile des grotesken Körpers,

„in denen er über sich selbst, über die eigenen Grenzen hinauswächst und einen neuen, zweiten Körper produziert, eine besondere Rolle [spielen]: der Bauch und der Phallus. Sie bilden das Zentrum des grotesken Körpers, und genau sie werden auch zum Gegenstand positiver Übertreibung. Sie können sich sogar vom Körper trennen, ein selbständiges Leben führen, denn sie verdrängen den Restkörper als etwas Zweitrangiges“ (Bachtin 1995: 358)⁶⁰

Im Film THE BROOD trennt sich nicht ein Phallus vom Körper ab – wie in dem bekannten Beispiel vom Trickster bei den Winnebago⁶¹ –, sondern der Bauch bildet einen Auswuchs aus, der als Gebärmutter fungiert. Diese Gebärmutter ist zwar an den Körper angebunden, aber eigentlich ist sie von ihm abgetrennt, da sie nicht innen liegt, wie beim klassischen Körper, sondern ausgelagert ist.⁶² Die „Kinder“ die aus dieser Gebärmutter geboren werden, lösen sich vom Körper und führen ein Eigenleben. Im Unterschied zum Winnebago-Trickster, dessen überlanger, selbstständig agierender Phallus in der Mythe zum Zentrum der Aufmerksamkeit wird und hinter den der „Hüter“ oder „Eigner“ dieses Phallus’ hinsichtlich der Bedeutsamkeit zurücktritt, bleibt Nola im Film THE BROOD die steuernde Instanz, welche die Aktivitäten der Monsterkinder kontrolliert. Ähnlich wie beim Trickster sind auch im Film THE BROOD die losgelösten, sich verselbständigenden Körperteile das Erstaunliche und Wundersame oder im Film das Spektakuläre.

Die Figur der Nola lässt sich insbesondere durch das Motiv des schwangeren Todes erhellen, in welches Bachtin sein Konzept des grotesken Körpers besonders pointiert gefasst hat. Das Bild des schwangeren Todes ist hochgradig ambivalent und zeigt die Entstehung eines jungen, neuen Körpers aus einem alten, absterbenden Körper. „Eine

⁶⁰ Die Kursivierungen in den Zitaten geben die Hervorhebungen Bachtins wieder, falls nichts anderes vermerkt ist.

⁶¹ Vgl. Radin 1956.

⁶² Vgl. den Abschnitt *Grotesker Körper versus klassischer Körper* weiter unten in diesem Kapitel für Ausführungen zum Verhältnis von groteskem Körper und klassischem Körper.

Haupttendenz der grotesken Körpermotive“, so hat Bachtin betont, „besteht darin, *zwei Körper in einem zu zeigen*, einen, der gebiert und abstirbt, und einen, der empfangen, ausgetragen und geboren wird“ (Bachtin 1995: 76). Das Bild vom schwangeren Tod kondensiert die Idee des grotesken Körpers, da es die Zweileibigkeit des Körpers in den Mittelpunkt rückt, also zwei Körper an einem Punkt darstellt, an dem sie noch vereint aber auch beinahe schon wieder getrennt sind. In Form des alten Leibes, der zum Bersten voll ist mit frischem Leben, treibt es die Verwischung der Grenzen zwischen Körpern, die zudem von außerordentlich unterschiedlicher Größe und Gestalt, also inkongruent sind, auf die Spitze. Es vereint Fruchtbarkeit und neu entstehendes Leben mit Alter, Verfall und Tod. Zur Verdeutlichung dieser Idee hat Bachtin die berühmten Terrakotten von Kerc herausgegriffen, die hässliche, schwangere Greisinnen mit extrem stark gewölbten Bäuchen und lachenden Gesichtern darstellen. In seiner Analyse der Skulpturen bemerkt er:

„In diesen Figuren finden wir eine sehr charakteristische und ausdrucksvolle Groteske. Sie ist ambivalent, zeigt den schwangeren und gebärenden Tod. Der Körper der schwangeren Alten hat *nichts Fertiges, Dauerhaft-Ruhiges*. Das Groteske vereint den verfallenden, schon deformierten Körper mit dem noch nicht entwickelten, gerade gezeugten, neuen Leben. Hier wird das Leben in seiner *ambivalenten, innerlich widersprüchlichen Prozesshaftigkeit* gezeigt, nichts ist fertig, die *Unabgeschlossenheit* selbst steht vor uns. Genau darin besteht die groteske Körperkonzeption.“ (Bachtin 1995: 76; Hervorhebungen B. P.)

Die Kategorien wie Alter und Fruchtbarkeit, Tod und Lachen, Deformation und Regeneration, die im allgemeinen getrennt gehalten werden, verbinden die Skulpturen, auf die sich Bachtin bezieht, ebenso unorthodox wie eindrucksvoll miteinander, denn sie sind, ähnlich wie Gargoyles (Wasserspeier/Scheusale), zusammengesetzte Wesen, erstarrte Figuren der gängigen Imaginationen des Grotesken, wie sie literarisch in Rabelais' Chronik organisiert werden. Die merkwürdige Vermischung, die vielfältige Widersprüchlichkeit, die multiple Entgrenzung, die im Motiv des schwangeren Todes zusammenfallen, bringt Cronenberg im Bilde der Nola, die todbringende Monsterkinder gebiert, in einer originellen Variation und in einer ähnlichen Tonalität wieder auf.

Kranz der Begriffe

Der (1) schwangere Tod ist einer von mehreren Aspekten des grotesken Körpers. Als weitere Aspekte sollen hier (2) die Unabgeschlossenheit des Materiell-Leiblichen, die als (a) Exzessivität und als (b) Öffnung/Offenheit des Körpers zum Ausdruck kommt, (3) die Heterogenität, (4) die Transformation des Körpers, (5) die Umkehrung von Oben und Unten, durch die Betonung der unteren Körperzonen vor den oberen Regionen und (6) die Transgression als Überschreitung der Grenzen von und zwischen Körpern und von klassifikatorischen Kategorien anhand der oben beschriebenen Filmsequenz aufgezeigt werden. Dabei soll diese Auflistung der Begriffe, mit denen der groteske Körper charakterisiert werden kann, nicht als eine erschöpfende Aufstellung und erst recht nicht als eine hierarchische Anordnung oder Systematisierung verstanden werden. Zudem mag diese Begriffsbildung eine Schwerpunktsetzung suggerieren, die Bachtin, als er den grotesken Körper umriss, so nicht vorgenommen und sicherlich nicht intendiert hat. Diese begriffliche Kondensierung einer so vielgestaltigen Konzeption wie des grotesken Körpers könnte leicht missverstanden werden als ein Zementieren eines Schwellenphänomens, das ja gerade durch endlose Wandlung, Vielfalt und das Durchbrechen und Unterlaufen von Form und Ordnung gekennzeichnet ist. Um einem möglichen Missverständnis vorzubeugen, soll hier betont werden, dass der aufgeführte Kranz von Begriffen zur Beschreibung des grotesken Körpers endlos erweiterbar ist und die genannten Aspekte oder Dimensionen in unendlichen denkbaren Formen ineinander transformierbar sind und, ähnlich wie Begriffe aus differenten Domänen in der Metaphernbildung, miteinander zu neuen Kombinationen verwoben werden können. Die Fokussierung auf die gewählten sechs Aspekte liegt darin begründet, dass die Körper, die im Cronenberg'schen Œuvre vorkommen, als Verbildlichungen von Transformationen dieser Merkmale gelesen werden können. Die genannten Aspekte geben eine mögliche Selektion von Begrifflichkeiten wieder, die an der Überkreuzung der Cronenberg'schen Filme und der Bachtin'schen Konzeption des grotesken Körpers zum Vorschein kommen.

(2) *Die Unabgeschlossenheit des Materiell-Leiblichen: Exzessivität und Offenheit*

Der Aspekt der Unabgeschlossenheit des Materiell-Leiblichen steht, wie Bachtin immer wieder betont hat, im Mittelpunkt der grotesken Körperkonzeption. Bachtin hat die Auswüchse und Einbuchtungen hervorgehoben, welche die Verbindung mit der Welt ermöglichen und es dem Körper erlauben, über sich hinaus zu wachsen:

„Er (der groteske Körper – B. P.) betont diejenigen Körperteile, die entweder für die äußere Welt geöffnet sind, d. h. durch die die Welt in den Körper eindringen oder aus ihm heraustreten kann, oder mit denen er selbst in die Welt vordringt, also die Öffnungen, die Wölbungen, die Verzweigungen und Auswüchse“ (Bachtin 1995: 76).

Das Unfertige, das Unvollendete des Körpers manifestiert sich also, Bachtin zufolge, in zwei komplementären Formen. Zum einen verbindet sich der Körper mittels seiner (a) Exzessivität zum anderen mittels seiner (b) Offenheit mit der Welt.

(2a) *Exzessivität*

Der groteske Körper ist von Auswüchsen, hervorstehenden Ausdehnungen oder Aufblähungen gekennzeichnet. Ihn markieren die dezentrierte oder exzentrische Anordnung, hervortretende oder herausquellende Körperteile. Physisch anschaulich wird dies am Phallus, am dicken oder schwangeren Bauch, an der großen Nase, den Pobacken und den Brüsten, also an allen Rundungen und Auswölbungen – oder, in der Analogie von Körper und Landschaft betrachtet, an den Zacken, Bergen und Hügeln. Auch die Zehen sind hier wegen ihrer unförmigen Abständigkeit beachtens- und der Fuß ist als Landschaft extremer Aus- und Einbuchtungen in Form der Zehen als Verzweigungen bedenkenswert. Der Wachstum über die Körpergrenzen, oder, wie Bachtin begeistert behauptet, über *alle* Grenzen hinaus bestimmen den grotesken Körper. Übermaß, Maßlosigkeit oder Hyperbolisierung konturieren den grotesken Körper und setzen ihn scharf vom klassischen Körper ab (Bachtin 1995: 75 f. und 361 ff).

Nolas externe Gebärmutter sieht aus wie eine Wucherung, wie eine Geschwulst, die sich verselbständigt hat. Sie liegt nicht innen, sondern wächst aus ihrem Bauchnabel heraus und betont so ihre physische und soziale Konstituiertheit als Frau, als Gebärende und überhöht und verzerrt die weibliche Physis und die Mutterschaft als einen Aspekt der traditionellen Frauenrolle ins Groteske. Die Übersteigerung ihrer Reproduktivkraft kommt im Bild des ausgelagerten Geburtsorgans und in der übermäßigen Zahl der Nachkommen zum Ausdruck. Die Hässlichkeit, Deplaziertheit und Ambivalenz des so offensichtlich zur Schau getragenen Auswuchses und die Grausamkeit ihrer Nachkommen rufen beim Zuschauer Schrecken und Ekel hervor. Nolas Fruchtbarkeit ist also hochgradig ambivalent: Sie ist übermäßig fruchtbar, aber diese Fruchtbarkeit ist ihr nur um den Preis der Entstellung möglich, und die Produkte ihres Körpers sind tödlich.

Die Extension von Nolas Körper und ihr Handlungsspielraum reichen weit über ihre ausgelagerte Gebärmutter hinaus. Die Gebärmutter ist eine Extension ihres Körpers und ihre „Kinder“ agieren als Extensionen, Erweiterungen, Vervielfachungen ihres mentalen Zustandes. Diese Kinder können nicht autonom handeln, sondern werden von den Emotionen der „Mutter“ gesteuert. In dieser Darstellung von Nola als monströse Mutter, die monströse Kinder gebiert und diese mittels telepathischer Kräfte lenkt, schwingt unterschwellig eine Analogie zum Maschinellen mit, da Nola ihren Nachwuchs, der dem Auswuchs entspringt, sozusagen programmiert und ihm bereits vor der Geburt, noch im Mutterleib die Fähigkeit zur empathischen und rezeptiven Reaktion auf ihre telepathische Steuerungshoheit genetisch einschreibt.

(2b) Offenheit

Komplementär zu diesem überbordenden Drängen, diesem Ausufern oder Wuchern in die Welt hinaus, ist der groteske Körper von Offenheit bestimmt. Er ist offen für die Welt und lässt sie in sich hinein, gibt sich ihr hin, lässt sich von ihr durchdringen. Er nimmt sich Raum aber zugleich gibt er auch wieder Raum. So liegt ein weiterer Fokus auf den Körperöffnungen, auf jenen Schnittstellen also, an denen Körper und Welt aufeinander treffen und sich miteinander verbinden, dort, wo Offenheit, Verletzlichkeit und Durchlässigkeit des Körpers besonders offenkundig werden. Bachtin hat deutlich gemacht, dass der groteske Körper als der ambivalente, übertriebene und maßlose

Körper, der in den Prozess des Werdens und des Wachstums, der Verwandlung, den ewigen Kreislauf von Leben und Tod eingebettet ist und diesen Prozess zugleich antreibt, dass sich dieser Körper mit der Welt gerade über seine Öffnungen verbindet (Bachtin 1995: 74 ff). Die Öffnungen, die auch immer Zonen der gesteigerten Sensibilität sind, weisen den Weg ins Körperinnere. Insbesondere kennzeichnen die weit gähnenden Öffnungen, also jene markanten Einbuchtungen – oder, um die Landschaftsanalogie wieder aufzugreifen, jene Abgründe – wie der aufgerissene Mund oder die geöffnete Vagina den grotesken Körper. Der weit aufgerissene Mund ist auch ein wichtiges Merkmal des grotesken Körpers, wie Bachtin deutlich gemacht hat, wenn er schreibt:

„Die nächstwichtige Rolle nach dem Bauch und den Geschlechtsorganen nimmt für den grotesken Körper der *Mund* ein, der die Welt verschluckt, und dann der *Hintern*, denn all diese *Ausstülpungen und Öffnungen* zeichnen sich dadurch aus, dass an ihnen die Grenze zwischen zwei Körpern oder Körper und Welt überwunden wird.“ (Bachtin 1995: 358 f.)

Und auch jene Löcher, wie Ohr- und Nasenlöcher oder der After, die je nach Kontext die Funktion von Ein- oder Austrittsstellen annehmen können, sind Orte, deren Betonung den Körper grotesk werden lässt. In abgemilderter Form deuten auch Achselhöhlen und Kniekehlen sowie die Einbuchtungen zwischen Fingern oder Zehen auf diese tieferen, ins Körperinnere führenden Öffnungen hin. Insbesondere zeugt der Nabel von der ursprünglichen Unabgeschlossenheit des Körpers, insofern er bleibende Spur seiner pränatalen Verbindung mit dem Mutterleib ist. Die Körperöffnungen zeigen für Bachtin die Unvollständigkeit des Körpers an. Er sieht sie als Lücken, Brüche und Risse in der ansonsten glatten, planen Oberfläche, in der makellosen Haut des klassischen Körpers.

Die Lücken, Brüche und Risse in der Körperoberfläche haben Verweiskraft. Für Bachtin verweisen sie auf die Lücken, Brüche und Risse in der Gesellschaftsstruktur, die möglicherweise Ausgangspunkte für eine Veränderung der sozialen Ordnung werden können. Im Rahmen des Interpretationsansatzes, wie er hier versucht wird, und in einer möglichen Extension von Bachtins Ansatz, können diese Löcher in der Körperoberfläche als Symbole für die Schiefelage des Menschen in der Moderne gedeutet werden, die durch den Verweis auf die Zugänge zum Körperinneren den

modernen Menschen, der – im Echo von Descartes' Credo „cogito ergo sum“ – seinen ontologischen Status vorrangig über das Denken definiert, wieder gerade rücken, indem sie auf die existenziell fundamentale Dimension der Verkörperung reflektieren. Sie können als jene Stellen begriffen werden, an denen sich die Mangelhaftigkeit, das Defizitäre des Körpers andeutet, als Merk-Male gleichermaßen wie als „Denk-Male“, an denen seine Abhängigkeit von der Welt deutlich wird und sich immer wieder in Erinnerung ruft. Darüber hinaus bieten sich die Körperöffnungen als Ansatzpunkte für einen Austausch mit der Technologie an, sei es in Form des Anschlusses an oder der Kopplung mit Apparaten oder als Verschmelzung mit technischen Geräten oder künstlichen Komponenten. Für Bachtin sind die Körperöffnungen Zeichen jenes Austauschs, den der Körper mit der Welt, mit den Dingen und mit anderen Körpern unterhält: „dieser unfertige und geöffnete Körper,“ schreibt Bachtin, „der stirbt, gebärt und geboren wird, [ist] von der Welt nicht durch feste Grenzen getrennt – er ist von Welt, Tieren und Dingen durchsetzt.“ (Bachtin 1995: 77)

Bereits im Bild der Nola finden wir eine solche Durchdringung des Körpers von der Welt, den Tieren und den Dingen. Die Verformung ihres Körpers ist ein Symbol, das ihre Verbindung mit der Welt anzeigt, nämlich jene negativen Gefühle, die sie in der Interaktion mit ihren Eltern entwickelt hat und die sie als erwachsene Frau in physiologischen Manifestationen an ihrem Körper veräußerlicht. Ihr Gesichtsausdruck und die Art, wie sie die Fruchtblase aufbeißt, erinnern an tierische Verhaltensweisen. Insbesondere zeichnet sich Nolas Körper durch mehrere von den weit gähnenden Öffnungen, von denen Bachtin spricht, aus. Nolas weit aufgerissener, fauchender Mund wirkt bedrohlich und deutet den Weg ins Körperinnere an. Bachtin schreibt:

„Der Mund entspricht in der grotesken Topographie dem Bauch und dem Uterus; das erotische Motiv des ‚trou‘, des ‚Loches‘, des Eingangs zur Hölle, ist zugleich der aufgesperrte ‚Satansrachen‘“ (Bachtin 1995: 371).

Nola entblößt ihre gebleckten Zähne, als sie die Gebärmutter-„Kapsel“ aufbeißt. Diese geöffnete, aufgeissene/aufgerissene Kapsel, aus der Blut heraus quillt, ist eine weitere Öffnung, an welcher der Übergang von einem Körper (Nolas) zu einem anderen Körper (dem des Monsterkindes) zum Vorschein kommt und an welcher die Verletzlichkeit der

Körperoberfläche und die Betonung der Löcher als Zeichen und Beginn des Schreckens deutlich wird.

(3) *Heterogenität*

Zudem ist die Heterogenität von Nolas Körper auffällig. Es vermischen sich menschliche, tierische und pflanzliche Fragmente und Verhaltensformen zu einem neuen, inkongruenten Körper. Dieser Körper besticht durch Unproportioniertheit. Die Verbindung von Körperfragmenten, die nicht zusammenpassen, erzeugt einen ambivalenten, unreinen Körper, der die klassifikatorischen Kategorien konsequent vermischt. Zur Funktion der grotesken Form hat Bachtin bemerkt: „sie sanktioniert die Zwanglosigkeit der Phantasiegebilde, erlaubt, Unterschiedliches zu kombinieren und Entferntes anzunähern“ (Bachtin 1995: 83). Zur näheren Bestimmung der Form der Sanktionierung geht er auf die römischen Ornamentmalereien zurück, die Ende des 15. Jahrhunderts bei der Ausgrabung der unterirdischen Teile der Thermen des Titus entdeckt wurden und von deren Fundort, der Grotte (italienisch: *la grotta*), das Wort Groteske (italienisch: *la grottesca*) abgeleitet wurde.⁶³ Die Eigentümlichkeit dieser Malereien fasst Bachtin in folgende Worte:

„Das wiederentdeckte römische Ornament setzte seine damaligen Betrachter durch einen ungewohnten, merkwürdigen, spielerischen Umgang mit Pflanzen-, Tier- und menschlichen Formen, die ineinander übergingen und quasi auseinander entstanden, in Erstaunen. Nichts war zu spüren von jenen scharfen und stabilen Grenzen, die im herrschenden Verständnis diese „Reiche der Natur“ voneinander trennten: hier, in der Groteske, wurden sie kühn übertreten.“ (Bachtin 1995: 82 f.)

In der Diskussion des Filmtitels weiter oben ist bereits die metaphorische Verbindung von Nola und ihren Nachkommen mit Reptilien, insbesondere mit Schlangen, wie sie Cronenberg suggeriert, herausgestellt worden. In einer anderen strukturellen Analogie, die Cronenberg über die Idee der zentralen Steuerung der Brut durch Nola andeutet,

⁶³ Als hochinteressant und beinahe programmatisch für den Begriff des Grotesken kann auch Fundort der Malereien gelten: die römischen Freskenmaler hatten sie im *unterirdischen* Teil des Gebäudes angebracht.

stehen Nola und ihre Brut gleich den Angehörigen eines Insektenstaates miteinander in Verbindung: Nola verhält sich zu ihren Abkömmlingen, wie eine Bienenkönigin sich zu den Arbeitsbienen verhält. Die Königin ist das Herz des Kollektivs. Wenn die Königin stirbt, so können auch die Abhängigen nicht weiterleben. Insofern müssen Nola und ihre Kinder als ein Kollektivkörper betrachtet werden. Dieser Analogisierung von Frau und Tier, die Cronenberg über die Bezeichnung der Nachkommen in einem zoologischen Idiom und über die Imagination der Organisation der Mutter-Kinder-Einheit als Kollektivkörper andeutet, verleiht er Nachdruck und gibt ihr eine neue Wendung, wenn er zeigt, dass Nolas Verhalten und ihre Bewegungen dem Instinktrepertoire von Säuge- und insbesondere von Raubtieren entlehnt sind. So legen bereits die Gesten des Aufbeißen der Fruchtblase und des Trockenleckens des Säuglings eine analogische Assoziation von Frau und Säugetier nahe. Nolas Gesichts- und Körperausdruck verzieht sich zu einem Fauchen angesichts ihres in Mordabsicht nahenden Ehemanns und oszilliert zwischen Angriffslust und Verteidigungsimpuls zum Schutz ihrer „Jungen“, zwei Expressionen, die üblicherweise Tieren zugeschrieben werden.

Die Analogisierung von Frau und Tier ist ein alter filmischer Topos. Bereits den Film *DER BLAUE ENGEL* (Deutschland, 1930) strukturiert ein Vogelmotiv, das Joseph von Sternberg in den Eröffnungsszenen über Bilder von in Käfige eingesperrten Vögeln eingeführt und das er metaphorisch variiert, wenn er Marlene Dietrich in der Rolle der Sängerin Lola Lola als verführerisch-fatalen „Lockvogel“ inszeniert. Seit Wedekinds *Lulu* ist auch das Raubtiermotiv zur Betonung der Sexualität der weiblichen Figuren eine klassische Allegorie, wie sie beispielsweise von Rainer Werner Fassbinder im Film *ANGST ESSEN SEELE AUF* (Deutschland, 1973) erneut ins Spiel gebracht wird, wenn er die Barbesitzerin Barbara in einem Hosenanzug in Leopardenfellmuster auftreten lässt, um ihre Dominanz und ihren sexuellen „Eroberungsimpuls“ anzuzeigen.⁶⁴ Für die Raubtier-Facette von Nola hat möglicherweise auch die Pantherfrau Irena (Simone Simon) aus Jacques Tourneurs *CAT PEOPLE* (USA, 1942) als filmgeschichtliches Vorbild gedient. Im Mittelpunkt von *THE BROOD* und auch von *CAT PEOPLE* steht die Repräsentation einer aus Männersicht unkontrollierbaren Frau mit starken, todbringenden Eifersuchtsgefühlen, die in enger Verbindung zum Außersinnlichen –

⁶⁴ Vgl. Beicken 2004 für eine Analyse des Gebrauchs von Tiermotiven zur Darstellung von weiblichen Figuren in den genannten Filmen.

zum Mythischen in Irenas Fall und zum Hypnotischen im Falle von Nola – steht und sich nicht-menschliche, nämlich tierische oder monströse, Kreaturen für ihren Rachefeldzug zur Hilfe ruft oder sie sogar selbst erschafft. Insbesondere die Idee der durch intensive negative Emotionen bewirkten körperlichen Transformation ist beiden Filmen gemeinsam – Irena verwandelt sich in Momenten der eifersüchtigen Erregung in einen schwarzen Panther; Nolas Wut findet ihren direkten Ausdruck in einer „Brut“ von Monsterkindern. Auch die Faszination der Figur des Psychiaters mit der erotisch (CAT PEOPLE) oder emotional (THE BROOD) devianten Frau wird in beiden Filmen thematisiert.⁶⁵

⁶⁵ Die Idee der Imaginationen über die metaphorische Verbindung von Frau und Tier greift Cronenberg im Film *M. BUTTERFLY* erneut auf, wenn er zeigt, wie der französische Diplomat René Gallimard in Peking vor der Kulturrevolution eine chinesische Opernsängerin kennenlernt, die er „Butterfly“ nennt und sie durch diese Namensgebung in der Liebesbeziehung, die sich zwischen den beiden entwickelt, auf das Klischee der hingebungsvollen und aufopferungsbereiten Orientalin, wie Giacomo Puccini es in seiner Oper *Madame Butterfly* re-inszeniert hat, festlegt. Im Film *THE FLY* variiert Cronenberg das Thema der Analogisierung von Frau und Tier als Verbindung von Mann und Tier im Schreckensbild von der genetischen Fusion des Wissenschaftlers Seth Brundle mit einer Stubenfliege. Die Idee der Verbindung von Mann und Tier greift er im Film *SPIDER* wieder auf, wenn er zeigt, wie der schizophrene Junge Dennis Cleg das Verhalten einer Spinne nachahmt und in seinem Kinderzimmer ein Netz aus Fäden spinnt, welches als ein Bild für seine geistige Verstrickung in Wahnvorstellungen angesehen werden kann. Während Cronenberg in *THE BROOD* die Analogie über das Säugetier/Raubtier aufmacht, thematisiert er in *THE FLY*, *SPIDER* und *M. BUTTERFLY* eher die konkrete, physische oder die allegorische Beziehung zum Insekt. Im Film *RABID* weist die Protagonistin Rose ebenfalls insektenhafte Züge auf, wenn sie, wie eine Mücke, mit einem „Stachel“, einer Mutation von künstlich erzeugtem Gewebe, das unter ihrer Achsel implantiert wurde, die Körper ihrer Opfer „sticht“ und ihr Blut saugt. Die Anähnung der Verhaltensweisen der Protagonisten an Verhaltensweisen von verschiedenen Tierarten scheinen in den genannten Beispielen keine mimetischen Akte zu sein, in denen die Figuren willentlich Verhaltensformen von Insekten imitieren, sondern Akte der Mimikry, in denen sie entweder durch genetische Veränderung, aufgrund psychischer Störungen oder in Response auf appellative Praktiken (deren Bedeutung für die Identitätskonstitution Butler mit Rückbezug auf Althusser herausgestellt hat; vgl. Butler 1991; 1997) Formen aus dem Verhaltensrepertoire der genannten Tierarten übernehmen. Das Problem der Mimesis wird in der Analyse der Darstellung des Mensch-Maschine-Verhältnisses im Film *VIDEODROME* im fünften Kapitel noch ausführlich diskutiert werden. Im Hinblick auf die Darstellung der Imitationsbeziehung zwischen Mensch und Insekt/Raubtier, soll an dieser Stelle bereits angemerkt werden, dass Cronenberg die Praktiken der Mimikry vom Insekt, das die Strategie der Anähnung an seine Umgebung zur Tarnung einsetzt (vgl. Callois 1986), auf den Menschen verschiebt, was in den dargestellten Fällen aber einen gegenteiligen Effekt hat, da die Protagonisten sich mittels Mimikry nicht

(4) Transformation

Nolas emotionale Transgression, Wut- und Hassgefühle gegenüber ihren Eltern, ihrem Ehemann und ihrer Tochter, die normativ unzulässig sind, bewirken eine Verwandlung ihres Körpers, der Auswüchse ausbildet, eine Transformation ihrer Familie, die partiell ausgelöscht wird, wenn „die Brut“ Nolas Eltern ermordet, und eine Transformation der therapeutischen Einrichtung, wenn der Leiter des „Somafree Institutes“, Dr. Raglan, der „Brut“ zum Opfer fällt. Diese Reihe von Transformationen, die Transformation des Körpers, der Gruppe und der Institution, als Effekt einer Transgression geben erste Hinweise auf das Verhältnis von Transformation und Transgression bei Cronenberg, ein Zusammenhang, der im Rahmen der abschließenden Überlegungen in der Konklusion der vorliegenden Arbeit wieder aufgegriffen und vertiefend charakterisiert werden soll. Diesen Überlegungen vorgreifend soll hier bemerkt werden, dass die Reflektionen über diesen Zusammenhang anhand der Untersuchung der grotesken Körper entwickelt werden können, denn das Groteske ist eine *Ausdrucksmöglichkeit* des Transgressiven. Zum grotesken Bild schreibt Bachtin: „Das groteske Motiv zeigt ein Phänomen in der Transformation, in der Metamorphose, im Stadium des Sterbens oder der Geburt, des Wachsens und Werdens.“ (Bachtin 1995: 74 f.) In seiner Diskussion der grotesken Körperkonzeption (Bachtin 1995: 345-412), macht Bachtin deutlich, dass der groteske Körper insbesondere von Ambiguität, von ewiger Unfertigkeit und unendlichem Wachstum gekennzeichnet ist. Vor dem Hintergrund von Bachtins Ideen verwundert es nicht, dass die Transformationen des Körpers im Cronenberg'schen Universum sich als eine Reihe grotesker Bilder formieren.

(5) Umkehrung

Eine erste Umkehrungsbewegung, die im Film THE BROOD vorkommt, ist das Kippen von mentalen Deformationen in körperliche Verformungen. So bringen die Bilder von Nolas groteskem Körperauswuchs und von den monströsen Körpern ihres Nachwuchses

an ihre Umwelt angleichen, indem sie optisch mit ihr verschmelzen, sondern durch die Imitation von Insekten- oder Raubtierverhalten besonders auffällig, anomal und abweichlerisch erscheinen.

die Verformung von Nolas Emotionalität zur Anschauung, die weiter auf das Groteske der Rationalität des Psychiaters Raglan und seiner Methode, der psychoplasmatischen Therapie, verweist. Gerade weil in der Logik des Cronenberg'schen Denkens mentale Vorstellungen sogar den Körper durchdringen und ihn effektiv umformen, verweisen die gezeigten Verformungen der unteren Körperzonen zurück nach „Oben“, auf Nolas gestörtes Innenleben und weiter auf die deformierte Vernunft des Psychiaters. Im Film THE BROOD kommt dies ganz deutlich zum Ausdruck: Nolas Innenleben, ihre Gefühle, Wut und Hass, manifestieren sich als Auswuchs ihres *Unterleibes*, aus dem sie rachstüchtige *Geisteskinder gebiert*. Geistiges und Innerkörperliches werden im Bild der Monstergeburt zusammengeschoben.

Zudem kann noch eine weitere interessante Umkehrungsbewegung aus THE BROOD herausgelesen werden, die das Verhältnis zwischen Nolas Körper und seinem Auswuchs kippen lässt. Nolas negativ eingefärbte Gefühle bilden, einer krebsartigen Wucherung gleich, Metastasen aus, die in Form von Auswüchsen mit ihrem Körper verbunden sind und die sich, sobald diese Gefühle zur Reife gekommen sind, als physische Manifestationen eben dieser Gefühle von ihrem Körper losgelöst haben, in ihrer Intentionalität aber weiterhin von Nola – die aus dieser Perspektive einem Krankheitsherd ähnelt – dirigiert werden. Im Bild bleibend folgt daraus, dass die ausgelagerte Gebärmutter nicht nur Symbol und physische Manifestation von Nolas Wut ist, sondern auch, dass Nola ihre Wut über die Verbindung zu diesem Organ, in der Verbildlichung des eigentlichen physischen Ursprungs des Wortsinnes, *nährt*.⁶⁶ Cronenberg kommentierte diese Szene in einem Interview in folgenden Worten: „Here's a woman who's nurturing her rage as personified by these creatures“ (vgl. Rodley 1992a: 85). Diese Aussage macht die Bedeutung der Bilder ganz deutlich: Die externe Gebärmutter, in der Nola ihre Nachkommen mit lebensnotwendigen Nährstoffen versorgt, und das Trockenlecken des „Jungen“ verbildlichen die Idee, dass Nola ihre Wut nährt. Cronenberg setzt eine geläufige Formulierung, wie „seine Wut nähren“, die einen abstrakten emotionalen Prozess metaphorisch bezeichnet, in ein Bild um, das die

⁶⁶ Diese Verbindung des Körpers zu seinen Erweiterungen via Nabelschnüre hat Cronenberg bereits im Film CRIMES OF THE FUTURE im Beschreibungsbild von den externalisierten Organen angelegt, wie es im folgenden Kapitel ausgeführt wird. Im Film EXISTENZ bringt er es erneut als Variation ein, welche die Kombination des Körpers mit der Technik berücksichtigt, eine Extension des Themas, die im *sechsten* und *siebten* Kapitel eingehend behandelt wird.

Materialisierung dieser Metapher als konkrete physische Handlung zeigt. Dieses Bild als Kippfigur (Gadamer 1990) gelesen, legt die Idee nahe, dass Nola nicht nur als Mutter aufgefasst werden soll, sondern dass sie auch einem Embryo gleicht, der mit einer Plazenta – als strukturelle Verschiebung und Umdeutung der externalisierten Gebärmutter – verbunden ist. Nicht nur nährt Nola ihre Wut, sondern die Wut hält auch Nola am Leben.

(6) Transgression

Bei allen Aspekten des grotesken Körpers wie sie bislang herausgearbeitet wurden handelt es sich um Transgressionen. Die explizite Darstellung der Unabgeschlossenheit des Körpers, sowohl hinsichtlich seiner Exzessivität als auch im Hinblick auf seine Offenheit, verweist auf die Überschreitung der Körpergrenze, also auf die Vermischung von Körperinnerem und Außenwelt. Die Heterogenität des Körpers spielt mit der Überschreitung der Grenze zwischen Mensch und Tier, wenn sie zeigt, wie tierische und menschliche Gesten und Verhaltensformen in ein und derselben Person zusammenfallen. Die Umkehrung, die hier als die Materialisierung von mentalen Deformationen als körperliche Verformungen dargestellt wird, ist transgressiv, da sie den Unterschied, der seit Descartes zwischen Körper und Geist im Westen maßgeblich ist, verwischt.

Bislang kann festgehalten werden, dass Nolas Körper im Film *THE BROOD*, insbesondere in der Endsequenz, vornehmlich hinsichtlich seiner Erhebungen, Auswüchse und Erweiterungen wie auch hinsichtlich seiner Öffnungen, Lücken und Brüche dargestellt wird. Nolas Körper ist offenkundig von der Unabgeschlossenheit des Materiell-Leiblichen, von Heterogenität, Transformation, Umkehrung und Transgression gekennzeichnet. Es sollte deutlich geworden sein, dass Cronenberg in *THE BROOD* insbesondere das groteske Potential des Körpers hervorhebt und einige der vielfältigen Aspekte des grotesken Körpers in der bildlichen Umsetzung auslotet.

Grotesker Körper versus klassischer Körper

Die Körperbilder, wie sie im Film *THE BROOD* gezeigt werden, unterlaufen eine ganze Reihe von herrschenden Körperidealen, die in der Werbung und in *Mainstream*-Filmen vermittelt werden. Die in verschiedenen Medien verbreitete Darstellung des Frauenkörpers als ein schöner, attraktiver und erotischer Körper wird in *THE BROOD* unterwandert durch die Inszenierung des Frauenkörpers als ein Ort des Schreckens, des Abscheus und des Ekels. Nicht Makellosigkeit sondern Deformation kennzeichnet Nolas Körper. Diese Unterminierung des modernen weiblichen Körperideals ist gepaart mit der Subversion des Idealbildes der sorgenden Mutter. Nicht nur wird Nola als Rabenmutter dargestellt, die ihre Tochter Candice vernachlässigt, sondern dieses verbreitete Negativbild der Mutter wird noch übersteigert durch die Darstellung von Nola als böse Mutter, die ihre Tochter quälen lässt. Daneben wird auch das Idealbild des unschuldigen Kindes unterwandert, wenn Monsterkinder als Mörder gezeigt werden, denn mehrere Szenen beziehen ihren Schockeffekt daraus, dass die Kreaturen aus der Ferne nicht von der kleinen Candice zu unterscheiden sind.⁶⁷ Auch die Darstellung des Arztes weicht von herkömmlichen Klischees ab, wie sie Krankenhausserien, die im Fernsehen ausgestrahlt werden, oder Melodramen aus der „Traumfabrik“ Hollywood vermitteln. Entgegen der Verbildlichung des Arztes als „Gott in Weiß“, der Leben rettet und den Patienten Mut zuspricht, wird der Psychiater in *THE BROOD* als Sadist dargestellt, der die Macht über seine Patienten ausnutzt und der in der Tradition von Frankenstein zum Opfer jener monströsen Kreaturen wird, die er durch seine Experimente hervorgebracht hat, da Raglan derjenige ist, der Nola zur Materialisierung ihres Wutgefühls provoziert hat, also gleichsam als geistiger Vater der Monsterkinder angesehen werden kann, die ihn schlussendlich töten.

Insbesondere fällt in *THE BROOD* die subversive Geburtsdarstellung auf. Das Horrorbild der grotesken Monstergeburt unterminiert das Idealbild der Geburt, die in Filmen, Fernsehsendungen und auf Werbebildern als Anlass zum Feiern dargestellt wird, wenn sie zeigen, wie ein rosiges, frisch gebadetes, sauberes Baby der Mutter an die züchtig

⁶⁷ Die Darstellung des Kindes als Monster ist ein beinahe klassischer *Topos* des Horrorfilms und kommt bereits in Filmen wie *DON'T LOOK NOW* (Nicolas Roeg; GB/It: 1973) und *THE EXORCIST* (William Friedkin; USA: 1973) vor.

bedeckte Brust gelegt wird. Dagegen werden in *THE BROOD* die Bilder der blutigen, aufgebissenen Fruchtblase, des blutverschmierten Gesichtes der Mutter, das zu einer schauerlichen Fratze verzerrt ist, und des blut- und schleimüberzogenen Embryos gesetzt. Ähnlich wie Rabelais' Beschreibungen der grotesken Geburt des Riesen Pantagruels, der seine Mutter Badebek bei der Geburt erstickt, da er „so über alle Maßen groß und schwer [war], dass er das Licht der Welt nicht anders erblicken konnte, als dass seiner Mutter der Atem darüber kurz wurde“ (Rabelais 2003: 195) und der bei der Geburt am ganzen Körper behaart ist, „ganz zottig wie ein Bär“, wie Rabelais schreibt (Rabelais 2003: 197), so setzen sich auch Cronenbergs Darstellungen der Geburt einer monströsen Kreatur von idealisierten Geburtsbeschreibungen und -darstellungen ab. Neben den Andeutungen der Tierhaftigkeit des Neugeborenen, kennzeichnet die enge Verbindung von Geburt und Tod, die Bachtin in seiner Rabelais-Analyse betont hat, auch die Geburtsdarstellung in *THE BROOD*.⁶⁸

Hinsichtlich all der hier angesprochenen Aspekte unterscheidet sich der groteske Körper, wie er in *THE BROOD* gezeigt wird, von den bildlichen Darstellungen moderner Körperideale. Bachtin hat bereits die Ambivalenz und Widersprüchlichkeit des grotesken Körpers in Abgrenzung zur Abgeschlossenheit und Vollendung des klassischen Körpers herausgestellt, wenn er schreibt,

„die grotesken Motive ... stehen in schroffem Gegensatz zu Motiven von einem fertigen, vollendeten Leben. Sie sind ambivalent und widersprüchlich und aus der Perspektive der ‚klassischen‘ Ästhetik, d. h. der Ästhetik des *fertigen, vollendeten Lebens*, hässlich und abstoßend“ (Bachtin 1995: 75)⁶⁹

Zweifellos ist der Idealkörper in der Moderne ein anderer als der Körper der klassischen Antike, von dem Rabelais den grotesken Körper des ausgehenden Mittelalters und der Renaissance als Gegenbild abhebt. Aber der Bachtin'sche Interpretationsansatz, der die Rabelais'schen Körperbilder im Rahmen einer Oppositionsbeziehung versteht, die den grotesken Körper dem klassischen Körper entgegensetzt, kann gewinnbringend für eine Interpretation der Cronenberg'schen Körperbilder herangezogen werden, in anderen

⁶⁸ S. die Ausführungen weiter oben unter der Zwischenüberschrift (1) *Der schwangere Tod*.

⁶⁹ Dieses Argument wird in den folgenden Kapiteln wieder aufgegriffen und über die Idee der Verbindung mit der Technologie weitergeführt werden.

Worten, analog zu Bachtins Rabelais-Interpretation müssen die Körperdarstellungen in Cronenbergs Filmen vor dem Hintergrund des zeitgenössischen Idealkörpers als Normbrüche interpretiert werden.

Extensionen/Abduktionen der diegetischen Körper in den Rahmen der Filmtheorie:

Fragmente / Collagen

Jene Punkte, die bislang in der Analyse der diegetischen (innerfilmischen) Darstellung des Körpers hinsichtlich des Grotesken herausgestellt wurden, können erweitert werden, wenn das Filmische als theoretischer Rahmen und als Reflektionsebene mit in die Überlegungen einbezogen wird. Wie beschrieben wurde, stellt Cronenberg in der Diegese dar, dass sich der Körper der Filmfigur Nola Carveth um einen hochgradig ambivalenten Auswuchs erweitert. Nolas Körper wird somit als eine Collage lesbar, in welcher Cronenberg verschiedene Aspekte des grotesken Körpers wie Fragmente miteinander kombiniert. Er setzt ihren Körper aus so unterschiedlichen konzeptuellen Dimensionen des grotesken Körpers zusammen, wie dem schwangeren Tod, der Unabgeschlossenheit des Materiell-Leiblichen, der Heterogenität, der Umkehrung von Oben und Unten, der Transformation und der Transgression. Insofern ist Nolas entstellter, „neuer“ Körper, auf der Konzept-Ebene betrachtet, ein collagierter Körper.⁷⁰

Indem in diesem Gedankengang ein Sprung von der Darstellungsebene der Diegese auf die Herstellungsebene der Produktion vollführt wird, wird praktisch der analytische Rahmen um einen Deutungs-„Auswuchs“ erweitert. Am Anfang steht die Frage: Wie wird nun dieser konzeptionell multivalente Kunstkörper von Nola filmisch geschaffen? In Zeiten, in denen computergenerierte Spezialeffekte noch in der Zukunft lagen, ließ Cronenberg einen plastischen Aufsatz für Samanthas Bauchnabel anfertigen. So kamen in dieser Szene vornehmlich maskenbildnerische Techniken und nicht so sehr Schnitt und Montage zum Einsatz. Diese Techniken, die bereits auf der Ebene des *mis-en-scène* ansetzen, erzeugen den Effekt, dass Nolas „neuer“ Körper nicht aus heterogenen

⁷⁰ Im Bild von Nolas verwandeltem Körper nimmt Cronenberg bereits die Idee vom „Neuen Fleisch“ vorweg, die er zum ersten Mal explizit verbal im Film *VIDEODROME* ausdrücken wird (s. dazu die Ausführungen im *vierten* Kapitel).

Materialien zusammengesetzt ist, sondern machen seine homogene Erscheinung glaubwürdig. Erreicht wird dieser Eindruck weniger durch eine bildliche Fragmentierung ihres Körpers in verschiedene Ausschnitte, die dann in einem zweiten Schritt durch geschickten Zusammenschnitt mit Aufnahmen von einem Modell zu einem neuen Kunstkörper wieder zusammengefügt werden. Vielmehr wird bereits am Bildobjekt, also am Körper der Schauspielerin Samantha Eggar, „montiert“. Der Eingriff wird also bereits auf der Ebene des *mis-en-scène* vorgenommen und nicht auf die Wahl des Bildausschnitts, das *mis-en-cadre* und das Zusammenstellen von Bildausschnitten in der Montage verlegt.⁷¹

⁷¹ Die filmtechnischen Begrifflichkeiten, wie sie hier gebraucht werden, wurden von Eisenstein (1977) übernommen. Vgl. Bordwell 2005: 139 ff für eine eingehende Analyse von Eisensteins theoretischer Reflektion und praktischem Einsatz dieser Schritte im Arbeitsprozess der Filmproduktion.

3. Kapitel Extensionen des grotesken Körpers in CRIMES OF THE FUTURE

In diesem Kapitel soll die Filminterpretation im Lichte der Idee des grotesken Körpers extendiert werden. Zur Weiterführung der Deutung der Körperbilder wie sie im vorigen Kapitel begonnen wurde, wird der Blick auf die Darstellungen des Körpers in David Cronenbergs frühem experimentiellem *Avant-Garde*-Film CRIMES OF THE FUTURE (1970) gelenkt. Insbesondere rücken in CRIMES OF THE FUTURE die *Körperauswüchse*, also die Extensionen des Körpers in den Mittelpunkt. Auf diese doppelte Bedeutung des Begriffs „Extension“ verweist die Überschrift dieses Kapitels: Zum einen stellt sie den Rückbezug auf das vorige Kapitel her, wenn darauf hingewiesen wird, dass das Hauptargument des zweiten Kapitels hier aufgegriffen und weitergeführt, extendiert wird, zum anderen bezeichnet sie die körperliche Extension, also die Exzessivität oder Erweiterung des Körpers.⁷² Die Körperauswüchse, um die es in CRIMES OF THE FUTURE geht, werden im folgenden im Hinblick auf vier Akzentuierungen betrachtet. Im ersten Unterkapitel wird die Idee der Manifestation einer verformten Rationalität als körperliche Deformation erneut aufgegriffen.⁷³ Im zweiten Unterkapitel wird die Exzessivität des Körpers im Zusammenspiel mit ihrem Gegenstück, dem Defizit, betrachtet und versucht, die Deformation im Lichte von Lévi-Strauss' Überlegungen zur Figur des Hinkenden, zu deuten. Die Analyse von Sinn und Bedeutung der Exzessivität des Körpers wird im dritten Unterkapitel weitergeführt mit dem Ziel, eine „Semantik der Körperauswüchse“ vorzuschlagen. Das vierte Unterkapitel vertieft die Deutung des Films über eine Auseinandersetzung mit dem Problem der Fruchtbarkeit und durch die Hinzuziehung von Bachtins Schlüsselkonzept der „Degradierung ins Materiell-Leibliche“ und entwickelt diese Konzepte über die Idee der „Wucherung“.

⁷² Die Exzessivität ist ein Merkmal des grotesken Körpers wie es im vorigen Kapitel, unter 2.2. hergeleitet wurde.

⁷³ Diese Idee wurde im vorigen Kapitel im fünften Unterpunkt von 2.2. unter der Zwischenüberschrift *Umkehrung* bereits für den Film THE BROOD entwickelt.

Den Film CRIMES OF THE FUTURE trennt das gleiche Unterscheidungskriterium wie den Film THE BROOD, nämlich die Abwesenheit von Maschinendarstellungen, von jenen Filmen, die im Verlauf der weiteren Kapitel analysiert werden. In CRIMES OF THE FUTURE ist die Technologie als Thema aber bereits impliziert, da die Rohstoffe für die Bildung der Metaphern, die vorkommen, aus den Bedeutungsdomänen der Wissenschaftsdisziplin Medizin insbesondere aus der Biochemie und deren Anwendungen stammen.

3.1. Zwischen Wissenschaftspersiflage und biologischer Utopie

Der Film CRIMES OF THE FUTURE ist eher ein Kunstfilm als ein Spielfilm. Zentrales Problem des Films ist die soziale Reproduktion. Die Handlung spielt sich vor dem Hintergrund des Problems einer fiktiven Gesellschaft in der Zukunft ab, in der die Frauen einer tödlichen Krankheit zum Opfer gefallen sind, die durch Kosmetikgebrauch übertragen wird und die Männer auf die Geschlechtsreife eines kleinen Mädchens warten, damit das Fortbestehen des Gesellschaftslebens gesichert werden kann. Mit dem Problem der gesellschaftlichen Reproduktion greift der Film eine alte literarische und sozialwissenschaftliche Thematik auf.⁷⁴ Er verschiebt diese Thematik in einen ironischen Rahmen, wenn er als Handlungsort eine Klinik für Haut- und Geschlechtskrankheiten wählt, durch die der Klinikleiter (dargestellt von David Cronenbergs derzeitigen Kommilitonen Ron Mloznik) den Zuschauer hindurchführt, ihm verschiedene Patienten vorstellt, deren Krankheitssymptome und Diagnosen im Off-Kommentar beschreibt. Der Film wird von einer assoziativen Logik strukturiert, die beim ersten Sehen nicht unmittelbar aufscheint, eine Handlungsentwicklung fehlt und

⁷⁴ Die Gefährdung der sozialen Reproduktion durch Unfruchtbarkeit, interessanterweise zumeist der weiblichen Bevölkerung, ist ein klassisches Motiv der *Science-Fiction* und wurde in Volker Schlöndorffs Film THE HANDMAID'S TALE – DIE GESCHICHTE DER DIENERIN (USA/Deutschland, 1990) hinsichtlich der psychologischen Probleme, die eine Dreierkonstellation von Ehemann, unfruchtbarer Ehefrau und fruchtbarer „Gebährsklavin“ aufwirft, thematisiert. Kürzlich wurde das Thema erneut in CHILDREN OF MEN (Alfonso Cuarón: GB 2006) aufgegriffen und an der zugleich hoffnungsvollen und prekären Schwangerschaft einer einzigen farbigen Frau aufgehängt, die zwischen die Fronten der Kämpfe von terroristischen Gegenbewegungen in einem totalitären Staat gerät.

das zentrale Problem des Films wird erst in der zweiten Filmhälfte exponiert. Bis zur Exposition des Filmthemas erzeugen die Filmbilder den Eindruck eines Dioramas einer Freakshow oder wirken wie eine Karikatur einer medizinischen Vorlesung, in der verschiedene innerlich und äußerlich deformierte Patienten vorgeführt werden. Die Figur des Klinikleiters sticht durch die Eleganz seiner Kleidung von den, teilweise uniformiert gekleideten, Patienten ab, wirkt aber nicht weniger gestört als die Klinikinsassen, da seine pseudo-wissenschaftliche Rede eigentlich Nonsens ist, wie sich beim genaueren Hinhören herausstellt.

Der Titel des Films „*Crimes of the Future*“ weist bereits in die Richtung einer Wissenschaftskritik, die auf Wissenschaftssparten und Anwendungsgebiete wie die Atomphysik, die Genetik und möglicherweise auf die 1970 noch nicht praktizierte, in dem Film aber bereits vorweggenommene Gentechnologie, abzielt, also auf Disziplinen, deren Forschungen und Anwendungen im Nebenprodukt körperliche Deformationen produzieren. Der Film handelt zwar erklärtermaßen in einer Hautklinik, die Symptome der dort befindlichen Patienten, wie Schwimmhäute zwischen den Zehen oder verschiedene Formen von Körperauswüchsen, in Kombination mit dem Filmtitel deuten aber darauf hin, dass sich hinter dieser Fassade eine andere, eine sinister anmutende Institution verbirgt. In *CRIMES OF THE FUTURE* ist bereits eine Wissenschaftssatire angelegt, die in *THE BROOD* wieder aufgenommen und für das Anwendungsgebiet der Psychotherapie variiert wird. Die in einigen Filmen als deutlich sichtbarer Subtext vorhandene Wissenschaftskritik changiert aber auch immer wieder ins Positive, wenn Cronenbergs Kommentare, die er in der Diskussion seiner Filme macht, in die Betrachtung einbezogen werden. So ist Cronenberg von der Idee einer alternativen Evolutionstheorie begeistert, im Rahmen derer er die willentliche Mutation als eine mögliche Entwicklungsrichtung des Menschen imaginiert und diese Möglichkeit begrüßt. Er sagt:

„I’m talking about the possibility that human beings would be able to physically mutate at will, even if it took five years to complete that mutation. Sheer force of will would allow you to change your physical self.“ (Rodley 1992a: 82)

Als Beispiele für die willentliche, körperliche Veränderung des Menschen nennt er den Wachstum eines neuen Armes, den Tausch von Sexualorganen und die Entwicklung

neuer Organe, die eine Lust bereiten können, die nicht sexueller Natur ist. Die Körperdarstellungen in *CRIMES OF THE FUTURE* oszillieren zwischen dem Wunderbaren, wie es auch in Cronenbergs Kommentar zum Ausdruck kommt, sowie dem Komischen und Schrecklichen, wie es die Zutaten zu seiner Wissenschaftspersiflage sind.

In *CRIMES OF THE FUTURE* ist die groteske Logik des Cronenberg'schen Universums in Grundzügen bereits angelegt. Die Ideen, die er in *CRIMES OF THE FUTURE* vorgedacht hat, sind zum Teil noch unentwickelt, aber einige der zentralen Thematiken, die in späteren Filmen als Leitmotive wiederkehren, kommen in diesem Film bereits vor. Zudem sind die Grundformationen der Entwicklung und Variation dieser Themen, also die für Cronenberg typischen Formen der Verknüpfung von Thematiken hier bereits erkennbar.⁷⁵ So verbindet er in *CRIMES OF THE FUTURE* bereits die Idee, dass sich ein „groteskes Denken“ als Verformungen des Körpers manifestiert mit der ironisch-kritischen Darstellungen von Wissenschaftlern, eine Kombination, die in *THE BROOD* in abgewandelter Form erneut vorkommt. Im Unterschied zu den nachfolgenden Filmen ist *CRIMES OF THE FUTURE* noch sehr stark ein literarischer Film; d. h. Cronenberg stellt in diesem Film seine Ideen vornehmlich in Form von Texten dar, die er einem diegetischen Erzähler, dem Klinikleiter, in den Mund legt und sie nur ansatzweise in Bilder und Bildsequenzen umsetzt. Das Stilmittel des Off-Kommentars, dass er in *CRIMES OF THE FUTURE* durchgängig verwendet, kommt in den späteren Filmen nicht mehr zum Einsatz. Die Umsetzung von Ideen in Bilder, also die Erarbeitung einer eigenen Bildsprache gelingt ihm zunehmend im Laufe seiner Schaffensphase über die folgenden dreieinhalb Jahrzehnte. In *CRIMES OF THE FUTURE* jedoch werden viele jener phantastischen Einfälle, die der Erzähler ausspricht, nicht gezeigt. Der Film erzeugt eine geheimnisvolle Grundstimmung, eine surreale Atmosphäre, die in Verbindung mit den Worten, welche die Filmfiguren sprechen, in der Imagination des Zuschauers eine

⁷⁵ Zum präfigurativen, matrizenhaften Stellenwert von *CRIMES OF THE FUTURE* und seinem anderen *Avant-Garde*-Film *STEREO* im Cronenberg'schen Œuvre bemerkt Rodley als Kommentar in dem anhaltenden Dialog, in dem er mit Cronenberg über dessen Filme steht, und der vor allem durch Rodleys erstaunliche Sensibilität für und Einfühlungsvermögen in Cronenbergs künstlerische Vision besticht: „Dubbed Cronenberg's avant-garde movies, the films are nonetheless thematic blueprints for many of the cinematic adventures that were to come, well-formed embryos or prototypes for the subsequent experiments in Visceral Vision.“ (Rodley 1992a: 22).

Vorahnung von den Möglichkeiten gänzlich neuer grotesker Bilder aufkommen lässt, die Cronenberg in seinen späteren Filmen realisieren wird.

In *CRIMES OF THE FUTURE* kreiert Cronenberg eine fiktive Situation in der Zukunft, die nach unverständlichen Regeln organisiert ist. Dabei ist eine gehörige Portion Ironie gegenüber wissenschaftlichen Institutionen, Theorien und Praktiken im Spiel. Der Film handelt in einer Forschungsklinik für Haut- und Geschlechtskrankheiten, einem Institut, das tautologisch den Namen *House of Skin* trägt. Daneben erfindet Cronenberg eine Reihe anderer bizarrer Namen für Institute und Forschungsgesellschaften, auf die im Off-Kommentar verwiesen wird, deren Gebäude, Angehörige und Mitarbeiter der Zuschauer aber nicht zu Gesicht bekommt. Die Phantasienamen dieser Einrichtungen lauten *Institute of Neo-Venereal Disease*, *Oceanic Podiatry Group*, *Metaphysical Import – Export* und *Gynecological Research Foundation*. Die Namensgebung der Institute scheint aus einem ironischen Kombinationsspiel hervorzugehen, das anscheinend nach einem Zufallsprinzip operiert und das durch die Nebeneinanderstellung von Konzepten aus verschiedenen Domänen neue, ungewöhnliche, und zunächst sinnlos erscheinende Namensbezeichnungen generiert. Der Effekt dieses Spiels ist eine Ironisierung von wissenschaftlichen und wirtschaftlichen Einrichtungen. So werden im Eigennamen *Metaphysical Import – Export* ein philosophisches und ein wirtschaftliches Konzept kombiniert und durch diese Vermischung der Wortgebrauch in beiden Sinnbereichen satirisiert.

Im Namen *Oceanic Podiatry Group* zeichnet sich bereits die Idee einer fiktiven Evolutionstheorie ab, von der in *CRIMES OF THE FUTURE* wiederholt die Rede ist. In *CRIMES OF THE FUTURE* wird eine pseudo-logische Verbindung zwischen Haut- und Geschlechtskrankheiten, deformierten Füßen⁷⁶ und der frei erfundenen „Ozeanischen Therapie“ etabliert.⁷⁷ Es klingt wie purer Nonsens oder wie eine

⁷⁶ Die Verbindung von deformierten Füßen und Sexualität kommt im Film *CRASH* wieder vor und wird als Fetischisierung von Füßen, Schuhen und Beinprothesen variiert, wie es im sechsten Kapitel dargestellt wird.

⁷⁷ Es bleibt offen, ob Cronenberg hier auf den mit Salzwasser gefüllten Isolationstank lustig anspielt, den John C. Lilly 1954 zum Zwecke des Studiums der Sinnesdeprivation erfand und in Kombination mit seinen Ideen zur Delphinkommunikation und psychedelischen Drogen im Selbstversuch erprobte.

Wissenschaftspersiflage, wenn der Off-Kommentator behauptet, Antoine Rouge, der verstorbene Leiter des *House of Skin* sei am Ende seiner Schaffensphase mit Problemen der Evolutionsforschung befasst gewesen, und er, sein Schüler und Nachfolger, oder wie er selber sagt, seine Inkarnation, rufe in der *Oceanic Therapy* die Entwicklungsgeschichte der Füße an, während sein Gegenspieler vorschläge, man solle sich in ein Aquarium einfühlen und die Entstehung einer neuen Sexualität für eine neue menschliche Spezies prophezeit, die er suggestiv als „an emergent genetic biochemistry for a most innovatively reproductive form of life“ bezeichnet (Cronenberg 1992: 20). Der Film bezieht seine Ironie daraus, dass er sein Spiel mit der Überschreitung der Grenze zwischen Wissenschaft, Nonsense und Prophetie treibt, indem er die Hauptfigur in einem pseudo-religiösen Duktus sprechen lässt und sie mit einer Obsession mit dem Zukünftigen belegt.

Umkehrung: Das Umschlagen des Geistigen ins Körperliche

In Erweiterung des Argumentes, dass die groteske Rationalität einer Filmfigur als Verformung ihres Körpers dargestellt wird, wie es unter der Zwischenüberschrift *Umkehrung* im vorigen Kapitel für den Film *THE BROOD* bereits angedeutet wurde, kann hier für den Film *CRIMES OF THE FUTURE* behauptet werden, dass die wissenschaftliche Rationalität den Körper verformt und nicht etwa heilt, wenn Ärzte gezeigt werden, welche „die Seite gewechselt haben“ und selbst zu Patienten und Klinikinsassen geworden sind, da ihr Beruf sie um den Verstand gebracht hat und deren Wahnvorstellungen sich als körperliche Verformungen äußern. Die Ärzte, die zugleich als Wissenschaftler tätig sind, heilen nicht, sondern bringen den Körper – ihre eigenen Körper und die Körper der Patienten – noch dazu aus dem Gleichgewicht. In dieser Paradoxie des kranken und krankmachenden Arztes liegt ein persiflierender Aspekt von Cronenbergs Wissenschaftsbild.

Für die Filme *THE BROOD* und *CRIMES OF THE FUTURE* kann bislang festgehalten werden, dass körperliche und „mentale“ Deformation als unauflöslich miteinander

Möglicherweise spinnt Cronenberg in vielen seiner frühen Filme die Ideen weiter, die alternative Wissenschaftler – wie John Lilly, Gregory Bateson und Timothy Leary – in Kalifornien entwickelt hatten.

verbunden dargestellt werden, wenn die inneren Deformationen der Protagonisten in Form ihrer sichtbar verformten, schockierenden Körpern gezeigt werden, dass hier also die Idee ins Bild gesetzt wird, dass die deformierte Phantasie, Emotionalität oder Rationalität sich als Verformung der *Körper* materialisiert, der deformierte Körper also auf ein deformiertes Denken verweist. Diese verformten Körper, die Resultate von mentaler Deformation sind, nennt Cronenberg im Film *VIDEODROME* das „Neue Fleisch“.⁷⁸ Affiziert nun diese Verformung der Körper, also mit Bachtin gesprochen, diese Degradierung ins Materiell-Leibliche das Mentale, das „Oben“ in irgendeiner Form? Findet eine Transformation des Geistes statt, die vom Fleisch ausgeht? Bringt das „Neue Fleisch“ einen „Neuen Geist“ hervor? Oder ist die Affizierung ein eingleisiger, unumkehrbarer Prozess, in dem der Geist den Körper verwandelt, aber nicht andersherum? Findet so etwas wie eine „Neugeburt“, eine Erneuerung des Geistes durch die Erniedrigung ins Fleischliche statt? Oder negativ formuliert: Schlägt der deformierte Körper zurück und verformt den Geist noch dazu? In einen semantischen Zusammenhang gerückt, wirft diese Beobachtung die Frage auf: Worauf verweist das Umschlagen des Geistigen ins Körperliche? Wie könnten diese Ergebnisse der Filmanalysen mit Filmtheorien zusammengedacht werden? Deutet dies auf eine „Innervation“ des Zuschauers durch ein „geistiges Medium“ wie den Film hin? Wenn die Verbindung von grotesker Apparatur und Zuschauerkörper/Zuschauermasse als ein groteskes Konglomerat gedeutet wird, auf welche Idee über die Wirkmächtigkeit des Films verweist dies? Impliziert dies, dass die Filmperzeption den Zuschauer als eine verkörperte geistige Person verformt?

Es wird die These vertreten, dass die Idee der physischen Manifestation von geistigen Verformungen der Person, die sich wie ein Leitmotiv durch das gesamte Cronenberg'sche Œuvre zieht, die anthropologische Idee, der unauflöslchen Verflechtung von Körper und Geist in der Person untermauert. Die Körperbilder machen es deutlich: Cronenberg bringt das Geistige auf die Ebene des Materiell-Leiblichen herunter, aber die Verformung des Leibes verweist zugleich auf die mentale Deformation zurück. Dahinter steht die Idee des Menschen als Person, deren geistige Prozesse sich als körperliche Verformungen abzeichnen. Und gerade auf der visuellen Umsetzung der geistigen Verformung als körperliche Deformation basiert Cronenbergs

⁷⁸ Dies wird im folgenden Kapitel ausgeführt.

Parodie. Diese Attitüde schließt auch eine Parodie der Filmtheorie mit ein, wie es im Endkapitel verdeutlicht werden wird.

Cronenberg visualisiert die Einflusszonen, wenn er zeigt, wie ein deformiertes Denken den Körper verformt und appelliert damit an den Zuschauer, im Rückschluss jene Rationalität, nach welcher die Filmfiguren vorgeben zu handeln, noch einmal kritischer zu betrachten. Auffällig ist in der Cronenbergs Darstellung der Filmfiguren nicht die Trennung von Körper und Geist,⁷⁹ sondern ihre unauflösliche Verflechtung, die sich in der Umkehrung von „Oben“ und „Unten“ zeigt, und deren Komplexität im Spiel mit der Inversion von oberen und unteren Körperzonen noch weiter aufgefächert wird.⁸⁰ Eben weil Körperliches bei Cronenberg immer ein Symbol für Geistiges ist, weist die von ihm favorisierte Betonung der unteren Körperzonen auch immer auf eine besondere Form des Denkens zurück, nämlich das groteske Denken, also ein Denken, das transgressiv ist, da es Heterogenes zusammenbringt, auf den Unterleib zentriert, die Lüste und Ängste der unteren Körperzonen erforscht, und mögen sie noch so abweichlerisch oder abwegig sein. Dieses transgressive groteske Denken spielt mit der Unabgeschlossenheit des Materiell-Leiblichen lotet die daraus resultierenden möglichen (und unmöglichen) Transformationen menschlicher Verkörperung aus.

Gerade weil *CRIMES OF THE FUTURE* ein Film ist, der nahezu vollständig auf eine Handlung verzichtet, scheint er für eine abduktive Lesart, wie sie in der Einleitung beschrieben wurde, besonders geeignet. Mit Sicht auf das Ziel der vorliegenden Arbeit sollen im folgenden einige Patientendarstellungen und Krankheitsbeschreibungen, wie

⁷⁹ wie es andere Interpreten behauptet haben; vgl. Dery 1996: 294 f.

⁸⁰ Im Diskurs zur Interpretation von Cronenbergs Filmen wurden bereits Zweifel an der Erklärungskraft des Descartes'schen Paradigmas als Modell für ein Verständnis von Cronenbergs Bildern angemeldet (Bukatman 1993: 81 f., der versucht, das Problem der Identität bei Cronenberg über das Konzept der Verräumlichung und der Untersuchung des Körpers im Raum anzugehen). Andere Kritiker haben Ansätzen, die über eine Anwendung des Descartes'schen Dualitätsdenkens arbeiten, kritisiert, indem sie das Spinozistische Modell dagegenstellten, dass von der Parallelität von Körper und Geist ausgeht, (Shaviro 2000: 130). Im Unterschied zu diesen Erklärungsansätzen, die sich an philosophischen Modellen orientieren, schlägt die vorliegende Arbeit eine anthropologische Lesart vor, die versucht, die Filme im Lichte von Ideen zur Transgression, insbesondere vor dem Hintergrund des Konzeptes des grotesken Körpers zu verstehen.

sie der Film vorführt, genauer untersucht werden und auf den theoretischen Rahmen der Arbeit hingeführt werden.

3.2. Defizit und Exzess: Deformation als Modus der Transformation

Der Kommentator erzählt aus der Position des auktorialen Erzählers, dem allerdings auch vieles unklar ist, die unglaubliche Geschichte eines Patienten, der hinkt und Schwimmhäute zwischen den Füßen hat. Er sagt, dass er ihn in seinen Versuchen zu Gehen unterstützt, obwohl dieser Mann sich lieber in eine ozeanische Lebensform zurückentwickeln würde (Cronenberg 1992: 18).

Der Hinkende als Grenzgänger

Die Figur des Hinkenden verweist hier nicht, wie Lévi-Strauss es für den Ödipus und seine männlichen Vorfahren behauptet hat, auf die Beständigkeit der Autochtonie des Menschen (Lévi-Strauss 1967: 237), sondern eher, wie er es für verschiedene andere Tricksterfiguren der Bororo, Ojibwa und Tikopia herausgestellt hat, auf die Rolle des Hinkenden als Vermittler zwischen binären Kategorien. So macht Lévi-Strauss in *Mythologica I* auf die positive Belegung des deformierten Menschen im Mythos aufmerksam und behauptet geradezu die klassifikatorische Notwendigkeit des körperlichen Mangels. Der mythische Topos des deformierten, versehrten oder körperlich beeinträchtigten Menschen ist, Lévi-Strauss zufolge, die Bedingung der Möglichkeit eines diskreten Systems, also eines Systems, das mit klar voneinander getrennten Unterscheidungen operieren kann, da es die Zwischenformen ausgesondert hat. Er schreibt:

„Blinde oder Lahme, Einäugige oder Einarmige sind auf der ganzen Welt häufig vorkommende mythologische Gestalten, die uns deshalb verwirren, weil ihr Zustand uns als ein Mangel erscheint. Aber so, wie ein mittels Subtraktion von Elementen diskret gemachtes System logisch reicher wird, obwohl es numerisch ärmer ist, so verleihen die Mythen den Krüppeln und Kranken oftmals eine positive Bedeutung: sie verkörpern *Modi der Vermittlung*.“ (Lévi-Strauss 1976a: 77; Hervorhebung B. P.)

Lévi-Strauss zufolge ist der deformierte Mensch also mythologisch zentral, da er zum einen die Klassifikation überhaupt erst ermöglicht und zum zweiten, weil er als Vermittler, als Mediator den Übergang zwischen dem, was das Klassifikationssystem getrennt hat, *verkörpert*. Unter diesem zweiten Gesichtspunkt hebt Lévi-Strauss direkt im Anschluss an das oben aufgeführte Zitat die mythologische und *klassifikatorische* Relevanz des körperlichen Defizits hervor:

„Wir stellen uns Siechtum und Krankheit als Seinsmangel vor, folglich als ein Übel. Wenn indes der Tod ebenso wirklich ist wie das Leben und wenn es demnach nur Sein gibt, sind alle Bedingungen, auch die pathologischen auf ihre Weise positiv. Das ‚Weniger-Sein‘ hat das Recht, im System einen vollen Platz einzunehmen, denn es ist die einzig denkbare Form des Übergang zwischen zwei ‚ganzen‘ Zuständen.“ (Lévi-Strauss 1976a: 77f.)

Der Hinkende kann mit Lévi-Strauss also als ein Grenzgänger interpretiert werden, da er sowohl den Unterschied zwischen zwei klassifikatorischen Kategorien erzeugt, als auch zwischen den Kategorien vermittelt. Diese Perspektive auf den körperlich verminderten Menschen kann die Bedeutung des Motivs der deformierten Füße im Film *CRIMES OF THE FUTURE* erhellen. In der Logik des Cronenberg'schen Universums vermittelt der Hinkende zwischen verschiedenen klassifikatorischen Kategorien – und dies wäre dann auch wieder eine Gemeinsamkeit mit dem Lévi-Strauss'schen Konzept auf einer ganz allgemeinen Ebene –, nämlich den Land- und den Meeressäugetieren.

Der Hinkende bei Cronenberg ist also auch ein Grenzgänger, der auf die Möglichkeit der Überschreitung von kategorialen Grenzen verweist. Trotz oder gerade wegen seiner Lahmheit ist es ihm möglich, die Grenzen der Kategorien gleichsam zu „überspringen“, wenn das Springen als eine metaphorische Tätigkeit angesehen wird, als eine exzessive Bewegung, eine Übersteigerung der transgressiven Aktivität, die das Hinken darstellt. Über die Transposition auf das Springen kann die negative Bewertung des Hinkens als Mangel, wenn die Relevanz dieser Bewegungsform für die Etablierung des Klassifikationssystems in Betracht gezogen wird, umgedeutet werden als ein Daseinszustand, der semantisch besonders reich ist. Auf diese Bedeutungsübersteigerung, diesen Exzess des Sinns, verweist das Springen als Bewegungsübersteigerung, als Exzess der Bewegung. Der Hinkende und der

Springende als symbolische Figuren haben eine ähnliche Funktion, da sie kategoriale Grenzen erschaffen und diese Grenzen aufgrund ihrer ontologischen Zustände als Schwellenexistenzen akzentuieren und zugleich in Frage stellen.⁸¹ Erhellend ist hier die Dualität von Springen vs. Hinken, die in der Figur des Hinkenden angespielt und aufgelöst wird. Das Hinken, also ein körperliches Defizit, ermöglicht eine exzessive Bewegung. Ein krankhafter Mangel wird zum Sprungbrett einer überschwänglichen Lebensäußerung. In *CRIMES OF THE FUTURE* symbolisiert der Hinkende den umgekehrten evolutionären Übergang vom Land ins Wasser, also von fest zu flüssig und nicht vom Wasser aufs Land. In diese Logik passt dann auch die von der Erzählerfigur angestrebte Umkehrung der Evolutionserzählungen, welche die Entwicklung von Tentakeln, über Quastenflossen und Schwimmflossen zu Füßen auf den Kopf stellen will.⁸²

Verkörperung von Defizit und Exzess: Der Hinkende als eine groteske Figur

Die mutierten Zehen des hinkenden Patienten finden ein ironisches Pendant in der angedeuteten Dreifüßigkeit des Therapeuten. Der Therapeut heißt Adrian Tripod, also Adrian *Dreifuß*. „*Tripod*“ heißt im Englischen „Stativ“. Der Name deutet außerdem darauf hin, dass der Therapeut einen Fuß zuviel hat (Exzess) oder aber, dass auch er hinkt und zum Gehen eine Krücke benötigt (Defizit). Der Hinkende changiert folglich zwischen Exzess und Defizit und ist eine groteske Figur, da sein körperliches Defizit, das durch die Krücke symbolisiert wird, auch als körperliche Exzessivität, als Übermaß, als Extension gedeutet werden kann. Es liegt nahe, dass mit dem dritten Fuß ein elongierter Penis gemeint sein könnte, da im Film so hartnäckig eine Verbindung

⁸¹ Zur strukturalistischen Deutung des Springens als rituelle Aktivität vgl. Detienne 1979.

⁸² Die in *CRIMES OF THE FUTURE* angedeutete Idee, über die Aquatik die Sexualität zu umgehen, hat Cronenberg in *DEAD RINGERS* wieder aufgegriffen. Der Film *DEAD RINGERS* handelt über eine Variation auf das Thema der Zweileibigkeit, da er auf zwei eineiige Zwillinge fokussiert, die ihren Beruf, die Gynäkologie, die Wohnung, die Geliebte und schlussendlich die Drogenabhängigkeit teilen, die im Doppelselbstmord endet. Zu Beginn des Film werden die beiden als neugierige, wissenschaftlich interessierte und ein wenig altkluge Kinder gezeigt, die sich vorstellen, wie es wäre, wenn die Menschen unter Wasser leben würden. Sie vermuten, dass es dann keinen Sex mehr geben müsste. Und in der nächsten Szene fragen sie das Nachbarsmädchen, ob sie mit ihnen Sex in der Badewanne, also im Wasser, haben möchte.

zwischen verformten Füßen und Geschlechtskrankheiten bzw. einer veränderten, neuartigen Sexualität herausgestellt wird.⁸³ Das Abweichtum der Füße von Adrian Tripod behandelt der Drehbuchtext auch diskursiv. Dort wird gesagt, dass seine Füße und Beine unvorhersehbar wären und dass er, aus Angst, dass sie eines Tages ohne Vorwarnung unter seinem Gewicht nachgeben könnten, *nicht geht*, also seine Füße und Beine nicht gebraucht, wenn er allein ist. In einer Logik, welche die Beine und Füße als Euphemismen für die Geschlechtsorgane versteht, könnten die nachgebenden Beine als ein Verweis auf Impotenz gelesen werden, da sie idiomatisch einen schlaffen Penis bezeichnen. Im Rahmen des Konzepts einer alternativen Evolutionstheorie hat Cronenberg mit dem Gedanken gespielt, dass Menschen neue Organe ausbilden können, die Lust bereiten, aber nicht zur Fortpflanzung dienen. Die verformten Füße, wie sie in CRIMES OF THE FUTURE vorkommen, könnten als eine Variation dieser neuen Organe gelesen werden. Diese Lesart verweist weiter auf die Idee, dass sich eine Gesellschaft, in der die Möglichkeit der heterosexuellen Vermehrung fehlt auf eine alternative Reproduktionsform umstellt, wie hier gezeigt wird, auf die Zellteilung.

Der Hinkende ist nicht nur eine Figur des Defizit, sondern auch eine Verkörperung von Exzess. Strukturell gesehen hat nicht nur „zu wenig“, da ihm ein zweites gesundes Bein fehlt; sondern er hat auch klassifikatorisch „zu viel“, nämlich die Krücke als „drittes Bein“, verstanden als Symbol für einen überlangen Penis. Insofern passt er in beide Kategorien hinein, überbrückt und verwischt also die Grenze dazwischen und macht dadurch auf die Fragwürdigkeit der Grenzziehung aufmerksam. Folglich könnte mit Lévi-Strauss der Hinkende, wie er in CRIMES OF THE FUTURE dargestellt wird, als eine Figur interpretiert werden, die eine Lücke zwischen den Kategorien schafft, gleichermaßen darauf verweist, dass die Kategorien ineinander übergehen. In seiner Rolle als Grenzgänger, dessen Körper von Lücken *und* von Auswüchsen gekennzeichnet ist, kann der Hinkende in einem doppelten Sinne als eine groteske Figur verstanden werden, welche die Unabgeschlossenheit des Materiell-Leiblichen

⁸³ Vgl. auch Radin (1956) und Köpping (1985) für die Verbindung von Hinken und Sexualität in der Mythologie der Winnebago und der Australischen Aborigines.

verkörpert. Dies wäre bereits ein Spiel mit der Umkehrung von Oben und Unten: Ein Defizit der unteren Körperzonen wird als kognitives Manko umgedeutet.⁸⁴

Die Verarmung der Sinne als filmkritische Sicht

Die bislang angestellten Überlegungen haben das Defizitäre als Gegenstück, als Komplementär der Extension gefasst und auf die Dialektik der Extension hingewiesen, welche als Prothese aber auch als exzessives Körperteil gesehen werden kann. Während die Extension als Prothese auf ein körperliches Defizit, auf körperliche Verminderung, auf die Unvollendetheit des Körpers hindeutet, eröffnet sie stets auch die Möglichkeit einer positiven Lesart, die den Überschuss, das Übermaß, die Hyperbolik des erweiterten Körpers in den Vordergrund rückt. Diese zweite Lesart trägt die Logik des Grotesken in die Reflektion über den defizitären Körper hinein. Ein filmtheoretisches Problem, das sich aus diesen strukturellen Überlegungen zu Exzess und Defizit ergibt, tritt in den Vordergrund, wenn in die Tatsache mit in die Betrachtungen einbezogen wird, dass die übermäßige Betonung des Visuellen, wie das filmische Medium sie von Anbeginn seiner Entwicklung an leistet, auf dem Ausschluss der anderen Sinne aufbaut, dass der Film Taktilität, Geruch, Geschmack, Propriozeption und in begrenztem Maße auch die Akustik ausschließt oder aber diese ausgeschlossenen Sinneseindrücke mittels einer Übersetzung der haptischen, der olfaktorischen, der geschmacklichen, der gleichgewichtsbezogenen und der auditiven Wahrnehmungen ins Visuelle – oder in das Zusammenspiel von Visuellem und Auditivem – simulieren muss. Diese „sensuelle Verarmung“ – die aber auch wieder als sensuelle Fokussierung gewendet und als Intensivierung der auf das Sehen verwendeten Aufmerksamkeit positiv umgedeutet werden könnte –, die der filmischen Darstellung und der Filmerfahrung gleichermaßen innewohnt, wirft die Frage auf, inwiefern der Film ein prothetisches Medium ist, dessen Erfahrungsproduktion notwendigerweise defizitär bleiben muss.⁸⁵ Diese Überlegungen

⁸⁴ Für eine Argumentation, die das Hinken als eine körperliche Beeinträchtigung in ein metaphorisches Komparativbild zur Charakterisierung einer geistigen Aktivität umwendet vgl. Köpping 1985 und Köpping 2007.

⁸⁵ Bedenkenswert bleibt zudem, dass selbst wenn die Erfindung eines Mediums zur umfassenden Simulation von Sinneseindrücken auf allen sechs Sinneskanälen gelänge, dennoch das Problem der

zum Film als einem optischen (= objektiven) Medium, das aber eigentlich auf den Bauch des Zuschauers abzielt, können hier nur angerissen werden und werden dann im Abschlusskapitel zu einem Hauptproblem gemacht.

3.3. Die Semantik der Körperauswüchse

Auffällig ist die Konzentration auf die Beine und Füße in *CRIMES OF THE FUTURE*, also auf eine, wie Bachtin es nennen würde, „untere Körperzone“. Neben den unteren Körperzonen werden in *CRIMES OF THE FUTURE* Körperöffnungen wie Nase und Ohren, sowie das Körperinnere, in Form von ausgelagerten Organen, thematisch.

Der Nasenauswuchs als Antenne und als „neues Sinnesorgan“

So bildet ein Patient einen wurzelartigen Auswuchs aus, der aus einem seiner *Nasenlöcher* wuchert und deutet diesen als eine Extension der Nervenzellen des Gehirns, als eine Art Antenne, als ein neues, feinabgestimmtes Sinnesorgan, wie der Off-Kommentator anmerkt:

„He believes it to be an extension of certain cerebral nerve cells, a modified antenna, perhaps, a delicate sensing organ“ (Cronenberg 1992: 20).

Bachtin hat die verschiedenen Teile des Gesichts hinsichtlich ihrer Relevanz für die groteske Körperkonzeption untersucht und ist zu dem Schluss gekommen, dass insbesondere der Mund und die Nase, als klaffende Öffnung und herausragender Auswuchs, aber auch die Ohren und die Kopfform von der grotesken Körperdarstellung akzentuiert werden können, wenn sie eine Transformation durchlaufen. Bachtin schreibt:

irreduziblen Abständigkeit von Realität und Simulation bestehen bliebe, auch wenn Theoretiker wie Baudrillard darüber anderer Meinung sind (vgl. Baudrillard 1978).

„Als Teile des Gesichts spielen in der grotesken Körperkonzeption nur *Mund und Nase* eine wesentliche Rolle. Kopfform, Ohren und auch die Nase erhalten erst dadurch grotesken Charakter, dass sie *tierische Formen* oder die *Form irgendwelcher Gegenstände* annehmen.“ (Bachtin 1995: 358)

Der wurzelartige Nasenauswuchs, von dem in CRIMES OF THE FUTURE die Rede ist, kann als Variation auf dieses Thema begriffen werden, da sich hier zwar nicht die Nase zu einem Gegenstand verformt, aber einen organischen Auswuchs bildet, der mit einem Gegenstand – und mit einem „neuen Sinnesorgan“ – verglichen wird. Der Vergleich dieses Geschwürs mit einer Antenne, also die suggestive Interpretation einer körperlichen Verformung als technisches Gerät führt bereits in Problematiken hinein, die in den folgenden Kapiteln diskutiert werden.

Die pseudologische Kette, die hier vorgeschlagen wird und die als „mytho-logische“⁸⁶ Kette gelesen kann, arbeitet auf der Grundlage einer Signifikantenkette, die wie folgt rekonstruiert werden kann: Gehirnauswuchs = Geschwür = Sinnesorgan = Antenne. Diese in CRIMES OF THE FUTURE angedeutete metonymische Verbindungskette von krankhaft veränderten menschlichen Organen und technischen Artefakten, führt Cronenberg in VIDEODROME weiter und verschmilzt eine „lockere“ semantische Reihung, die in CRIMES OF THE FUTURE noch rein arbiträr war – was in diesem Film mit einer Inszenierungsform gepaart war, die diese Verbindung für den Zuschauer wenn nicht schlichtweg unglaublich, so doch zumindest rätselhaft anmuten lässt – in VIDEODROME zu einer semantischen Legierung, die menschliche Organe und technische Geräte gleichsam unauflöslich miteinander verschweißt, wie im folgenden angeführt werden soll.

⁸⁶ Vgl. Lévi-Strauss 1973; 1976a; zur Mytho-Logik vgl. auch Leach 1976: 69 f.

„Kreativer Krebs“

„The idea of creative cancer; something that you would normally see as a disease now goes to another level of creativity and starts sculpting with your own body.“⁸⁷

Cronenberg zur Idee des „kreativen Krebses“

Eine weitere groteske Körperkonstitution in *CRIMES OF THE FUTURE* ist einem Patienten eigen, dessen Körper unablässig zusätzliche Organe produziert, die ihm chirurgisch entfernt werden. Cronenberg versucht hier die Vorstellung von „kreativem Krebs“ (Cronenberg 1992: 18) umzusetzen und lässt dies in der Anamnese des Patienten vom Kommentator genauer erklären:

„His body has begun to create puzzling organs, each one very complex, very perfect, unique, yet seemingly without function. As each is surgically removed, it is quickly replace by another, equally mysterious.“ (Cronenberg 1992: 18)

Die externalisierten Organe, die aus einem Körper herauswachsen – und so den Körper mit einem Krankheitsherd gleichsetzen, der Metastasen ausbildet –, ist ein exzellentes Bild für die Exzessivität, die Transgressivität und die Transformation als Aspekte des grotesken Körpers. Bemerkenswert ist dabei, dass Cronenberg die Idee von Krankheit im allgemeinen und vom Krebs im speziellen aus dem medizinischen Kontext heraushebt und von ihren rein negativen Konnotationen ablöst. Die Idee der mysteriösen externalisierten Organe, die im Film *CRIMES OF THE FUTURE* bereits angelegt ist, greift Cronenberg im Film *THE BROOD* wieder auf. Während die Relevanz der externen Organe in *THE BROOD* für die groteske Körperkonzeption im vorigen Kapitel bereits diskutiert wurde, bleibt hier noch zu bemerken, dass es in *THE BROOD* als unstrittig dargestellt wird, was ein solches neues Organ vermag, nämlich Phantasien gebären, die Filmfiguren in *CRIMES OF THE FUTURE* hingegen die Funktion dieser Organe noch nicht identifizieren können.⁸⁸

⁸⁷ Rodley 1992a: 80

⁸⁸ Auch in den Filmen *SHIVERS* und *RABID* hat Cronenberg die Idee der „neuen Organe“ wieder aufgegriffen und weiterentwickelt. In *SHIVERS* erschafft der Arzt Emil Hobbes einen künstlichen Parasiten, der wie ein beliebig bestimmbares neues Organ im menschlichen Körper funktionieren soll, was aber schief geht, da der Parasit die Unterordnung unter die Bestimmungen des Wirtes verweigert und

Körperauswüchse als Idiome für Genitalien

Eingangs wird ein Patient vorgestellt, der von „*Rouge's Malady*“ angesteckt ist. Diesem Mann sickert, so heißt es, ein weißlicher, kohlenensäuregesättigter, amorpher Ausfluss aus den *Ohren*, der von den Filmfiguren „*Rouge's Foam*“ genannt wird und die Beschreibung von dessen Beschaffenheit die Referenz zur männlichen Samenflüssigkeit nahe legt. Denn dieses Sekret, dessen Auftreten zusammen mit Blutungen – die Logik des Films, organische Veränderungen als Symbole für eine Transformation der Sexualität darzustellen, legt es nahe, an Gehirn- oder Menstruationsblutungen zu denken – das tödliche Endstadium der Krankheit markiert, wirkt attraktiv auf die Sinne (Cronenberg 1992: 17). Dies verweist auf die enge Verquickung von Krankheit und Sexualität im Cronenberg'schen Denken. Wenn Cronenberg Krankheitssymptome beschreibt, so tut er das im Idiom von Sexualekreten:

„Although during the period of secretion and hemorrhage the various pathological fluids are relatively harmless, even sensually attractive, these fluids soon develop a virulence which can be devastating.“

Und weiter:

„There was a time when Rouge's Malady appeared only in post-pubertal human females.“
(beide Textstellen aus Cronenberg 1992: 17).

Die Genitalien werden im Sprechtext zu *CRIMES OF THE FUTURE* niemals direkt benannt, aber durchgängig indirekt bezeichnet. Es ist von Füßen, Nasen, Ohren und von „funktionslosen“ externalisierten Organen die Rede. Zusammen mit der örtlichen

stattdessen an der eigenen Vermehrung interessiert ist, den Wirtskörper infiziert und ihm, wie ein Virus, sein genetisches Programm einschreibt. In *RABID* bildet sich unter der Achsel der Protagonistin Rose, wie es im Film heißt, aus „morphogenetisch neutralem Gewebe“, das ihr dort in einer Behandlung in „radikaler plastischen Chirurgie“ eingepflanzt wurde, eine penisartige Spritze aus, durch die sie aus Menschen und Tieren Blut saugt, die einzige Nahrung, die sie seit der Operation noch verträgt (vgl. Rodley 1992b). Auch in *RABID* deutet sich wieder eine Wissenschaftskritik an, wenn Cronenberg Chirurgen zeigt, die unter dem Vorwand der Heilungsabsicht an ihren Patienten medizinische Experimente durchführen. Dabei gibt seine Darstellung den Ärzten eine Aura des Verrückten und des Komischen.

Rahmung der Situation – einer Hautklinik! die Zusammenfassung von Haut- und Geschlechtskrankheiten im Kategoriensystem der Medizin sagt hier genug –, der wiederholten obskuren Rede von einer „neuen Sexualität“, sowie der Abwesenheit von Frauen und einer gezeigten Männergruppe von, wie es im Off-Kommentar deskriptiv (und nicht denunziatorisch) heißt, „pädophilen Verschwörern“ kommt nachhaltig der Verdacht auf, dass Cronenberg eigentlich über die Genitalien reden will, dies aber vermeidet und stattdessen von allerlei bizarren Krankheitssymptomen und aquatischen Rätselhaftigkeiten spricht. Cronenberg beschreibt eine untere Körperzone (die Genitalien) im Idiom einer anderen unteren Region des Körpers (die unteren Extremitäten) und im Idiom von Gesichtsauswüchsen. So legt die groteske Logik des Films die assoziative Verbindung zwischen dem wurzelartigem Gehirn-/Nasen-Auswuchs, wie er oben beschrieben wurde, und dem Penis nahe.

3.4. Degradierung ins Materiell-Leibliche I: Fruchtbare Wucherungen

Regeneration durch Transformation und Degradierung

Bachtin hat immer wieder auf die Transformation als ein zentrales Moment des grotesken Körpers hingewiesen. Werden, Wachstum und Übergang sind Merkmale der grotesken Körperkonstitution; Vermehrung, Veränderung, Verwandlung sind ihm eigen. Antriebskraft der unaufhörlichen Transformationen des grotesken Körpers ist die Fruchtbarkeit, die aus dem grenzenlosen Überfluss des Gattungskörpers schöpft. Dieser erneuert sich und die Welt durch die Degradierung ins Materiell-Leibliche. Besonders deutlich kommt diese unerschöpfliche Neuschaffung des kollektiven Körpers in der Zweileibigkeit des Körpers zum Ausdruck, eines Körpers, der aufhört, ein Individualkörper zu sein, sondern mit anderen Körpern, mit dem Körper der ganzen Gattung verschmilzt. Bachtin schreibt:

„Das Wesen des Körpers als das Prinzip des Wachstums und Über-sich-hinaus-Wachsenden enthüllt sich nur in Momenten wie dem Koitus, der Schwangerschaft, der Geburt, dem Todeskampf, dem Essen, Trinken und Sich-Entleeren. Er ist das ewig Unfertige, ewig Entstehende und Erschaffende, ein Glied in der genetischen Entwicklung,

genauer gesagt zwei Glieder an dem Punkt, an dem sie sich vereinen, ineinander übergehen.“ (Bachtin 1995: 76)

Dieser Gedankengang, der die Regeneration, Neuschaffung, Kreation von etwas Neuem aus der Degradierung des Geistigen ins Leibliche behauptet, kann Licht auf das Programm hinter Cronenbergs Filmen werfen. In *CRIMES OF THE FUTURE* macht Cronenberg den Abbruch der Erneuerung des Kollektivs zum Problem (in *CRASH* greift er das Problem der Erneuerung einer sozialen Gruppe wieder auf, wenn er die Regeneration eines Ehepaares zum Thema macht, wie es im achten Kapitel verdeutlicht wird) und verbindet es mit dem Thema der Mutation, der evolutionären Veränderung des menschlichen Körpers durch Gedanken, Vorstellungen und Ideen. Das Thema der Sedimentierung der Imagination in der Materialität des Körpers kommt auch in der *Story* von *THE BROOD* ganz deutlich zum Ausdruck: Vorstellungen verbleiben nicht im Immateriellen, sondern sie manifestieren sich als körperliche Symptome. Dieses Argument würde dem Cronenberg'schen Denken allerdings Statik unterstellen. Das Problem der Regeneration – und damit vielleicht auch der Generation – auch, oder gerade durch die Degeneration könnte einen Ausgangspunkt zur Beschreibung der Dynamik des Systems Cronenberg bieten. Vielleicht trägt das Duett von Cronenberg und Bachtin doch weiter als es zunächst scheint. Aus der Degradierung des Geistigen ins Leibliche schafft Cronenberg eine neue und überraschende Idee: das „Neue Fleisch“.⁸⁹ Diese Idee wird in den fiktiven Körpern seiner Filmfiguren visuell manifest. Die Idee des „Neuen Fleisches“ kommentiert Cronenberg wie folgt:

„I don't think that the flesh is necessarily treacherous, evil, bad. It is cantankerous, and it is independent. The idea of independence is the key. It is like colonialism. The colonies suddenly decide that they can and should exist with their own personality and should detach from the control of the mother country. At first the colony is perceived as being treacherous. It's a betrayal. Ultimately, it can be seen as the separation of a partner that could be very valuable as an equal rather than as something you dominate. I think that the flesh in my films is like that. I notice that my characters talk about the flesh undergoing revolution at times. I think to myself: „That's what it is: the independence of the body, relative to the mind, and the difficulty of the mind accepting what that revolution might entail.“ (Rodley 1992a: 80)

⁸⁹ Dieses Konzept wird im Rahmen der Diskussion des Films *VIDEODROME* im folgenden Kapitel, noch deutlicher herausgehoben.

Cronenberg beschreibt das Verhältnis von Geist und Fleisch in der Analogie der Beziehung von Kolonialisierenden und Kolonisierten als ein Verhältnis, das durch ein Machtgefälle gekennzeichnet ist. Ihn interessieren die Prozesse der wechselseitigen Perzeption und der Transformation, also wie die beiden verbundenen Parteien sich gegenseitig wahrnehmen und wie sie ihr Verhältnis umgestalten können. Die Revolution des Fleisches, von der Cronenberg seine Figuren sprechen lässt und die er in dem, vielleicht ein wenig schiefen Analogiebild eines Aufstandes in den Kolonien – den Regionen des Fleisches als den Kolonien des Geistes, wie er impliziert – beschreibt und damit ein Set von Dichotomien aufgreift, das in westlichen Denktraditionen weit verbreitet ist,⁹⁰ lässt Bachtins Idee vom Aufstand der unteren Körperzonen anklingen.

Zur Degradierung schreibt Bachtin:

„Degradierung heißt Annäherung an die Erde als dem verschlingenden und zugleich lebensspendenden Prinzip: Degradierung ist Beerdigung und zugleich Zeugung, die Vernichtung geht der Neugeburt von mehr und Besserem voraus. Degradierung bedeutet auch Hinwendung zum Leben der Organe des Unterleibs, zum Bauch und den Geschlechtsorganen, folglich auch zu Vorgängen wie Koitus, Zeugung, Schwangerschaft, Geburt, Verschlucken und Ausscheiden. Die Degradierung gräbt ein Körpergrab für eine *neue* Geburt. Daher hat sie nicht nur vernichtende und negierende Bedeutung, sondern auch eine positive und erneuernde, sie ist *ambivalent*, sie negiert und bestätigt in einem. Sie zieht nicht einfach ins Nicht-Sein, in die absolute Vernichtung, sondern holt, im Gegenteil, die Dinge herab an die fruchtbare Basis, dorthin, wo Empfängnis und Geburt stattfinden, wo alles im Überfluß wächst. Nichts anderes bedeutet „Unten“ für den grotesken Realismus, als die erneuernde Erde und den Schoß, von unten kommt immer ein neuer *Anfang*.“
(Bachtin 1995: 71)

Bachtin zufolge setzt die Degradierung also gleichsam die Umkehrungsbewegung in Gang, die dann ihrerseits wieder transformierend, also erneuernde und/oder verändernd wirken kann. Durch die Degradierung „kippt“ der Körper gleichsam: der Kopf landet unten, die Füße, der Bauch, der Hintern und die Geschlechtsteile oben. Der Körper wird, wie es die derben Varianten der deutschen Umgangssprache so treffend fassen, „verarscht“, d. h. der Hintern ragt in den Himmel.⁹¹ Bachtin hat die Verquickung der

⁹⁰ wie MacCormack es in der außerordentlich einsichtsreichen Einleitung zum Sammelband *Nature, Culture and Gender* aufgezeigt hat; vgl. MacCormack 1980.

⁹¹ Das Wortbild „Arsch mit Ohren“ aus der deutschen Umgangssprache ist womöglich noch ein Relikt

Bedeutung von „Oben“ und „Unten“ mit der Topographie des Körpers klar herausgestellt:

„Im rein körperlichen Sinn, [...] sind „Oben“ das Gesicht (der Kopf) und „Unten“ die Geschlechtorgane, der Bauch und der Hintern. Mit diesen absoluten topographischen Bedeutungen von Oben und Unten arbeitet der groteske Realismus“ (Bachtin 1995: 71).

Bachtin beschreibt die Materialisation der Umkehrung von Oben und Unten anhand eines „leiblich-topographischen“ Bewegungsmuster, wie er es nennt, den Bewegungen des Schaubudenclowns, dem Radschlagen:

„Das Bewegungsmuster dieses Körpers ist am Verhältnis von *Oben und Unten* orientiert, es besteht aus Flügen und Stürzen (Einbrüchen.) [...] *Der Hintern will an die Stelle des Kopfs und umgekehrt*. Ein anderer Ausdruck desselben Prinzips ist das *Auf-den-Kopf-Stellen* und *Umdrehen* in Bewegungen und Handlungen des volkstümlich-komischen Körpers.“ (Bachtin 1995: 396)

Für den grotesken Körper hat Bachtin deutlich gemacht, dass die Umkehrung von Oben und Unten ein zentrales Moment ist. Die Betonung des Unterleibs, der Vorzug der unteren Körperzonen vor den oberen Regionen charakterisiert den grotesken Körper.

„Ein Grundzug des grotesken Realismus ist die *Degradierung*, d. h. die Übersetzung alles Hohen, Geistigen, Idealen und Abstrakten auf die materiell-leibliche Ebene, in die Sphäre der untrennbaren Einheit von Körper und Erde.“ (Bachtin 1995: 70; seine Hervorhebung)

Weiterhin hat Bachtin klar gemacht, dass die Verkehrung der Wichtigkeit der hohen und der niedrigen Körperteile in der Darstellung auf eine potentielle Umkehrung von klassifikatorischen Kategorien verweist und zudem, wie er zeigen konnte, wie Cronenberg es aber nicht aufgreift, den Einsturz von sozialen Hierarchien auslösen oder begünstigen kann.

eines Pendants zu dieser in der französischen Renaissance so verbreiteten populären Denkbewegung. Zugunsten der Fruchtbarkeit des Denkens eine Sprachverwirrung in Kauf nehmend, kann der Arsch mit Ohren als ein ironisch-derbes Gegenbild zu Batailles „Acéphale“ (s. Bataille 1993; Bataille u. a. 1995: 12 f.) gedeutet werden, einer Figur, die den Kopf zwischen den Beinen trägt (der Kopf kippt nach unten), da das deutsche Bild die Ohren am Platz belässt, während der Hintern an die Stelle des Kopfes wandert (der Hintern kehrt sich nach oben).

Bachtins Fokussierung auf die Degradierung ins Materiell-Leibliche ermöglicht es, Cronenbergs Körperdarstellung in einem neuen Licht zu betrachten. Im Unterschied zu klassischen Horrorfilmen *made in* Hollywood, die Monsterfiguren als Gestalten, welche die Heldengruppe von außen bedrohen, darstellen, fokussiert der *body horror*, wie Cronenberg ihn begründet und maßgeblich geprägt hat, auf die innere Monstrosität der Person und bringt diese „unsichtbare Verformung des Normalen“ in grotesken Deformationen der Körper der Protagonisten zum Ausdruck, die beim Zuschauer Empfindungen auslösen, die zwischen Schrecken und Ekel einerseits und Belustigung andererseits changieren. Dabei zielt Cronenbergs Satire insbesondere die innere Monstrosität von Naturwissenschaftlern (insbesondere Medizinern) und Medienmachern (wie Filmproduzenten und Werbestrategen), also jenen Personen, deren berufliche Identität entweder eng mit der Rationalisierung von körperlichen Prozessen verquickt ist oder deren professionelle Methode in der instrumentellen Weiterverarbeitung und Lenkung des Begehrens der Massen besteht. In seinen Filmen lotet Cronenberg aus, was passiert, wenn dieser Schutzmantel der Rationalität wegfällt und das Objekt der Rationalisierung am Körper des Professionellen ausbricht. Ein prominentes Stilmittel, das er dabei einsetzt, ist die von Bachtin so eingehend diskutierte Degradierung der Vernunft ins Materiell-Leibliche. Ein Analyseansatz, der mit der Figur der Degradierung ins Materiell-Leibliche arbeitet, würde es ermöglichen, neu über die Attraktivität von Empfindungen wie Ekel und Schrecken nachzudenken, also Licht auf eine Dynamik der Emotionen zu werfen, deren Logik nach wie vor ungeklärt ist.⁹² Stallybrass und White haben auf ein hochinteressantes Paradox, nämlich „the inner complicity of disgust and desire“ aufmerksam gemacht, dessen eingehende Untersuchung diese Überlegungen gewinnbringend weiterführen könnte.⁹³

⁹² Auf diese Problematik weist z. B. Noël Carroll (1990) in seiner philosophisch ausgerichteten Untersuchung des Horrorgenres hin.

⁹³ Vgl. Stallybrass and White 1995: 20

Umwendung der Sicht auf die Krankheit und ihre Neubewertung als Fruchtbarkeitskonzept

Bachtin hat immer wieder die erneuernde Kraft und das transformative Potential hervorgehoben, das dem Prinzip der kombinatorischen Freiheit, Leichtigkeit und Unorthodoxie des Grotesken innewohnt. Bachtin zufolge eröffnet die groteske Form eine neue Sicht auf die Ordnung der Dinge und ermöglicht ein Denken, das Alternativen zum Althergebrachten, Tradierten und Bestehenden in den Vordergrund rückt. Die groteske Form

„verhilft zur Loslösung vom herrschenden Weltbild, von Konventionen und Binsenweisheiten, überhaupt von allem Alltäglichen, Gewohnten, als wahr Unterstelltem. Sie erlaubt einen anderen Blick auf die Welt, die Erkenntnis der Relativität alles Seienden und der Möglichkeit einer grundsätzlich anderen Weltordnung.“ (Bachtin 1995: 85)

Die groteske Form hinterfragt und provoziert. Sie führt neue Möglichkeiten vor und regt zur Veränderung an. Bachtin hat immer wieder die positive Belegung des Materiell-Leiblichen im grotesken Realismus und die Wichtigkeit der Fruchtbarkeit für das groteske Motiv herausgestellt: „Leitthema in all diesen Motiven des materiell-leiblichen Lebens ist Fruchtbarkeit, Wachstum, grenzenloser Überfluß.“ (Bachtin 1995: 69) Daneben hat er die Wichtigkeit des Grotesken für die Erneuerung der Fruchtbarkeit betont, wenn er schreibt:

„Der groteske Körper ... ist eine Durchgangsstation für das sich ewig erneuernde Leben, ein unausschöpfbares Gefäß von Tod und Befruchtung“ (Bachtin 1995: 359).

Gerade angesichts von Bachtins Betonung auf der Fruchtbarkeit, verwundert es, dass ein Film wie *CRIMES OF THE FUTURE*, der von grotesken Körperdarstellungen durchsetzt ist, nicht auch durch ein Übermaß von Fruchtbarkeit charakterisiert ist,⁹⁴ sondern, im

⁹⁴ Diese Kombination von grotesken Körperdarstellungen und Fruchtbarkeit kommt beispielsweise im Film *SHIVERS* vor, wenn die Bewohner eines luxuriösen, modernen Apartmentwohnblocks gezeigt werden, deren Bäuche im Effekt einer Parasiteninfektion aufgequollen sind und aus deren Mündern Parasiten herausquellen, wenn sie sich küssen. Der Film endet mit einer Orgie in dem gemeinschaftlichen Swimmingpool des Wohngebäudes, die zugleich ein Fest für die Parasiten ist, die sich über die empfängnisbereiten Körperöffnungen verbreiten.

Gegenteil, die Abwesenheit von Fruchtbarkeit zu einem Hauptproblem macht. Dieser offenkundige Widerspruch regt zu der Vermutung an, dass die Darstellung einer Fülle von grotesken Körpern in Kombination mit einer Situation, die durch die Abwesenheit von weiblicher Fruchtbarkeit gekennzeichnet ist, auf eine neue Form der Fruchtbarkeit verweist, der sie vom weiblichen Körper ablöst. Die grotesken Körper symbolisieren einen Übergang, eine Verschiebung der Fruchtbarkeit von der Frau auf die Idee und die Praxis der gesellschaftlichen Vermehrung durch Zellteilung. Für das Problem der Abwesenheit von Fruchtbarkeit findet die Männergesellschaft den Lösungsansatz, sich durch die Ausbildung neuer Organe und Körperteile zu reproduzieren. Ein Mangel an Fruchtbarkeit, an Frauen führt zu verschiedenen Deformationen der Männerkörper.

Die Sexualität ist ein wichtiges Thema des Films und wird gerade durch die Strategien der Vermeidung, Andeutung und Verkleidung, welche die Figuren zur Schau tragen, besonders betont: Die Dissimulationsanstrengungen der Filmfiguren machen das Thema geradezu ubiquitär. Weiter oben wurde dargestellt, dass im Film *CRIMES OF THE FUTURE* eine Logik etabliert wird, welche die Beine und Füße als Euphemismen für die Geschlechtsorgane setzt. Diese Lesart des Films wird durch die Tatsache unterstützt, dass Sexualität bei Cronenberg in den unglaublichsten Formierungen auftreten kann, wie es die Diskussionen dieses Themas in den folgenden Kapiteln noch verdeutlichen werden.⁹⁵ Andere Autoren haben immer wieder auf den engen Zusammenhang von Sexualität und Krankheit bei Cronenberg hingewiesen,⁹⁶ nicht ohne später hinzuzusetzen, Krankheit wäre für Cronenberg nichts Negatives.⁹⁷ Hier wird argumentiert, dass Cronenberg Krankheit als generative Kraft und Krankheitssymptome als fruchtbare Wucherungen inszeniert,⁹⁸ die beim Zuschauer eingeschliffene

⁹⁵ Vgl. 4.2. im *vierten* sowie 5.1. und 5.2. im *fünften* Kapitel.

⁹⁶ z. B. Rodley 1992: 80a

⁹⁷ s. Rodley 1992b: 116 ff. Zur Unterstützung dieses Arguments führt Rodley eine Vignette an, die im Film *SHIVERS* an der Tür des Wartezimmers des Chirurgen angebracht ist und folgenden Wortlaut hat: „Sex is the invention of a clever venereal disease.“ (Rodley 1992b: 117) Interessant an dieser provokanten wie pruden Definition ist nicht nur die Verbindung von Sexualität und Krankheit, sondern auch der generative Aspekt dieser Metonymie, nämlich dass die Definition von Sexualität, wie Cronenberg sie hier formuliert, einen Perspektivwechsel anregt, der die Beschreibung menschlicher Aktivitäten aus der Sicht der Krankheit ermöglicht.

⁹⁸ In Überlegungen wie den folgenden kommt Cronenbergs Leidenschaft für die Biochemie – einer Neigung folgend studierte er zwei Semester Naturwissenschaften bevor er ein Literaturstudium aufnahm

Denkformen aufbrechen und sein Denken zur Überschreitung der Grenzen zwischen den Kategorien anregen wollen. Im Rahmen dieser Interpretation wäre die Krankheit dann nicht mehr nur ein biologisches Phänomen, sondern würde auch als ein kognitives und soziales Konzept verstehbar.⁹⁹ Weiterhin könnte die Wucherung als ein Merkmal des grotesken Körpers gelesen werden, das auf die generelle Ökonomie der Transgression verweist.¹⁰⁰ Diese Lesart wird von Cronenbergs Vorstellung vom Verhältnis von Gehirn und Unterleib gestützt, das er als ein symmetrisches und umgekehrtes inszeniert, wie es weiter oben bereits angedeutet wurde und wie es im folgenden Kapitel für den Film *VIDEODROME* gezeigt wird. Ausgehend von diesem Ansatz kann dann auch die Fruchtbarkeit über Bachtins Konzept der Degradierung als Strategie der Erneuerung¹⁰¹ entwickelt und als generelles Konzept verwendet werden, das nicht primär auf die Sexualität als Medium der gesellschaftlichen Reproduktion oder auf die Idee der Krankheit als Faktor im Evolutionsprozess rekurriert, sondern vielmehr die Beschreibung der Erschaffung von Neuem, also kreativ-künstlerisches Produzieren und die Transformation des Denkens durch die Transgression von Kategoriensystemen bezeichnet.

und darüber zum Film kam – ganz deutlich zum Ausdruck, wenn er seine Meinung zum Problem der Untersuchung der physischen Prozesse auf der Erde äußert: „It should certainly be extended to encompass disease, viruses and bacteria. Why not? A virus is only doing its job. It’s trying to live its life. The fact that it’s destroying you by doing so is not its fault. It’s about trying to understand interrelationships among organisms, even those we perceive as disease. To understand it *from the disease’s point of view*, it’s just a matter of life. It has nothing to do with disease. I think most diseases would be very shocked to be considered diseases at all. It’s a very negative connotation. For them, it’s very positive when they take over your body and destroy you. It’s a triumph. It’s all part of trying to *reverse* the normal understanding of what goes on physically, psychologically and biologically to us.“ (Rodley 1992a: 82; Hervorhebungen B. P.) Cronenberg interessiert sich für die Krankheit als Agent der Veränderung, als Faktor im Evolutionsprozess. Im weiteren Verlauf des Interviews, macht Cronenberg deutlich, dass ihn die Frage interessiere, wie die Krankheit den Menschen wahrnimmt: „how does the disease perceive us?“ (Rodley 1992a: 84)

⁹⁹ Diese Idee wird über Douglas’ Überlegungen zur sozialen, körperlichen und konzeptuellen Verunreinigung im *fünften* Kapitel, unter 5.3., entwickelt.

¹⁰⁰ Eine Transposition, die Stallybrass und White vorgeschlagen haben; vgl. Stallybrass und White 1995: 19.

¹⁰¹ die mit Batailles Idee des „basalen Materialismus“ zusammengeht (vgl. Bataille 1993: 45-52)

Wucherung und Re-Assemblage

Präzisiert werden kann dieser Gedankengang, wenn die Ergebnisse dieses Kapitels in den Blick genommen werden. Die Wucherung, wie Cronenberg sie in *CRIMES OF THE FUTURE* zeigt, ist ein Idiom für Wachstum und nicht-sexuelle Fortpflanzung, das eine Alternative zur sexuellen Zeugung und Vermehrung vorführt, eine Art Vermehrung durch Zellteilung und sie ist auch das „krankhafte“ Gegenstück zum „gesunden“ Wachstum, das auf die Verunreinigung des Körpers durch medizinische Verfahren aufmerksam macht. Diese Einsicht lässt die Frage offen, wie sich die Praxis des Begehrens und der Verführung in einem Szenario verändert, in dem die Fruchtbarkeit fehlt.

De-Assemblage und Re-Assemblage strukturieren Cronenbergs Denken. Auch die Körper, die er imaginiert, lassen sich als Assemblagen lesen, als Re-Arrangements oder Neu-Kombinationen von Fragmenten. Die Neuartigkeit dieser Körper ereignet sich von innen heraus, also aus den Körpern heraus, gleichsam durch organischen Wachstum. Physische Veränderungen, also der bei Cronenberg unauflöslich miteinander verzahnte Gestalt- und Bedeutungswandel der Körper, entstehen durch Wucherungen, durch unbegrenzten Wachstum, der im Negativen auch im Geschwür resultieren kann. Dieser uneingeschränkte Wachstum des Körpers kann zwar durch pathologische, medizinische oder technische Impulse von außen angeregt werden, doch bleibt es der Körper, der, angeleitet von den Vorstellungen der Person, aus eigener Kraft und mit eigenen Mitteln etwas Neues entstehen lässt. Die Transformation der Körper, die Metamorphose, die Verwandlung und der Übergang, wie Bachtin sie für den grotesken Körper betont hat, können als ein Leitmotiv gedeutet werden, das in den Filmen *THE BROOD* und *CRIMES OF THE FUTURE* in abgewandelten Variationen wiederkehrt und gleich einer Triebfeder, die innere Dynamik der Filme organisiert. Die Körperbilder, wie sie in den Filmen vorkommen, zeigen groteske Körper, denn diese Körper sind im Werden begriffen (Transformation), wachsen über sich hinaus (Transgression), sind disproportioniert, maßlos, obszön dezentriert (Umkehrung), außer Balance (Heterogenität) und über Extensionen (Exzessivität) und Intrusionen (Offenheit) mit der Welt verbunden. „Dynamik“ allerdings ist ein Konzept aus der Mechanik. Passt das überhaupt zu den eher aus der Biologie stammenden Ideen des Wachstums und der Wucherung? In der

Tat schließt sich hier die Frage an: Was ist eine „mechanische Wucherung“?¹⁰² Die mechanische – oder eher die technologische – Wucherung ist ein Problem, das in den folgenden vier Kapiteln abermals in den Blickpunkt rücken wird, im Rahmen des Versuchs, Bachtins Theorie zu erweitern über die Untersuchung der Verwandlungen des grotesken Körpers unter dem Einfluss verschiedener Formen moderner Technologien. Ausgehend von diesen Betrachtungen der Metamorphosen des grotesken Körpers durch die Verschränkung mit der Technologie wird im Schlusskapitel eine Körpertheorie des Kinos vorgeschlagen.

¹⁰² Der japanische Regisseur Shinya Tsukamoto zeigt in seinem Film TETSUO: THE IRON MAN (Japan, 1991) eine originelle und ironische Antwort auf diese Frage, wenn er darstellt, wie dem Protagonisten ein elektrischer Bohrer im Genitalbereich wächst, mit dem er – reichlich unbeholfen – versucht, seine Freundin zu vergewaltigen.

4. Kapitel Kopfgeburten: Mensch-Maschine-Kopplungen in VIDEODROME

In diesem Kapitel wird eine Interpretation der Körperbilder im Film VIDEODROME vorgeschlagen, die das Konzept des grotesken Körpers als Interpretationsansatz, wie er im *zweiten* und *dritten* Kapitel entwickelt wurde, aufgreift und die Spur dieses grotesken Körpers durch die Darstellung der Verbindung des Körpers mit der Technologie weiterverfolgt. Im Unterschied zu den Filmen THE BROOD und CRIMES OF THE FUTURE, die die Verformung des Körpers mittels psychotherapeutischer Beeinflussung und durch medizinische Eingriffe zeigen, rückt in VIDEODROME die Idee der Veränderung des Körpers aufgrund des intimen Kontaktes mit einer besonderen Technologieform, der Videotechnologie, in den Mittelpunkt. Dabei wird der Film VIDEODROME insbesondere hinsichtlich der Bachtin'schen Logik der Unabgeschlossenheit des Materiell-Leiblichen und der Umkehrung von oberen und unteren Körperzonen gelesen mit dem Ziel, die Ikonographie des grotesken Körpers im Kino David Cronenbergs um die Thematik des Maschinellen zu erweitern. Neben diesem ersten Ziel des Kapitels, den Film VIDEODROME mithilfe der Logik des grotesken Körpers zu verstehen, ist es ein weiteres Anliegen dieses Kapitels, zu zeigen, wie Bachtins Theorie über eine Untersuchung der Darstellung der Verbindung von Mensch und Maschine in VIDEODROME erweitert werden kann.¹⁰³

¹⁰³ Der Begriff der Mensch-Maschine-Kopplung, wie er in diesem Kapitel verwendet wird, wird aus dem US-amerikanischen Diskurs zum Mensch-Maschine-Verhältnis abgeleitet und knüpft an eine Argumentationslinie an, die von Haraway (1991a:150) aufgebracht und von Balsamo (1997: 18) konkretisiert wurde. Dieser Neologismus wird im siebten Kapitel noch hinsichtlich Haraways *Cyborg*-Figur durchleuchtet.

4.1. Ansteckende Bilder und semantische Verschiebungen

„The television screen is the retina of the mind's eye. Therefore, it is part of the physical structure of the brain. Therefore, television is reality and reality is less than television.“

Professor Brian O'Blivion in VIDEODROME

Medienkritik durch Ironie

Der Titel des Films, „*Videodrome*“, verweist auf die Idee, dass das „Videodrome“, wie die Namensähnlichkeit zum Hippodrom andeutet, eine offene Arena des Spektakels ist, eine Art modernes Äquivalent zur römischen Arena, dem Kolosseum, in der das Volk durch Brot und Spiele unterhalten und durch die Inszenierung von Gewaltakten politisch ruhig gestellt wurde. Im Videodrome, einem Fernsehformat, das sich während der erzählten Filmzeit noch in der Testphase befindet, gibt es spektakuläre Bilder von Folter, Verstümmelung und Mord zu sehen, Taten, die an oftmals sexuell aufreizend zurechtgemachten, weiblichen Figuren augenscheinlich zu deren Genuss verübt werden. Die Videodrome-Show ist das Produkt eines global operierenden Konzerns mit dem Namen *Spectacular Optical*. Der Firmenname spricht bereits ein Hauptmotiv des Films an: Es geht um das Sehen des Spektakulären und um die optischen Instrumente, welche diese Schau ermöglichen. Der Firmenname zieht die Worte „*spectacles*“, „Brille“, und „*ocular*“, „Okular“ oder „Sichtfenster“, „Sucher“ (an der Film- oder Photokamera), zusammen und setzt damit einen klaren Fokus auf das Sehen und das Sichtbare. Dieser Fokus wird noch enger gezogen durch die Kombination mit dem Wort „*optical*“, „optisch“. Außerdem meint das Wort „*spectacular*“ „Spektakel“, „Schau...“ (im Sinne von „schauspielartig“) oder „spektakulär“, „aufsehenerregend“, „sensationell“. Dieser Firmenname weist das Thema hin das in der Filmhandlung entwickelt wird: die optische Apparatur, hier die Kamera in Kombination mit dem Fernsehbildschirm, kreiert ein Spektakel von Lust und Schrecken und ermöglicht zugleich seine Wahrnehmung,

während sie die gefährlichen Nebeneffekte dieser Perzeptionen verdeckt.¹⁰⁴ Die Produktion kostengünstiger Brillen für die dritte Welt und die Entwicklung von Raketenleitsystemen für die NATO sind weitere Geschäftsfelder von *Spectacular Optical*, wie es in einem Unternehmensporträt heißt:

„We make inexpensive glasses for the third world and missile guidance systems for NATO.“

Die Kombination von diesen zwei verschiedenen Geschäftsfeldern verweist darauf, dass der Film *VIDEODROME* eine kritische Satire ist, wenn er durch Ironisierung auf die Verstrickung von Unternehmen, die sich einen „sauberen“, politisch korrekten, sozialen Anstrich geben, in „schmutzige“, moralisch anfechtbare internationale Waffengeschäfte aufmerksam macht.¹⁰⁵

Dieser Großkonzern, der in der Selbstdarstellung so moralisch auftritt, hat sich nun die Aufklärung der Öffentlichkeit über die Gefährlichkeit und Unmoral der Welt außerhalb Nordamerikas zum Ziel gesetzt, eine Überzeugungsleistung, die paradoxerweise durch die Ausstrahlung von *snuff movies* erbracht werden soll. Darüber hinaus strebt der Konzern an, das Bewusstsein der Zuschauer durch die Implementierung einer künstlichen Gehirnerweiterung zu kontrollieren, eine Idee, die im Film durch ein Signal

¹⁰⁴ Die Idee der Kreation und Perzeption eines Spektakel mittels einer optischen Apparatur kommt bereits in E. T. A. Hoffmanns Erzählung *Der Sandmann* vor, in welcher die Brille dem Protagonisten Natanael den Blick verstellt und die künstliche Natur seiner Angebeteten, Olympia, verschleiert.

¹⁰⁵ Diese Darstellung eines, wie es heute genannt wird, *corporate global players* spielt auf die Unternehmensskandale der 1970er Jahre an, die eine Aufdeckungsarbeit in Gang brachten, die zeigte, dass die USamerikanische Medienlandschaft von einigen wenigen Großkonzernen kontrolliert wurde, die regierungsähnlich operierten und die disparate Geschäftsfelder auf eine Weise vereinigten, dass die Unternehmensaktivitäten und Einflusszonen für den Beobachter von außen genauso wie für die Mitarbeiter der Unternehmen zu einem unüberschaubaren Brei verschwammen. Diese Problematik reflektiert paradigmatisch der Dokumentarfilm *MANUFACTURING CONSENT*, der die radikalen politischen Aktivitäten des Sprachwissenschaftlers Noam Chomsky ins Bild setzt und anhand einer Aufarbeitung der massenmedialen Repräsentation der indonesischen Invasion in Ost-Timor die undurchsichtigen Verflechtungen des *New-York-Times*-Konzerns im Hinblick auf Chomskys These darstellt, dass die Medienkonzerne als profitorientierte Institutionen der Sicherung des Einflusses von gesellschaftlichen Eliten dienen (*MANUFACTURING CONSENT: NOAM CHOMSKY AND THE MEDIA* von Peter Wintonick und Mark Achbar; Kanada: 1992).

symbolisiert wird, das, verborgen unter dem Deckmantel des *snuff footages* ausgestrahlt, die Infektion des Gehirns und durch diese krankhafte Veränderung des menschlichen Zentralorgans, die Verzerrung der Wahrnehmung der Zuschauer bewirkt. Diese Absicht verbirgt sich hinter dem euphemistischen Firmenslogan:

„Keeping an eye on the world.“

Dazu kommt, dass die *snuff movies* nicht etwa, wie es ein Angestellter des Konzerns glauben machen will, „anderswo“ produziert werden, sondern dass sie im Auftrag des Konzerns in Pittsburgh, also „nebenan“, im US-amerikanischen Heimatland, hergestellt werden. Eine weitere ironische Wendung kommt darin zum Ausdruck, dass der moralische Großkonzern, der „enthusiastic corporate citizen“, wie ihn einer seiner Repräsentanten stolz nennt, einen kleinen privaten Fernsehkanal, *Channel 83*, der im Spätprogramm angeblich „harmlose“ Pornographieformate sendet, zur Ausstrahlung des *footages* von Folter und Mord und zur Übertragung und Verbreitung des „ansteckenden“ Signals benutzen will. Wenn die Vertreter des Konzerns auf dem Weg zu diesem Ziel an einem der drei Geschäftsführer des Privatsenders psychophysiologische Tests durchführen, im Rahmen derer sie ihn indoktrinieren, seine beiden Teilhaber zu erschießen, und letztendlich den Tod des Mannes herbeiführen, so steht dies symbolisch für das „Töten“, das Verschlingen des „kleinen Fisches“ durch den „Hai“, also für die Übernahme des Lokalsenders durch den Großkonzern.

Aus diesem Hintergrund der Filmhandlung, wie Cronenberg ihn konzipiert hat, spricht eine doppelt gelagerte Medienkritik: Zum einen spielt Cronenberg auf die Manipulation des Zuschauers durch die Fernsehbilder an, zum anderen legt er gängige Geschäftspraktiken in der Medienbranche offen, wenn er zeigt, wie sich ein etablierter Großkonzern einen kleinen Sender aneignet. Süffisant wird es, wenn Cronenberg die Doppelmoral und Gefährlichkeit des Großkonzerns aufdeckt, indem er eine doppelte Subversion zeigt: Ein Großkonzern mit moralischem Anstrich produziert *snuff movies* und unterwandert damit einen als subversiv und unmoralisch geltenden Pornosender! Besonders deutlich gemacht wird dies durch die Kontrastierung der offenkundig harmlosen Bildinhalte des Softpornokanals im Gegensatz zu der ausgewiesenen Brutalität des *footages*, das der Großkonzern produziert. Zudem steht der limitierte, lokale Einflussbereich des Minisenders in einem auffälligen Widerspruch zu den

weltweiten Kontrollbestrebungen des Konzerns. Diese medienkritische Unterströmung des Films durchzieht Cronenbergs Satire über die Effekte der Fernseh- und Videotechnologie auf den Zuschauer: Die Kritik an neo-darwinistischen Geschäftspraktiken in der Medienbranche, an der Brutalität der Medienkonzerne und der Unterdrückung von Fernsehformaten, die nicht-opportune Sichtweisen verbreiten, bildet den Hintergrund für die hochgradig überspitzte Darstellung jener Verformungseffekte, welche die Medien Fernsehen und Video angeblich auf den Zuschauer haben. Das Verfahren, mit dem der Großkonzern den Zuschauer von seinen Bildproduktionen abhängig machen und seine Imaginationen kontrollieren will, wird in den ersten Sequenzen des Films *VIDEODROME* erklärt.

Bilder als Drogen

Der Protagonist des Films, Max Renn (verkörpert von James Woods), ist Geschäftsführer des privaten Fernsehkanals *Channel 83*, der auf „weiche“ Pornographie- und „harte“ Gewaltformate spezialisiert ist. Max' Problem ist, dass ihn die pornographischen Materialien, die es auf dem Markt gibt, unbefriedigt lassen. Sie sind „too soft“, zu harmlos, wie er sagt. Auf seiner Suche nach Programminhalten, die seinen hohen Ansprüchen an „toughness“ – was hier zutreffend mit „Brutalität“ übersetzt werden könnte – genügen, trifft er auf Videodrome, auf ein illegales Übertragungssignal, das Bilder von angeblich real verübten Folterungen, Morden und körperlichen Verstümmelungen überträgt. Max ist angeregt, aufgeregt und erregt. Seine Augen kleben gleichsam am Bildschirm, während er Aufnahmen ansieht, auf denen zwei maskierte Kreaturen eine nackte, gefesselte Frau auspeitschen. Dabei entgeht ihm, dass jene Bilder, die er so attraktiv findet, hochgradig „ansteckend“ sind, dass allein das Anschauen – aufgrund des hinter den Bildern verborgenen Signals – den Betrachter krank und süchtig macht.

Mit dieser Verbindung von Krankheit und *snuff movies* spielt Cronenberg auf die öffentliche Verurteilung von *snuff movies* als „krank“ an – eine Haltung, wie sie die Filmzensur unterstützt. Er nimmt die verbreitete Vorstellung, *snuff movies* oder die Leute, die sich diese Filme ansehen, seien krank, wörtlich und setzt sie konkret in Szene. Zudem impliziert Cronenberg durch die Art, wie er Max' Attitüde gegenüber

snuff movies zeigt, – Max kann seinen Blick nicht abwenden, er ist gebannt, verzaubert – dass die Bilder süchtig machen.¹⁰⁶ So spricht auch der Wissenschaftler Professor Brian O’Blivion (dargestellt von Jack Creley)¹⁰⁷, der Erfinder des kontaminierenden Signals, von Videodrome, als wäre es eine Droge, wenn er sagt:

„I think that massive doses of Videodrome signal can ultimately create a new outgrowth of the human brain.“¹⁰⁸

Das desorientierte Verhalten und die Persönlichkeitsveränderung von Max, die sich im Laufe der erzählten Zeit verschärfen, gleichen den Symptomen eines Heroinabhängigen. Die Metapher „Bilder sind wie Drogen“ durchzieht alle gezeigten Situationen, in denen Figuren sich Bilder anschauen: Der Blick, der sich auf dem Bild festsaugt und die Figur für ihre unmittelbare Umgebung unempfänglich macht. Diese Metaphorik der Bilddroge erhält im Film über die Kombination mit Vorstellungen der Infektion, des Befalls und der Krankheit, welche die Bilder beim diegetischen Zuschauer auslösen, eine zusätzliche Wendung ins Negative. Die Idee der Bilddroge bringt die satirisch-kritische Haltung zum Ausdruck, die Cronenberg gegenüber der Videotechnologie einnimmt, und wird noch unterstützt von der Konzeption des Filmplots: Die Sucht wird als Krankheit gezeigt, als langsam fortschreitender, geistiger und körperlicher Verfall, als innere und äußerlich sichtbare Verformung des Süchtigen. Die Bilddroge löst Halluzinationen aus, motiviert zu Gewalttaten, verunstaltet den Körper, verwirrt den Geist und endet im Tod.

¹⁰⁶ Die Problematik, in welchem Verhältnis die Sucht nach Bildern, wie sie in *VIDEODROME* gezeigt wird, zur Magie steht, zur Verzauberung des Zuschauers durch die Bilder, kann hier nicht ausgelotet werden.

¹⁰⁷ O’Blivion ist eine der halb tragischen, halb komischen *mad-scientist*-Figuren, die, eine Menge hochtrabenden Unsinn von sich gebend, Cronenbergs Filme bevölkern und als Personifikationen von Cronenbergs Wissenschaftskritik angesehen werden können. Sicherlich ist die Figur des O’Blivion ein Witz auf den „Medienpropheten“ Marshall McLuhan, der in Cronenbergs Heimatstadt Toronto aktiv war und dessen Tod zwei Jahre vor den Erscheinungstermin des Films *VIDEODROME* datiert. Mehrere Cronenberg-Interpreten haben auf das übertriebene Wörtlichnehmen bzw. die ironisierende Umsetzung und Kommentierung der Ideen McLuhans in *VIDEODROME* verwiesen; s. z. B. Bukatman 1993: 87 ff; Shaviro 2000: 138, 141. Der Name O’Blivion ist also ein Paradox, da er genau das bezeichnet, was nicht zutrifft. Der Name könnte aber auch auf die „Zwischenzone“, in der Professor O’Blivion existiert oder auf die Idee der Auslöschung des Gedächtnisses als Effekt des Videokonsums verweisen.

¹⁰⁸ Auf den Kunstgriff, die Idee des deformierten Geistes als Gehirnauswuchs, also als eine groteske Körperverformung zu realisieren wird im Unterkapitel, 4.3., noch ausführlich eingegangen.

Max' Sucht und sein körperlicher Verfall wird im Film VIDEODROME immer wieder mit dem Anpreisen dieser Sucht als „Befreiung“ kontrastiert, als Erweiterung der Sinne und des Gehirns wie es die Manipulatoren von *Spectacular Optical*, welche das Videodrome-Signal verbreiten, glauben machen wollen. Diese Verknüpfung von Bilder-Sucht mit Befreiungsreligiosität und Wiedergeburtsglauben zieht sich in Form eines weiteren Bedeutungsstranges durch den Film. Dies suggeriert auch der Name und die Idee hinter der *Cathod Ray Mission*, einer Missionsstation, in der Drogenabhängige, sogenannte „Video-Junkies“, nicht mit Suppe, sondern mit pornographischen Videobildern versorgt und ruhig gestellt werden. Dies wird in einer Szene gezeigt, in der Max die Missionsstation besucht. Auf dem Weg zu den Räumlichkeiten der Leiterin der Station, Bianca O'Blivion, im Oberstock, durchquert Max einen großen Raum, der im Erdgeschoss liegt. In diesem Raum sind einzelne Parzellen, einzelne Kammern durch Wandschirme aus grober Pappe abgeteilt. In jeder dieser Kammern befindet sich ein Fernsehbildschirm, auf dem pornographische Videos gezeigt werden. Vor den Bildschirmen sitzen einzelne, in Lumpen gehüllte Männer. Dieses Schicksal, so wird impliziert, könnte auch Max erwarten.

Weiterhin inszeniert Cronenberg jenen körperlichen und geistigen Transformationsprozess, den Max durchläuft – im Handlungsverlauf bildet Max einen Gehirntumor (wie es O'Blivion erklärt) und eine spaltförmige Bauchöffnung aus; seine Hand verwandelt sich in eine Pistole (wie es in den Szenenbeschreibungen in den folgenden Unterkapiteln noch detailliert verdeutlicht wird) – als eine Konversionserfahrung, in der er sich in das „*New Flesh*“, das „Neue Fleisch“ verwandelt, wie es in VIDEODROME wiederholt heißt. Der Konversionsaspekt kommt besonders deutlich in den Benennungen der Transformationsstadien und -schritte zum Ausdruck, wenn es beispielsweise heißt, Max müsse das „alte Fleisch“ „töten“, also seine Person aufgeben und sich von seinem Körper trennen, damit er zum „Neuen

¹⁰⁹ Der zweite Teil von Cronenbergs *Blasphemie* folgt im sechsten Kapitel, im ersten Unterkapitel, 6.1.

Fleisch“ werden könne.¹¹⁰ In der Endsequenz des Films wird die Idee der körperlichen Transformation und, dass der Tod eine Neugeburt impliziert, ganz deutlich, wenn Max' Partnerin Nicki (Deborah Harry), die den Weg bereits beschritten hat, der noch vor Max liegt, die folgenden Worte an Max richtet:

„I've learned that death is not the end. ... Your body has already done a lot of changing, but that's only the beginning – the beginning of the new flesh. You have to go all the way now. Total transformation. ... To become the new flesh, you first have to kill the old flesh. Don't be afraid. Don't be afraid to let your body die.“¹¹¹

Die Idee des ‚Neuen Fleisches‘ als Verkörperung eines neuen Seinszustandes, als Realisierung einer Prophezeiung, kommt bereits in einer vorigen Szene vor, in der Bianca O'Blivion (Sonia Smits), die Tochter des Wissenschaftlers, zu Max sagt:

„You have become the video word made flesh.“

Dieses abgewandelte und ironisierende Zitat des biblischen Satzes „das Wort ward Fleisch“¹¹² aus Johannes 1, 14 verweist darauf, dass Cronenberg suggeriert, die Technologie sei an die Stelle der Religion getreten. Cronenbergs Blasphemie impliziert, dass in der technologisch determinierten Welt der Moderne nicht Gott sich in der Menschwerdung Christi dem Menschen offenbart, wie die Propheten es verkündeten, sondern dass die Verkündigungen des Medienpropheten, die auf Videoband aufgezeichneten Reden von Professor O'Blivion, in einem technischen Signal ihr Agens und in Max ihre Verkörperung gefunden haben.

¹¹⁰ Der Anfang der Idee vom „Neuen Fleisch“ kann an dem Bild der ausgelagerten Organe, wie es in *CRIMES OF THE FUTURE* vorkommt, festgemacht werden. Die Idee greift Cronenberg in *THE BROOD* wieder auf, und arbeitet sie als Abwandlung im Bild der externalisierten Gebärmutter aus. Auch in den frühen Horrorgrotesken *SHIVERS* und *RABID* taucht die Idee in verschiedenen Variationsformen wieder auf. Aber erst in *VIDEODROME* entwickelt Cronenberg sie dezidiert im Hinblick auf die Verbindung von Körper und (Video-)Technologie weiter.

¹¹¹ Die Filmsequenz, in welcher Cronenberg die Transformation von Max zum „Neuen Fleisch“ zeigt, wird weiter unten in diesem Kapitel, im dritten Unterkapitel noch detailliert beschrieben und eingehend diskutiert werden.

¹¹² Zitiert nach der Lutherbibel: <http://www.bibel-online.net/buch/43.johannes/1.html#1,14>; letzter Zugriff: Juli 2007.

Im Lichte des theoretischen Ansatzes der vorliegenden Arbeit, lässt sich diese blasphemische Neu-Interpretation eines Bibelverses über eine weitere Analogie unterstützen: Rabelais prangerte die Religion und insbesondere das starre, hierarchische religiöse System des Mittelalters an, indem er die Engstirnigkeit der Scholasten und die unmoralischen Praktiken des Klosterlebens satirisierte. Cronenberg kritisiert die Technikeuphorie der Moderne, indem er die dahinter verborgenen Wünsche, wie die Transformation in eine technologisch-wissenschaftlich bestimmte Verkörperungsform und die sexuelle Vereinigung mit der Maschine, parodiert.

„Der Fernsehbildschirm als Netzhaut des geistigen Auges“

Eine Grundidee des Films ist, dass die Bilder ein Signal übertragen, das wie ein Virus funktioniert, der die Ausbildung eines Gehirnauswuchses, eines Tumors im Gehirn des Betrachters auslöst. Das Virus wird durch einen visuellen Wahrnehmungsakt übertragen und infiziert den Körper. Es führt Halluzinationen herbei und verändert den Körper der infizierten Person. Der Tumor ist ein neues Organ, das eine intimere Verbindung zwischen dem Zuschauer und den Fernsehbildern ermöglicht. Dieser imaginierten Idee verleiht Cronenberg im Film durch die Figur des Wissenschaftlers O'Blivion Nachdruck, wenn dieser in einem bedeutungsschwangeren Schlüsselsatz vorträgt:

„The television screen is the retina of the mind's eye.“

Das „geistige Auge“ ist eine Metapher, die so geläufig ist, dass sie nur allzu leicht vergessen lässt, dass sie bereits ein zusammengesetztes Konzept ist, das durch die Übertragung eines Bildes aus der Domäne der Anatomie in die Domäne der Philosophie entstanden ist. Die umgangssprachliche Formulierung „etwas vor seinem geistigen Auge sehen“ meint, sich etwas vorstellen, etwas imaginieren und zwar so klar und deutlich, dass man meint, es beinahe mit eigenen Augen zu sehen. Die Metapher beinhaltet und kreiert zugleich die Idee einer Unschärfezone, in der die physische Schau und die Imagination nicht mehr eindeutig voneinander zu trennen sind. Die Metapher verweist auf einen verschwommenen Bereich, in dem sinnliche Apperzeption und Geistestätigkeit gleichsam ineinander fließen.

Wenn dann noch die Rede von der „Netzhaut des geistigen Auges“ hinzu kommt, so wird erneut aus dem Sinnbereich der Anatomie, der Anatomie des Auges geborgt. Es wird so getan, als ob das „geistige Auge“ – gleich dem physischen Auge – eine Netzhaut hätte. Dies wirft sogleich die Frage auf, wo diese Netzhaut zu lokalisieren sei und wie genau sie aussähe, da es sich beim Bild des „geistigen Auges“ um eine immaterielle Idee handelt und die Netzhaut ganz konkret physisch-materiell verortet ist – die jedoch auch nicht unmittelbar gesehen werden kann, da sie im „Behälter“ oder in der *black box* des Schädels verborgen ist. Professor O’Blivion liefert in seiner Erweiterung der Metapher in den Bereich der Anatomie die Antwort auf diese Frage gleich mit: Der *Fernsehschirm* ist die Netzhaut des geistigen Auges. Der Fernsehschirm ist auch wieder etwas konkret Physisches, ein physikalisches, oder genauer gesagt, ein elektrotechnisches *concretum*. In der metonymischen Kombination von Retina und Fernsehschirm rückt die Metapher vom geistigen Auge zunächst wieder zurück in den Bereich der Anatomie und dann weiter in den Bereich der Elektrotechnik. In diesem Bild wird ein Gedankengang veranschaulicht, der die menschliche Fähigkeit zur Imagination zunächst anatomisiert und sie dann in einen physikalisch bestimmten Kreislauf einbindet. Der Satz

„The television screen is the retina of the mind’s eye.“

kondensiert die Idee, dass der Fernsehbildschirm als ein Teil des menschlichen Körpers gedacht werden muss und mit in den menschlichen Wahrnehmungsprozess eingebunden ist, dass also die menschliche Wahrnehmung und Imagination vornehmlich über den Fernsehschirm abläuft. Die metonymisch um weitere Bedeutungsdimensionen gleichsam angereicherte und eingehüllte Metapher „Der Fernsehschirm ist die Netzhaut des geistigen Auges“ bietet einen Schlüssel zum Verständnis der inneren Logik und der Botschaft des Films *VIDEODROME*. In der Formation des Grotesken interpretiert, verweist sie auf die Idee der technischen Extension des menschlichen Wahrnehmungsapparates¹¹³ und, wie es noch ausgeführt werden wird, auf das Problem der Kontrolle der Imagination durch die Einbindung des modernen Menschen in

¹¹³ Der „Wahrnehmungsapparat“ ist eine Metapher, die auf der Mensch-Maschine-Analogie fußt, einer Problematik, die im fünften Kapitel diskutiert wird.

technologische Kreisläufe. Die bildliche Umsetzung dieser Idee der Kopplung von Zuschauer und Apparatur steht im Mittelpunkt des folgenden Unterkapitels.

4.2. Transgressive Kopplungen I: Kopulationen von Mensch und Maschine

„So ignoriert die künstlerische Logik des grotesken Motivs die geschlossene, gleichmäßige und glatte (Ober-)Fläche des Körpers und fixiert nur seine Auswölbungen und Öffnungen, das, was über die Grenzen des Körpers hinaus –, und das, was in sein *Inneres* führt. Berge und Abgründe bilden das Relief des grotesken Körpers oder, architektonisch gesprochen, Türme und unterirdische Verließe.“¹¹⁴

Michail Bachtin, *Rabelais und seine Welt*

Techno-Kopulation

Max begehrt die Radiomoderatorin Nicki Brand, eine flamboyante Rothaarige und postmoderne Wiedergeburt oder technologisch upgegradetes *reload* der männerverschlingenden *femme fatale* aus dem *film noir*, wie es Nickis verführerisch-verruchte Garderobe, ihr selbstbewußtes, sexuell forderndes Auftreten und die Aura der gefährlichen Verlockung, die Nicki für den Protagonisten so attraktiv macht, andeuten. Max und Nicki treffen erstmalig auf der Bühne zusammen, also in einem performativen Kontext, während beide Gäste in einer Fernseh-Talkshow sind. Während einer späteren Begegnung in Max' Wohnung lässt sich Max von Nicki verführen, einen sadomasochistischen Sexualakt zu vollziehen quasi „zu Füßen“ des Fernsehgeräts, auf dem Nickis Wunsch gemäß die Videodrome-Show läuft. Nicki bekundet, dass pornographische Filme sie sexuell erregen; sie besteht darauf, dass die Videodrome-Show ihr erotisches Spiel als Paraphernalia begleitet und begeistert sich für die Vorstellung, in der Show als Schauspielerin mitzuwirken. Dagegen scheint Max, obwohl er visuell mit einer ganzen Bandbreite sexueller Praktiken vertraut ist,

¹¹⁴ Vgl. Bachtin 1995: 359

hinsichtlich real-sensueller körperlicher Erfahrungen relativ unbedarf; ihm mangelt es an der Meisterschaft über jene Körpertechniken, für die er, man könnte sagen, eine *visuelle* Vorliebe hat. Aus dieser Konstellation ergibt es sich, dass es Nicki ist, die, in perfekter Verkörperung und beinahe in Überhöhung ihrer ikonischen Rolle als *femme fatale*, ihn zur Ausübung „abnormaler Sexualpraktiken“ verführt. Nach dieser „Tat“ verschwindet Nicki, jedoch nur um in Form eines Fernsehbildes zurückzukehren.

Im weiteren Handlungsverlauf initiiert eine – vermutlich zuvor aufgenommene – Videosequenz, die Bilder von Nicki auf Max’ privatem Fernsehgerät zeigt, ein „Video-Rendezvous“ der beiden. Das Videobild von Nicki verführt Max verbal, wenn es mit ihrer Stimme sagt:

„I want you, Max! Come to me. Come to Nicki. Don’t make me wait!“

Das Gesicht der Schönen rückt auf dem Fernsehbildschirm in Übergröße ins Blickfeld. Ihre Augen flirten, ihr Mund lockt, ihre Lippen wispern begerliche Worte. Dazu ereignet sich auf der Tonspur eine gleichermaßen unheimliche und erregende Übereinanderschichtung von verschiedenen Sorten von Klang: Nickis Stimme hat sich verdoppelt – auf einer Klangebene atmet und stöhnt sie, auf der anderen flüstert sie. Darunter liegt, auf der dritten Ebene, ein Synthesizer, der das Videodrome-Motiv spielt. Diese Klangcollage erzeugt die atmosphärische Grundstimmung, in der sich auf der Bildebene Erstaunliches ereignet. Nickis Flüstergeräusche werden durch das bildliche Äquivalent ihrer sich bewegenden Lippen in Großaufnahme auf dem Fernsehschirm untermalt und verstärkt.

Zur Gewährleistung der Synchronität von Klang- und Bilderfahrung müsste zu den Atem- und Stöhngeräuschen ein sich räkelnder weiblicher Körper ins Bild kommen. In dieser Szene hingegen, und das verdient besondere Beachtung, übernimmt der Fernsehapparat die Rolle des weiblichen Körpers: Im Rhythmus von Nickis Atemgeräuschen wölben sich das vormalig harte Gehäuse des Fernsehers und die eigentlich feste Lautsprecherabdeckung gleich einem atmenden menschlichen Bauch nach außen und dehnen sich in den Raum hinein. Die schwarze, harte Plastikoberfläche des Gehäuses wird weich und unter Max’ Händen, die liebkosend darüber streicheln, zeichnen sich Adern ab, die der Oberfläche des Geräts den Anschein von menschlicher

Haut geben. Es wird der Eindruck erzeugt, als säße Nicki im Fernsehapparat und bewege ihn von innen, als wachse sie mit dem Gerät zusammen und beseele es gleichsam als „Geist in der Maschine“. Die Szene kulminiert, als sich der Fernsehschirm, auf dem Nickis Mund abgebildet ist, aus seiner festen Verschweißung mit dem Gerät herauslöst, sich in den Raum hineindehnt und sich dem Gesicht des Protagonisten nähert. Dieser reagiert auf diese ungewöhnliche Form der Konkretisierung seines Begehrens mit Überraschung, Verwunderung und Faszination. Nicki überträgt quasi-menschliche Körperqualitäten und Bewegungsabläufe auf die Substanz des Fernsehgeräts. Das harte Gerät wird weich, kann sich ausdehnen und zusammenziehen. Gleich dem menschlichen Körper bekommt der Fernseher an der Stelle, an der Nickis Mund abgebildet ist, eine Einbuchtung. Als Max als Antwort auf Nickis Werben seinen Kopf in den Fernsehschirm einführt, auf dem die Lippen seiner Geliebten zu sehen sind, nimmt der nachgiebige Fernsehschirm Max' Kopf in sich auf.

Die Halluzination vom Bildschirm, der sich öffnet, kann als eine *Überwältigung* der Wahrnehmung durch das Begehren verstanden werden – eine Idee, die durch das „Signal“, das den „Virus“ maskiert, konkretisiert und physiologisiert wird – denn Max meint, das zu sehen, was er sehen will. Dabei ist sein Begehren real und wird nicht etwa vom kranken Gehirn-Auswuchs vorgespiegelt, aber das Begehren ist auch die grundlegende Ursache für die Infektion, da Max „scharf“ auf die pornographischen Bilder war, die das kontaminierende Signal verbargen. Damit ist das Begehren verantwortlich für den Gehirntumor und, gleichsam um den Kreislauf zu schließen, gaukelt dieser Gehirn-Auswuchs die Möglichkeit einer medialen Befriedigung des Begehrens vor, eine Befriedigung, die solitär bleibt, da die Repräsentation des weiblichen Gegenübers eine Imagination des begehrenden Mannes ist. Dieses kybernetische Selbstbefriedigungssystem – Harald Szeemann und Hans Ulrich Reck würden von einer „Junggesellenmaschine“ sprechen¹¹⁵ – verschleiert allerdings, dass die Manipulatoren von *Spectacular Optical* das Begehren von Max für seine Programmierung missbrauchen, denn die mediale Inszenierung der temporären Befriedigung und später die unumkehrbare Verschiebung der Möglichkeit der Befriedigung in die Sphäre des Medialen – da Nicki, das Objekt von Max' Begierde, aus seiner Alltagsumgebung verschwindet und infolgedessen nicht mehr in Fleisch und

¹¹⁵ Zum Topos der Junggesellenmaschine vgl. Szeemann und Reck 1999.

Blut, sondern nur noch in Form eines Videobildes in seinen Halluzinationen auftaucht – gewöhnen ihn an das neue Medium und verschlimmern seine Sucht.

Zur Verbildlichung der Idee der Übertragung von organischen Qualitäten auf ein technisches Artefakt werden vornehmlich die menschlichen Weichteile, der Bauch und die Öffnungen des menschlichen Körpers, sowie ein als *Vagina dentata* inszenierter Mund als Synekdochen für den Menschen gewählt. Dadurch erzeugt die Szene den Eindruck einer Kopulation eines Männerkopfes, der an die Stelle des Penis' tritt, mit einem weiblichen Mund, der eine Vagina symbolisiert. Dabei verwandelt sich das technische Gerät in einen grotesken Körper, da der Körper, der zunächst auf dem Fernsehbildschirm repräsentiert wird und dann den Fernseher übernimmt, hochgradig fragmentiert ist und auf zwei Öffnungen – den Mund und die Vagina – reduziert wird, die hier im Bild des Loches im Bildschirm zusammenfallen. Bachtins „untere Körperzonen“ und Körperöffnungen kehren als Attribute einer *Technologie* wieder, die vom grotesken Körper überwältigt und umgestaltet wird.

Videovagina

In einer Schlüsselszene des Films erlebt Max die Transformation seines Körpers. Die Szene zeigt Max, der sich erneut mit nacktem Oberkörper vor dem Fernsehgerät auf einem Sofa niedergelassen und abermals eine Videokassette in den Rekorder eingelegt hat. Als Fazit aus seiner surrealen Erfahrung bei der vormaligen Videosession, in der er sich mit einem atmenden, nachgiebigen Fernsehapparat konfrontiert sah, hat er sich präpariert und vorsorglich mit einer Pistole zur Verteidigung gegen weitere mögliche Übergriffsversuche des Fernsehgerätes bewaffnet. Allerdings verhält sich das Fernsehgerät diesmal entgegen Max' Erwartungen friedlich. Völlig unerwartet passiert etwas anderes, ganz Fürchterliches: In Max' Unterbauch öffnet sich ein riesiger, vaginaler Spalt, der offenkundig in die inneren Regionen seines Körpers hineinführt. Die Pistole kommt nun auf überraschende Weise zum Einsatz: Als wolle Max die Imitation eines fiktiven Sexualaktes zwischen einem technischen Gerät und diesem neuen Körperteil andeuten, richtet er die Pistole auf den Schlitz und berührt die Innenseite des Schlitzes mit der Spitze der Pistole, während der Schlitz pulsiert.

Diese Lesart der Interaktion zwischen dem „neuen Organ“ und technischen Artefakten als Kopulation bestätigen die weiteren Begebenheiten, die sich im Verlauf des Filmes ereignen. Wenn Max' Kontrahent Barry Convex (Les Carlson), der Vorsitzende der Videodrome-Organisation, Max den Befehl erteilt:

„Open up, Max. I've got something I wanna play for you“,

sich daraufhin Max' Hemd wie von Geisterhand aufknöpft und der Bauchschlitz zu pulsieren beginnt, Convex gewaltsam eine Videokassette in Max' neue Körperöffnung einführt, während dessen Gesicht einen schmerzverzerrten Ausdruck annimmt, dann legt dieses mimetisch-gestische Spiel nahe, die Szene als Vergewaltigungsszene zu lesen. In einer späteren Filmszene kreuzt der Video-Pirat Harlan (Peter Dvorsky), ein Handlanger von Convex, den Weg von Max und will ihm den nächsten Auftrag erteilen. Dazu befiehlt er, Max möge sich öffnen, während er eine eitrige, atmende Videokassette hoch hält. Als Harlan ihm die Kassette in den Bauchschlitz schiebt, verwandelt Max mittels seiner Willenskraft sein weibliches Organ¹¹⁶ in eine *Vagina dentata* und beißt mit aller Kraft zu. Als es Harlan gelingt, seine Hand wieder aus Max' Bauch heraus zu ziehen, hat Max sie in eine Handgranate verwandelt, die Harlan in die Luft sprengt.

Im Bild der eitrigen Videokassette, deren Spulen sich gleich zwei Brüsten, die sich in einer Atembewegung heben und senken, auswölben und wieder zusammenziehen, eine Interpretation, die durch die stöhnenden Atemgeräusche, die diese Bewegung begleiten, noch unterstützt wird, wird die Idee ganz klar, dass das Videodrome-Signal kontaminierend ist. Dieses Bild kann aber auch anders gelesen werden und zwar kann es so interpretiert werden, dass es zeigt, dass der groteske Körper die Technologie übernimmt. Wenn aus einem technischen Gegenstand auf einmal dort Ausbuchtungen hervortreten, wo vorher, glatte, plane, harte Oberflächen waren, weist das darauf hin, dass die grotesken Körperkonzeption das technische Gerät gleichsam durchsetzt, in es hineinsickert.

¹¹⁶ Die Verweiblichung des Männerkörpers in VIDEODROME haben bereits andere Autoren herausgestellt. Siehe Beard 2001: 141 f. u. Shaviro 2000: 144.

Zugleich zeigt der vaginale Bauchschnitt des Protagonisten an, dass sein Körper im Effekt des Kontaktes mit der Technologie (dem Signal) grotesk wird. Das Aufbrechen seines Körpers ermöglicht seine direkte Kopplung oder, deutlicher gesagt, die „Kopulation“ mit der Technologie. Die Öffnung verleiht der soliden, geschlossenen Oberfläche des männlichen Körpers Tiefe, und „verweiblicht“ ihn auf diese Weise. Die „Vaginisierung“ des Mannes, also die Ausstattung des männlichen Körpers mit einem zusätzlichen weiblichen Genital, ist ein Effekt des Gehirntumors, den Max im Resultat seiner Infektion mit dem Videosignal ausgebildet hat. Die „neue Vagina“ ist als eine Kopfgeburt zu lesen, als ein Produkt eines verformten Geistes. Da das neue Geschlechtsorgan durch die Infektion des Gehirns mit einem Videosignal entstanden ist und aussieht wie eine übermäßig große Vagina, kann es treffend mit dem neu erfundenen Wort „Videovagina“ bezeichnet werden. Das Wort „Videovagina“ bringt eine zentrale Idee des Films zum Ausdruck, nämlich dass der Kontakt mit dem technischen Signal, der über das Sehorgan abläuft und den ein voyeuristisches Begehren herbeigeführt hat, zur Materialisierung dieses Begehrens am Körper führt, das Begehren also eine Rekonfiguration der Konstitution des Körpers herbeiführt, was sich daran zeigt, dass der Körper ein neues Sexualorgan, ein Symbol des sexuellen Begehrens, ausbildet. Das Begehren wird im Effekt der Kopplung mit der Apparatur gleichsam in den Körper eingeschrieben; es schlägt sich als Veränderung der körperlichen Verfasstheit nieder. Diese Transformation des Körpers, die den „normalen“ Körper groteskisiert, wird ausgelöst vom Begehren nach der Schau sexuell erregender Bilder und wird durch ein technisches Signal, das hinter diesen Bildern verborgen ist, effektiv bewirkt.

Parallelen in der Struktur der Bilderwelt

In der Zusammenschau der beiden oben beschriebenen Filmsequenzen fällt eine Parallelität der Struktur jener Bilderwelt auf, die zur Darstellung der Transformation von Menschenkörpern und Apparaten erschaffen wird. Sowohl eine dargestellte Person als auch ein gezeigter Apparat bilden außergewöhnliche Einbuchtungen aus, die eine quasi-sexuelle Verbindung über die Grenzen der „Reiche“ hinweg suggerieren und ermöglichen soll und die zu einer solchen, wie gezeigt wurde, genutzt werden. Insofern werden die Bilder vom atmenden Fernseher, der sich dem eindringenden Menschenkopf

öffnet, wie es in der Kopulationsszene gezeigt wird, als komplementäre Bilder zu denen vom aufbrechenden Bauch, der zum Einschubschlitz für eine Videokassette genutzt wird und der in der Analyse oben mit dem Begriff „Videovagina“ belegt wurden, lesbar.

Im Lichte der Logik des Grotesken verweist die „Vaginisierung“ des Mannes als Effekt der Kopfgeburt zurück auf Bachtins Ideen zu Auswüchsen und Einhöhungen. Insofern ist die „Verweiblichung“ des Männerkörpers nicht der Endpunkt des Arguments, sondern diese Öffnung des Körpers durch die Verbindung mit der Videotechnologie ist als ein typisches Element aus dem Kanon des grotesken Körpers zu lesen und führt wie eine Stimme in einem Symphonieorchester zurück auf die vielgestaltige groteske Körperkonzeption. Während die Einführung von Max' Kopf in den dehnbaren Fernsehschirm ein Komplementaritäts-, ein Kopplungs- oder Kopulationsverhältnis zwischen Mensch und Maschine suggeriert – der Menschenkopf als Extension und die Einbuchtung im Fernsehschirm als Körper-Öffnung passen zueinander wie die Schraube zur Mutter –, deutet die morphologische Ähnlichkeit von Bauchöffnung und Bildschirmöffnung auf ein Symmetrie-, Parallel- oder Imitationsverhältnis zwischen menschlichem Körper und technischem Gerät hin.¹¹⁷ Diese groteske „Logik“ von Extensionen und Öffnungen in Cronenbergs Inszenierung des Verhältnisses von Mensch und Maschine, lässt sich in einer anderen Schlüsselszene des Films weiterverfolgen.

Schuss – Gegenschuss

In einer Szene, die den oben diskutierten Sequenzen im Handlungsverlauf zeitlich nachgeordnet ist, zeigt Cronenberg, was wie ein Duell, oder im Filmjargon gesprochen, wie ein *shoot out*, zwischen dem Protagonisten und dem Fernsehapparat anmutet. Als wolle sich Cronenberg über die technische Sprache der Filmpraktiker lustig machen, hat er diese Szene im klassischen „Schuss-Gegenschuss“-Verfahren inszeniert und aufgenommen. Max steht dem Fernsehgerät gegenüber und hört ein Geräusch, das entweder von der Einführung oder der Entfernung einer Videokassette in einen

¹¹⁷ Diese Prozesse der Imitation oder, anders gesagt, der wechselseitigen Anähnung von Körpern und Apparaten werden im folgenden Kapitel noch eingehend untersucht werden.

Kassettenschacht herrühren kann. In dem direkt darauf folgenden *point-of-view-shot* sieht der Filmzuschauer das gleiche Bild, das Max sieht: Das Fernsehbild zeigt „Schnee“ und der Fernsehschirm dehnt sich in die dritte Dimension in Richtung von Max aus. Die Oberfläche des Fernsehbildschirms wird nachgiebig und eine Kopie von Max' Handfeuerwaffe dehnt nun, von einer Position innerhalb des Fernsehkastens aus, die Oberfläche des Bildschirms, die sich indessen in eine aderndurchzogene, hautartige Membran verwandelt hat, nach vorne auf Max zu, in den Raum hinein aus.

Die Auswölbung des Fernsehschirms in den Raum hinein kann als ein Gegenstück und eine Umkehrung der Einbuchtung des Bildschirms in der Kopulationsszene gelesen werden. In *VIDEODROME* weist also der *Fernsehapparat* Auswölbungen und Einbuchtungen auf, so wie Bachtin es für den grotesken *Körper* herausgestellt hat. Die Auswölbung des Fernsehschirms und seine penisartige Extension, als welche die hautüberzogene Handfeuerwaffe erscheint, verhalten sich umgekehrt symmetrisch zu der „Videovagina“, der spaltartigen Öffnung in Max' Unterbauch, und deuten erneut die Möglichkeit der Kopplung und der Kopulation des verformten Apparates mit dem deformierten Menschenkörper an.

Bislang kann festgehalten werden, dass in *VIDEODROME* zwei Formen der Grenzverwischung thematisiert werden: Zum einen wird die Transgression der konzeptuellen Grenzen zwischen Mensch und Maschine inszeniert, wenn die Kopulation von Angehörigen verschiedener „Reiche“ suggeriert wird. Zum zweiten schwimmt in *VIDEODROME* die Grenze zwischen Worten und Bildern durch die Strategie der Visualisierung von Konzepten und Metaphern. In Extension von Bachtin kann über eine Theoretisierung jener Öffnungen und Auswüchse, die aus der „Verschaltung“ von Mensch und Maschine hervorgehen, behauptet werden, dass die Kopplung/Kopulation von Mensch und Maschine zu einem neuen, transgressiven Zeichen wird, das auf das Groteske zurückverweist.

4.3. Degradierung ins Materiell-Leibliche II: Kopf und Bauch

Neben dieser suggestiven horizontalen Symmetrie und Komplementarität von fleischlichen Erhebungen und Einbrüchen des menschlichen Körpers und des technischen Apparates und der transgressiven Kopulation vermittelt dieser künstlichen Auswüchse und Öffnungen, fällt an jenen Szenen, die bislang diskutiert wurden, eine Tendenz auf, die oberen Körperzonen ins Materiell-Leibliche zu degradieren. Im vorigen Kapitel¹¹⁸ wurde argumentiert, dass die Degradierung ins Materiell-Leibliche eine Überschreitung von klassifikatorischen Grenzen veranschaulicht. Mit Rückbezug auf dieses Argument schließt sich hier die Frage an: Worauf verweisen die Degradierungen ins Materiell-Leibliche, wie sie in VIDEODROME gezeigt werden?

Montage I: Kopulation mit/auf „der Netzhaut des geistigen Auges“

Wie im ersten Unterkapitel ausgeführt wurde, analogisiert Professor O’Blivion in einem seiner Videovorträge das geistige Auge mit dem Fernsehschirm. Doch werden auf dem Fernsehschirm im Anschluss an die Einblendung von O’Blivions Rede nicht etwa detaillierte Ausführungen und Hintergrundinformationen, die seine provokative These stützen oder angreifen würden, gesendet. Stattdessen wird im Kontrast zu den Erklärungen des Professors der flirtende Mund von Nicki gezeigt (wie es oben unter der Zwischenüberschrift „Techno-Kopulation“ ausführlich beschrieben wurde), der den Fernsehapparat in eine nachgiebige Substanz verwandelt, in welche der diegetische Zuschauer Max seinen Kopf einführt.

Diese Entwicklung der Filmsequenz, die dem Inhalt der Rede des Professors zunächst entgegenzustehen scheint, verleiht, auf den zweiten Blick, der Bedeutung der Metapher „der Fernsehschirm ist die Netzhaut des geistigen Auges“ Glaubwürdigkeit und Nachdruck, da sie zeigt, wie auf dem Fernsehschirm jene Bilder erscheinen, die der Zuschauer Max vor seinem geistigen Auge sieht oder, anders gesagt, die er imaginiert und in der Realität zu sehen begehrt. Ganz so wie O’Blivion es im ersten Teil der Sequenz erklärt hat, übernimmt die Videotechnologie im zweiten Teil der Sequenz die

¹¹⁸ im vierten Unterkapitel, 3.4.

Rolle eines Agens, das Geistiges in Körperliches transformiert, d. h. das die fleischliche Befriedigung von Wünschen und Begehren suggeriert.¹¹⁹ Die Imagination der sexuellen Vereinigung mit Nicki, wie sie sich der Voyeur Max im Geiste vorstellt, kann in der Wirklichkeitssimulation, wie sie die Videotechnologie ermöglicht, in einer veränderten, groteskisierten Form von ihm erlebt werden. Dabei mag dieses Erlebnis, wie Cronenberg impliziert, für den Begehrenden, der hier der diegetische Zuschauer Max ist, der in die Wirklichkeitssimulation hineingezogen wird und ihre narrative Ausprägung mitgestaltet, zwar den Anschein einer real erlebten Begebenheit haben, eigentlich handelt es sich, und das macht Cronenberg durch das Bild des Fernsehschirms, der den Zuschauerkopf verschlingt, deutlich, um eine technologisch erzeugte Halluzination. In der halluzinatorischen „Videorealität“, jener virtuellen Realität, die mittels der Apparatur suggeriert wird, die von der kollektiv geteilten Alltagsrealität *per definitionem* aber abständig ist, kann das Begehren, das sonst möglicherweise unerfüllt bleiben würde, befriedigt werden. Das ist die Cronenberg'sche Umsetzung der Idee der *ciné-vérité* oder *ciné-trance*, von der Vertov und Rouch sprechen.¹²⁰ Cronenberg treibt dieses Spiel mit dem Unwahrnehmbarwerden des Unterschieds zwischen Realität und Videorealität im Verlauf des Films auf die Spitze, wenn er die Verschmelzung von Körpern und Apparaten andeutet, eine Idee, die er mit dem Begriff „das Neue Fleisch“ belegt, wenn er über die Inszenierung der Kopplung von Phantasie und Begehren, also geistiger Prozesse, mit der technologischen Apparatur suggeriert, dass diese den Körper und die sexuellen Praktiken des Begehrenden umformen kann.

Eine Rede über das geistige Auge, also über die Imagination, kontrastiert Cronenberg mit Bildern von einer Kopulation und verschiebt durch diese filmische Juxtaposition, körpertopologisch gedacht, die Imagination vom Kopf in den Unterleib. Die Re-Konfiguration der Semantik wird auf der Grundlage einer Umstellung oder De-Assemblage und Re-Assemblage von Körperfragmenten, oder, anders gesagt, durch eine bedeutsame Körperbewegung möglich, die als eine Variation der Bachtin'schen

¹¹⁹ Die genauere Analyse der Bildsequenz macht deutlich, dass die Analogie in mehreren Hinsichten hinkt, denn im Gegensatz zum Auge, das die materielle Realität der Objekte in geistige Bilder transformiert, wandelt der Fernsehschirm Geistiges in Körperliches um. Zudem ist der Fernsehschirm nicht Teil eines Sinnesorgans, wie es die strenge Analogie zur Retina implizieren würde.

¹²⁰ Vgl. Michelson 1984, Rouch 2003 und Stoller 1992

Umkehrung von Oben und Unten gelesen werden kann. Die Bilder von der Kopulation verleihen der metaphorischen Aussage „der Fernsehschirm ist die Netzhaut des geistigen Auges“ Nachdruck und die illustrierende (nicht kontrastierende) Nebeneinanderstellung der Rede und des sexuellen Aktes in der Filmsequenz, verbindet die technologische Materialisierung der Imagination und die Kopulation mit der Maschine, indem sie eine kognitive und eine körperliche Handlung, eine Aktivität der Vernunft, die für gewöhnlich im Kopf angesiedelt wird, und eine Tätigkeit der Geschlechtsteile, die dem Unterleib zugerechnet werden, miteinander verschränkt. Die Weiterführung und erneute Verschiebung der Metapher „der Fernsehschirm als Netzhaut des geistigen Auges“, die, wie es im ersten Unterkapitel beschrieben wurde, bereits durch eine dreifache metaphorische Verschiebung von der anatomischen in die philosophische Domäne, wieder zurück in den anatomischen Sinnbereich und weiter in die elektrotechnische Semantik charakterisiert ist, in den sexuellen Bedeutungsraum kann als eine Rabelais'sche Denkfigur gelesen werden, da sie eine Erniedrigung abstrakter, theoretischer Konzepte ins Materiell-Leibliche zeigt.

Montage II: Gehirntumor und vaginaler Bauchschnitt

Wenn O'Blivion im weiteren Verlauf seiner Videoansprache vorträgt,

„I had visions and I believe that the visions caused the tumor and not the reverse. I could feel the visions coalesce and become flesh. Uncontrollable flesh,“

dann fasst er eine zentrale Idee des Films zusammen: Das Imaginäre initiiert das Konkrete, der „Geist“ veranlasst das „Gehirn“ zu wuchern. Eine „bloße Vorstellung“, etwas Imaginäres bringt den Körper dazu, sich auf der Ebene der physischen Materialität zu verändern. O'Blivions Äußerung evoziert die Idee, dass Gedanken Fleisch werden können, dass Visionen Hirntumore auslösen können – und nicht etwa umgekehrt. Der Gehirntumor aber ist eine Deformation, eine Wucherung, ein Exzess, ein Auswuchs des Gehirns. Metaphorisch wäre er auch lesbar als eine „Kopfgeburt“, als eine Materialisierung der Vision, eine Verkörperlichung der Idee der „Ausgeburt der Phantasie“, des „Hirngespinstes“, eine physiologische Manifestation der Halluzination

von der Ausbildung anderer „neuer Organe“¹²¹. Die Manifestation der Ausgeburten der Phantasie als Auswuchs des Gehirns, die Kopfgeburt, bewirkt eine Reihe weiterer „Geburten“, wie es im folgenden Unterkapitel erläutert wird.

Eine ähnliche Montage-Figur, die durch die Inszenierung eines Widerspruchs zwischen Worten und Bildern, das grundlegende thematische Paradox, um das der Film kreist, herausbringen will, benutzt Cronenberg bereits in einer anderen Sequenz des Films. Wie im ersten Unterkapitel bereits erwähnt wurde, konstatiert O’Blivion in einem seiner Videovorträge:

„Ich denke, dass hohe Dosen des Videodrome-Signals schlussendlich einen neuen Auswuchs des menschlichen Gehirns bewirken werden.“¹²²

Interessanterweise montiert Cronenberg jene Filmbilder, die diese pseudo-wissenschaftliche Rede über die Veränderung des menschlichen *Gehirns* unter dem Einfluss der Videotechnologie zeigen, im Gegenschnitt zu einer Bildsequenz von Max, die dessen *kopflosen* und *nackten Oberkörper* zeigt. Auf diesen Bildern hält Max eine Pistole in der Hand, mit der er einen vertikalen roten Streifen kratzt, der wie eine Narbe aussieht und am Solarplexus beginnt und hinunter bis zum Nabel verläuft. Während Cronenberg die eine Filmfigur über das menschliche *Gehirn* sprechen lässt, zeigt er, wie sich eine andere Figur den *Bauch* kratzt. Pointiert wird dieser Gegensatz der visuellen Vermischung und angedeuteten Umwendung von Gehirn und unteren Körperzonen noch durch die besondere Verwandlung von Max’ Unterbauch in einen übergroßen vaginalen Spalt, wie es im weiteren Verlauf der Sequenz gezeigt wird. Der Tumor im *Gehirn* bewirkt also eine Transformation des *Unterleibes*. Eine krankhafte Veränderung im *Kopf* ist der Auslöser für eine Verformung des *Bauches*. Hier tauschen zwar nicht im physiologisch-topographischen Sinne der Bachtin’schen Kippfigur des radschlagenden Clowns, der Kopf und der Hintern die Plätze, aber, quasi als Physiologisierung des Cronenberg’schen Leitmotivs der körperlichen Materialisierung von geistigen Deformationen, schlägt sich eine Verformung des Gehirns, jenes Organs, in dem das

¹²¹ Angelegt ist diese Idee der Ausbildung neuer Organe bereits in der Idee des „kreativen Krebses“, wie Cronenberg sie in *CRIMES OF THE FUTURE* eingeführt hat (s. die Ausführungen im *dritten* Kapitel, 3.3., zur *Semantik der Körperauswüchse*).

¹²² Übersetzung B. P.

traditionelle wissenschaftliche Denken gleichermaßen wie das Volksverständnis, den „Geist“ lokalisieren, in einer Verformung des Unterleibes nieder, im „leiblichsten Teil des Körpers“, der im herkömmlichen Verständnis die Opposition zum „reinen“ – sowohl im Sinne von „moralisch sauberen“, als auch im Sinne von „nicht vom Körper verunreinigten“ – Geist bildet, da hier die Lüste und die Triebe, also das „Schmutzige“ und das „Niedrige“ der menschlichen Verkörperung angesiedelt wird, das nicht die Rationalität und Erhabenheit des Menschen betont, sondern ihn in die Nähe zum Tier rückt.

Der Vergleich von „Montage I“ und „Montage II“ im Hinblick auf die Darstellung der Erniedrigung der Rationalität ins Materiell-Leibliche, die Inszenierung der „Herab“-Setzung im vertikalen Raum des Körpers, bringt eine auffällige Symmetrie der beiden Sequenzen ans Licht: So wie die Einhöhlung in Max' Unterleib in einer Infektionsbewegung von Oben nach Unten den Auswuchs in seinem Gehirn ins Materiell-Leibliche erniedrigt, so degradiert das Bild von Nickis Mund, gelesen als Synonym für ihr Geschlechtsteil, die Maschine ins Materiell-Leibliche und verwandelt sie in eine Allegorie des Unterleibes. Die Einführung von Max' Kopf in diesen neu entstandenen „Unterleib der Maschine“ symbolisiert eine Degradierung der „verkopften“, rationalen Perzeption von Medienbildern in die materielle Leiblichkeit und verweist auf die Muster des fleischlichen Begehrens, die hinter der scheinbar wissenschaftlichen, neutralen Sprache über und dem kopfgesteuerten Umgang mit Maschinen verborgen sind. Eine weitere Variation der Darstellung der Neu-Kombination von oberen und unteren Körperzonen kommt in einer Szene zum Ausdruck, welche die Gestaltähnlichkeit von Gehirn und Eingeweiden thematisiert.

Montage III: Gestaltähnlichkeit von Gehirn und Eingeweiden

In der vorletzten Sequenz des Films VIDEODROME zeigt Cronenberg, wie der Vorsitzende der Videodrome-Organisation, Barry Convex, durch mehrere Schüsse getötet wird, die der Protagonist Max aus seiner Handfeuerwaffe abfeuert. Anstatt der Andeutung des Ausblutens des Opfers, wie es diese Schüsse in der Realität zur Folge hätten, zeigt Cronenberg in einer grotesken Szene, wie der Bauch und der Kopf von Convex aufquellen, sich ausbeulen und vorwölben. Diese Körperverformungen können

mit Recht als eine groteske Verkörperlichung des Namens der Figur, „Konvex“, gedeutet werden: der Unterleib und das Gesicht nehmen eine konvexe, nach außen gewölbte Form an. Während Convex zittert, zuckt, das Gesicht in äußerster Anstrengung zu einer Fratze verzieht und seine Augen aus den Höhlen heraustreten – eine Kombination aus Gestik und Mimik, die Bachtin der Agonie, einem der drei Grundakte im Leben des grotesken Körpers, zugeordnet hat –, platzt sein Körper der Länge nach auf und aus den im Todeskampf entstandenen, neuen Körperöffnungen, quellen die Eingeweide und das Gehirn, die Cronenberg beide als weiße, amorphe Masse darstellt, heraus.

Dabei ist es zweifellos nicht unbeabsichtigt von Cronenberg, dass die herausquellende Gehirnmasse und die herausbrechenden Eingeweide so gezeigt werden, als bestünden sie aus ein und demselben Material. Er deutet durch diese Darstellung an, dass die „Substanz“ des Denkens und der materielle Grundstoff von Verdauung und Sexualität eine erstaunliche Strukturähnlichkeit aufweisen. Diese Verschränkung von Gehirn und unteren Körperzonen durch die Suggestion einer Ähnlichkeitsbeziehung über die Gestalt, führt Cronenberg weiter, wenn er die Inszenierung des aufbrechenden Körpers, mit einer anderen Szene kombiniert, in welcher der Fernsehapparat sich selbst gleichsam „den Bauch aufschlitzt“ und in einer Explosion, welche den Bildschirm zerschmettert, blutige Eingeweide herausschleudert.

So zeigt Cronenberg im Anschluss an die Sequenz vom aufbrechenden Körper eine Szene, in der auf einem Fernsehapparat eine kurze Bildfolge erscheint, in der Max sich einen Kopfschuss setzt. Anstelle als Abschlussbild dieser Bildfolge ein Bild von Max' Leiche zu zeigen, aus deren Kopf Blut und Gehirnmasse herausquellen – hier wird ganz deutlich, wie das Motiv des Grotesken den Film VIDEODROME durchdringt, da der Film zeigt, dass der Tod nicht das Ende ist –, schneidet Cronenberg wieder auf eine Totale zurück, die den Fernsehapparat im Raum zeigt. In einer Schrecksekunde zerschlägt eine Explosion im Fernsehapparat den Bildschirm und schleudert menschliche Eingeweide – ! – aus dem qualmenden Fernsehkasten heraus.¹²³

¹²³ Das Argument der Inversion von Kopf und Bauch lässt sich über das Motiv der explodierenden Körperteile durch eine interfilmische Referenz unterstützen: Während in VIDEODROME der Leib birst, explodiert in SCANNERS ein Kopf.

Im englischen Sprachuniversum, welches das Repertoire für Cronenbergs Metaphorik stellt, gibt es die umgangssprachliche Wendung „*to spill one's guts*“, ein Sprachbild, das aus der Kriegssprache stammt und das Sterben an den Folgen eines Bauchschusses bezeichnet. Die Wendung ist derb und direkt und bezeichnet den körperlichen Vorgang ohne Umschweife, ohne Unangenehmes zu verschleiern oder Unappetitliches durch euphemistisches Sprechen zu kaschieren. Im Gegenteil bringt sie die materiellen, körperlichen Geschehnisse beim Sterben durch eine Bauchverletzung durch Übertreibung und Drastifikation besonders deutlich zum Ausdruck, wenn sie das Herausquellen der Eingeweide betont. „*He spills his guts*“ kann aber auch heißen: „er spuckt's aus“ und wird z. B. verwendet, um zu bezeichnen, dass der Gefolterte im Ergebnis einer Folterung die Wahrheit preis gibt, oder, um seine Haut – und seine Eingeweide – zu retten, jene Wahrheit von sich gibt, die seine Peiniger von ihm hören wollen. Auf die Folter bezogen, ist „*spilling one's guts*“ ein unausweichlicher Effekt, denn entweder „spuckt“ das Opfer „die Wahrheit aus“, so wie seine Folterknechte sie hören wollen, und gibt die Geheimnisse preis, weil es nicht die „*guts*“, also nicht den „Mumm“ hat, die Peinigung durchzustehen, oder das Opfer hält „dicht“, und zwar „oben“, d. h. es „hält den Mund“, also sagt nichts, was seine Kampfgenossen gefährden könnte, um den Preis seiner eigenen körperlichen Unversehrtheit und lässt sich zu Tode foltern, „verschüttet“ also schlussendlich seine Eingeweide. Die Foldersituation ist eine paradoxe Situation, denn in der Foldersituation hat das Opfer die Wahl – eine Wahl, die eigentlich keine ist – ob es sich entweder oben öffnet und unten dicht bleibt oder ob es oben dicht hält und dafür unten geöffnet wird. In beiden Fällen ist die Folge unausweichlich „*to spill one's guts*“.

Folterung ist ein wiederkehrendes Motiv in *VIDEODROME*. Die Bilder, die das kontaminierende Signal verbergen, zeigen die Folterung von Frauen. Dieses *footage*, so verdeutlicht es die innerfilmische Narrative, wurde in einer Folterkammer, der sogenannten „*Videodrome chamber*“, aufgenommen. In einer Halluzinationsattacke besucht Max' die Videodrome-Kammer und halluziniert, dass er dort einen Fernseher auspeitscht. Er foltert den Fernsehapparat, auf dem Bilder von Nicki gezeigt werden, die dann Bildern weichen, die Max' Agentin Marsha zeigen, die unter den Peitschenhieben stöhnt und schreit. Im Unterschied zur realen Foldersituationen ist es hier nicht das Ziel, ein Geständnis von den Gefolterten zu erpressen, sondern es geht um das Ausagieren

einer erotischen Phantasie der Dominanz und Unterwerfung. Überraschenderweise wird im weiteren Verlauf der Handlung aber doch noch ein Geständnis gemacht, und zwar „spuckt“ der Fernseher „die Wahrheit aus“. Der Fernseher, der im Handlungsverlauf immer wieder „gelogen“ hat, also Trugbilder gezeigt hat, die aus der krankhaft veränderten Phantasie des Zuschauers hervorgingen, lässt schlussendlich, in der letzten Szene des Films, „die Katze aus dem Sack“, wenn er „seine Eingeweide verschüttet“ und in dieser symbolischen Geste offen legt, was in Wirklichkeit der Effekt des Videodrome-Signals ist: Die Infektion durch das kontaminierende Signal führt zum Tod des Infizierten. Mit den Geschehnissen in dieser letzten Szene von VIDEODROME unterstreicht Cronenberg die Botschaft, die er vermitteln will. Er zeigt seine Wahrheit, d. h. Cronenberg *spills his guts*, wenn er mithilfe des metaphorischen Bildes vom Fernseher, der menschliche Eingeweide freisetzt, verdeutlicht, dass der Konzern, der hinter Videodrome steht, danach strebt, die Kontrolle über die Imagination des Massenpublikums zu erlangen, indem der Konzern Fernsehzuschauer mit einem kontaminierenden Signal infiziert, das unter verführerischen Bildern ausgestrahlt wird, und dass diese Infektion dann den Tod der Zuschauer zur Folge haben wird.

Die Nebeneinanderstellung der beiden abschließenden Szenen des Films rückt die morphologische Ähnlichkeit von Gehirn und Eingeweiden – beide Organe oder Organverbünde werden als weißlich gefärbte Masse, als länglich, gewunden und amorph dargestellt – in den Blickpunkt und suggeriert auf diese Weise eine formale oder strukturelle Analogie jener Substanz, die im allgemeinen als Lokus der höheren geistigen Funktionen betrachtet wird und der Materialität der unteren Körperzonen, die als Sitz von Lust und Begehren gelten. Die Verbildlichung dieses Gedankenganges wirft auch ein neues Licht auf die Kopfgeburt und unterstreicht die Schlüsselfunktion dieser Metapher in der Interpretation von VIDEODROME quasi noch einmal durch eine anatomische Analogie: Cronenberg suggeriert durch den Verweis auf die morphologische Ähnlichkeit von Därmen und inneren Organe einerseits und dem Gehirn andererseits, per Extension eine analogische Beziehung zwischen jenen Geistesgeschöpfen, die aus den oberen Körperregionen entspringen, und jenen Kreaturen, die aus den unteren Bereichen des Körpers entstammen. Vor allem bekräftigt er durch diese Darstellung die Unmittelbarkeit, die Untrennbarkeit und die unauflösbare Wechselseitigkeit, die das Verhältnis von Geist und Körper kennzeichnet, wenn er den

Kurzschluss von geistiger Verformung und körperlicher Deformation prägnant ins Bild setzt.

Die Logik des Grotesken in VIDEODROME

Die Zusammenschau der Thesen zu Veränderungen des Körpers und der Apparatur auf der vertikalen Achse, wie sie sich in diesem Unterkapitel aus den Sequenzanalysen ergeben haben, und jener Thesen zur Transformation von Körpern und Maschinen auf der Horizontalen, wie sie im vorigen Kapitel aus dem Filmmaterial entwickelt wurden, lassen sich wie folgt zusammenfassen: Die vertikale Bewegung von Oben nach Unten, in welcher die Verformung des *Gehirns* – der Gehirntumor – eine Verformung des *Unterleibes* – die Videovagina – bewirkt, operiert auf der Basis eines Umkehrungsverhältnisses: ein Auswuchs effiziert eine Einbuchtung und wird morphologisch in sein Gegenteil verkehrt, denn die *Öffnung* im Bauch ist ein strukturelles Gegenstück zum *Auswuchs* des Gehirns. Diese Einbuchtung des Bauches stellt auf der *horizontalen* Vergleichsebene von Körper und Maschine wieder ein symmetrisches Verhältnis her und suggeriert eine partielle Gestaltähnlichkeit: sowohl Max als auch der Fernsehapparat, der menschliche Körper und das technische Gerät, beide bilden Öffnungen aus. Neben der horizontalen Logik des Grotesken, also den komplementären Auswölbungen und Öffnungen, strukturiert eine vertikale Logik des Grotesken den Film, die in der Darstellung der formalen Ähnlichkeit jener Organe zum Ausdruck kommt, welche angeblich der Sitz der höheren kognitiven Funktionen sind und jener, die dem Unterleib oder, wie Bachtin es nennen würde, dem Materiell-Leiblichen zugerechnet werden. Während die Symmetrie- und Komplementaritätsverhältnisse von Menschen- und Maschinenkörpern hochgradig transgressiv sind, da sie die Möglichkeit der Kopulation von Mensch und Maschine andeuten, ist die Degradierung der oberen Körperzonen ins Materiell-Leibliche nicht minder subversiv, da sie jene Hierarchien unterwandern, die in konventionellen Denksystemen bestimmten Körperpartien zugeschrieben werden.

4.4. Bauchgeburten / Kopfgeburten

Aus den bislang diskutierten Szenen ergibt sich das Problem der Geburt. Nachdem Kopulationen und materiell-leibliche Erniedrigungen des Geistigen untersucht wurden, sollen zur Weiterverfolgung der Logik des Grotesken in VIDEODROME einige jener Filmsequenzen, die oben interpretiert wurden, noch einmal unter einem anderen Aspekt in den Blick genommen werden und hinsichtlich der Grundakte des grotesken Körpers, wie der Agonie, noch einmal bezüglich der Kopulation und insbesondere im Hinblick auf die Geburt erneut betrachtet werden.

Beischlaf, Agonie und Geburtsakt als Grundakte des grotesken Körpers

Zu Beginn des zweiten Unterkapitels wurde jene Szene detailliert beschrieben, in der Harlan gewaltsam eine Videokassette in Max' vaginalen Bauchschlitz einführt. Wie bereits erwähnt, kann diese Szene aufgrund der suggestiven Form von Max' ungewöhnlicher Körperöffnung und der Gewalttätigkeit der Bewegung, mit der Harlan diese penetriert, als eine Vergewaltigungsszene, also als eine Form des Beischlafes gelesen werden, den die penetrierende Person gegen den Willen der penetrierten Person vollzieht. Der darauffolgende Kampf zwischen Max und Harlan, in dem Max, als Antwort auf Harlans brutale Penetration, Harlans Hand mit Hilfe seines neuen Organs kräftig zusammendrückt, könnte als eine Weiterführung des Beischlafes verstanden werden. Und wenn die „Leibesfrucht“, das Produkt dieses Beischlafes, eine Handgranate ist, in die sich Harlans Hand verwandelt hat, als es ihm gelingt, sie aus Max' Vagina wieder herauszuziehen, so könnte diese Bewegung der Hand, die das Körperinnere durch das Geschlechts- und Geburtsorgan verlässt, als Geburtsbewegung gedeutet werden. Harlans erschrockener Gesichtsausdruck als Reaktion auf die Verwandlung seiner Hand in eine Handgranate, seine Anspannung und sein angstvolles Geschrei in Erwartung der Explosion der Handgranate könnten als Anzeichen der Agonie gedeutet werden. Diese kurze Szene vereint die drei Grundakte des grotesken Körpers: Kopulation, Geburt und Todeskampf.

Das Motiv der Agonie kommt in der Exekutionsszene wieder vor, in der Max seinen Kontrahenten Barry Convex erschießt und die körperlichen Details von Convex'

Ableben in Großaufnahmen betont werden, wenn gezeigt wird, wie Convex mit den Armen und Händen zuckt, den Mund in schmerzhafter Anspannung aufreißt und die Zähne entblößt, die Zunge herausstreckt, würgt und röchelt. Der Tod wird nicht als „kurz und schmerzlos“ oder als „sanftes Entschlafen“ dargestellt, sondern die körperlichen Ausdrucksformen des Todeskampfes werden übertrieben, ausgeschmückt und betont. In der an den Todeskampf von Convex anschließenden Sequenz, in welcher auf dem Fernseherapparat die Bilder von Max' Selbstmord ablaufen, der Fernseher daraufhin explodiert und blutige Eingeweide herausschleudert und in welcher sich Max, als Antwort auf diese Vorführung, einen Kopfschuss setzt, können erneut das Motiv der Agonie und auch das Motiv der Geburt identifiziert werden. Als Zeichen der Desintegration des Körpers gelesen, können die Eingeweide als Spuren des Todeskampfes von Max gedeutet werden. Dieser Tod muss zugleich als eine Neugeburt verstanden werden, da Max sich mit dem Ziel erschießt, einen Transformationsprozess zu komplettieren, der ihn in „das neue Fleisch“ verwandelt (wie es im ersten Unterkapitel unter der Überschrift *Cronenbergs Blasphemie* ausgeführt wurde).¹²⁴

Bachtin hat die „drei Grundakte im Leben des grotesken Körpers“ bei Rabelais aufgezeigt und auf die französische Volkskomik zurückgeführt hat (Bachtin 1995: 396). Zudem hat Bachtin in seiner Interpretation der Hippokratischen Schriften-Sammlung, die einen starken Einfluss auf die groteske Körperkonzeption bei Rabelais ausübte,

¹²⁴ In dieser letzten Sequenz des Films *VIDEODROME* zeigt Cronenberg eine Verschiebung der Vorstellung vom „berstenden Leib“ im Geburtsvorgang von der Frau auf die Maschine. Zudem veranschaulicht Cronenberg in *VIDEODROME*, ähnlich wie im Film *SHIVERS*, die Idee, dass der männliche Unterleib aufbrechen kann – im Effekt einer „Schwangerschaft“ mit „Fremdkörpern“, in *SHIVERS* sind es biotechnologisch erzeugte, künstliche Organe/Parasiten. Ein weiteres Beispiel für die Entkoppelung von Weiblichkeit und Reproduktivkraft – und den schrecken- und ekelerregenden Kopfgeburten, die aus der Auflösung dieser Zuordnung hervorgehen – ist die Figur des Erfinders Seth Brundle im Film *THE FLY*, in der Cronenberg den klassischen filmischen *Topos* des „verrückten Wissenschaftlers“ aufgreift und variiert. Brundle hat uterusförmige „Teleportationsmaschinen“ konstruiert und erlebt in diesen von ihm geschaffenen künstlichen Gebärmüttern eine groteske Neugeburt als klassifikatorisch uneindeutiges Wesen, dessen Gene zur einen Hälfte seine eigenen, menschlichen und zur anderen Hälfte die einer Stubenfliege sind. Die Frage muss offen bleiben, ob das Übersichhinauswachsen des männlichen Körpers als Ersatz des oder als Äquivalent zum Gebären und der Mutterschaft – denn im Körper wächst ein neuer Körper – gelesen werden kann. Festgehalten werden kann, dass der schwangere Mann ein groteskes Motiv ist, da er die Verkehrung der Ordnung verbildlicht und verkörperlicht.

betont, dass der Tod in der Ausdrucksform der Agonie, als ein integraler Bestandteil des sich ewig erneuernden Lebens angesehen werden muss, wenn er mit Nachdruck schlussfolgert:

„In den Zeichen der Agonie und in der Sprache des sterbenden Körpers wird der Tod zu einem Moment des Lebens, erhält er leiblich-ausdrucksvolle Realität und spricht in der Sprache des Körpers selbst. Der Tod ist ganz in den Lebenszyklus einbezogen, er ist eines seiner Momente.“ (Bachtin 1995: 403)

Bachtin zufolge ist die enge Verquickung von Tod und Leben eine Grundfigur des grotesken Motivs. Im grotesken Motiv gehen die Agonie, der Beischlaf und der Geburtsakt

„sehr oft ineinander über, da ihre äußeren Symptome und ihr Ausdruck weitgehend übereinstimmen (Anspannung und Konzentration, vorquellende Augen, Schweiß, Arm- und Beinzucken, etc.). Inszeniert wird das eigenartige, komische Tod- und Auferstehungsspiel ein und desselben grotesken Körpers. Dieser Körper fällt ständig ins Grab und steigt wieder heraus, er bewegt sich ununterbrochen von unten nach oben“ (Bachtin 1995: 396 f).

Vor dem Hintergrund der Bachtin'schen Überlegungen werden die Körper der drei Filmfiguren in den drei Szenen, wie sie oben unter dem Gesichtspunkt der Verwobenheit von Kopulation, Agonie und Neugeburt untersucht wurden, als Variationen ein und desselben grotesken Körpers lesbar. Im Bachtin'schen Verständnis spielt es keine Rolle, dass die Körper, die in den drei Szenen gezeigt werden, die Verkörperungen von verschiedenen Filmfiguren sind, da, wie Bachtin deutlich gemacht hat, „es, in einem extremen Verständnis des grotesken Motivs, keinen individuellen Körper“ gibt (Bachtin 1995: 359). Dieser Einsicht folgend, kann die Handgranate von Harlan als eine Variation der Handfeuerwaffe von Max gelesen werden und die herausquellenden Eingeweide und die herausplatzende Gehirnmasse von Convex ergeben als eine Variation der in den Fernsehapparat verschobenen Eingeweide von Max neuen Sinn. „Der groteske Körper,“ schreibt Bachtin,

„besteht aus Einbrüchen und Erhebungen, die schon den Keim eines anderen Körpers darstellen, er ist eine Durchgangsstation für das sich ewig erneuernde Leben, ein unausschöpfbares Gefäß von Tod und Befruchtung.“ (Bachtin 1995: 359)

Es ist ein und derselbe Körper, nämlich der groteske Körper, der sich endlos wandelt, zeugt, stirbt und wiedergeboren wird, der diese drei Szenen wie ein Spuk heimsucht, wenn er in den Gestalten verschiedener Filmfiguren inszeniert wird.

Semantik der Kopfgeburt im Kontext des Films VIDEODROME

In diesem unaufhörlichen Wandlungsprozess des grotesken Körpers werden im Film VIDEODROME Apparate und – durch die Kopplung mit diesen Apparaten – verformte Körper miteinbezogen. Die „Videovagina“ und die halluzinierte Kopulation des Protagonisten mit der Frau in der Maschine können als weitere Transformationen des grotesken Körpers verstanden werden. Die „Videovagina“ sieht zwar aus wie ein weibliches Reproduktionsorgan, ist aber eigentlich das Produkt einer „Kopfgeburt“, eine Körperöffnung, die im Effekt einer Halluzination entsteht, die vom Gehirntumor ausgelöst wird.

Diese Interpretation verweist zurück auf die klassische Idee der Kopfgeburt, die Geburt Athenes aus dem Kopf von Zeus, den Hephaistos auf Zeus' Wunsch hin spaltet und dem Athene in voller Rüstung entsteigt. Athene wird als eine Verkörperung des Geistes angesehen; sie ist die Göttin der Intelligenz, des Wissens und der Weisheit und die Schutzpatronin der Wissenschaften und der Künste, da sie dem *Kopf* von Zeus entsprungen ist. Der Mythos erzählt von der „Schwangerschaft“ einer Figur, dem Göttervater Zeus, die im griechischen Denken als männlich konzipiert wird. Zeus hat die von ihm schwangere Metis verschlungen, was ihm „Kopfschmerzen“ bereitet, und dazu führt, dass er eine Tochter „gebiert“, jedoch nicht auf dem physiologisch üblichen Weg aus dem Bauch, sondern überraschenderweise aus dem Kopf.¹²⁵ Insofern entbindet die Idee der Kopfgeburt in der griechischen Mythologie die Reproduktivkraft von der

¹²⁵ Hier kann nicht genauer auf die Bedeutung dieses Mythos' eingegangen werden. Die Frage muss offen bleiben, ob Zeus aus dem Kopf gebiert, weil ihm als Mann die Körperöffnung zur natürlichen Geburt fehlt, oder weil die Rationalität der Figur des Zeus unterstrichen werden soll – eine Erklärung, die im Sinne der Mytho-Logik unlogisch ist, da Zeus, der Frauenverführer, in den Mythen als „bauchgesteuert“ dargestellt wird –, oder weil sich die Handlung im Kontext des Mythos' zuträgt und deswegen nicht auf die gewöhnliche physiologische Konstitution Rücksicht nehmen muss und somit frei kombinieren kann.

weiblichen Sexualität und öffnet die Möglichkeit des Gebärens für eine Person männlichen Geschlechts.¹²⁶

Im allgemeinen werden Kopfgeburten als produktive Akte klassifiziert und bezeichnen Produkte, die aus Geistestätigkeiten hervorgehen, im Unterschied zu „Bauchgeburten“, welche als reproduktive Akte verstanden werden, die eine „Körperfunktion“, die, wie das Wort es bereits andeutet, mit einem Mangel an Intentionalität und Rationalität assoziiert wird, in den Vordergrund rücken. Über die Idee der Kopfgeburt, wie sie der Mythos tradiert, lässt sich diese Zuordnung jedoch auch verändern, da der Mythos durch die Etablierung der Idee, dass aus dem Kopf des Gottes eine Göttin geboren wird, auf das schöpferische Moment verweist, das im Geburtsakt liegt, da in diesem Vorgang immerhin ein Mensch erschaffen wird.

Im Gegensatz zu den positiven Konnotationen, die – vielleicht in einer sinngemäßen Weiterführung der mythischen Idee der Geburt der Göttin der Weisheit aus dem Kopf des Göttervaters – das englische Wort „*brain child*“ umgeben, da es die erfolgreiche Umsetzung einer als positiv erachteten schöpferischen Idee bezeichnet, ist das deutsche Wort „Kopfgeburt“ in der Alltagssprache eher negativ belegt, da es die Betonung auf die „Unnatürlichkeit“ dieses Geburtsvorgangs legt. Das Wort „Kopfgeburt“ impliziert, dass der „Gebärende“ – zumeist ein ebenso weltabgewandter wie ehrgeiziger Wissenschaftler oder Tüftler – die unauflösbare Einheit von Körper und Geist ignoriert und im Resultat seiner geistigen Anstrengungen physische Fehlgeburten oder sogar Missgeburten hervorbringt. Als ein treffendes Beispiel für diese verbreitete Vorstellung, die mit dem Wort „Kopfgeburt“ verbunden wird, wäre Frankenstein's Monster zu nennen. Mary Shelleys Roman *Frankenstein* von 1818 handelt von der Besessenheit des Pathologen Dr. Frankenstein, der den Tod durch die Erschaffung eines künstlichen

¹²⁶ Cronenberg zeigt ein imaginäres Universum, in dem die Möglichkeit, schwanger zu werden und zu gebären, keineswegs ausschließlich Frauen vorbehalten ist. Besonders deutlich wird dies im Film *SHIVERS*, in dem Cronenberg die Verbindung von Schwangerschaft und Geburt mit dem weiblichen Geschlecht auflöst und eine neue Gedankenkette knüpft, in der Schwangerschaft und Gebärfähigkeit potentiell Personen eines jeden Geschlechts gegeben sind; wenngleich er hier auch Schwangerschaft und Geburt im übertragenen Sinne zeigt, denn es kommen keine menschlichen Kinder zur Welt, sondern Parasiten, also Monstren, welche die Wissenschaft geschaffen hat.

Menschen zu überwinden trachtet.¹²⁷ Diesen künstlichen Menschen näht er aus Leichenteilen zusammen, legt ihn in eine Nährlösung ein und animiert ihn mittels elektronischer Stromstöße. Die „Kopfgeburt“ Frankensteins ist ein Monster, das aus der Umsetzung seiner fixen Idee von der medizinischen Erschaffung ewigen Lebens hervorgeht.

Bei Rabelais gibt es eingangs seines ersten Buches (im sechsten Kapitel) eine außerordentlich komische Beschreibung der Geburt des Gargantua als Kopfgeburt.¹²⁸ Rabelais, der sich an dieser Stelle auf die römische Variation des griechischen Mythos', die Geburt Minervas aus Jupiters Gehirn, bezieht, erzählt, dass Gargantua aus dem Ohr seiner Mutter Gargamelle geboren wurde, nachdem diese vom Verzehr einer Unmenge von Kutteln Durchfall bekommen und von der Einnahme eines durchfallhemmenden Krautes unten so übermäßig verstopft war, dass sich der Ausgang ihrer Gebärmutter nach oben drehte:

„Infolge dieses fatalen Umstands [der Verstopfung der Gedärme] öffneten sich die Kotyledonen der Gebärmutter nach oben, das Kind [Gargantua] schlüpfte hindurch, gelangte in die Hohlader, drang durch das Zwerchfell bis oberhalb der Achseln, wo besagte Ader sich teilt, nahm dann seinen Weg links und kam zum linken Ohr heraus.“ (Rabelais 2003: 53)

Rabelais hat diese Schilderung einer grotesken Geburt als Ansatz für eine satirische Kritik an der kirchlichen Lehre genommen und wendet die Argumente der Kirchenväter und deren unkritische Akzeptanz dieser Argumente durch die Gläubigen gegen diese. Rabelais, der gelehrte Theologe, schlägt seine Audienz gleichsam mit ihren eigenen Waffen, wenn er weiter schreibt:

„Ich fürchte nur, ihr werdet an diese wunderbare Geburt nicht glauben. Ich sage euch, bei Gott ist kein Ding unmöglich. Wenn er wollte, so würden die Frauen künftig alle ihre Kinder durchs Ohr kriegen.“ (Rabelais 2003: 53)

Die Idee der Kopfgeburt, wie sie in VIDEODROME zum Ausdruck kommt, liegt auf halber Strecke zwischen der Idee der Kopfgeburt als Wissenschaftskritik aus dem

¹²⁷ Vgl. Shelley 1977.

¹²⁸ Für Bachtins Analyse dieser grotesken Geburtsszene vgl. Bachtin 1995: 266f.

Frankenstein-Mythos und der Rabelais'schen Vorstellung der Kopfgeburt, der mit seiner komischen Darstellung der Geburt des Gargantua aus dem Ohr von Gargamelle auf eine christliche Glaubenssatire abzielt. Cronenberg greift durch seine amoralischen – nicht unmoralischen – Darstellungen herrschende Glaubenssätze an, bricht Normen und Tabus und bringt durch seine grotesken Körperbilder eine Wissenschafts- und Medienkritik zum Ausdruck.

Die Metapher der Kopfgeburt greift die Spur des grotesken Körpers wieder auf, da sie im Sinne der Bachtin'schen Logik eine Umkehrung von Oben und Unten impliziert, wenn sie eine Funktion des Bauches auf den Kopf verlagert. Die Wissenschaftskritik, die im Alltagsgebrauch des Begriffs „Kopfgeburt“ mitschwingt, kommt in den Kopfgeburten, wie Cronenberg sie zeigt, wieder zum Ausdruck. So kann das Videodrome-Signal, eine Erfindung von Professor O'Blivion, als seine Kopfgeburt gelesen werden, und die Videodrome-Idee, also die Infektion des Zuschauers durch dieses Signal, mit dem Ziel seiner Abhängigkeit von und Manipulation durch die Videodrome-Show, kann als Kopfgeburt verstanden werden, die aus der als fatal dargestellten Verbindung von Wissenschaft (*science*), wie O'Blivion sie verkörpert, und Kulturindustrie (*creative industries*) entstammt, wie sie Barry Convex von *Spectacular Optical*, der Auftraggeber und spätere Gegner O'Blivions, repräsentiert. Ähnlich wie im Frankenstein-Mythos ist auch im Film VIDEODROME die Kopfgeburt monströs, da sie den Körper desjenigen, der mit ihr in Kontakt kommt, kontaminiert und groteskisiert. Und noch in einer anderen Hinsicht steht Cronenberg in der Darstellung der Kopfgeburt in der mythischen Tradition, wenn er zeigt, dass die Kopfgeburt – in Mary Shelleys Roman das Monster und in VIDEODROME das monströse Signal – den beruflichen Ruin oder Tod seines Schöpfers herbeiführt – Frankensteins Monster tötet Doktor Frankenstein; in VIDEODROME stirbt Professor O'Blivion an einem Gehirntumor, den seine Erfindung, das Videodrome-Signal, induziert hat, und die Vertreter des Konzerns, der Videodrome entwickelte, Barry Convex und Harlan, werden von Max getötet, den sie in eine „Mordmaschine“ umprogrammiert, ihn also zum Monster gemacht haben.

Die Bedeutungsfacetten der Metapher der „Kopfgeburt“, wie sie in VIDEODROME filmisch umgesetzt wird, sind vielfältig und miteinander verwoben. Für diesen Film meint „Kopfgeburt“ die materiellen Resultate wissenschaftlicher Anstrengungen, die Ausbildung eines materiellen Gehirnauswuchses im Effekt von immateriellen Visionen

und die Ausbildung eines übergroßen, weiblichen Sexualorgans im Unterbauch eines Mannes infolge der Infektion mit einem Virus, das durch „kontaminierende Videobilder“ übertragen wurde. In VIDEODROME zeigt Cronenberg Kopfgeburten also entweder als technische Konkretionen von wissenschaftlichen Projekten oder als Verformungen des Körpers des Wissenschaftlers, als unerwünschtes Nebenprodukt seiner wissenschaftlichen Tätigkeit oder als körperliche Verformungen des Mediennutzers, der mit den Erfindungen des Wissenschaftlers in Kontakt gekommen ist und dessen Vorstellungskraft medial verformt und gesteuert wird. Ganz im Sinne der klassischen Bedeutung der Idee inszeniert Cronenberg Kopfgeburten als Verkörperungen des Geistes, aber im Unterschied zur Idee der Kopfgeburt, wie der griechische Mythos sie tradiert – und insofern sind die Kopfgeburten, wie sie in VIDEODROME thematisiert werden, Groteskisirungen der klassischen Idee – verkörpert das Geistesprodukt nicht Weisheit und Intelligenz, sondern die Verkörperung des Geistes resultiert in einer Verformung des Körpers, was zurückverweist auf einen von der Technologie verformten Geist.

Folglich können die grotesken Körper in VIDEODROME als „Kopfgeburten“ der Wissenschaft sowie der Medienmacher und -nutzer interpretiert werden, ein Gedankengang, der in Cronenbergs Filmen immer wieder anklingt. Dabei betont Cronenberg die negative Konnotation, die der Begriff der Kopfgeburt im alltäglichen Sprachgebrauch hat, in der das Urteil durchscheint, dass es sich bei Kopfgeburten um „Geburten“ handelt, die der Verbindung einer abstrakten Rationalität mit einem vermessenen Wunsch nach gottgleichem Schöpfertum entspringen, während die selbsternannten Schöpfer die menschliche Verkörperung ignorieren und die Abschätzung der Auswirkung der Realisierung ihrer Bestrebungen auf die Umwelt versäumen, eine Unterlassung, die – in der Cronenberg’schen Weiterverarbeitung dieses mythischen Topos’ – als Verformung ihres eigenen Körpers auf sie zurückfällt.

Im Lichte der Ergebnisse der Analyse des Zusammenspiels von Kopf und Bauch in VIDEODROME, erscheint die monströse Geburtsszene in der Abschlussequenz des Films THE BROOD, wie sie zu Beginn des zweiten Kapitels beschrieben wurde, als eine weitere Darstellung einer Kopfgeburt, also als eine materielle Verkörperung von geistigen Prozessen, als Veräußerlichung eines verformten Innenlebens der Person. Die Ikonographie der Geburt wird im vierten und im sechsten Kapitel wieder aufgegriffen

und im Hinblick auf ihre Variation in einem weiteren Film von Cronenberg untersucht werden.

Groteske Körperbilder als Medium der Kritik

Die grotesken Körperbilder in *VIDEODROME* implizieren die Degradierung der oberen Körperzonen ins Materiell-Leibliche, also die Infragestellung des hierarchischen Verhältnisses der oberen Körperzonen wie dem Auge, dem Kopf und dem Mund und der unteren Körperzonen wie dem Bauch und den Geschlechtsteilen. Während Rabelais das Groteske benutzt, um die doktrinaire Starrheit und Verknöcherung des scholastisch geprägten mittelalterlichen Denksystems und der streng hierarchisch organisierten Gesellschaft des mittelalterlichen Frankreichs anzuprangern, setzt Cronenberg die Darstellungen von grotesken Körpern als Mittel zur Technologiekritik ein, wenn er impliziert, dass die Technologie den Körper groteskisiert. Wenngleich die historischen Bedingungen, die medialen Ausdrucksformen und die Objekte der Kritik für Rabelais ganz andere waren als für Cronenberg, so verbinden doch der subversive Impetus und das gewählte Stilmittel die beiden Ansätze, wenn Rabelais das Groteske zur Beschreibung eines Vorgeschmacks einer positiven Utopie benutzt und Cronenberg die in seiner Zeit so verbreitete Technikeuphorie kritisiert, indem er das unterschwellige erotische Begehren, das in der Beziehung des Menschen zur Maschine mitschwingt, in grotesken Bildern von der Kopulation von Mensch und Maschine zum Ausdruck bringt. Analog zu Bachtin könnte argumentiert werden, dass die Degradierungen ins Materiell-Leibliche bei Cronenberg, also die physische Materialisierung der Kopfgeburt als Verformung des Unterleibes, als Allegorie und möglicherweise als Vorspiel zu oder als Vorwegnahme einer „neuen Weltordnung“ interpretiert werden kann. Diese „neue Weltordnung“ wird bei Cronenberg aber nicht durch eine Umschrift von den unveränderlichen, hierarchischen Gesellschaftsverhältnissen, wie sie im Mittelalter vorherrschend waren, in eine neue Gesellschaftsordnung, die auf der Horizontalen organisiert ist und die die Veränderungen über die Zeit zu einem wichtigen Bestandteil hat, wie Bachtin es für die Renaissance beschreibt,¹²⁹ hervorgebracht. Die Neu-Ordnung

¹²⁹ Bachtin (1995: 407 ff) hat immer wieder die wichtige Rolle des menschlichen Körpers herausgestellt, die dieser bei der Zerstörung des hierarchischen, streng an einer von Oben nach Unten gegliederten

der Grenzziehungen läuft vielmehr über die imaginäre Re-Organisation des Verhältnisses von Mensch und Maschine, das als ein fleischliches Verhältnis, als eine Kopulationsbeziehung inszeniert wird und eine überraschende Intimität dieser beiden unterschiedlichen klassifikatorischen Kategorien andeutet.

Zusammenfassung und Diskussion

In diesem Kapitel wurde zu zeigen versucht, dass eine Extension von Bachtins Theorie über Cronenbergs Verbildlichungen von Maschinen und ihrem Verhältnis zum Körper möglich und sinnvoll ist. Es war ein Ziel, mittels einer detaillierten Analyse einiger paradigmatischer Sequenzen des Films *VIDEODROME* die Überlegungen zu der Logik des grotesken Körpers, wie sie in den beiden vorigen Kapiteln angestellt wurden, weiterzuführen. Am Beispiel dieses Films wurden einige metaphorische Ketten adressiert, die es Cronenberg ermöglichen, eine hochgradig originelle Darstellung der Transgression der „natürlichen“ Grenzen des Körpers und ihrer medien- und insbesondere videotechnologischen Ermöglichung, Medialisierung und Transformation zu entwickeln. Dabei wurde die Ausbildung von Auswölbungen und Einbuchtungen von Personen und Apparaten, wie sie Cronenberg als einen Effekt der Kopplung von Menschen und Maschinen darstellt, zu einem analytischen Fokus. Aus den Sequenzanalysen heraus wurde eine horizontale und eine vertikale „Logik“ des Grotesken aufgezeigt, die eine Kopulationsbeziehung zwischen Menschen und Maschinen über die neuen Auswölbungen und Einbuchtungen suggeriert und in Kombination mit der Darstellung der Degradierung der oberen Körperzonen ins Materiell-Leibliche eine medienkritische Haltung zum Ausdruck bringt.¹³⁰ Dabei wurde

Wertabstufung orientierten Weltbild des Mittelalters und der „Ablösung der Vertikalen durch die Horizontale“, der Abwertung der Hierarchie und der Aufwertung der Zeitkomponente in der Renaissance innehatte, wenn er schreibt: „Der menschliche Körper wurde zum Ausgangspunkt, von dem aus und um den herum die Zerstörung des mittelalterlichen hierarchischen Weltbildes in Angriff genommen werden konnte und der das Entstehen einer neuen Konzeption ermöglichte.“ (Bachtin 1995: 407)

¹³⁰ Diese Überlegungen werden im Schlusskapitel wieder aufgenommen werden, wenn es darum geht, einige Vorschläge dazu in den Vordergrund zu rücken, was ein Denken, das die Logik des Grotesken aufgreift und weiterentwickelt, zur Theoretisierung und diskursiven Transformation des Verhältnisses des Zuschauers zur kinematographischen Apparatur beitragen kann.

das Groteske als Medium der kritischen Satire herausgestellt und im Hinblick auf die Bezüge zu Rabelais wurde deutlich, dass der Adressat der Satire zwar verschoben werden kann, das Mittel aber, mit dem beide Kritiker operieren, aber ein ähnliches ist.

Um es in aller Schlüssigkeit zu sagen: Zentral für Cronenbergs Imagination der Kopplung von Mensch und Maschine ist die „Logik“ des Grotesken, die über symbolische Schnittstellen operiert, welche auch im Karneval eine Rolle spielen. Dabei ist es allerdings fraglich, ob die positive und geradezu euphorische Bewertung der ambivalenten Formen der Verkörperung, welche jedes klassifikatorische System unterlaufen, wie sie aus Bachtins Beschreibung des Karnevals herausklingt, von Cronenberg in seiner Darstellung der durch technologische Beeinflussung verformten Körper uneingeschränkt geteilt wird. Aus Cronenbergs Darstellungen von verformten Körpern scheint neben einer Begeisterung für die Deformation von Körpern und von Kategorien auch eine dezidierte Technikkritik zu sprechen. Die Subversivität seiner Bildfindungen, die herkömmliche Klassifikationsordnungen unterwandern, verbindet sie dann aber doch wieder mit dem Bachtin'schen Karnevalesken.

Das generelle Argument, wie es in diesem Kapitel entwickelt wurde, ergibt sich aus einer genauen Lesung der Darstellungen der Mensch-Maschine-Kopplungen im Film *VIDEODROME* und ruht auf der Annahme, dass sich der Regisseur das mimetische Kapital, das in Form von Bildern zirkuliert, aneignet und die Rolle des Kritikers einnimmt, der das Verborgene der Realität aufdeckt, sie entzaubert und zugleich verzaubert, indem er sie in der filmischen Darstellung seiner Imaginationen neu konstituiert. Unter Einbeziehung dieser Überlegungen wird argumentiert, dass Cronenberg mit der Darstellung von deformierten Körpern die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf die deformierende Kraft der von der Wissenschaft veränderten und von Maschinen gesteuerten Umwelt lenken will, indem er das Verformungspotential von professionellen oder privaten Rollen und – wie die Untersuchung in diesem Kapitel verdeutlichen sollte – dem damit verbundenen alltäglichen Umgang mit medialen Maschinen und mit Medienmaschinen zeigt. Die grotesken Körper und monströsen Geburten der Filmfiguren werden folglich als „Kopfgeburten“ verständlich, wie sie Wissenschaft und Mediennutzung hervorbringen, als Bilder, mit denen der Regisseur auf das Groteske von wissenschaftlichen und medialen Praktiken aufmerksam macht und diese Praktiken anklagt.

Aus der Betrachtung des Films VIDEODROME kann die Einsicht abgeleitet werden, dass der Körper, der in der Verbindung mit künstlich erzeugten Produkten geformt wird, kein „natürlicher“ oder „essentieller“ sein kann, sondern allenfalls ein empirisch erfahrbarer und sozial konstituierter. Diese Einsicht veranlasst zu einer Neubetrachtung der Filme THE BROOD und CRIMES OF THE FUTURE, die zuvor diskutiert wurden, die ergibt, dass auch in diesen Filmen der bestehende Körper als ein bereits manipulierter gezeigt wird, der durch wissenschaftliche Praktiken oder durch Psychotechniken geformt und verformt wird. In allen drei Filmen kommt die Idee zum Ausdruck, dass die Biologie der Körper nicht „im Rohzustand“ existiert, sondern grundlegend und von Anfang an durch die Verschaltung mit der Technologie re-codiert und neu gestaltet wird.¹³¹ Auf einer generellen Ebene verweisen die Körperbilder, die in den Filmen anschaulich werden, darauf, dass in Cronenbergs Vision Natur und Kultur grundlegend miteinander verflochten sind und dass er den Körper nie als einen „rein natürlichen“ zeigt, sondern dass er die kulturelle, insbesondere die technologische Formung und Verformung des Körpers hervorhebt. Die kulturelle Kodierung des Körpers ist bei Cronenberg unlösbar verbunden mit der technologischen Beeinflussung oder sogar Re-Konfiguration des Körpers durch Unterhaltungstechnologie, Drogenkonsum und medizinische Experimente, alles Praktiken, die, wie er suggeriert, oft in grotesken Körpern resultieren, deren Öffnungen betont oder deren „untere Zonen“ besonders hervorgehoben werden.¹³²

¹³¹ Diese Darstellungsform des Körpers erschwert es, Natur und Kultur als Achsen zu konstruieren, wie Lévi-Strauss es immer wieder in den synoptischen Diagrammen im Zuge seiner Mythenanalysen getan hat, entlang derer die Analyse von Cronenbergs Filmmythen schematisiert werden könnte. Vielmehr sind bereits die in den verschiedenen Formen der Hybridisierung verbundenen Elemente kulturell konstituierte „Produkte der Natur“ oder Produkte der Phantasie. Dies entlarvt das „Naturprodukt“ als eine Kopfgeburt. S. dazu auch Papenburg 2007.

¹³² Im Falle der Transformation von Seth Brundle zur sogenannten „Brundle-Fly“ im Film THE FLY wären genetisch gesehen, und diese Dimension ist hier einschlägig, Mensch und Fliege Ressourcen, die erst durch die maschinenvermittelte Kopplung kulturell bearbeitet und verändert werden. Der neue Name „Brundle-Fly“ ist ein Wortspiel, das – ganz im Sinne von Batailles Überlegungen zur „copula“, wie sie im ersten Kapitel diskutiert wurden, denn hier wird die Wortverbindung zum Ausdruck einer Amalgamierung auf der genetischen Ebene – den englischen Nachnamen „Brundle“ durch den Bindestrich mit dem Wort für Fliege „fly“ verbindet. Der Bindestrich zeigt eine „Verbindung“ im doppelten Sinne an: Er markiert und erzeugt die verbale und die körperliche Synthese als eine als Fusion

Cronenberg lanciert seine Kritik über die Vorstellung der Wucherung der „Substanz“ sowohl von menschlichen Körpern als auch von technologischen Apparaten, welche die Idee der „Kompatibilität“ der Angehörigen verschiedener klassifikatorischer Kategorien auf der sexuellen Ebene miteinschließt. Im Prozess der „Kopplung“ mit der Videotechnologie, den Cronenberg suggestiv als eine Reihe von Kopulationen und Gewalttaten inszeniert, wird der menschliche Körper von technologischen Veränderungen durchdrungen. Cronenbergs ambivalente Haltung gegenüber den dargestellten körperlichen Verformungen, deren Bewertung nicht eindeutig als positiv oder negativ festgelegt werden kann, sondern zwischen beiden Haltungen changiert, kommt im Begriff der „Wucherung“ treffend zum Ausdruck. Der Begriff der „Wucherung“ scheint hier gerade wegen seiner Referenz auf biologische Phänomene, wenn er im engeren Wortsinn gebraucht wird, passend zu sein, da er auf die gegenseitige *Befruchtung* von Körpern und Maschinen hinweist. Cronenberg kommuniziert die Idee, dass Hybridwesen, die aus der Verbindung von Menschen und Maschinen hervorgehen, mehr sein können als jene sauber parzellierten Figuren, die im Gefolge des Descartes'schen Paradigmas in Geist und Körper geschieden wurden, und von denen entweder die *res cogitans* oder die *res extensa* durch eine maschinelle Prothese ersetzt wurde, wie es jene Kunstmenschen so hartnäckig glauben machen wollen, die *Science-Fiction*-Filme von *ROBOCOP*, der die Idee der „Verpflanzung“ eines menschlichen Geistes in einen maschinellen „Körper“ thematisiert, bis hin zu Alex Proyas' Dystopie *DARK CITY* (USA/Australien: 1997), einer Variation auf die Idee, die Erinnerungen von anderen Menschen könnten in das Gehirn mittels einer Art Spritze „eingepflegt“ werden, durchgeistern. In *VIDEODROME* hingegen thematisiert Cronenberg nicht die Idee der Körper-Geist-Trennung, sondern denkt Körper und Geist als in der Person untrennbar verbundene Phänomene; die Maschine wird nicht zum Ersatz-Teil, zur Prothese für ein „mangelhaftes“ Fragment der Person oder zum Komplett-Ersatz, sondern sie bleibt das „ganz Andere“, sie tritt als Auslöser und Effekt von

der Körper verbildlichte Kopplung heterogener Elemente auf der Sprachebene. Ein ähnliches Wortspiel, das ein Insekt, hier einen Käfer, und eine Schreibmaschine zusammenzieht, ist der im Film *NAKED LUNCH* so vielbeschworene „*Bug-Typewriter*“. Vergleichbar ist diese Form des Wortspiels mit einer Denkbewegung, die Georges Bataille vollzieht, wenn er auf die lautliche und semantische Nähe des Begriffs „*copula*“ – der zur Bezeichnung der Verbindung von Worten verwendet wird – und des Begriffs „Kopulation“ – also der sexuellen Verbindung zwischen Körpern – hinweist.

Körperverformungen in Erscheinung und kann zum Kampfgegner oder zum Sexualpartner werden. Er imaginiert die intime Kopplung von Menschen und Maschinen als ein Szenario übermäßiger Fruchtbarkeit, welche die Sterilität glatter Oberflächen aufsprengt und die wilde Ko-Evolution, ungebremsten aber auch ungerichteten Wachstums sowie phantasie- und lustvolle aber auch krankhafte Wucherungen ermöglicht.

Gesichtspunkte wie Kopulation und Kopfgeburt, unter denen der Film in diesem Kapitel untersucht wurde, schöpfen die Vielfalt der für die Fragestellung dieser Arbeit relevanten Problemkreise, die der Film VIDEODROME thematisiert, nicht vollständig aus. Aus diesem Grund soll noch ein weiteres Kapitel der Analyse von VIDEODROME gewidmet werden. Im folgenden Kapitel werden einige Szenen, die weiter oben bereits detailliert beschrieben und hinsichtlich der Inszenierung grotesker Formen der Verkörperung als Resultate von Kopplungen mit Maschinen analysiert wurden, erneut in den Blickpunkt gerückt und hinsichtlich von Prozessen der wechselseitigen Anähnung der an der Kopplung beteiligten Geräte und Personen betrachtet werden. Ausgehend davon und mit Rückbezug auf die Resultate der Untersuchung der Kopplungsverhältnisse, wie sie sich aus diesem Kapitel ergeben, wird im nächsten Kapitel der Frage nachgegangen werden, ob das Ähnlichwerden von Mensch und Maschine als eine Vorbedingung für die Kopplungsfähigkeit vorgestellt wird, oder anders formuliert, inwiefern die gegenseitige Mimesis von heterogenen Entitäten als Bedingung der Möglichkeit ihrer intimen Verbindung gedacht wird.

Während die bisherigen Ausführungen im Zeichen der Theorie Bachtins standen, verschiebt sich im folgenden Kapitel der theoretische Fokus auf Überlegungen zur Mimesis, die mit Rekurs auf Walter Benjamin angestellt werden und auf Ideen zur klassifikatorischen Verunreinigung, wie sie im Anschluss an Mary Douglas entwickelt werden.

5. Kapitel Mensch-Maschine-Mimesis und Verunreinigung in VIDEODROME

Die miteinander verbundenen Ergebnisse des vorigen Kapitels, d. h. die Groteskisierung des Körpers im Effekt des Kontaktes mit der Technologie und die Überwältigung der Apparatur durch den grotesken Körper, werfen die Frage nach dem Medium der Ermöglichung dieser verwobenen Prozesse der Groteskisierung und der Überwältigung auf. In anderen Worten: Wodurch wird die Groteskisierung des Körpers und wie wird die Überwältigung der Maschinerie durch den grotesken Körper möglich? Ausgehend von dieser Fragestellung wird im folgenden anhand einer erneuten Betrachtung einiger Schlüsselszenen des Films VIDEODROME zu zeigen versucht, dass das Verhältnis zwischen Menschen und ihren Maschinen als ein wechselseitiges mimetisches Verhältnis dargestellt wird,¹³³ welches zu einer Rekonfiguration der materiellen Grundlagen von beiden Parteien, die an diesem Imitationsspiel beteiligt sind, führt.¹³⁴ Dieser Aufweis wird über ein Herausheben der Prozesse der Ähnlichkeitserzeugung erbracht, die als Transgressionen angesehen werden können, da sie mittels der Überschreitung der Grenze zwischen Lebtem und Unlebtem ablaufen.

Die Untersuchung der Prozesse der Ähnlichkeitserzeugung lässt die Frage offen nach den Methoden und den Stilmitteln der Evokation der Mischung von Affekten wie Ekel und Faszination, die sich bei der Betrachtung der gezeigten Deformationen einstellt. Zum Verständnis dieses ambivalenten Gefühlseindrucks, den der Film VIDEODROME beim Zuschauer hervorruft, wird die Idee der Verunreinigung, wie Mary Douglas sie entwickelt hat, herangezogen. Douglas' metaphorisch aufgeladene Idee der Verunreinigung führt den Gedankengang zum Konzept des grotesken Körpers zurück, da die Unreinheit ein Merkmal des grotesken Körpers ist, der, wie Bachtin schreibt,

¹³³ Zum Mimesis-Begriff vgl. Gebauer und Wulf 1992; s. a. N. Leach 2006.

¹³⁴ Dabei muss die Frage ungelöst bleiben, ob es sich beim Dargestellten überhaupt um Prozesse der mimetischen Anähnung handelt, oder ob nicht treffender von Mimikry, also von der nicht-intentionalen Imitation, wie sie dem genetischen Programm einer Reihe von Tierarten, insbesondere von Insekten, eingeschrieben ist, die Rede sein muss. Zur Mimikry vgl. Caillois 1984.

„von Welt ... und Dingen durchsetzt“ ist.¹³⁵ Diese Deutung des grotesken Körpers als ein „unreiner“ Körper in VIDEODROME tritt neben die Idee der „unreinen“ Maschine als einer Apparatur, die den Bereich des Technischen verlässt und sich organische Merkmale aneignet.

5.1. Grenzüberschreitungen I: Anähnungen der Maschine an den Körper

„Die Einsicht in die Bereiche des ‚Ähnlichen‘ ist von grundlegender Bedeutung für die Erhellung großer Bezirke des okkulten Wissens. Zu gewinnen ist aber solche Einsicht weniger im Aufweis angetroffener Ähnlichkeiten als durch die Wiedergabe von Prozessen, die solche Ähnlichkeit erzeugen.“¹³⁶

Walter Benjamin, *Lehre vom Ähnlichen*

In seinem Essay *Über das mimetische Vermögen*¹³⁷ vertritt Benjamin die These, dass Sprache und Schrift sich mit jenen magischen Kräften aufgeladen haben, die den ihnen phylogenetisch vorgängigen okkulten Kulturtechniken innewohnten. Über die Zwischenstufen der Runen und der Hieroglyphen sei die Magie des auf Ähnlichkeiten basierenden Lesens „aus den Eingeweiden, den Sternen oder Tänzen“ in die Sprache und die Schrift eingegangen. Die Keil- und die Bilderschrift, so behauptet Benjamin, seien die Stationen geworden, „über welche jene mimetische Begabung, die einst das Fundament okkultur Praxis gewesen ist, in Schrift und Sprache ihren Eingang fand“ (Benjamin 2002b: 125). Die Sprache, so Benjamin weiter, wäre „ein Medium, in welches ohne Rest die früheren Kräfte mimetischer Hervorbringung und Auffassung hineingewandert sind, bis sie so weit gelangten, die der Magie zu liquidieren.“ (Benjamin 2002b: 125f.) Diese sprachgeschichtlichen Ausführungen Benjamins zur Mimesis können jene Anähnungsprozesse erklären, in denen ein elektronisches Signal einen Virus imitiert.

¹³⁵ Bachtin 1995: 77; s. auch die Ausführungen zur Offenheit des grotesken Körpers im zweiten Kapitel unter 2.2.

¹³⁶ Vgl. Benjamin 2002b: 117

¹³⁷ Vgl. dazu auch Taussigs Berücksichtigung von Benjamins Essay in Taussig 1992 und 1993; zur Rezeptionsgeschichte von Benjamins Mimesis-Konzept vgl. Hansen 2004: S. 15, Fn 35.

Das Signal als Virus: Anähnung durch Imitation der Verbreitungs- und der Replikationsfunktion

Im vorigen Kapitel wurde deutlich gemacht, dass Max' Infektion beginnt, als er über sein Auge mit einem Signal in Berührung kommt, das, wie Brian O'Blivion erklärt, „wie ein Virus funktioniert“ und das die Ausbildung eines Tumors in Max' Gehirn effiziert. Die Erklärung, die O'Blivion gibt, verweist bereits auf einen Anähnungsprozess: Ein elektronisches Signal imitiert die Funktionsweise des Virus. Dies ist ein Akt der Mimesis. Ähnlich wie das Virus hat das Signal keine selbständigen Verbreitungsroutinen, sondern benötigt ein Wirtsprogramm, hier ein Fernsehprogramm, im Gewande dessen es auf den Zuschauer überspringen kann. Im Unterschied zum biologischen Vorbild läuft die Infektion nicht über die Übertragung von Körperzellen sondern über den Augenkontakt, über den visuellen Kontakt, über das Sehen. Analog zum Virus infiziert das Signal die Gehirnzellen durch Anähnung an sie und durch die Umschrift ihres genetischen Programms, also durch eine innere Verformung, die in der Ausbildung eines bösartigen Tumors resultiert.¹³⁸

Hinter der Idee, dass ein Signal die Funktionsweise eines Virus imitiert, verbirgt sich der Verweis auf eine zweite, doppelt gelagerte Imitation und zwar auf jene Mimesis, die dem Virus als Wandlungsrepertoire ins genetische Programm eingeschrieben ist: Das Virus ist der Initiator eines Gestaltwandels und ist selbst ein Gestaltwandler. Das Virus initiiert den Gestaltwandel von Körperzellen, da es diese mit dem Ziel der Selbstreplikation befällt, ihren Stoffwechsel parasitär als Wirte nutzt und ihr genetisches Programm so umschreibt, dass sie weitere Viren produzieren. In diesem Prozess erkennt der befallene Organismus die infizierten und umprogrammierten Körperzellen aber nicht als Fremdkörper, sondern nimmt sie weiterhin als seine eigenen zellulären

¹³⁸ Diese analogische Verwendung des Virus-Begriffs geht der heutzutage geläufigen analogen Gebrauchsweise des Begriffs „Computervirus“ voraus, zur Bezeichnung für sich selbst reproduzierende, „ansteckende“ Computerprogramme, d. h. für Dateiverbindungen, die sich durch den Kontakt zwischen Rechenmaschinen verbreiten und das System durch Umschrift lahm legen. Der Begriff Computervirus wurde erstmals von Fred Cohen in seiner 1984 veröffentlichten Dissertationsschrift mit dem Titel *Computer Viruses - Theory and Experiments* definiert; vgl. <http://www.all.net/books/virus/index.html>; letzter Zugriff: Juli 2007.

Bestandteile wahr und bekämpft sie deshalb nicht. Das Virus ist also ein Feind in den eigenen Reihen,¹³⁹ ein Fremdpartikel, der sich als Körperzelle tarnt und den Organismus von innen heraus aushöhlt, ohne dass der Eindringling identifiziert und unschädlich gemacht werden kann. Dem Virus gelingt diese Mimesis aufgrund seiner biochemischen Ähnlichkeit zur Zelle, denn Virus und Zelle sind aus den gleichen Bestandteilen, Proteinen und Nukleinsäuren, aufgebaut. Das Virus eignet sich die Zelle durch die Umschrift ihres genetischen Programms an und macht sie sich ähnlich. In anderen Worten, dem Virus gelingt es, seine Fremdidentität gegenüber dem Wirtsorganismus zu verschleiern und hinter diesem Schleier den Wirt im Geheimen so umzumodeln, dass er das Virus wie einen Teil seiner selbst behandelt, es nährt und sich dadurch selber schadet. Im Ergebnis dieses Prozesses der Aneignung durch Mimesis, der Initiierung eines Gestaltwandels der Körperzelle aufgrund einer Täuschung durch das Virus, repliziert sich das Virus und der Wirtsorganismus wird geschädigt oder wird, in dem Fall, dass sich der Virus nicht an den Wirt angepasst hat, zur Desintegration veranlasst.

Genau dies passiert mit Max während des Handlungsverlaufs von *VIDEODROME*. Der Krankheitsverlauf einer letalen Virusinfektion ist das strukturierende *plot*-Muster von *VIDEODROME*. Max erkennt die in Form von elektronischen Signalen eingeschleusten Fremdpartikel, die sich in seinen Organismus eingeschlichen haben, nicht als schädliche, sondern lässt sich von ihnen umprogrammieren. Die Umprogrammierung des Organismus durch tödliche Giftstoffe kommt in der Diegese in Max' Verwirrung zum Ausdruck, wenn er nicht mehr zwischen Realität und Halluzination unterscheiden kann, und in der Ausbildung von Verformungen seines Körpers, die wie Krebsgeschwüre im Körperinneren liegen, wie der Gehirntumor, aber auch im Gegensatz zu gewöhnlichen Metastasen, als Verformungen von äußeren Körperteilen, wie dem Bauch und der Hand, sichtbar werden. Der Gehirntumor wird zum Herd für die Produktion und Aussendung von Replikationen des Virus, die der Körper nicht als Fremdkörper erkennt und folglich zunehmend erkrankt.

¹³⁹ Vgl. zur Adaption der viralen Methode des Selbstverständnisses von Georges Bataille als Feind in den eigenen Reihen der Gruppe der Surrealisten um André Breton; s. dazu Ades und Baker 2006.

Das „Virus“ ist noch aus einem anderen Grund eine spannende Denkfigur für den Forschungsansatz, der hier entwickelt wird: Es hat einen klassifikatorisch ambivalenten Status, denn in der Virologie ist es immer noch umstritten, ob Viren, die aus Proteinen und Nukleinsäuren bestehen, aber keine Zellen sind und sich nicht selbstständig replizieren können, zu den Lebewesen gerechnet werden müssen oder nicht. In der wissenschaftlichen Diskussion nimmt das Virus also einen Zwischenstatus ein, der auf die verschiedenen, miteinander konkurrierenden Definitionen des Lebendigen zurückverweist. Diese klassifikatorische Ambivalenz kommt bereits in der Bedeutung des lateinischen Wortursprungs zum Ausdruck, denn Virus heißt „Schleim“, bezeichnet also etwas Uneindeutiges, das weder in die Kategorie des Festen, noch in die Kategorie des Flüssigen eingeordnet werden kann.¹⁴⁰ Damit ist das Virus als eine Rätselfigur bestimmt, die entweder als eine klassifikatorische Anomalie angesehen werden kann, die aber genauso gut zum Ausgangspunkt für Reflektionen über die Widersprüchlichkeit von nebeneinander ko-existierenden Definitionen und Klassifikationssystemen werden kann.

Der Bildschirm als Projektionsfläche des Begehrens: Anähnung durch Wortmagie

Die Mytho-Logik der Ähnlichkeitsbeziehung zwischen einem technischen Phänomen und einem chemisch-biologischen Zwitterwesen, etabliert O'Blivion indem er über die Metapher „der Fernsehschirm als Netzhaut des geistigen Auges“ das elektronische Signal in ein analogisches Verhältnis zum Virus setzt. Der Satz „der Fernsehschirm als Netzhaut des geistigen Auges“, der zwar als eine „wissenschaftliche“ Erklärung vorgetragen wird, aber wie eine Beschwörungsformel wirkt, verschleißt die menschliche Imagination mit der technischen Apparatur; er koppelt den Körper und die Apparatur auf der Sprachebene. Dies lässt sich als ein Akt der „Wortmagie“¹⁴¹

¹⁴⁰ Das *Shorter Oxford English Dictionary* (1978) führt die lateinische Definition des Wortes von 1599 an: „L. *virus* slimy liquid, poison, offensive odour or taste.“ Interessant ist, dass der Begriff Virus im 18. Jahrhundert im übertragenen Sinne zur Bezeichnung von moralischer oder intellektueller Vergiftung verwendet wurde, wie das *SOED* belegt: „fig. A moral or intellectual poison or poisonous influence 1778.“

¹⁴¹ Benjamins Idee der sprachlichen Mimesis als „Erbe“ magischer Handlungen (Benjamin 2002b) lässt sich als Wortmagie verstehen.

auffassen, da dieser Satz nicht nur beschreibt, was geschieht, sondern auch das bewirkt, was er aussagt. Das Aussprechen und Hören dieses Satzes erzeugt die Realisierung der Bedeutung der ausgesprochenen und gehörten Worte. Insofern kann der Satz auch als eine performative Aussage à la Austin klassifiziert werden.¹⁴² O'Blivion gebraucht Wortmagie, er gebraucht die Sprache in dem Sinne, in dem Benjamin sie betrachtet. Die Bedeutung der Integration von Benjamins These für den hier entwickelten Gedankengang erschließt sich erst im Zusammenspiel von jener Szene, in der O'Blivion den Satz äußert und der daran anschließenden Szene, in der das Signifikat dieses Satzes gezeigt wird, das zugleich, wie es die Montage der beiden Szenenfragmente suggeriert, ein Effekt oder Produkt des Satzes ist. So zeigt das Szenenfragment, das auf O'Blivions erklärenden Satz folgt, wie imaginäre Bilder von der verführerischen, sexuell lockenden Nicki, die Max sich vorstellt, als Materialisierungen seiner Vorstellung auf dem Fernsehschirm auftauchen, das Objekt von Max' Begehren also in einem Halluzinationserlebnis quasi auf den Fernsehschirm projiziert wird, der, O'Blivion zufolge, mit der Netzhaut des krankhaft veränderten wie man hinzusetzen müsste „geistigen Auges“, gleichzusetzen ist.¹⁴³

Anähnung durch Bewegung und durch Simulation von Haptik

Dies führt zu einer Kopulationsszene, in welcher der atmende, nachgiebige Fernsehapparat vorkommt, also eine Apparatur, die eine menschliche Körperfunktion durch die Anähnung an die Atembewegung imitiert, wenn sie sich wie ein atmender Bauch oder ein Brustkorb ausdehnt und wieder zusammenzieht, und wie sie durch eine Veränderung ihrer Substanz ein Fragment der menschlichen Anatomie nachahmt, indem sie weich und nachgiebig wird wie Haut und Gewebe und sich öffnet wie ein Sinnes- oder Geschlechtsorgan. Im Bild von der Einbuchtung im Fernsehschirm sind Anspielungen, die auf den Mund und solche, die auf die Vagina verweisen, vereint, da auf dem weichen Bildschirm das Bild eines Mundes erscheint und die Geste, in welcher Max seinen Kopf zwischen die abgebildeten Lippen schiebt, ihn also in den

¹⁴² Vgl. Austin 2002.

¹⁴³ Vgl., 4.3., den Abschnitt *Montage I*

nachgiebigen Fernsehschirm einführt, einen Kopulationsakt suggeriert, in dem der Kopf an die Stelle des Penis und der Bildschirmmund an die Stelle einer Vagina tritt.

Der Apparat erzeugt Ähnlichkeit zum menschlichen Körper durch die Imitation von menschlichen Bewegungsabläufen und durch die Simulation von haptischen Sinneseindrücken, die das Befühlen von menschlicher Haut suggerieren. In dieser Szene zielt die Verwandlung des maschinellen Apparates auf die Imitation von Körperfunktionen und Körperfragmenten.¹⁴⁴ Wenn dargestellt wird, wie der Fernsehapparat zu atmen beginnt und den Eindruck von menschlicher Haut erweckt, dann wird der Filmzuschauer mit überraschenden und eindrucksvollen Bildern konfrontiert, aber die fragmentarische Imitation des Körpers verführt ihn nicht dazu, die verwandelte Apparatur als die Imitation einer Person oder gar als einen künstlichen Menschen wahrzunehmen. Das mag für den Zuschauer Max in der Diegese anders aussehen, denn diesem gaukelt sein halluzinatorischer Geisteszustand vor, dass er mit seiner Geliebten schläft und lässt ihn vergessen, dass er eigentlich seinen Kopf in einen Fernseher einführt. Diese Diskrepanz zwischen der Wahrnehmung des extra-diegetischen Zuschauers und der Erfahrung des diegetischen Zuschauers verleiht der Szene einen feinen ironischen Unterton.

Bildschirmhaut

In einer Szene, die auf den extra-diegetischen Zuschauer ironisch wirkt,¹⁴⁵ dehnt eine Kopie von Max' Pistole den Fernsehschirm aus, und bedroht Max, der dem Fernsehapparat gegenübersteht und seinerseits seine Handfeuerwaffe zieht. Quasi um die mimetische Anähnung an Max noch weiter zu treiben und die Täuschung perfekt zu machen, verwandelt sich die Textur der elastischen Bildschirmoberfläche, die zuvor „Schneegestöber“, also flackernde, schwarz-weiße Bildpunkte zeigte, in menschliche

¹⁴⁴ Im Gegensatz dazu steht beispielsweise der Gestaltwandel des T-1000 im Film *TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY* in der Anähnung an Personen oder an Gegenstände, wobei die Transformation durch Berührung möglich wird, da Informationen durch die Berührung übertragen werden.

¹⁴⁵ Diese Szene wurde unter der Betitelung *Schuss-Gegenschuss* in Unterkapitel 4.2. detailliert beschrieben.

Haut, die hellbräunlich schimmert und von Adern und Venen durchzogen wird.¹⁴⁶ Die hinter der Haut gezückte Waffe feuert drei Schüsse, die Max in die Brust treffen. Jedoch ist nicht Max verletzt, sondern der Fernsehschirm!

Dieses Bild vom verletzten Bildschirm verweist auf eine Umkehrung der Mensch-Maschine-Analogie,¹⁴⁷ wie La Mettrie¹⁴⁸ sie in seinem berühmt gewordenen Aphorismus formuliert hat: „Der Mensch, eine Maschine“. In dieser Szene scheint diese provokative Idee auf dem Kopf zu stehen: „Die Maschine ein Mensch!“ In der Anähnung des Fernschbildschirms an menschliche Haut, wie Cronenberg sie in dieser *shoot-out*-Szene zeigt, führt er die anatomische Analogisierung der Technologie, die er über die Metapher „der Fernsehschirm als Netzhaut des geistigen Auges“ zu Beginn des Films eingeführt, und die er über die Bilder vom atmenden und nachgiebig werdenden Fernsehapparat entwickelt hat, als Anähnung eines Gerätefragments an ein menschliches Körperteil weiter. Die Metaphorik, die den Bildschirm zunächst in die Projektionsfläche des Begehrens verwandelt hat, auf der die Haut der Geliebten

¹⁴⁶ Bereits im Film *CRIMES OF THE FUTURE* klang in der Benennung des zentralen Handlungsortes, der Hautklinik mit dem Namen *House of Skin* die auf einer lautlichen Alternierung basierende Metapher „die Haut als Haus“ an. Diese Metapher transformiert Cronenberg in *VIDEODROME* in die Idee der mit Haut überzogenen Maschine, der sich in ein „hautiges Etwas“ verwandelnden Maschine. Dieses Lautspiel, das im Deutschen funktioniert, kann in der englischen Muttersprache des Regisseurs nicht gespielt werden. Jedoch sind die hier herausgestellte Gemeinsamkeit der Begriffe „*house*“ und „*skin*“, die beide Umhüllungen und Grenzen zwischen Innen und Außen bezeichnen, in der englischen Namensgebung sehr wohl beabsichtigt und gut verständlich. Die Metapher wird im Deutschen gleichsam um die lautliche Assoziationsdimension reicher.

¹⁴⁷ Diese Idee von der verletzbaren Maschine, der Maschine die „verletzt“ und nicht „beschädigt“ ist, wie Allucquère Rosanne Stone sie in künstlerischen Projekten und wissenschaftlichen Theoretisierungen entwickelt hat (Stone 1998); kommt auch in Cronenbergs Film *EXISTENZ* wieder vor (s. dazu die Ausführungen im *sechsten* und im *siebten* Kapitel). Dieser Film spielt mit der Idee, dass die Spielkonsole kein mechanisch-elektrisches Gerät ist, sondern ein Apparat, der aus biologischen Substanzen konstruiert wurde. Wie ein medizinischer Experte es im Film erklärt, besteht der Apparat aus mutierten Amphibieneiern, die mit synthetischer DNS angereichert wurden, und ahmt das Leben selbst so perfekt nach, dass er, wie es sonst höherentwickelten Organismen vorbehalten ist, an einer Krankheit leiden kann. Die Obsession mit Körpverletzungen, diesmal sind es Wunden und Narben, wird wieder im Film *CRASH* wichtig, der im achten Kapitel dieser Arbeit diskutiert wird.

¹⁴⁸ La Mettrie prägte 1750 in seinem gleichnamigen Traktat das geflügelte Wort: „L’homme machine“; vgl. La Mettrie 2001.

abgebildet wurde, transformiert ihn nun erneut und zwar wird er nun selbst zur Haut, also zu einer Membran, zu einer beidseitig durchlässigen Schicht, die einen Doppelstatus hat, da sie zugleich trennt und verbindet. Er wird zu einer sogenannten „Schnittstelle“, an der sich Imagination und Technik überkreuzen oder überschneiden, ein Maschinenfragment, das als Körperteil inszeniert wird. Diese paradoxe Ontologie kann besonders prägnant in die sprachliche Metapher der „Bildschirmhaut“ übertragen werden, da sie auf das vielfältige Bedeutungsspektrum anspielt, auf welches die Szene verweist.

Der Fernsehapparat als Körperhülle

In der Endszene von VIDEODROME, im abschließenden Höhepunkt der Handlung, wird gezeigt, wie der Fernsehapparat explodiert und Eingeweide, Knochen und Fleisch aus seinem Inneren herausschleudert. Hier wird suggeriert, dass der Fernsehapparat innerlich aus menschlichem Fleisch besteht und eine physische oder substantielle Ähnlichkeit zwischen Fernsehapparat und menschlichem Körper angedeutet. Damit ereignet sich eine weitere Grenzverwirrung auf der Ebene der Substanz von Mensch und Maschine. Analogisch zu den herausfliegenden Innereien könnte man darauf schließen, dass der Fernsehkasten, der diese vormals eingeschlossen hatte, als ein Äquivalent zur Haut, zur menschlichen Körperhülle interpretiert werden soll. Wenn der Fernsehapparat zu einer Hülle wird, die Eingeweide, Knochen und Fleisch umschließt, so wirft diese Darstellung die Frage auf, wie denn der Mensch, von dem der Apparat all jene Bestandteile geborgt hat, in seinem Inneren aussähe, ob er nun, der Logik einer Umkehrungsbewegung folgend, innerlich aus Drähten und Kabeln bestünde.

Die Semantik des Fernsehapparates als Gestaltwandler

Eine vierfache Verschiebung kennzeichnet die Metaphern, die durch die bildlichen Darstellungen von den Anähnelungsprozessen des Fernsehschirms an Körperteile zur Anschauung gebracht werden: Der Fernsehschirm verwandelt sich zunächst in (1) „die Netzhaut des geistigen Auges“, dann in (2) ein Sinnes- oder Geschlechtsorgan (einen Mund oder eine Vagina), danach in (3) Haut, und am Ende transmutiert der gesamte

Fernsehapparat zu (4) einer Körperhülle, in der Innereien und Knochen verborgen sind. In diesem sukzessiven Transformationsprozess bildet der Fernsehschirm beinahe die gesamte menschliche Physiognomie mitsamt einer Vorstellung über das Geistige nach. Im Verlauf des Films wird der Fernseher in der halluzinatorischen Imagination des diegetischen Zuschauers als ein Gestaltwandler inszeniert wird, der verschiedene Fragmente des Menschen imitiert, die, würde man sie zusammensetzen, einen „ganzen Menschen“ ergeben würden, der aus Haut, Sinnes- und Geschlechtsorganen, sowie aus Knochen und Innereien bestünde und dessen geistige Prozesse, wie Begehren und Imagination, ebenfalls künstlich nachahmt. Insofern simuliert der Fernsehapparat durch metaphorische Bezeichnung und durch substantielle Verwandlungen ein nahezu vollständiges menschliches Gegenüber. Die Simulation eines menschlichen Gegenübers verläuft im Film allerdings partiell und sukzessiv, so dass ein solches Gegenüber aus unterschiedlichen Filmfragmenten zusammengesetzt werden müsste, da keine Szene vorkommt, in der die Apparatur vom extra-diegetischen Zuschauer als vollständiger Kunstmensch apperzipiert werden könnte.

Mit diesem vierschrittigen Verwandlungsprozess geht eine Reihe von miteinander verbundenen und in Verwebung mit dem äußeren Gestaltwandel verlaufenden Bedeutungsverschiebungen einher, die den sich so lebhaft wandelnden Fernsehapparat in ein vielfältiges metaphorisches Gewebe einspinnen: (1) Der Fernsehschirm als Projektionsfläche, auf der sich das Begehren des Zuschauers niederschlägt, wird zu (2) einem Generator von Affekten, der, wie es die Kopulationsszene zeigt, erotisches Begehren erweckt und zur Penetration einlädt, oder auch ein Gefühl der Bedrohung auslöst und einen Gewaltakt provoziert, wie es in der *shoot-out*-Szene zum Ausdruck kommt. In dieser Anordnung von Zuschauer und Apparat wird das Begehren über die Apparatur quasi zu einer Junggesellenmaschine kurzgeschlossen. (3) Die Deutung des Fernsehschirms als eine beidseitig durchlässige Membran, welche die Austauschprozesse zwischen Imagination und Infektion reguliert, verweist auf ein Oszillieren der allegorischen Bedeutungen des Fernsehschirms: Er changiert zwischen seiner Funktion als Projektionsfläche des Begehrens – ein Konzept, das dem Zuschauer Agency einräumt – und seiner Rolle als Ansteckungsmedium, das den Zuschauer mit der Bilddroge infiziert und ihn mittels elektronischer Signale programmiert – ein Prozess, in dem der Zuschauer passiv bleibt, während die Bilder und die Apparatur die Agency übernehmen. (4) Der Fernsehapparat suggeriert, er sei eine Geburtsmaschine

(keine Gebärmachine), wenn er in der Endszene vorspiegelt, er könne als ein Werkzeug dienen, das dem Zuschauer zu einer Neugeburt verhilft. Er kann auch als Orakel verstanden werden, denn aus den herausgeschleuderten Eingeweiden lässt sich Max' Zukunft herauslesen: Die verstreuten Knochen und Innereien stehen symbolisch für Max' nachfolgenden Tod. All diese Bedeutungsfacetten sind ineinander verschlungen und werden in den Verbildlichungen des gestaltwandlerischen Fernsehapparates als kondensiert.

5.2. Grenzüberschreitungen II: Anähnungen des Körpers an die Apparatur

Neben diese semantischen Facetten des volatilen Apparates rückt die Bedeutung des Fernsehapparates als mimetisches Modell, die in jenen Szenen deutlich wird, in denen der diegetische Zuschauer die Handlungen imitiert, die auf dem Fernsehbildschirm ablaufen (wie Max' Imitation seines im Fernsehen vorweggenommenen Selbstmordes in der Endszene), oder in denen er sogar den technischen Aufbau des Gerätes nachahmt (der Bauchschnitt als Anähnung an einen Kassettenschacht).

Nachahmung von Programminhalten

In der Endszene betrachtet Max für einen Moment verwundert die – seine? – blutigen Eingeweide, die das explodierende Gerät zwischen die am Boden liegenden alten Zeitungen vor seine Füße geschleudert hat und imitiert dann jene Szene, die vor seinen Augen auf dem Fernsehschirm abgelaufen ist, exakt nach: Er geht neben dem Feuer in die Knie und richtet den Lauf der Handfeuerwaffe auf seine Schläfe. Während er den Satz

„long live the new flesh“

wie eine Beschwörungsformel ausspricht, schließt er, dem mit der Formel ausgedrückten Imperativ folgend, die Augen und drückt ab. Diese Performanz des „Zurückspulens-und-noch-einmal-von-vorne-Spielens“, aber diesmal auf dem

„menschlichen Videorekorder“, endet mit dem Geräusch der explodierenden Patrone und lässt den Filmzuschauer allein in der Dunkelheit zurück, die Augen fest auf der schwarzen Leinwand verankert.¹⁴⁹

Wechselseitige Imitation

Diese Idee der Imitation der im Fernsehen gezeigten Handlung durch den Zuschauer wird bereits in der *shoot-out*-Szene angedeutet. In dieser Szene imitiert Max die bedrohliche Geste *des* Fernsehschirms, während der Fernseher seine materielle Beschaffenheit erneut einem menschlichen Organ, nämlich der Haut, anähnet. In dieser Szene ist die Fernsehrealität der psychischen Realität des Protagonisten einen Schritt voraus. Während der Fernseher agiert und den Ton angibt, hinkt der diegetische Zuschauer einen Schritt hinterher und reagiert auf die Aktion des Fernsehers. Zugleich aber fungiert der Fernseher erneut als Projektionsfläche, auf der die Ängste des Zuschauers sichtbar werden und – wie man mit Recht unterstellen könnte, wenn man der filmimmanenten Logik der Halluzination folgt –, agiert der Fernseher deswegen so bedrohlich, weil der Zuschauer dies befürchtet, in anderen Worten, das negative Begehren des Zuschauers steuert das Verhalten des Fernsehers. Eine Stärke dieser Szene liegt in ihrer tiefgreifenden mimetischen Ambivalenz, da sie die Frage offen lässt, wer wen imitiert und in ihrer inneren Widersprüchlichkeit, wenn auf dem Fernsehbildschirm die von Einschusslöchern gezeichnete Brust des Protagonisten erscheint, der Protagonist, der vor dem Fernseher steht, jedoch unverletzt ist. Diese Szene zeigt einen Übergang zwischen der Umsetzung der Idee, dass der Bildschirm die Projektionsfläche von Wünschen und Ängsten des Zuschauers ist und der Idee, dass der Apparat die Agency übernimmt und zum mimetischen Modell für die Handlungen des Zuschauers wird.

Dieses kinematographische Spiel scheint die Verwirrung jener Merkmale zu visualisieren, die für gewöhnlich klar getrennt gehalten werden, denn nach

¹⁴⁹ Die Logik, die in der Schlusszene des Films zum Ausdruck kommt, ist angelehnt an die Logik von Oscar Wildes Roman *The Picture of Dorian Gray* von 1891 (vgl. Wilde 1998). Die Zerstörung des Abbildes effiziert den Tod der abgebildeten Person.

herkömmlichem Verständnis ist etwas entweder ein Attribut des Menschen, oder aber es wird Maschinen zugeschrieben. Die Umkehrung der Verteilung der Agency von Menschen und Maschinen kommt bereits in der *shoot-out*-Szene zum Ausdruck. Hier wird die Agency verkehrt, wenn Max halluziniert, er nehme Einfluss auf die Maschine, während die Maschine aber eigentlich ihr Spiel mit ihm treibt. Jene Sequenzen, in denen Max halluziniert, die Maschine verändere sich und ähnele sich an den menschlichen Körper an, lenken ihn ab von sich und verweisen zugleich auf die Veränderungen, die sein Körper durchmacht.

Bauchschlitz/Kassetenschacht: Mimesis zweiter Ordnung

Eine weitere Drehung erhält die Darstellung der vielgestaltigen Prozesse der Ähnlichkeitserzeugung, die in *VIDEODROME* gezeigt werden, wenn Max die Verformung des Fernsehapparates, der zuvor Teile und Funktionen des menschlichen Körper imitiert hat, seinerseits nachahmt, indem er eine künstliche Körperöffnung ausbildet, die der halluzinierten Öffnung im Fernsehbildschirm morphologisch erstaunlich ähnlich sieht. Die Chronologie der Filmsequenzen macht es möglich, die Öffnung in Max' Unterbauch, den Bauchschlitz, als das Produkt eines Aktes des Ähnlichwerdens zu lesen, in welchem der menschliche Körper die Öffnung in der technologischen Apparatur nachahmt. In dieser Logik könnte Max' Bauchschlitz als eine Imitation zweiter Ordnung gelesen werden, als eine Imitation, die von dem Produkt eines Nachahmungsprozesses initiiert wird. Während sich der Fernsehapparat im Effekt einer Kombination aus Max' krankhaft veränderter Wahrnehmung und seinem Begehren an menschliche Körperteile und -funktionen angeähnel hat, wird in einem zweiten Schritt des Anähnelungsprozesses der von der Maschine imitierte Körperteil zum Modell von Max' involuntärer Mimesis.

Der Bauchschlitz als ein Produkt der Mimesis des menschlichen Körpers kann auf vielfältige Weise gelesen werden. So kann diese neue vaginale Öffnung in Max' Körper auch als ein Effekt der Virusinfektion interpretiert werden, in deren Krankheitsverlauf das technische Signal das genetische Programm von Max' Körperzellen umschreibt und nicht nur unsichtbare, innerliche Wucherungen, wie den Gehirntumor, hervorruft, sondern auch die äußerliche, für den extradiegetischen Zuschauer sichtbare Verformung

des Körpers bewirkt. Die Umschrift des genetischen Programms des diegetischen Zuschauers durch das viral aktive Signal ist der erste Schritt im Veränderungsprozess und legt den Grundstein für die Möglichkeit der Umprogrammierung der Person und der umfassenden Fremdsteuerung ihrer Handlungen. Dies suggeriert eine Weiterführung der Anähnung von Max' Körper an die Apparatur, die in der Gebrauchsweise der neuen Körperöffnung zum Ausdruck kommt. Wenn sich Max' Bauchschlitz gegen seinen Willen auf Convex' Befehl hin öffnet, um ihm zu erlauben, die atmende Videokassette einzuführen, so legt dies nahe, dass Max die Kontrolle über seinen Körper verloren hat und dieser dem Zugriff durch Fremdsteuerung unterliegt. Zudem zeigt die grobe Geste von Convex, mit der er die Videokassette in Max' Bauchöffnung schiebt und sich diese funktional aneignet, dass Max' Anatomie sich in der Perzeption von Convex' der technischen Konstruktion eines Videorekorders, einer programmierbaren Maschine angeähnt hat.

Handfeuerwaffe

Die Videokassette, die Convex in Max' Bauchschlitz einschiebt, enthält ein Programm, das Max zu einer „Killer-Maschine“¹⁵⁰ umprogrammiert und durch das seine Peiniger von „Spectacular Optical“ ihn dahingehend steuern, dass er seine beiden Teilhaber erschießt. Ein erster Effekt der Programmierung durch den Inhalt der Videokassette besteht darin, dass aus der Pistole, mit der Max bewaffnet hat, Kabel austreten, die in seine Hand und in seinen Unterarm hineinwachsen. Die Pistole, die mit der Hand zu einem Konglomerat aus Fleisch und Metall verwächst, kann treffend als „Handfeuerwaffe“ bezeichnet werden, ein Begriff, der im Cronenberg'schen Universum seinen Platz hat, da er auf einen Denkprozess verweist, der den Begriff wörtlich nimmt und als Wortspiel bildlich umsetzt. Ein ähnliches Wortspiel findet auch im Englischen Anwendung, da der Neologismus „*flesh gun*“, den Cronenberg in Interviews zur

¹⁵⁰ Eine umgekehrte Anähnung inszeniert James Cameron im Film *THE TERMINATOR*. Die titelgebende Hauptfigur dieses Films ist der sogenannte Terminator, eine Maschine, die aufs Töten programmiert ist, „*programmed to terminate*“, wie es abschwächend in der technischen Sprache der Programmierer heisst, und die äußerlich von einem Menschen kaum zu unterscheiden ist. In der Sequel *TERMINATOR 2* kehrt der Terminator zurück, ist aber umprogrammiert und arbeitet nicht mehr wie im ersten Teil gegen sondern nun für die Menschen.

Bezeichnung der Handfeuerwaffe verwendet hat, auf ein ähnliches Bedeutungsspektrum anspielt, wie das deutsche Wort „Handfeuerwaffe“, wenn es auf das Zusammenwachsen von Hand und Pistole verweist. Im Bild von der Pistole, die in die Hand hineinwächst, kommt die Idee zum Ausdruck, dass die Pistole über Agency verfügt, dass sie Max überwältigt, ihn übernimmt und ihn dazu zwingt, die Handfeuerwaffe zu ihrem bestimmungsgemäßen Zweck zu gebrauchen.

Die Handfeuerwaffe durchläuft im weiteren Verlauf der Filmhandlung einen suggestiven Verwandlungsprozess. Je mehr Mordaufträge Max ausführt, desto nahtloser integriert sich die Pistole in seine Hand: zunächst verschmilzt sie mit den Adern und den Venen in Max' Handgelenk, dann wuchert Max' Handgewebe, es verdickt sich und bildet eine schleimige Oberfläche aus, die von bläulichen Saugnäpfen überzogen ist, und die sich über die Pistole schiebt, bis die Pistole am Ende ihre Substanz gänzlich in Fleisch verwandelt hat und Max' Fleisch die Pistole ganz umschließt, sie also zu einem untrennbaren Teil seines Körpers geworden ist, so wie die Gewaltausübung zu einem integralen Bestandteil seiner umprogrammierten Person geworden ist. Die Handfeuerwaffe wird zum Zeichen der Gewaltexzesse, die Max als Killer-Maschine, zunächst unter der Programmierung durch *Spectacular Optical* und daraufhin, nach einer Umprogrammierung durch Bianca O'Blivion, gegen *Spectacular Optical*, verübt. In diesem Transformationsprozess, der die Waffe und Max' Hand zu einem unheimlichen Konglomerat amalgamiert, liegt eine gehörige Portion Ironie, wenn impliziert wird, dass ein Mörder schon an seiner Physiognomie erkennbar ist und dass er sich immer weiter ins Töten hineinsteigert: Er verwächst bildlich mit der Waffe – ein Mensch wird zu seinem Auftrag, transmutiert zur Tötungsmaschine. Die Amalgamierung von Gerät und Körperteil ist ein Resultat und legt Zeugnis ab von einer Kette von Wiederholungshandlungen.

Die „Handfeuerwaffe“ löst Ekel beim extra-diegetischen Zuschauer aus, sie wirkt als groteskes Bild. Sie ist ein neuer Körperauswuchs, eine ekelerregende, schleimige Verdickung, ein krankhaftes Gewächs, eine Geschwulst, ein Geschwür. In ihr verbinden sich das Fragment eines Organismus und ein technisches Gerät auf der substantiellen Ebene untrennbar miteinander, wenn sich Körperinneres und Körperoberfläche in einer schmerzhaften Verletzung des Körpers miteinander vermischen. Die „Handfeuerwaffe“ ist sichtbares Zeichen des Aufbrechens der körperlichen Integrität und der

Transformation des Körpers in etwas anderes, Zeichen des Fremdwerdens, des Überganges des Körpers in einen neuen Seinszustand.

Anähnung und Kopplung als Transgressionen

Im Anschluss an die Ergebnisse des vorigen Kapitels konnten in diesem Kapitel bislang die Spuren des grotesken Körpers durch einige Schlüsselszenen des Films VIDEODROME weiterverfolgt werden. Im Zuge dieser Untersuchung ist deutlich geworden, dass die Überwältigung der Maschinerie durch den grotesken Körper und die Groteskisierung des Körpers im Effekt der intimen Kopplung mit der technologischen Apparatur als ein Prozess beschrieben werden muss, der über die wechselseitige Anähnung von Apparatur und Körper dargestellt wird, in dem sich technische Geräte und Dinge an Körperfragmente und -funktionen anähneln, während die Person Programminhalte imitiert und Körperteile involuntär Maschinenfragmente und -funktionen nachahmen, wobei diese Maschinenfragmente, die zum mimetischen Modell werden, bereits Ergebnisse von Imitationsprozessen sein können. Grundlage dieser wechselseitigen Mimesis ist die Idee der Transkription, der Möglichkeit der Umschrift des genetischen Programms des Menschen durch ein visuell übertragenes technisches Signal, das sich an die Funktionsweise eines Virus anähnt. Die wechselseitigen Imitationsprozesse führen zu grotesken Verschmelzungen von Körperteilen und Maschinenfragmenten.

Der vaginale Bauchschnitt und die Handfeuerwaffe können als Symbole für das Begehren des Protagonisten angesehen werden. Von Berufswegen begehrt Max, bildliche Darstellung von Sexual- und Gewaltakten zu sehen, doch durch die Virusinfektion wird er gezwungen, diese nicht nur am eigenen Leibe zu erleben, sondern sie mit seinem Leib zu verkörpern. Die Bildinhalte, die er zu sehen begehrt, werden als schmerzhaft Verformungen in seinen Körper eingeschrieben, wenn er eine künstliche, übergroße Vagina ausbildet (ein Zeichen übermäßiger Sexualität) und seine Hand mit einer Pistole verwächst (ein Zeichen der Überwältigung seiner Person durch die Gewalt). Der deformierte Körper wird zum grotesken Zeichen des Begehrens, also zum sichtbaren physisch-materiellen Ausdruck der inneren Person.

Das strukturierende Muster der Filmhandlung – die Virusinfektion, die über ein elektronisches Signal initiiert wird und zur Bedingung der Möglichkeit einer Programmierung des Menschen wird – schreibt sich fort in Imitationsprozessen, die in einer wechselseitigen Anähnung von Körpern und Apparaten resultieren. Die Prozesse der Mimesis, in denen sich Technisches und – im Falle des Virus möglicherweise – Lebendiges einander anähneln, können als Bedingung und als Effekt der Kopplung von Körpern und Apparaten gelesen werden, wie sie im vierten Kapitel diskutiert wurden. Die Kopplung von Auge und Signal initiiert den Anähnungsprozess und im Verlauf dieses Prozesses werden eine Reihe von weiteren Kopplungen möglich, wie die Kopplung von Kopf und Bildschirm, die Kopplung von Bauchschlitz und Videokassette und die Kopplung von Hand und Pistole. Dabei ist eine zunehmende Intimisierung der Kopplungen bemerkenswert, eine Logik, die von der Körperoberfläche hinein ins Körperinnere führt. Während die Kopplung von Auge und Signal noch eine immaterielle Kopplung war, die über einen rein optischen, nicht taktilen Kontakt erfolgte, so ist die darauf folgende Kopplung von Kopf und Bildschirm bereits eine taktil erlebte, eine haptische, die über die Berührungsebene arbeitet, ohne jedoch eine sichtbare Spur am Körper zurückzulassen. Die Kopplung von Auge und Signal hingegen resultiert in mehreren sichtbaren Verformungen des Körpers, da sie die Ausbildung des Bauchschlitzes und das Verwachsen von Hand und Pistole herbeiführt.

Die nächste Kopplung, die von Bauchschlitz und Videokassette, durchstößt bereits die Haut und führt ins Körperinnere hinein, ebenso wie die Kopplung zwischen Hand und Pistole die „natürliche“ Integrität des Körpers auflöst und die Körpergrenze überschreitet und sich auf die Gewebeebene vorschiebt, wenn sie ein Zerreißen der Haut und eine Wucherung des Gewebes imitiert. All diese Kopplungen sind transgressiv, da sie die Grenze zwischen Körper und Apparatur überschreiten. Die Anähnungsprozesse, welche diese Kopplungen ermöglichen, können als Medien der Transgression angesehen werden. Das Begehren ist der Motor, das initiiierende Moment, der Zündfunke, der diese Kopplungs-, Anähnungs- und Transgressionsprozesse in Gang setzt. Aber diese Prozesse laufen aus dem Ruder, entwickeln eine Eigendynamik; sie überwältigen das Begehren und verkehren es in Angst, Schmerz und Zwang, in Kontrollverlust und Fremdsteuerung und verformen den Körper in ein Zeichen und ein Zerrbild dieses Begehrens.

Die wechselseitige Anähnung des Körpers an technische Geräte kann aber auch anders interpretiert werden. Die Anähnungen des Körpers an die Apparatur, die als Anähnungsprozesse von Körperteilen an verschiedene technische Geräte, wie den Videorekorder oder die Pistole, dargestellt werden, können als Zeichen von Verunreinigung gelesen werden, die im Resultat der Kopplung mit der Apparatur als quasi selbstaktive, als selbstlaufende Prozesse erlebt werden, die involuntär geschehen, die die Person ihrer Agency berauben und im Dialog zwischen dem Körper und der Apparatur ablaufen, wobei die Apparatur Regie führt, der Körper sich gegen die Person wendet, eine Komplizenschaft mit der Apparatur eingeht und willfährig auf ihre Anweisungen reagiert. In diesem Licht können die Anähnungen der Apparatur an den Körper als Zeichen des Unschärf-Werdens der Wahrnehmungen des Protagonisten, der mit dieser Apparatur interagiert, gelesen werden. Das Unschärf-Werden, das in einem Ununterscheidbar-Werden von Realität und Halluzination besteht, zeigt eine Grenzverwirrung an und verweist auf eine Verunreinigung, die stattgefunden hat, und auf eine Ambivalenzzone, die sich zwischen den Kategorien Realität und (Video-) Halluzination sowie zwischen den Kategorien Mensch und Maschine aufbaut.

5.3. Klebrige Maschinen als Zeichen von klassifikatorischer Verunreinigung

„Das Zähflüssige ist ein Zustand genau zwischen dem Festen und dem Flüssigen. Es ist nicht fest, fließt aber auch nicht. Es ist weich, nachgiebig und lässt sich zusammendrücken. Man kann auf seiner Oberfläche nicht entlanggleiten. Seine Klebrigkeit lauert wie eine Falle: es haftet wie ein Egel und hebt die Trennlinie zwischen mir und ihm auf.“¹⁵¹

Mary Douglas, *Reinheit und Gefährdung*

Der Maschinenkörper als Verbildlichung der Idee von Anomalie und Ambiguität

Eine besondere Form der Verformung der Maschinerie, wie Cronenberg sie in *VIDEODROME* zeigt, ist so ungewöhnlich, dass hier noch einmal gesondert darauf eingegangen werden soll. In der Kopulationsszene, wie sie oben beschrieben und diskutiert wurde, wird der vormalig feste Fernsehapparat weich und nachgiebig. Die Trennlinie zwischen dem Erfahrenden, Max, und der Welt, der mit dem Fernsehapparat vereinten Nicki, bleibt zwar gewahrt, da sie nicht miteinander verschmelzen oder ineinander fließen,¹⁵² aber der Fernsehapparat, und insbesondere der Bildschirm, vollzieht einen Übergang von einem eindeutigen in einen uneindeutigen Zustand, wenn er von seinem gewöhnlichen, festen Aggregatzustand in eine ungewöhnliche, zähflüssige Form übergeht. Der nachgiebige Fernsehapparat macht einen zweideutigen Eindruck auf die Sinne und verhält sich anomal hinsichtlich der in der Disziplin der Chemie etablierten Kategorisierung der Aggregatzustände „fest“ und „flüssig“, da er weder in die eine noch in die andere Kategorie fällt.

¹⁵¹ Vgl. Douglas 1988: 56

¹⁵² Jahre später wird durch die Nutzbarmachung der CGI (*computer generated images*) -Technologie und durch das Stilmittel des *Morphings* die Visualisierung der Metapher der „Verschmelzung“, im Sinne einer Legierung, von zwei als digitalisierte und zähflüssige Maschinenkörper inszenierten Figuren im Sexualakt möglich, wie es erstmals im Film *THE LAWNMOWER MAN* (Brett Leonard; GB/USA: 1992) gezeigt wird.

Die weiche, körperähnliche Maschine ist ein Paradox, das als eine neue Metapher gelesen werden könnte: als ein „Maschinenkörper“.¹⁵³ Das Phänomen des Maschinenkörpers lässt sich über die Überlegungen zum Problem von Anomalie und Ambiguität erhellen, wie Mary Douglas sie in ihrer berühmten Studie *Reinheit und Gefährdung* angestellt und überzeugend deutlich gemacht hat, dass Anomalie und Ambiguität auf den Bruch von klassifikatorischer Klarheit und von Kategoriengrenzen verweisen, da sie die Kombination von zuvor geschiedenen Kategorien implizieren (Douglas 1988: 55). Douglas greift das Problem der präzisen Begriffe auf, das im Rahmen der Überlegungen zur Kopplung bereits angerissen wurde.¹⁵⁴ Sie hat betont, dass kognitives Klassifizieren und sensuelles Erleben untrennbar miteinander verflochten sind. Obwohl wir, wollten wir präzise sprechen, streng genommen, einen Unterschied zwischen dem Begriff der Anomalie, welcher aus der Mengenlehre kommt, und dem Begriff der Zweideutigkeit – oder, besser gesagt, der Ambiguität, da Douglas das englische Wort „*ambiguity*“ benutzt –, welcher aus der Aussagenlogik stammt, machen müssten, so wäre dieser Unterschied für die Praxis vollkommen unerheblich. Sie schreibt:

„Ich möchte mich dafür entschuldigen, dass ich Anomalie und Zweideutigkeit – Im englischen Originaltext gebraucht Douglas die Begriffe „*anomaly*“ und „*ambiguity*“, „*Anomaly*“ wird mit dem Wort „Anomalie“ übersetzt. „*Ambiguity*“ erscheint in der deutschen Übersetzung entweder als „Ambiguität“ oder als „Zweideutigkeit“, B. P. – so gebrauche, als ob sie synonym wären. Genaugenommen sind sie das nicht. Eine Anomalie ist ein Element, das nicht in eine vorhandene Gruppe oder Reihe passt; Zweideutigkeit ist ein Merkmal von Aussagen, für die zwei Interpretationen zutreffen können. Wenn man jedoch einzelne Beispiele ins Auge fasst, wird deutlich, dass eine Unterscheidung zwischen diesen beiden Begriffen in ihrer praktischen Anwendung wenig erbringt. Sirup ist weder flüssig noch fest. Man könnte sagen, dass der Eindruck den er auf die Sinne macht, ein zweideutiger ist. Ebenso gut könnte man sagen, dass er sich in bezug auf flüssige und feste Substanzen anomal verhält, da er weder in die eine noch in die andere Gruppe fällt.“ (Douglas 1988: 55)

Uneindeutiges, so hat Douglas argumentiert, liegt *zwischen* den Kategorien und kann nicht einfach der einen oder der anderen Klasse, Ordnung, Gattung oder Spezies

¹⁵³ Zur Idee des „Maschinenkörpers“ vgl. Köpping, Papenburg, Wulf 2005.

¹⁵⁴ Vgl. die Überlegungen zum Umgang mit Begriffen im *ersten* Kapitel dieser Arbeit.

zugeordnet werden. Uneindeutiges, so Douglas, unterläuft das Klassifikationssystem und stellt eine Gefahr dar, weil es droht, das Ordnungssystem aufzusprengen und die kulturelle und kognitive Ordnung in Unordnung zu überführen. Aus dem klassifikatorisch Widerspenstigen geht die Ambiguität hervor und obwohl klassifikatorische Systeme darauf abzielen, Anomalien und Ambiguitäten einzuhegen, können sie sie doch niemals ganz beseitigen. Mit Rückbezug auf Sartres Essay zum Klebrigen (1943) führt Douglas den Sirup als Beispiel an. Sirup ist zähflüssig und kann weder in die Kategorie des Flüssigen noch in die Kategorie des Festen eingeordnet werden. Er ist eine „anomale Flüssigkeit“, „etwas schmelzendes Festes“ (Douglas 1988: 56). Douglas schreibt:

„Die langen Fäden, die an meinen Fingern hängenbleiben, vermitteln den Eindruck, dass meine eigene Substanz in die klebrige Lache fließt. Tauche ich die Hand in Wasser, ist der Eindruck ein ganz anderer. Ich bleibe etwas Festes. Die Berührung von Klebrigem jedoch birgt das Risiko, dass ich mich ebenfalls in etwas Zähflüssiges auflöse. Klebriges haftet, wie ein allzu anhänglicher Hund oder eine allzu anhängliche Geliebte.“ (Douglas 1988: 56)

Konzeptuell betrachtet, ist der weiche, körperähnliche Fernsehapparat etwas Klebriges, da er weder in die Kategorie des Festen noch in die Kategorie des Flüssigen hineinpasst. Man könnte ihn eher als etwas schmelzendes Festes oder als etwas Zähflüssiges, eben als „klebrig“ bezeichnen. Durch dieses Spiel mit klassifikatorischen Kategorien stellt Cronenberg die Grenzen derselben in Frage. Die Fokussierung auf Grenzüberschreitungen rückt das Problem der Klassifikation in den Vordergrund. Wie Douglas gezeigt hat, verweist Ambiguität auf mögliche Grenzüberschreitungen und auf die Tatsache, dass ein Klassifikationssystem vielleicht nicht so stabil ist, wie es scheint.

Das Wechselverhältnis von Ambiguität und Kontamination

Die Infektion mit dem Videodrome-Signal hat Max' Kontamination veranlasst und das Virus hat eine Verzerrung seiner Wahrnehmung dahingehend bewirkt, dass er Halluzinationen unterliegt, in denen er die Öffnung seines Unterbauchs und die Einführung einer Videokassette in diese neue Körperöffnung sowie das Atmen und

Weichwerden seines Fernsehapparates erlebt. Man könnte sagen, das Videodrome-Signal ist im übertragenen Sinne an Max hängen geblieben, da er das Signal inkorporiert hat, und dass im Zusammenspiel mit diesem Einverleibungsprozess seine Wahrnehmung unscharf geworden ist, sie in der Unschärfezone zwischen Realität und Halluzination changiert. Aus der Wahrnehmungsveränderung, die das Signal auslöst, resultieren verschiedene Formen von Grenzverwischungen: Max wird gleichsam klebrig, da seine Hand sich in ein mechanisches Instrument, einen Revolver, verwandelt und sein Bauch mechanisch-elektronische Gegenstände, eben diesen Revolver und desweiteren eine Videokassette, aufnimmt. Der Fernseher wird auch klebrig, da er einen anomalen Aggregatzustand annimmt. Während Max' Verkörperungsform nicht mehr „ganz menschlich“ genannt werden kann, so kann das Erscheinungsbild des Fernsehapparates nicht mehr eindeutig als „maschinell“ bezeichnet werden. Die Kontamination führt zur Uneindeutigkeit und zur Vermischung von Kategorien. Zugleich ist eine klassifikatorische Anomalie, nämlich das Signal, das wie ein Virus funktioniert, der Auslöser dieses Verunreinigungsprozesses.

Douglas hat eine originelle und vielversprechende Definition vom Schmutz gegeben, welche die seit dem 19. Jahrhundert verbreiteten Vorstellungen über Krankheitsverursachung und Hygiene ausklammert und auf die alte Vorstellung von Schmutz als etwas, das fehl am Platz ist, zurückgeht, also auf Tabuisierung, auf das Abschaffen von Phänomenen, Praktiken oder Ereignissen, indem sie als „unrein“ erklärt werden und die kulturellen Strategien zum Umgang mit Unreinem zur Anwendung kommen, die den „Schmutz“ entweder aus der Gesellschaft ausgrenzen oder aber das Kategoriensystem dahingehend verändern, dass das „Schmutzige“ integriert werden kann und damit gereinigt wird. Douglas' Ansatz

„impliziert zwei Bedingungen: einen Komplex geordneter Beziehungen und eine Übertretung dieser Ordnung. Schmutz ist dann niemals ein einmaliges, isoliertes Ereignis. Wo es Schmutz gibt, gibt es auch ein System. Schmutz ist das Nebenprodukt eines systematischen Ordnen und Klassifizierens von Sachen, und zwar deshalb, weil Ordnen das Verwerfen ungeeigneter Elemente einschließt.“ (Douglas 1988: 53)

In diese Richtung weist auch Lévi-Strauss, wenn er vom Hinkenden als einer Figur spricht, die ein diskretes System überhaupt erst ermöglicht. Wie es im zweiten Kapitel

ausgeführt wurde, sieht Lévi-Strauss den Hinkenden als Zwischenfigur, als Grenzgänger *und* als Vermittler. In ihrer Diskussion der Anomalie macht Douglas deutlich, wie diese auf die Ordnung zurückverweist, wenn sie schreibt: „Wenn sich etwas mit Bestimmtheit als anomal klassifizieren lässt, treten die Umriss der Gruppe, zu der es nicht gehört, deutlicher hervor.“ (Douglas 1988: 55f.) Die Anomalie definiert also die Gruppe *ex negativo*, von Außen, qua Ausschluss dessen, was *nicht* dazu gehört. Im letzten Kapitel ihres Buches macht sie die treffende Bemerkung: „Wo es keine Differenzierung gibt, gibt es auch keine Verunreinigung.“ (Douglas 1988: 208) Analog zu diesen Ideen von Douglas können von den im Film dargestellten Übertretungen ausgehend, Rückschlüsse gezogen werden auf die Ordnung, die hier übertreten wird.

Der Verunreinigungsbegriff, der hier verwendet wird, rekurriert also auf Douglas, die den Zusammenhang von Reinheitsvorstellungen, Tabus und dem Heiligen untersucht hat, und insbesondere den Aspekt der Verunreinigung als Vermischung von klassifikatorischen Kategorien betont hat. Douglas definiert „Schmutz“, als etwas, das „fehl am Platz“ ist („*matter out of place*“), und fasst „Verunreinigung“, in einem Akt der Bedeutungsübertragung oder metaphorischen Aufladung, als *Unordnung im Klassifikationssystem*, als Ambivalenz und Ambiguität.

Dieser metaphorische Verunreinigungsbegriff wird von Douglas übernommen. Zudem macht es für ein Verständnis von *VIDEODROME* (und auch für die Analyse von anderen Filmen Cronenbergs) Sinn, das, was Douglas aus ihrer Definition der Verunreinigung ausschließt, nämlich Krankheitsvorstellungen und Hygieneregeln, doch wieder mit hinein zunehmen, da die Konzepte Krankheit, Virus und Ansteckung in diesem und in anderen Filmen von Cronenberg zentral sind. Mit Douglas ließe sich sagen, dass Cronenberg die Krankheit als „Schmutz“, also als das, was am fehl am Platz ist, darstellt und mit der Übertragung von Krankheitserregern auf konzeptuelle Verunreinigung hinweist.

Die Wahnbilder, welche ein von Videosignalen bewirkter Tumor produziert, können als Ergebnis von konzeptueller „Verunreinigung“ verstanden werden, wie Douglas die Kontamination als Effekt des Überschreitens von klassifikatorischen Grenzen nennt. Sie können aber auch als Resultat von moralischer Verunreinigung oder von der Verunreinigung durch Technologie gelesen werden. Die grundsätzliche

Bedeutungsoffenheit von Douglas' Verunreinigungs-konzept lässt die Berücksichtigung dieser verschiedenen Nuancen und ihre wechselseitige Verschlingung zu. Die „Kopfgeburt“, wie jede andere Metapher auch, könnte gleichfalls als eine konzeptuelle Verunreinigung gelesen werden, da sie Heterogenes kombiniert. Douglas' Definition von Verunreinigung zufolge, wäre auch die Montage eine „Verunreinigungspraxis“, eine Technik der „Schmutzproduktion“, da auch sie auf der verbindenden Nebeneinanderstellung von „dem, was nicht zusammengehört“, von raum-zeitlich heterogenen Aufnahme-fragmenten, also auf der Idee der Kontamination durch Kombination, fußt.

Erhebung des Unreinen

Douglas' Idee zur Verunreinigung als Kategorienvermischung ist für ein Verständnis von *VIDEODROME* außerordentlich aufschlussreich. Ihr Ansatz zum Thema der Ambivalenz führt jedoch für diesen Film einigermaßen rasch an seine Grenzen. Douglas untersucht, wie Gesellschaften mit Ambivalenz umgehen und hat im Ergebnis fünf Regeln für den Umgang mit Zweideutigem/Anomalem benannt.¹⁵⁵ Im Unterschied zu Douglas konzentriert sich der Film nicht auf das Problem, wie Gesellschaften Ambivalenz regeln. Vielmehr rückt er die Ambivalenz in den Mittelpunkt und betont sie, da er aus Szenen und Szenenkombinationen aufgebaut ist, die mehrdeutige Lesarten zulassen und multiple Interpretationen provozieren. Dieses Hervorheben der Ambivalenz kommt zudem in den verschiedenen Formen der Grenzverwischung zum Ausdruck, auf die der Film anspielt, wenn er zeigt, wie die Grenze zwischen Realität und Halluzination verschwimmt, und jene Transformationsprozesse zum offenkundigen Spektakel macht, welche die Grenze zwischen Mensch und Maschine verunsichern. Der Film konzentriert sich nicht auf die Darstellung des Ausschlusses oder Verschiebung der Anomalie in eine übergeordnete klassifikatorische Kategorie, sondern auf ihre *Erhebung*. Er betont das Wuchern der Ambivalenz und unterstreicht das, was Douglas als fünften Punkt oder fünfte Regel formuliert hat:

¹⁵⁵ Vgl. Douglas 1988: 55ff.

„Fünftens können zweideutige Symbole im Ritual für dieselben Zwecke wie in der Dichtung und in der Mythologie verwendet werden: um ihnen größere Bedeutung zu verleihen oder um die Aufmerksamkeit auf andere Seinsweisen zu lenken.“ (Douglas 1988: 58f.)

Im Gegensatz zu der klaren Trennung zwischen Lebewesen und unbelebter Materie, rückt VIDEOROME mit dem Konzept des „Neuen Fleisches“ die imaginäre Idee in den Mittelpunkt, dass eine intime Verbindung von Menschen und Maschinen auf der Ebene des Fleisches möglich ist. Ähnlich wie Rituale, die Ambivalenz betonen, für deren erfolgreiche Durchführung die temporäre Unreinheit der Teilnehmer eine Voraussetzung ist, konzentriert sich VIDEOROME auf die Darstellung von Ambivalenz und Unreinheit, die in diesen Kopplungsprozessen entstehen. Der Film kultiviert Ambivalenz und Unreinheit; er „suhlt“ sich gleichsam in ihr¹⁵⁶ und erhebt sie, anstatt

¹⁵⁶ Selbstverständlich ist der Begriff des „Suhls“ aus der Umgangssprache entlehnt. Er wurde bewusst nicht durch einen wissenschaftlichen Begriff ersetzt, da er den Sachverhalt aus zwei Gründen besonders genau trifft: Das Suhlen ist eine Beschäftigung, die wir dem Wildschwein zuschreiben und die wir dem in engen Käfigparzellen gehaltenen Hausschwein nur allzu oft untersagen (möglicherweise, um es zu zivilisieren). Beim Suhlen wälzt sich das Schwein in einer Schlammpfütze: es dreht sich auf den Rücken, reckt die Beine und den Bauch in den Himmel, führt mit dem Rücken obszöne Schlangenbewegungen aus und gibt dazu zu allem Überfluss auch noch genüssliche Grunzlaute von sich. Im Westen klassifizieren wir das Schwein als ein unreines Tier – und nutzen seinen Namen gerne als Schimpfwort – und auch der Schlamm, in dem sich das Schwein mit Vergnügen wälzt, erachten wir als eine schmutzige Masse. Nachdem wir Douglas gelesen haben, ist klar, warum: Das Schwein sprengt das Klassifikationssystem, denn es ist ein Säugetier und hat gespaltene Klauen und auch der Schlamm ist, ähnlich dem Sirup, eine klassifikatorische Anomalie zwischen fest und flüssig. Mit Bachtin könnte argumentiert werden, dass ein weiterer Grund für die imaginäre Unreinheit des Schweins in der Suhlbewegung liegen könnte, denn in der Suhle kehrt das Schwein das Unterste nach oben, vollführt also eine groteske Bewegung, es entblößt den Bauch und die Geschlechtsteile und kehrt sie himmelwärts. All diese Bedeutungsnuancen schwingen mit, wenn wir einen Menschen als „Schwein“ bezeichnen. Und dies ist oft mit Künstlern geschehen. Die „moralische Schweinerei“, die wir ihnen anlasten, liegt vielleicht gerade in der klassifikatorischen Unordnung, die sie stiften, in der Verunreinigung von gängigen Ordnungssystemen. Ironischerweise ist ja nun das Schwein eigentlich ein außerordentlich sauberes Tier und Biologen und Bauern wissen gleichermaßen, dass das Suhlen der Reinigung, dem Befreien von Insekten und anderen Parasiten dient. Insofern wäre vielleicht auch der amoralische (nicht unmoralische) Künstler kein reinliches aber doch zumindest ein reinigendes Wesen, einer, der aufräumt, indem er auf die Paradoxien aufmerksam macht, welche die Ordnung am laufenden Band produziert. In seinem Status als Zwischenfigur wäre der Künstler dem Hinkenden ähnlich. Pasolinis Film PORCILE (SCHWEINESTALL; Italien/Frankreich: 1969) ist ein erhellendes Essay darüber, wohin ein Übermaß an Sauberkeit – politisch und familiär – führen kann und,

sie aufzuheben oder einzuhegen. So spricht Bianca O'Blivion vom „Neuen Fleisch“ bezeichnenderweise so, als wäre es etwas Heiliges, wenn sie zu Max' sagt, der sich in einem Übergangsstadium jenes Prozesses befindet, der ihn ins „Neue Fleisch“ verwandeln wird:

„You have become the video word made flesh.“

Dieser Vergleich, der über eine Abwandlung des Zitats aus Johannes 1, 14 läuft und auf der gängigen christlichen Vorstellung, dass sich Prophezeiungen materialisieren können, basiert, bezieht seine Ironie aus der Nebeneinanderstellung der Transformation des heruntergekommenen „Video-Junkies“ Max und der Geburt des Gottessohns. Diese Szene zeigt eine Erhebung der Ambivalenz in den Bereich des Heiligen, die aber zusammengeht mit einer Ironisierung der Rede über das Heilige.

Der Film VIDEODROME bezieht seine Spannung daraus, dass er den Zuschauer in diese Zone von Ambivalenz, Unschärfe und Uneindeutigkeit entführt, ohne danach zu trachten, diese Spannung zugunsten neuer Eindeutigkeiten aufzulösen. Der Film balanciert auf dem schmalen Grad der Unreinheit und zielt nicht auf Reinigung, Klarifizierung und Sterilisierung, sondern lotet jene Möglichkeiten aus, die der Bereich des Unreinen eröffnet. Der Film spielt verschiedene mögliche Kombinationen von Ungleichartigem durch, während er zugleich zur Entwicklung dieser Phantasie aus dem Pool des zirkulierenden mimetischen Kapitals gespeist wird, in dem jene vielfältigen Bilder von grotesken Körpern, die im kollektiv geteilten Imaginären eingelagert sind, einer Ursuppe, aus der auch Cronenberg das Rohmaterial für seine Neu-Kombinationen schöpft.

Im Sinne von Douglas, also zur Steigerung der Reichhaltigkeit von Bedeutung – „to enrich meaning“ heißt es sehr viel treffender im englischen Original; vgl. Douglas 1984: 40 – werden ambivalente Symbole in VIDEODROME gebraucht. Diese vieldeutigen Symbole werden, so wie Douglas es beschreibt, mehrdeutig lesbar und spielen zugleich mehrere unterschiedliche Verweishorizonte an („to call attention to other levels of

man könnte hinzufügen, warum die Kunst, die Verunreinigung und das Groteske zur Regeneration notwendig sind.

existence“; Douglas 1984: 40). Die Uneindeutigkeit und Inkongruenz der Körper, die ins Bild gesetzt werden, lassen sich nicht einfach in neue Eindeutigkeiten auflösen. Ambivalenz wird nicht eingedämmt oder eingehegt, sondern das Ausufern von Mehrdeutigkeiten, oder anders gesagt, das wilde Wuchern von Ambivalenzen und Transgressionen kennzeichnet den Film. Douglas' Überlegungen zur Ambivalenz mögen auch neue Einsichten in das Problem der Attraktivität von Cronenbergs Filmen ermöglichen. So trifft ihre Bemerkung, dass die Konfrontation mit dem Zweideutigen stimulierend wirken kann, auf die Rezeption von seinen Filmen zweifellos zu. Cronenbergs Filme lösen Ekel und Abscheu, aber auch Heiterkeit und Amüsement aus und regen zu einer neuen Sicht auf die Dinge an. Douglas schreibt:

„Die Konfrontation mit Zweideutigem muß jedoch nicht immer eine unerfreuliche Erfahrung sein. Offenbar ist sie in einigen Bereichen erträglicher als in anderen. Es gibt eine ganze Skala, auf der Lachen, Widerwillen und Schock zu verschiedenen Punkten und Intensitäten gehören. (Nähe zum Grotesken) Die Erfahrung kann stimulierend wirken. Die Reichhaltigkeit der Dichtung verdankt sich ... dem Gebrauch von Ambiguitäten. Die Möglichkeit, in einer Skulptur ebenso gut eine Landschaft wie einen liegenden Akt zu sehen, macht das Werk noch interessanter. ... [W]ir [genießen] Kunstwerke deshalb ..., weil sie uns hinter die expliziten Strukturen unserer normalen Erfahrung schauen lassen. Das Wahrnehmen unartikulierter Formen erzeugt ein ästhetisches Vergnügen.“ (Douglas 1988: 55)

So wie Symbole in *VIDEODROME* mehrere Referenten haben, so sind auch die Bewertungen der dargestellten Szenarien durch den Regisseur Cronenberg nie nur ausschließlich positiv oder negativ belegt, sondern lassen stets eine ganze Reihe von verschiedenen Lesarten zu. Utopie und Dystopie, Horror und Humor, Persiflage und Akklamation sind bei Cronenberg zwei Seiten einer Medaille, die unlösbar miteinander verschmolzen sind.

Zusammenfassung und Diskussion

Festzuhalten ist, dass die Kontamination in *VIDEODROME* als ein Anstoß und als ein Resultat von Transgressionen oder Transgressionskombinationen dargestellt wird, die in Bildern der intimen Verbindung, der Kopplung oder Kopulation, mit dem „ganz

Anderen“ kondensiert wird, eine Verbindung, welche durch die wechselseitige Imitation des Anderen – entweder der Maschine oder des Menschen, in Abhängigkeit davon aus welcher Perspektive dieser Anähnungsprozess untersucht wird – möglich wird und diese Anähnungen hervorbringen. Anders gesagt, wird die Verunreinigung in VIDEODROME als Bedingung und als Ergebnis der gegenseitigen Anähnung und der Kopplung/Kopulation von Mensch und Maschine dargestellt. Unreinheit – und hier sind Ähnlichkeiten zu den Ideen von Mary Douglas zu verzeichnen – wird also als etwas Relationales gezeigt, denn Verunreinigungen in Form von „Unschärfen“ – Wahrnehmungsunschärfen und kategorielle Unschärfezonen – und von „Verwischungen“ – Grenzverwischungen innerhalb des Klassifikationssystems – werden an der Schnittstelle, in der Kontakt- oder Berührungszone, in der Überkreuzung von Eigenem und Anderem erst möglich. Spürt man dem Ekelgefühl und der kognitiven Verstörung nach, die jene grotesken Körper, die in VIDEODROME gezeigt werden, auslösen, bringt dies auf die Spur, diese Körper zugleich als Zeichen des Verunreinigungsprozesses und als aktive Agenten der Verunreinigung von Klassifikationssystemen aufzufassen. Die gezeigten Grenzüberschreitungen verweisen auf das Uneindeutige als Unreines, das eine permanente Gefahr für die etablierten klassifikatorischen Kategorien darstellt.

6. Kapitel Der groteske Körper an der Schnittstelle von Biotechnologie und Computerspiel in EXISTENZ

Die Problematik des Grotesken erhielt im Lichte der Betrachtung der Darstellungen des Mensch-Maschine-Verhältnisses im Film VIDEODROME eine besondere Akzentuierung. Zur theoretischen Weiterentwicklung und konzeptionellen Fokussierung der Überlegungen zum grotesken Körper im Zeichen neuer Technologien und unter Berücksichtigung der Ideen der „Mensch-Maschine-Kopplung“ und der „Mensch-Maschine-Mimesis“ wie sie aus den diskutierten Filmsequenzen hergeleitet wurde, wird ein weiterer Film von David Cronenberg, EXISTENZ (Kanada 1999), in den Mittelpunkt der Diskussion gerückt.

Zunächst soll die Variation des Topos des grotesken Körpers im Zeichen neuer Technologien anhand einiger ausgewählter Schlüsselsequenzen aufgezeigt werden. Die Schlüsselszenen, die im folgenden beschrieben und analysiert werden, wurden im Hinblick auf die grotesken Körperbilder wie der Film EXISTENZ sie zeigt, ausgewählt und werden unter besonderer Berücksichtigung der Darstellung von grotesken Körpern beschrieben.

6.1. Spielgeräte als groteske Körper

Technologie als Gottesersatz: Cronenbergs Blasphemie II

Der Film EXISTENZ eröffnet mit einer Szene, die in einer schlicht eingerichteten Kirche in der Einsamkeit eines ausgedehnten Waldgebietes handelt, in dem, wie es im weiteren Filmverlauf deutlich wird, ähnlich wie im Silicon Valley, jedoch in weitaus weniger geringer räumlicher Nähe und Dichte, Firmen angesiedelt sind, die Soft- und Hardware-Produkte entwickeln und die insbesondere auf die Produktion von Computerspielen abzielen. An diesem abgelegenen Ort führt die fiktive Firma *Antenna Research* einen Probelauf des neu entwickelten Computerspiels mit dem Namen „eXistenZ“ vor einem

spielebegeisterten Publikum durch, aus dem zwölf Kandidaten zur Teilnahme an der Erprobung dieses brandneuen Produktes ausgewählt werden. Das Publikum, das im Kirchengestühl eng zusammengedrängt Platz genommen hat, tobt, als ein Firmenvertreter, der die Veranstaltung moderiert, ankündigt, dass die Erfinderin des Spiels, die, wie er sagt, weltbekannte Spieledesignerin Allegra Geller (dargestellt von Jennifer Jason Leigh) zur Produktpräsentation anwesend sei und die ausgewählten Testpersonen höchstpersönlich durch die von ihr geschaffene Spielwelt führen werde.

Der Bezug zur christlichen Mythologie, den der Handlungsort anklingen lässt, ist nicht ungewollt und wird noch verstärkt durch die Zahl, zwölf, und das Arrangement der Spieler, die, nebeneinander im Altarraum auf Stühlen sitzen und die Spieledesignerin, die in der Mitte Platz genommen hat, umrahmen. Diese Konstellation lässt das Arrangement von Christus und den zwölf Aposteln anklingen, wie Leonardo da Vinci sie auf dem bekannten Gemälde Das letzte Abendmahl dargestellt hat. Diese Anspielung auf ein religiöses Motiv wird weiterhin unterstützt durch den Beinamen, mit dem der Moderator Allegra Geller ankündigt, wenn er dem jubelnden Publikum zuruft:

„I give you the game-pod goddess herself, Allegra Geller.“

Die feine Ironie, die in der Bezeichnung der Spieledesignerin als „Göttin der Spielkonsole“ liegt, die Darstellung einer beinahe ekstatischen Erregung, die das Publikum zu ihrem Empfang an den Tag legt, und die Wahl einer Kirche als Handlungsort bringen eine Satirisierung der Idee zum Ausdruck, die Verehrung von technologischen Produkten und Geräten und ihren Erschaffern sei an die Stelle der Anbetung eines Gottes getreten. Diese Form der filmischen Persiflage, die religiöse Praktiken und technikeuphorische Gesinnungen gleichermaßen aufs Korn nimmt, indem sie die Überlappungszonen dieser beiden Formen der Ekstase in den Blickpunkt rückt, kommt bereits in VIDEODROME vor.¹⁵⁷

¹⁵⁷ Dies wurde im vierten Kapitel aufgezeigt; vgl. die Analyse in 4.1. unter der Zwischenüberschrift „*The videoword made flesh*“: Cronenbergs *Blasphemie I*.

Horizontenerweiterung durch Programmierung der Spieler

Das Spiel „eXistenZ“ verheißt die Erschließung neuer Erlebnisräume und das Vorstoßen in andere Sphären der Erfahrung, wie Allegra in ihren einführenden Worten an das nun andächtig lauschende Publikum deutlich macht. Sie tritt vor auf die Bühne und lächelt, dann wird sie ernst und wendet sich an die Zuhörer mit den Worten:

„The world of games is in a kind of a trance. People are programmed to accept so little, but the possibilities are so great. eXistenZ is not just – a game. It’s an entirely new game system.“

In diesen einführenden Worten wird die Idee ganz klar ausgedrückt, dass Menschen programmiert werden können und dass diese Programmierung sie genügsam mache. Neben der Kritik an dem Impetus der Programmierung des Menschen kommt in Allegras Worten eine Begeisterung für eine noch umfassendere technische Umhüllung des Spielers durch neue Formen der Spieltechnologie zum Ausdruck. Die Möglichkeiten der Spielerfahrung, von denen Allegra spricht, die zur Verfügung stünden, die über diese, wie sie kritisiert, anspruchslose Akzeptanz dessen, was vorgesetzt wird, weit hinaus gingen, so wird später klar, dieses Vorstoßen in neue Erlebnisbereiche hat eine Programmierung zur Voraussetzung, die über eine außerordentlich tiefgreifende Veränderung des Körpers realisiert wird, da sie einen quasi-chirurgischen Eingriff in den Körper bedeutet und über eine direkte Kopplung des Spielsystems mit dem Nervensystem des Spielers abläuft. Die Umhüllung des Spielers mit neuen Möglichkeitsräumen impliziert eine körperliche Durchdringung mit der Spieltechnologie, wie es in den folgenden Filmszenen deutlich gezeigt wird.

Spielkonsolen - Gegenstände oder Lebewesen?

Während Allegra mit ihrer Rede das Publikum hypnotisiert, schneidet die Kamera um auf einen Nebenschauplatz: Am Kircheneingang sitzt ein unscheinbarer junger Mann in einem grauen Pullover, der den Einlass zur Veranstaltung kontrolliert. Er heißt Ted Pikul (Jude Law) und ist die männliche Hauptfigur. Ein weiterer junger Mann betritt

gehetzt und außer Atem das Kirchengebäude und wird von diesem Türsteher gebeten, den mitgeführten Rucksack zur Kontrolldurchsuchung zu öffnen. Es ginge um das Aufspüren von Aufnahmegeräten, die einen illegalen Mitschnitt ermöglichen könnten, wie er ihm erklärt. Dies ist eine witzige Anspielung auf die notorischen Einblendungen zur Illegalität von Raubkopien, die heutzutage in keinem Kinovorspann mehr fehlen.

Im Inneren des Rucksacks kommt ein hochgradig merkwürdiges Gebilde zum Vorschein: ein außerordentlich kunstvoll gearbeitetes, fleischfarbenes schwer definierbares Etwas, das aus einem kompakten Mittelteil sowie einem langen und einem kurzen Ausleger besteht, deren Enden schneckenförmig aufgerollt sind und die der Form nach kurzen, kräftigen zusammengerollten Tentakeln ähneln. In der Mitte der Enden der Ausleger und auf dem Hauptteil des Gebildes schauen vier hornfarbene, rundliche Erhebungen aus der fleischfarbenen Oberfläche hervor. Im Zentrum des Hauptteils befindet sich eine leicht geriffelte Vertiefung. Obwohl das Gebilde durch rundliche, handschmeichlerische Formen und eine Farbgebung, die an helles Fleisch erinnert, besticht, was eine Deutung als Lebewesen nahelegt, so weisen doch etliche flache ritzenförmige Vertiefungen, sprich, Nahtstellen in der Oberfläche auf die serielle Produktion, die fabrikmäßige Herkunft und den Zusammenbau als Fertigungsform hin und sprechen für eine Interpretation des Gebildes als Gegenstand. Der Rucksackbesitzer gibt dem Türsteher gegenüber eine Erklärung ab, die das Gebilde dann noch genauer bestimmt, wenn er es als ein technisches Gerät, als eine Spielkonsole identifiziert, und darauf hinweist, dass es sich um ein Modell handelt, dass im Kontext der Filmhandlung als veraltet einzustufen ist.

Die Kamera schneidet zurück auf Allegra, die im Altarraum zwischen ihren „Jüngern“ auf einem einfachen Holzstuhl Platz genommen hat, und zeigt in einer Großaufnahme auf ihrem Schoß ein zeitgemäßes, brandneues Modell der Spielkonsole. Dieser direkte schnitttechnische Anschluss betont zunächst die Ähnlichkeiten zwischen dem veralteten und dem aktuellen Konsolentyp. Die Grundform, die sich in einen kompakten Mittelteil, von dem zwei Ausleger in verschiedenen Längen abgehen, organisiert, wurde beim neueren Modell beibehalten. Anders als bei der älteren Form, bei der die Erhebungen und Vertiefungen eher dezent waren, wurden sie beim jüngeren Modell betont und verstärkt herauspräpariert. So wurden die vier knopfartigen Auswölbungen vergrößert und der Vertiefung im Mittelteil wurde ein wesentlich größerer Bereich eingeräumt.

Diese Mulde geht bedeutend weiter in die Tiefe und ist in der Mitte von einer weiteren länglichen Erhebung durchzogen, die der Form nach einem steilen Bergrücken ähnelt.

Während der fleischliche Farbton des älteren Modells bei der aktuellen Konsole in eine hautfarbene Tönung abgewandelt wurde, die beim Anblick des neueren Konsolentyps weniger an das Körperinnere als vielmehr an eine Körperoberfläche, an eine zarte, frische Babyhaut denken lässt, so sieht die neuere Form doch wesentlich delikater, nachgiebiger und empfindlicher aus, was dann doch wieder eine Assoziation des Innerkörperlichen oder sogar des Lebendigen hervorruft. Diese Deutung wird noch dadurch bestärkt, dass dem neueren Modell die offenkundigen Nahtstellen fehlen und es sich durch eine glatte, nahtlose, blassrosa Oberfläche auszeichnet.

Bei beiden Gerätetypen ist es auf den ersten Blick nicht ganz klar, ob es sich um eine Art Tier oder vielleicht auch um eine Pflanzenform handelt, eine ungewöhnliche Seestern- oder Krakenart oder um ein anderes, bislang unbekanntes Wesen aus der Tiefsee. Die Form des Gerätes lässt an den Tintenfisch in einem von Jean Painlevés Unterwasserfilmen denken (LES AMOURS DE LA PIEUVRE; Frankreich: 1965). Dieser Eindruck von Lebendigkeit wird noch verstärkt, wenn das Gerät auf die leichte Berührung seiner Erhebungen durch den Finger der Spieledesignerin mit einem hohen Fiep-Geräusch antwortet, das an die Laute eines aufgeregten kleinen Nagetiers, etwa einer Maus, erinnert. Wiederholte Berührungen der knopfartigen Vorwölbungen schicken gleichmäßige Wellenbewegungen durch das Gerät, die von lauten Schmatzgeräuschen begleitet werden.

Die Spielkonsolen werden im Film EXISTENZ „*game-pods*“ genannt. Das englische Wort „*pod*“ stammt eigentlich aus der Biologie und kann zur Bezeichnung verschiedener Formen der Umhüllung im Pflanzen- oder Tierreich verwendet werden. So heißt „*pod*“ in Verbindung mit Pflanzen Hülse, Schale oder Schote. In der Zoologie bezeichnet es den Kokon, in den sich die Seidenraupe einspinnt, oder den Beutel des Moschustieres. Das Wort kann aber auch den Bauch, insbesondere in der umgangssprachlichen Wendung „*in pod*“ den dicken, den schwangeren Bauch irgendeines Tieres oder auch des Menschen bezeichnen.¹⁵⁸ Diese Referenz auf

¹⁵⁸ S. Langenscheidts *Großes Schulwörterbuch Englisch – Deutsch* 1988: 887.

Schwangerschaft, auf den ausgelagerten, schwangeren Bauch, der in diesem Fall aber keinen Embryo umschließt, sondern in den das Spielgerät eingelagert ist, ist hinsichtlich der Darstellung von den grotesken Schwangerschaften und Geburten, wie sie für die Filme *THE BROOD*, *CRIMES OF THE FUTURE* und *VIDEODROME* diskutiert wurden, außerordentlich aufschlussreich, da sich in *EXISTENZ* eine abgewandelte Variation des Themas abzeichnet.

An dieser Stelle sollen schon einmal einige Überlegungen zu der Frage entwickelt werden, inwieweit der *game-pod* wie er in *EXISTENZ* gezeigt wird, als eine Variation des Motivs des grotesken Körpers gedeutet werden kann. Zunächst einmal suggeriert die Bezeichnung *game-pod*, dass ein technisches Gerät schwanger ist. Darin kommt eine Verschiebung von klassifikatorischen Grenzen zum Ausdruck, da einem Gerät, also einem unbelebten Gegenstand, ein Vermögen zugeschrieben wird, das im herkömmlichen Erleben und Klassifizieren lebendige Wesen, insbesondere Säugetiere exklusiv markiert. Diese Grenzverschiebung verweist auf das Groteske, da sie von einer Kombination von Heterogenem initiiert wird, wenn die Veranlagung zur Schwangerschaft, die einer Teilgruppe der Organismen vorbehalten ist, einem technischen Artefakt eingeschrieben wird. Somit verunsichert der *game-pod* die Grenze zwischen belebter und unbelebter Materie. Gerade weil der *game-pod* nicht eindeutig als belebt oder als unbelebt klassifiziert werden kann, bringt er eine Saite des Motivs des schwangeren Todes zum Klingen. Wäre er unbelebt, so könnte er nicht sterben und wenn er lebendig wäre, dann würde ihm, aufgrund des Elementes der Herstelltheit in seiner Entstehungsgeschichte etwas Totes anhaften. Die Suggestion der Idee von einem Apparat, der schwanger werden kann, bringt etablierte Vorstellungen über Schwangerschaft und Geburt gründlich ins Wanken. Diese Suggestion kann aber auch ins Komische gewendet werden, wenn der schwangere Apparat als eine witzige Anspielung auf die geläufige Metapher der „Gebärmachine“ gedeutet wird. Der Witz läge hier in der Bedeutungsverschiebung, die durch ein Wörtlichnehmen dieser Metapher erzielt wird, die ja eigentlich zur abwertenden Beschreibung einer Frau über die Reduktion auf eine für die gesellschaftliche Reproduktion relevante Funktion, das Gebären. Die Bedeutungsverschiebung bringt die groteske Vorstellung ans Licht, die hinter der Metapher verborgen ist.

Computerspiele als Möglichkeiten der Ersatzbefriedigung: Kritik an einer modernen Kulturtechnologie

Darüber hinaus ist noch eine andere Deutung des *game-pods* denkbar. Die Form, Bewegungsweise und Lautäußerung des Gerätes können als eine Variation und Anspielung auf das weibliche Genital gelesen werden. In dieser Lesart würde die Darstellung des Spielgerätes in EXISTENZ darauf verweisen, dass der Film als eine Persiflage auf populäre Imaginationen über das *gaming* intendiert ist, indem er jene sexuellen Konnotationen persifliert, die dem Akt des *gamings* von der Spieleindustrie angehängt werden und die in der populären Kultur der *gamer*, der passionierten Nutzer von Computerspielen, zirkulieren. Diese Ironisierung kommt in der Idee des *game-pods* zum Ausdruck, der als eine ironische Kommentierung und Abwandlung des *joysticks* zu verstehen wäre. Die Bezeichnung „*joystick*“ meinte ursprünglich den Steuerknüppel im Flugzeug und wanderte über die Heimcomputerindustrie, die Spielkonsolen unter diesem Namen vermarktete, in die Populärkultur der *gamer*. Unübersehbar ist die suggestive Form des *joysticks*, die offenkundig dem Penis entlehnt wurde. Der *joystick* besteht aus einem griffelartigen Hebel und mehreren Knöpfen, die zur Steuerung der Bewegungen und der Aktivitäten von Spielfiguren auf einem Computerbildschirm verwendet werden. Diese beinahe obszöne Form des Spielgerätes kann als Hinweis auf eine von der Computerspielindustrie intendierte Verlagerung des körperlichen Vergnügens auf den Lustgewinn durch den Gebrauch eines technischen Gerätes gelesen werden. Die suggestive Darstellung des Reibens der Auswölbungen des Spielgerätes in EXISTENZ bringt die Bedeutungsfacette der Masturbation durch das Computerspiel, wie sie in der latent phallischen Form und der Namensgebung des *joysticks* verborgen ist, heraus und wendet sie ironisch um, wenn das Objekt des Reibens in diesem Film eher an ein weibliches Genital erinnert. In der Darstellung der Spielgeräte und durch die Anspielung auf die Praxis der Masturbation in EXISTENZ kommt eine kritische Haltung zum Ausdruck, die auf ein Verständnis von *gaming* als Ersatzbefriedigung verweist, als eine Beschäftigung, die vereinzelt, obwohl sie Interaktion simuliert. Die Darstellung von der Behandlung der Spielkonsole durch die Spielerin als Masturbation entlarvt die verbreitete, moderne Kulturtechnik des Computerspielens als Ersatzbefriedigung.

UmbyCords und MetaFlesh game-pods: die Patentierung des Halblebendigen

Bei der Darstellung des neueren Modells der Spielkonsole wird eine Öffnung in den Blickpunkt gerückt, welche die glatte Oberfläche unterbricht und ins Innere des Gebildes führt. Aus dieser Öffnung tritt eine Art Nabelschnur aus, die in dem gleichen blassrosafarbenen Hutton gehalten ist, wie die Konsole und durch deren Haut aus dem Inneren heraus ein bläuliches Schimmern nach außen dringt, was die Präsenz von einer Art Venen anklingen lässt, und die aus der Konsole herausgezogen und wie ein Kabel zusammengewickelt und separat verstaut werden kann. Diese künstliche Nabelschnur wird an einem Ende in die Spielkonsole eingesteckt. Das andere Ende kann entweder mit einer weiteren Spielkonsole verbunden werden oder in eine künstliche Öffnung, die sich im Lendenwirbelbereich der Spieler befindet und die im Film als „*bio-port*“ bezeichnet wird, eingesteckt werden.

Dieses Changieren zwischen Nabelschnur und Kabel, also zwischen Körperteil und technischem Gerät wird von dem im Film geäußerten Namen „*UmbyCord*“ zur Bezeichnung der künstlichen Nabelschnur noch verstärkt. Dieses Kunstwort leitet sich her vom englischen Wort für Nabelschnur: „*umbilical cord*“. Die besondere Schreibweise des Kunstwortes zieht zwei Worte zusammen und verweist damit auf die Verbindungsfunktion des Gebildes, das ja die Lücke zwischen Spieler und Spielkonsole schließt. Der Großbuchstabe, der im Mittelteil des Wortes eingefügt wurde, lässt die Idee einer durch Genmanipulation erwirkten Veränderung eines Körperteils und der Patentierung dieser „Erfindung“ anklingen. Der Markenname „*UmbyCord*“ macht das Gebilde als künstliche, also biotechnologisch nachgebildete Nabelschnur kenntlich. Diese enge Verbindung von Signifikant und Signifikat ruft die Materialisierung von mentalen Vorgängen ins Gedächtnis (die im dritten Kapitel herausgestellt wurde) und deutet darauf hin, dass diese Logik auch umgekehrt greift, d. h. bei der Namensgebung, wenn für Veränderungen des Fleisches, des „*Körpermaterials*“, Worte gefunden werden, die mentale Konzepte zum Ausdruck bringen.

Ein ähnlicher Verweis auf die gentechnologische Veränderung von Körperteilen verbirgt sich im Namen der Spielkonsole, die „*MetaFlesh game-pod*“ genannt wird. Auch hier verweist die Verwendung eines künstlichen Wortes auf die Künstlichkeit des Signifikats. Auch hier entsteht das Kunstwort wieder durch das Zusammenziehen, durch

die Amalgamierung von zwei Worten. Diese Worte entstammen aber, im Gegensatz zu den Ausgangsworten, aus denen das Wort „*UmbyCord*“ gebildet wird, nicht dem gleichen semantischen Feld. Das Wort „*Meta*“ und das Wort „*Flesh*“ gehören verschiedenen Sprachen und unterschiedlichen Bedeutungszusammenhängen an. Die Vorsilbe „*meta-*“ stammt aus dem Griechischen und heißt „über“, „hinter“, „jenseits“, wie im Wort „*Metaphysik*“, der Lehre vom Übersinnlichen, von dem, was empirisch nicht erfasst werden kann, was jenseits des Erfahrbaren liegt. Diese Bedeutungen werden in der lateinischen Vorsilbe „*trans-*“ wieder zum Ausdruck gebracht. Mit Rückbezug auf die Bedeutungsentwicklung im Lateinischen kann der Neologismus „*MetaFlesh*“ als ein Verweis auf die Idee der Transsubstantiation gelesen werden, also die Verwandlung des Leibes Christi in Brot und seines Blutes in Wein, wie es der Katholizismus lehrt. Diese Deutung wird durch die Inszenierung des Spiels als kirchliches Abendmahl unterstützt. Die Spielkonsole, der „*MetaFlesh game-pod*“, tritt an die Stelle des verehrten und verzehrten Gottes.

Außerdem kann das Wort „*MetaFlesh*“ als ein Lautspiel gedeutet werden. Der Klang des Wortes „*MetaFlesh*“ erinnert an den Klang von Worten wie „*Metapher*“ und „*Metamorphose*“, die „Bedeutungswandel“ und „Gestaltwandel“ meinen. Und genau diese beiden Bedeutungsfacetten werden durch die Verbindung des Wortes „*Meta*“ mit dem Wort „*Flesh*“ unterstrichen. Der Neologismus „*MetaFlesh*“ weist darauf hin, dass das Fleisch einem tiefgreifenden Bedeutungs- und Gestaltwandel unterworfen ist. In diesem doppelten Transformationsprozess wird es zum Rohstoff für die Entwicklung von biotechnologischen Geräten. Das Fleisch ist nicht mehr die unantastbare Substanz des Körpers, nicht mehr integraler Bestandteil der Person, nicht mehr Ort und Medium von Sinneseindrücken und Organ der Welterfahrung. Das Fleisch wird zur Ressource für die Fertigung künstlicher Spielgeräte. Durch die biotechnologische Umformung wird das Fleisch, wie impliziert wird, verbessert und „veredelt“. Außerdem wird der *MetaFlesh game-pod*, das genetisch veränderte und technisch weiterverarbeitete Fleisch in den Metabolismus, in den Stoffwechsel des Spielers einbezogen. In dem Wort „*MetaFlesh*“ klingt auch das Aufgreifen, die Weiterentwicklung und Übersteigerung der Idee des „Neuen Fleisches“, des „*New Flesh*“ an, wie sie im Film *VIDEODROME* vorkommt.

Der game-pod als grotesker Körper

Im Materialverbund des *game-pods* kehrt der groteske Körper wieder. Der *game-pod* zeichnet sich durch mehrere Aspekte des grotesken Körpers à la Bachtin aus. So werden in der Darstellung der Form des *game-pods* Ausbuchtungen, Einhöhungen und Öffnungen betont. Insbesondere wird auf das sexuelle und das prokreative Potential dieser Erhebungen und Vertiefungen angespielt und damit auf die unteren Körperzonen, vor allem auf die Geschlechtsorgane verwiesen. Die Unabgeschlossenheit des *game-pods* wird noch besonders akzentuiert, wenn die seitliche Öffnung in den Blickpunkt gerückt wird, über die er mittels einer Extension, der künstlichen Nabelschnur, mit dem Körper des Spielers verbunden werden kann. Zudem zeichnet sich der *game-pod* durch Heterogenität und Ambivalenz aus und zwar in zweifacher Hinsicht. Wie es in den obenstehenden Sequenzbeschreibungen deutlich geworden ist, changiert der *game-pod* dem Aussehen nach zwischen Tier, Pflanze und technischem Gerät. Insofern sperrt er sich gegen eine eindeutige Klassifizierung. Diese Ambivalenz reicht noch weiter, da sich der *game-pod* hinsichtlich der Bestimmung einer Zugehörigkeit zu einer bestimmten Tierart uneindeutig verhält. In ihm scheinen sich mehrere Tierarten zu einer neuartigen Kombination zu vermischen. Das Moment der Transformation kommt insofern zum Tragen, als in EXISTENZ ein technisches Gerät wie die Spielkonsole, das aus dem Alltag bekannt ist, entgegen der Erfahrung als ein halborganisches Gebilde dargestellt wird. Die Idee, eine Spielkonsole als eine biotechnologische Nachbildung eines elektrotechnischen Gerätes zu konzipieren, ist hochgradig transgressiv, da die Zweckentfremdung von tierischen Bestandteilen zur Schaffung neuer halborganischer, halbtechnischer Gebilde die Grenze dessen überschreitet, was heutzutage in der Genforschung als zulässig erachtet wird. Transgressiv ist auch die angedeutete Verbindung von Schwangerschaft und serieller Produktion, die das Wort *game-pod*, sowie die Form und das serielle Vorkommen des Gebildes implizieren. All diese Punkte sprechen dafür, den *game-pod* als einen grotesken Körper zu verstehen. Doch das Motiv des grotesken Körpers geht über die Darstellung des Spielgerätes noch hinaus und greift auch auf den menschlichen Körper über. Dies soll im folgenden anhand einer genaueren Betrachtung der Körper der Spieler aufgezeigt werden.

6.2. Transgressive Kopplungen II: Verschaltung von Mensch und Maschine

Der geöffnete Körper: die Phantasie vom biologischen Stecker

Der Film EXISTENZ zeigt ein fiktives Szenario in der Zukunft, in dem spielebegeisterte Menschen ihre Körper mit einem sogenannten *bio-port*, einem, wie man übersetzen könnte, biologischen Stecker, ausgestattet haben. In der Eröffnungsszene des Films, die eingangs diskutiert wurde, wird diese Körperformation oder -formung lediglich angedeutet. Die Szene zeigt zwar deutlich, dass eine künstliche Nabelschnur vom zentralen *game-pod* abgeht und in einen anderen *pod* eingesteckt ist, an den angeschlossen, weitere, sogenannte „*slave pods*“, in Reihe geschaltet sind. Vage angedeutet wird, dass ein Ende der künstlichen Nabelschnüre irgendwo im Rückenbereich der Spieler „verschwindet“. Diese in der Eingangssequenz implizierte physische Verbindung des Spielers mit dem Spielgerät wird im weiteren Verlauf des Films zu einem wichtigen Thema, wenn die Spieledesignerin Allegra den Marketing-Trainee Ted Pikul dazu auffordert, gemeinsam mit ihr in die künstliche Welt des Spiels einzutauchen und bei der Untersuchung seines unteren Rückenbereiches entdeckt, dass Pikul „*not fitted*“ ist, wie sie sagt, dass ihm also die künstliche Körperöffnung, die einen Anschluss an die Spielkonsole ermöglicht, fehlt. Und noch aus einem weiteren Grund verdient der *bio-port* eine ausführliche Erörterung, da er als eine technologisch erzeugte, künstliche Öffnung des Körpers das Motiv der grotesken Körperkonstitution wieder anklingen lässt. Dies soll anhand der Betrachtung einer Szene untersucht werden, in der Pikul sich, auf Allegras Drängen hin, einen, wie er sagt, „illegalen, nicht-registrierten *bio-port* installieren“ lässt, wie es in der fiktiven Fachsprache des Films heißt.

Die „Installationsszene“ spielt in der Dunkelheit an einer einsam gelegenen Tankstelle, die von einem Tankwart namens Gas (Willem Dafoe) bewirtschaftet wird. Allegra überredet Gas, Pikul einen *bio-port* zu „installieren“, also etwas mit Pikuls Körper zu tun, das im allgemeinen Erfahrungshorizont allerhöchstens mit seinem Computer getan würde. Die Szene, in der Gas Allegras Bitte nachkommt, hat einen grotesk-komischen Charakter. In einem unaufgeräumten Werkstattgebäude, das einen Teil des Tankstellengebäudes bildet und mit ausgemusterten, rostigen Automobilteilen angefüllt ist, legt Gas, ein breites Grinsen auf dem Gesicht, einen frischen Arbeits-Overall an und

nimmt ein Gerät zur Hand, das aussieht wie ein schweres Maschinengewehr und ebenso bedrohlich wirkt wie ein solches. Pikul, der sich einem bewaffneten Irren gegenüber wähnt, gerät in Panik und greift zu einer gigantischen Rohrzange, mit der er Gas attackiert. Dieses Duell wird von Allegra unterbrochen, die, ganz die energische, furchtlose „Göttin der Spielkonsole“, Gas aus dem Raum schickt und Pikul, den sie augenscheinlich zimperlich und ängstlich findet, mit wohlerwogenen Worten, in denen eine Mischung aus Drohung und Verführung liegt, mit sanfter Gewalt dazu bewegt, seine Scheu zu überwinden. Daraufhin nähert Gas sich Pikul von hinten mit dem sogenannten „*hydro-gun*“, einer Art Installationsgewehr, in der maschinenölbeschmierten Hand. Er legt auf Pikuls Lendenwirbel an und drückt ab. Pikul stöhnt und fällt bäuchlings in einen ausrangierten Sessel. Er erschrickt zu Tode als er realisiert, dass er seine Beine nicht mehr bewegen kann, was, wie er weiß, als eine mögliche Nebenwirkung der Installation bekannt ist. Gas dreht ihn auf den Rücken und winkelt ihm die tauben Unterschenkel an, begleitet von den folgenden Worten, die beruhigend klingen sollen:

„The procedure comes with its own epidural. Just like when you have a baby. Kinda like instant paralysis from the waist down. That’s why it didn’t hurt you. It’ll wear off in no time.“

Entgegen Pikuls Befürchtungen und gemäß von Gas’s Prognose lässt die Lähmung in Kürze nach. Durch Allegras Augen, die es nicht abwarten kann, mit Pikul ins Spiel einzusteigen, wird nun der *bio-port* das erste Mal in Großaufnahme gezeigt. Der *bio-port* sieht aus wie ein kreisrundes Loch, das sich in der Mitte des unteren Rückens auftut. Sein Rand ist leicht erhaben und wulstförmig. Von ihm gehen acht gleichmäßige Schnitte in die umgebende Hautpartie ab, ein Merkmal, das die Dehnbarkeit des Loches anzeigt. Der frisch geschossene *bio-port* von Pikul sieht rötlich, entzündet und leicht geschwollen aus.

In der geschilderten Szene wird Pikuls Körper insbesondere hinsichtlich der neu hinzugefügten, künstlichen Körperöffnung ins Bild gesetzt. Die Filmhandlung wird von dem Problem, einen Stecker in Pikuls Wirbelsäule zu implantieren, vorangetrieben. Der Kamerablick fokussiert auf die neue Körperöffnung und blendet den „Rest“ des Körpers aus. Die Szene bringt die Idee zum Ausdruck, dass die Verbindung mit dem Apparat

eine Groteskisierung des Körpers erforderlich macht, wenn verdeutlicht wird, dass der Einstieg ins Computerspiel die künstliche Öffnung des Körpers voraussetzt. Der glatte Individualkörper wie er in der Werbung inszeniert wird und wie der Schauspieler Jude Law, der in den neunziger Jahren als männliches Schönheitsideal galt, in der Rolle des Ted Pikul ihn besonders treffend verkörpert, wird zu einem grotesken Körper, wenn er eine Verbindung mit dem Gerät eingehen soll.

Mensch-Maschine-Kopplung: die Verschaltung von Spieler und Spielgerät

Die Groteskisierung des Körpers im Zuge der Vorbereitung seiner „Kopplungsfähigkeit“ ist erst der Anfang eines Prozesses einer weitaus umfassenderen Groteskisierung. Der *bio-port* fungiert als eine Schnittstelle, mittels derer sich die Spieler über eine künstliche Nabelschnur, die in diese neue Körperöffnung eingesteckt wird, an die Spielkonsole „ankoppeln“ und über diese Verbindung ihr Nervensystem mit der Architektur aus neuronalem Gewebe, aus dem die Spielkonsole aufgebaut ist, „verdrahten“. Diese physiologische Verbindung oder, wie man vielleicht treffender sagen müsste, diese substantielle oder materielle Kopplung von „zwei Nervensystemen“ schreibt sich in der Erfahrung des Spiels als eine „Verschaltung“, eine Amalgamierung der Person des Spielers und der Spielfigur fort. Eine zentrale Idee der Konstitution des Spiels ist es, dass die Spielsoftware über eine direkte Kopplung ins Nervensystem des Spielers „heruntergeladen“ wird und die Spielarchitektur sich in das Nervensystem des Spielers „einschreibt“. Hier wird wieder ein ähnlicher Kurzschluss impliziert, wie in *VIDEODROME*, wenn ein Computerprogramm und ein genetisches Programm aufgrund einer sprachliche etablierten Gemeinsamkeit, der „Codierung“, als kompatibel inszeniert werden.

Dabei kann die Verbindung zwischen dem Spieler und der biotechnologisch hergestellten Spielkonsole als eine Art Symbiose verstanden werden: Der Spieler versorgt die Konsole mit Energie und das Spielgerät benutzt den menschlichen Körper als Energiequelle. Allegra macht dies deutlich, wenn sie dem unwissenden Pikul erklärt:

„It [the game-pod – B. P.] ports into you. You're the power source: Your body, your nervous system, your metabolism, your energy. You get tired, run down, it won't run properly.“

Das Verhältnis des *game-pods* zum Spieler kann als eine symbiotische Beziehung gedeutet werden, ähnlich jener, wie sie zwischen dem nährenden Körper einer Mutter und einem Embryo besteht, da der *game-pod* für seine Funktionalität die Energie des Wirtsorganismus' oder Mutterkörpers benötigt. Diese Deutung legt nahe, dass der Spieler oder die Spielerin einen künstlichen, biotechnologisch erzeugten Hybrid-Körper nährt, speist und mit Energie versorgt. Anders als ein menschlicher Embryo ist dieser biotechnologisch erzeugte Körper nicht in den Bauch des oder der Schwangeren eingelagert, sondern er bleibt ausgelagert und verbindet sich über eine künstliche Nabelschnur und den biologischen Stecker im Rücken – also hinten, nicht vorn – mit dem Körper des Spielers oder der Spielerin.

Dieses Verhältnis von Spieler und Spielkonsole, in dem der Spielerkörper als Mutterkörper und die Spielkonsole als eine Art Embryo konzipiert wird, kann auch umgekehrt gelesen werden. Darauf deuten jene repetitiven Bilder hin, von denen der Film EXISTENZ strukturiert wird, die entweder eine oder zwei Spielfiguren zeigen, die auf einem Bett ausgestreckt oder zusammengerollt liegen und aus deren Rückenbereich künstliche Nabelschnüre austreten, die zu einem *game-pod* führen, der neben oder zwischen den Figuren auf dem Bett liegt. Diese Inszenierung der Kopplung der Spieler und des Spielgerätes verweist auf eine umgekehrte Lesart des Verhältnisses von Spieler und Spielkonsole: Die zusammengekauerte Haltung verleiht den Spielern den Charakter von Embryos, die über Nabelschnüre mit Plazentas, den *game-pods* verbunden sind. Diese künstlichen Plazentas versorgen die Spieler mit geistiger Nahrung, mit der Droge Spiel.

Vergleich der Darstellung der Anähnelungsprozesse von Körpern und Geräten in THE BROOD, in VIDEODROME und in EXISTENZ

Eine ähnliche Kippfigur, die zur Interpretation des komplexen Verhältnisses zwischen einem Körper und seiner – allerdings, wie impliziert wird, biologisch-psychologischen – Extension angelegt werden kann, findet sich bereits im Film *THE BROOD*, der die weibliche Hauptfigur als Eignerin oder Hüterin einer externen Gebärmutter zeigt, und die zugleich, wenn man das Bild kippen lässt, als Embryo verstanden werden kann, der von einer Plazenta genährt wird.¹⁵⁹ In *EXISTENZ* wird diese Konstellation vom Körper und seiner Erweiterung, wie sie bereits in *THE BROOD* entwickelt wurde, wieder aufgegriffen und im Hinblick auf die Idee der künstlichen Erweiterung des Körpers entwickelt.

Ähnlich wie in *VIDEODROME* wird in *EXISTENZ* die Anähnelung der technischen Geräte an Körperteile in den Vordergrund gerückt. Anders als in *VIDEODROME* machen diese Anähnelungsprozesse in *EXISTENZ* nicht an der Körperoberfläche und an den Körperöffnungen halt, sondern verschieben sich auf das Körperinnere. Zudem konzentriert sich die Anähnelung der Technologie an Körperfragmente in *EXISTENZ* nicht auf die Sinnesorgane, wie es in *VIDEODROME* der Fall war. Während in *VIDEODROME* gezeigt wird, wie ein technisches Gerät, der Fernsehapparat menschliche Haut imitiert und im Ergebnis eines Transformationsprozesses eine Körperöffnung, den Mund nachahmt, sind die Modelle der mimetischen Prozesse, in denen sich das technologische Spielgerät in *EXISTENZ* an Fragmente des menschlichen Körpers anähneln, die Nabelschnur und die Plazenta, also interessanterweise weibliche Reproduktionsorgane, aber nicht jene Teile, die zur Kopulation benutzt werden, sondern jene, die der Körper erst während der Schwangerschaft ausbildet. Ausgehend von der Logik des Grotesken verweist diese Aktzentverschiebung auf Schwangerschaft und Geburt, also auf Zweieleibigkeit, auf ein Übergangsstadium.

Die Anähnelung von Geräten an Körperteile geht in *EXISTENZ* noch in einer anderen Hinsicht weiter als in *VIDEODROME*: Die Geräte sehen nicht mehr „technisch“ aus, sondern „organisch“, das heißt, sie bestehen nicht mehr aus Plastik, Glas und Kabeln,

¹⁵⁹ S. die Ausführungen im zweiten Kapitel, 2.2, Unterpunkt fünf, Abschnitt (5) *Umkehrung*.

sondern aus Gewebe, genauer gesagt, aus biotechnologisch veränderten Amphibienorganen und aus dem Nervengewebe dieser genetisch manipulierten Tiere (wie es im folgenden Unterkapitel noch weiter ausgeführt wird). Anders als in VIDEODROME wird in EXISTENZ die Verformung, der Transformationsprozess, in dem sich die technischen Geräte an Körperteile anähneln, nicht gezeigt. Gezeigt werden die Rohstoffe, die mutierten Amphibien, aus denen die Geräte gefertigt wurden, und die Endprodukte, die Spielgeräte im Einsatz.

In der Tat kommen viele jener Motive, die in VIDEODROME zentral sind, in EXISTENZ in veränderter Form wieder vor. In beiden Filmen figurieren die deformierten Körpern als technische Apparate, wenn sie wie Geräte behandelt und auf der gleichen Ebene wie Maschinen in den Schaltkreis integriert werden. Während sich der Körper in VIDEODROME im Effekt der Übertragung von „Signalen/Viren“ verformt, ist die Deformation des Körpers in EXISTENZ bereits Voraussetzung für die Übertragung von Krankheitserregern. In VIDEODROME öffnet sich der Körper und wird zum Behälter für ein technisches Gerät. In EXISTENZ wird der Körper durch einen chirurgischen Eingriff mit einem künstlichen Stecker ausgestattet, der als „Schnittstelle“ für die Kopplung mit der Spielkonsole fungiert. So wird das Spiel zum Teil des menschlichen Nervensystems und der Spieler wird zum Teil des Spiels. Darüber hinaus führt die Kopplung der Protagonisten mit Maschinen in beiden Filmen eine Verzerrung der Wahrnehmung und die Unfähigkeit zwischen Realität und Halluzination (in VIDEODROME) oder Simulation (in EXISTENZ) zu unterscheiden, herbei.

Die Vernetzung von Spielern und Spielkonsolen als groteske Kopplungen

Das groteske Motiv der Zwei- oder Mehrleibigkeit taucht in der Spielkonfiguration wieder auf, wenn sich die Körper der Spieler über die Spielgeräte zu einer Art Kollektivkörper „vernetzen“, sprich, die Spieler sich mithilfe von künstlichen Nabelschnüren an die Spielkonsolen „anschießen“ und sich über diese Konsolen an die Körper anderer Spieler „ankoppeln“. Im Rahmen der obenstehenden Betrachtung der Konfiguration des Spiels wurde bereits auf die Variationen der grotesken Darstellung von Schwangerschaft und Geburt eingegangen. Hier soll noch einmal betont werden, dass in der Spielkonfiguration der Kollektivkörperaspekt des grotesken Körpers

aufgegriffen und variiert wird.¹⁶⁰ Im Film EXISTENZ wird der Kollektivkörper allerdings erst durch die Vermittlung der Technologie ermöglicht und hergestellt. Die Verbindung der Körper ist nicht wie im von Bachtin imaginierten und in seiner Phantasie ins Positive überhöhten Karneval eine unmittelbare Kommunion der Volksmassen,¹⁶¹ die durch Schulterreiben, obszöne Witze und vulgäre Gesten ermöglicht wird, sondern eine technisch vermittelte Verbindung von Individuen, die an Apparate gekoppelt sind und durch diese Kopplung zusammengehalten werden.

Verbindungsglied in dieser Kopplungskonstellation ist eine künstliche Extension des Körpers, die *UmbyCord*. Zusammen mit der künstlichen Öffnung im unteren Rückenbereich betont sie die Unabgeschlossenheit des Körpers des Spielers. Diese Offenheit des Körpers wird in Richtung auf die Heterogenität des Körpers entwickelt, wenn gezeigt wird, wie der technisch geöffnete menschliche Körper und der künstlich hergestellte „Körper“ der Spielkonsole über diese „Schnittstelle“ miteinander „verschaltet“ oder „verkabelt“ werden können. Aus dieser direkten Verbindung oder Kopplung entsteht ein heterogener, mehrleibiger, collagierter Körper, der sich durch die Homogenisierung von Disparatem auszeichnet. Hier soll noch einmal auf eine Variation der Betonung der unteren Körperzonen hingewiesen werden. Auffällig ist, dass der *Unterleib* als Schnittstelle, als Einfallstor von technologisch erzeugten Reizen gezeigt wird: der Stecker sitzt in einem künstlichen Loch am unteren Ende der Wirbelsäule. Vor dem Hintergrund eines gängigen Motivs der *Science Fiction*, des künstlichen

¹⁶⁰ Dieser Aspekt wurde bereits im zweiten Kapitel für den Film THE BROOD herausgestellt.

¹⁶¹ Auch Zombies und Ghouls bilden einen Kollektivkörper, der jedoch alles andere als festlich ist.

Zombies lachen auch nicht. Dennoch kann der Zombie, wie er z. B. in der LIVING DEAD-Quadrologie von George A. Romero (NIGHT OF THE LIVING DEAD; USA: 1968; DAWN OF THE DEAD; USA: 1978; DAY OF THE DEAD; USA: 1985 und LAND OF THE DEAD; USA: 2005) dargestellt wird, als eine Metapher für den Stumpfsinn des Konsums, der die Massen paralyisiert, gelesen und somit als eine Figur gelesen werden, die eine Kritik an der modernen materialistischen Kultur zum Ausdruck bringt. In Romeros Phantasie wird der Kaufrausch zum Totentanz. Für Zombies geht die Idee des Kollektivkörpers sogar soweit, dass die Opfer, welche zukünftige Artgenossen sind, durch partiellen Kannibalismus einverleibt werden, und zwar im doppelten Sinne, also einmal im physischen Sinne des Verzehrs und zum anderen im übertragenen Sinne der Assimilation an die eigene Gattung durch die Übertragung von kontaminierender und transformierender Körperflüssigkeit.

Anschlusses oder Steckers im Kopf- oder Halsbereich,¹⁶² verweist die Idee, den Stecker im Unterleib zu verorten, auf eine Umkehrung der Körperhierarchie.

Die Konstellationen von Körpern und Apparaten wie sie in EXISTENZ gezeigt werden, können mit Bachtin als mehrleibige Körper gedeutet werden, in der sich menschliche Körper und, wie man sagen möchte, „Maschinenkörper“ zu einer multiplen, heterogenen Körperlichkeit verbinden und zu einer körperlichen Formation werden, die als *ein* Körper verstanden werden kann. Bachtin nennt die Zwei- oder Mehrleibigkeit als ein Merkmal des grotesken Körpers (Bachtin 1995: 76 f.). Die Konstellation der Kopplung der Körper der Spieler mit den Spielgeräten und miteinander, wie sie in EXISTENZ gezeigt wird, veranschaulicht einen grotesken Körper, der aus heterogenen „Komponenten“ zusammengesetzt ist. Diese Darstellung der Transformation der Idee des grotesken Körpers als ein Konglomerat aus Menschen- und Maschinenkörpern lässt Bachtins Vorstellung des Volkskörpers als Kollektivkörper in einem anderen Licht erscheinen. Bachtin führt aus:

„Die festliche Selbstorganisation des Volkes vollzieht sich vor allem im Bereich des Konkreten und Sinnlichen. Selbst das Gedränge, der *physische Kontakt*, erhält eine eigene Bedeutung. Das Individuum fühlt sich als unabtrennbarer Teil des Kollektivs, als Glied des Massen- und Volkskörpers. In diesem Ganzen hört der individuelle Körper beinahe auf, er selbst zu sein. Es wird sozusagen möglich, *die Körper zu tauschen, zu erneuern* (zu verkleiden und zu maskieren). Das *Volk* fühlt dabei *seine konkrete, sinnliche, leibliche Einheit*.“ (Bachtin 1995: 296)

Diese Ausführungen von Bachtin werfen vor dem Hintergrund der Szenenbeschreibungen einen offenkundigen Widerspruch auf zwischen dem grotesken Kollektivkörper im Kontext des Volksfestes, der ein Zugehörigkeitsgefühl des Individuums zum Kollektiv über den körperlichen, sinnlichen Kontakt zum Ausdruck bringt, erzeugt und erneuert, und jenen Bildern von gereinigten Individualkörpern wie sie in den Filmen gezeigt werden, die im Effekt der Kopplung mit Apparaten

¹⁶² In dem Science-Fiction-Klassiker *Neuromancer* von William Gibson aus dem Jahr 1984

beispielsweise sitzt der Stecker hinter dem Ohr des Helden, über den eine externe Spielkonsole mit der implantierten Festplatte im Gehirn – ! – verschaltet werden kann (vg. Gibson 1984). Und auch jene künstlichen Menschen oder technologisch veränderten Menschen, die in Filmen wie *ROBOCOP*, *TERMINATOR* und *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* gezeigt werden, haben die Steuerungseinheiten im Kopf.

groteskisiert werden. Ein bedeutender Unterschied dieser beiden Ausprägungen der Idee des Kollektivkörpers liegt in der Form der Vergemeinschaftung. Während im Karnevalskontext der individuelle Körper mit dem Körper der Gemeinschaft verschmilzt, werden das gemeinschaftliche Erleben und die geteilte Sensualität in der technisch geprägten grotesken Körperkonstellation imaginiert, das Individuum jedoch bleibt körperlich vereinzelt. Ähnlich wie im Karneval, wo alle körperlichen Grenzen aufgelöst werden, erzeugt auch die Kopplung mit dem Apparat ein Szenario der Entgrenzung, indem sie den intimen körperlichen Kontakt und geteiltes sinnliches Erleben simuliert. Dies wird jedoch rasch als Täuschung entlarvt und führt zu einer geistigen Verwirrung und Orientierungslosigkeit, sobald die Mechanismen der Dissimulation aufgedeckt werden, sprich, wenn sich die Apparatur in den Erlebnishorizont hinein- und zwischen die Körper schiebt.

6.3. Der groteske Tierkörper: Mutierte Amphibien, Systemfehler und Knochenpistolen

Mutierte Amphibien: Biotechnologisch manipulierte Tiere als Rohstoffe für technische Geräte

Das Fleisch, das als Rohstoff zur Herstellung der Spielgeräte verwendet wird, stammt von Amphibien, genauer gesagt, die Spielkonsole wird aus befruchteten Amphibieneiern gefertigt, die mit synthetischer Desoxyribonukleinsäure angereichert wurden, wie es Kiri Vinokur (Ian Holme) erklärt, ein Chirurg, der auf die Reparatur, oder, wie man vielleicht im Lichte der Darstellung der Hybridisierung von biologischen und technologischen Komponenten genauso gut sagen könnte, die ärztliche Behandlung von biotechnologisch hergestellten Spielkonsolen spezialisiert ist. Während einer Operation an Allegras *game-pod* erklärt er:

„The eXistenZ game-pod is basically an animal It's grown from fertilized amphibian eggs, stuffed with synthetic DNA.“

Die Kreaturen, die sich in den künstlich zur Mutation veranlassten Amphibieneiern entwickelt haben und die aus diesen gentechnologisch veränderten Eiern geschlüpft sind, werden in einer Szene gegen Ende des Films gezeigt. Die Szene spielt in einer Waldlandschaft in der Nähe einer Fabrik, in der die Spielkonsolen hergestellt werden. Drei Figuren, Allegra, Pikul und der Terrorist Yevgeny Nourish treffen sich am Rande einer Rabatte von Fischteichen auf einer Waldlichtung. Anders als in gewöhnlichen Fischteichen werden in diesen Teichen, den Brutbecken, wie Nourish erklärt, neben Fischen in grellen roten und violetten Farbtönen, auch merkwürdige Arten von Wassertausendfüßlern und -leguanen, sowie genetisch veränderte Abwandlungen von Fröschen und Salamandern gezüchtet. Das Nervengewebe dieser genetisch veränderten Lurche, so erklärt Nourish weiter, wird als Rohmaterial für die Herstellung von Spielkonsolen verwendet. Und auch die inneren Organe der genetisch manipulierten Amphibien und Echsen finden in der Produktion der Spielkonsolen Verwendung, wie es eine vorangehende Szene verdeutlicht hat, die zeigt, wie Frösche und Leguane in der Fabrik ausgeweidet und ihre Innereien zur Weiterverarbeitung auf ein Fließband gelegt werden. Diese Innereien, welche den Tieren entnommen werden, sehen genauso aus,

wie jene Bestandteile, die im Inneren einer aufgeschnittenen Spielkonsole in der Operationsszene sichtbar wurden.

Suggeriert wird ein Verständnis vom und eine Verwendung des tierischen Körpers als Ressource, die gewissenlos ausgebeutet werden kann. Dieses Verständnis, des tierischen Körpers als Ressource, der in seine Bestandteile zerlegt und für die Herstellung von technischen Geräten gezüchtet wird, nimmt auch den menschlichen Körper nicht aus, wenn (wie es weiter unten in diesem Unterkapitel diskutiert wird) gezeigt wird, dass Teile des Stützapparates, wie menschliche Zähne als Rohmaterial für den Waffenbau verwendet werden. Bevor der technische Gebrauch von Fragmenten des menschlichen Körpers in den Blick genommen wird, soll zunächst eine besondere Amphibie, die in der soeben erwähnten Szene als Affektbild eingefügt ist, detailliert beschrieben und interpretiert werden.

Gleichermaßen ekelerregend wie schockierend ist der Anblick einer außerordentlich merkwürdigen, schleimigen und hautlosen Kreatur, die am Rand eines der Teiche im flachen Wasser lagert. Es ist nicht ganz klar, ob die Kreatur an der mit Pflanzen bewachsenen Böschung angewachsen ist oder ob sie sich lediglich vorübergehend in der Uferzone aufhält. Jedenfalls befindet sie sich zur einen Hälfte im Wasser und zur anderen Hälfte in der Luft. Es sieht aus, als habe die Kreatur weder Haut noch Schuppen, sondern sei über und über von fleischfarbenem Narbengewebe bedeckt, durch das an einigen Stellen bläuliche Venen schimmern und durch das sich an anderen Stellen die Skelettstruktur abzeichnet. Der Kreatur fehlt jegliche Symmetrie; sie wirkt in jeder Hinsicht „schief“, außer Balance; sie hat zugleich zu wenige und zu viele Körperteile. So wächst aus ihrem Rumpf eine Flosse heraus, die allerdings unbeweglich bleibt, und aus der einen Seite steht eine vierzehige Krallen heraus, mit der die Kreatur um sich schlägt, als sich ihr einer der getüpfelten, violett gefärbten Fische nähert. Möglicherweise handelt es sich bei dem ekelerregenden Wesen um eine Mischform zwischen einem Huhn und einem Fisch, die allerdings weder Federn noch Schuppen hat. Der ausgebeult wirkende Kopf der Kreatur hängt ins Wasser und bewegt sich ungelent in alle Richtungen. Die Augen sind zugewachsen, was den Eindruck eines Neugeborenen erweckt. Das Maul, das eher an eine Art Schnabel erinnert, ist riesig und wird, wie das von hungrigen Vogeljungten, weit aufgesperrt. Am Ende eines weiteren Halses oder Auslegers neben dem Kopf schaut eine rundliche Vorwölbung aus einer

kreisförmigen Vertiefung, die von runzeligen Falten umgeben ist. Diese vielfältige Widersprüchlichkeit des Erscheinungsbildes und der Bewegungsweise macht es beinahe unmöglich, die Kreatur als ein Tier zu bezeichnen. Die Form der Kreatur, ein kompakter Mittelteil mit einem langen und einem kurzen Ausleger, sprich, dem Kopf und einem zweiten „Pseudo-Kopf“ in Verbindung mit der Hintergrundinformation, dass die Spielkonsolen aus genetisch manipulierten Amphibieneiern gezüchtet werden, legt die Schlussfolgerung nahe, dass dieses erschreckende Monstrum, sobald es ausreichend herangereift ist, als Grundstock einer Spielkonsole dienen wird.

Das Wort Amphibie stammt von den zwei griechischen Wörtern *amphi-*, „zweifach“ und *bios*, „Leben“ und kann mit der Bedeutung „Leben in zwei Welten“ übersetzt werden. Damit ist gemeint, dass die Amphibie sowohl auf dem Land als auch im Wasser zu Hause ist. Aufgrund dieser Grenzgängerschaft, dieser eingeschriebenen Ambivalenz scheint die Amphibie besonders geeignet für die Darstellung von Formen der Hybridisierung. Dieser Aspekt unterstreicht eine hybride Formation, die im Kontext des Films besonders auffällt: Auch der Spieler lebt in zwei Welten, er wechselt von der Realität in die Spielwelt über und wieder zurück in die reale Welt. Für diese dem Spiel eingeschriebene Transgression steht die Amphibie als Symbol. Eine weitere Bedeutung der griechischen Vorsilbe *amphi-* scheint im Rahmen des Themas des Films EXISTENZ relevant: *amphi-* heißt auch „umgebend“, „um – herum“, wie es im Wort „Amphitheater“, in dem das Präfix auf die Zuschauerränge verweist, welche die Bühne ringförmig umgeben, zum Ausdruck kommt. Der Film EXISTENZ setzt die Idee ins Bild, dass die virtuelle Spielwelt den Spieler vollständig umgibt; er visualisiert die Idee, dass die Simulation einer fiktiven Spielrealität den Spieler so vollständig einschließt, dass er die Simulation nicht mehr von der Realität unterscheiden kann. Auf diese totale Vereinnahmung des Spielers von der virtuellen Spielrealität spielt die im Wort „Amphibie“ enthaltene Vorsilbe *amphi-* an. Im Rahmen dieser Interpretation kann die Grenzgängerschaft der Amphibie als Allegorie auf die Transgressivität des Spielers gedeutet werden.

Die Warnung, die aus dem Film spricht, ist, dass dieser Verwandlungsprozess, der durch genetische Manipulation herbeigeführt wird und dem einige Tierarten, insbesondere Amphibienarten unterliegen, auf den Menschen übergreifen kann. Darauf verweisen der Filmtitel „EXISTENZ“ und die künstlichen Stecker in den Lendenwirbeln

der Spieler. „*eXistenZ*“ ist ein Wort, das, liest man es im Rahmen der Logik der Kunstwörter, wie „*UmbyCord*“ und „*MetaFlesh*“, die in dem Film vorkommen und zur Bezeichnung von patentierten, biotechnologischen Spielgeräten verwendet werden, worauf die eingefügten Großbuchstaben und die Verwendung eines deutschen Wortes, „Existenz“, im englischen Originalfilm – womöglich eine Anspielung auf die deutsche Existenzphilosophie, ein Schachzug, der den Film mit der Aura des „Tiefgründigen“, umgeben will, ein Ansatz, der tatsächlich nicht in „deutschen Tiefsinn“ abgeleitet – verweisen, die Warnung davor impliziert, dass der menschliche Körper oder sogar das Sein, die menschliche Existenz irgendwann einmal patentiert werden könnte. Damit nimmt der Film einen ironisch-kritischen Standpunkt zur Debatte um die Ethik der Gentechnologie ein. Die Darstellungen von genetisch manipulierten Amphibien als ekel- und schreckenerregende Kreaturen rütteln den Zuschauer auf und sensibilisieren ihn für mögliche, unbeabsichtigte Folgen von biotechnologischen Innovationen.

Wucherung und Mutation

Wie es bereits in den Betrachtungen zum Film CRIMES OF THE FUTURE für die Visualisierung von Wucherungen herausgestellt wurde, kommt in EXISTENZ die Idee der biochemisch herbeigeführten Veränderung von Körperzellen wieder vor, hier im Gewande der Mutation des Tierkörpers, der Amphibie. Während in CRIMES OF THE FUTURE die überschüssigen Organprodukte des kreativen Krebses zu Forschungszwecken eingelagert werden, werden die mutierten Amphibien in EXISTENZ als Rohmaterial für die Spielkonsolen verwendet, also zur technologischen Innovation genutzt.

Diese beiden Formen der Veränderung des Körpers auf biologischer Basis wirft die Frage nach dem Unterschied der Phänomene auf, die sich hinter den Worten „Mutation“ und „Wucherung“ verbergen. Beides sind Vokabeln aus der Biologie. „Mutation“ bezeichnet einen evolutionären Zufall, einen Sprung in einem Genpool, eine Neukombination von Genen, welche die Entwicklung einer genetisch neuen Kreatur hervorbringt, die ein Merkmal aufweist, das keinem ihrer Vorfahren eignet. Während Mutation ein wertneutraler Ausdruck ist, wird das verwandte Wort „Mutant“ im Sinne von Freak hingegen oft abwertend gebraucht, was sich auf die negative Beeinflussung

des Erbgutes durch Umweltgifte bezieht, die eine Verunstaltung der Gene bewirken, was zur Ausbildung einer abnormalen, verunstalteten Anatomie der Nachkommen, den „Mutanten“, führt. „Wucherung“ meint den unbegrenzten zellulären Wachstum, der hier künstlich herbeigeführt wird. Einen negativen Beiklang erhält das Wort, das in der medizinischen Fachsprache im allgemeinen noch keine Wertung beinhaltet, dadurch, dass es oft zur Bezeichnung von bösartigen Gewächsen, wie Krebsgeschwüren, verwendet wird.

Während „Wucherung“ auf zelluläre Veränderungen innerhalb des Individualkörpers bezogen ist, meint „Mutation“ den evolutionär raren Fall der zufälligen Produktion eines völlig neuen Gens, also eine Transformation, die sich auf das gesamte System der Arten auswirken kann, da sie möglicherweise der Ursprung einer neuen Spezies ist. Heute sind die intragenetischen Prozesse bekannt, die man als Mutation bezeichnet hat. Eine Mutation ist die Veränderung eines Gens durch das fehlerhafte Kopieren der DNS während der Replikation so dass eine Base verloren geht oder hinzukommt, oder eine Base von einer anderen ersetzt wird, oder ein Segment der DNS verloren geht oder invertiert wird.¹⁶³ Diese Definition der Mutation, wie sie in der Evolutionsbiologie seit der Entdeckung der Doppelhelix im Jahr 1953 durch James Watson und Francis Crick gängig ist, betont die Über- oder Unterzähligkeit von genetischen Basen und die Umkehrung eines Segmentes des Gens. Diese Betonung auf Über- und Unterzahl sowie auf Inversion verleiht der Mutation etwas Groteskes; sie könnte als so etwas wie ein grotesker Prozess auf der genetischen Ebene beschrieben werden.

„Bugs“: Ambivalenz als Systemfehler

Eine weitere Amphibie, die in dem Film mehrmals vorkommt, verdient gesonderte Beachtung. Es handelt sich um eine Art Mischform aus einem Salamander und einem Frosch oder einem Gecko. Das Auffällige und Verstörende an diesem Tier ist seine Zweiköpfigkeit. Die Kreatur ist grünlich gefärbt und auf dem Rücken getüpfelt. Sie hat einen mittellangen, kräftigen Schwanz und vier Beine, auf denen sie sich behände fortbewegt. Ihre Füßchen sind scheinbar mit einer Art von Saugnäpfen ausgestattet,

¹⁶³ Vgl. Leakey in Darwin 1979: 26 ff u. 228.

denn sie kann anstrengungslos senkrechte Wände hinauf laufen. Wirklich ungewöhnlich aber ist, dass sich der lange, biegsame Hals auf halber Höhe spaltet und in zwei Hälse auseinanderläuft, auf denen jeweils ein Kopf sitzt. Diese beiden Köpfe, die etwa so aussehen wie miniaturisierte, grünlich eingefärbte Giraffenköpfe, können sich unabhängig voneinander in verschiedene Richtungen bewegen. Auch die beiden Gesichter können unterschiedliche Ausdrücke annehmen.

Die zweiköpfige Amphibie ist doppelt ambivalent, denn sie ist in zwei Milieus zu Hause und hat zwei Köpfe. Die Amphibie überschreitet die Grenzen der Kategorien „lebt im Land“ und „lebt im Wasser“, ist also bereits eine ambivalente Kategorie. Die Zweiköpfigkeit einer Amphibie unterstreicht diese klassifikatorische Uneindeutigkeit noch einmal besonders. Die Zweiköpfigkeit dieses monströsen Tieres kann als eine Variante auf die Zweileibigkeit gelesen werden. Und sie verweist über die Verdoppelung auf die Ambivalenz.¹⁶⁴ Insofern taucht hier ein weiteres Tier auf, dessen Körper grotesk ist.

Neben der Zweiköpfigkeit ist die sprachliche Referenz, die innerfilmische Bezeichnung des grotesken Tieres bedeutsam. Der Protagonist bezeichnet es fälschlicherweise als „bug“, als Käfer, obwohl das Wesen augenscheinlich eher aussieht, wie eine Art Amphibie oder eine Echse. Diese bewusste Fehlreferenz wird hier möglicherweise benutzt, um auf eine besondere Funktion dieses Tieres innerhalb des Kontextes des Computerspiels hinzuweisen. In der englischen Umgangssprache wird das Wort „bug“ zur Bezeichnung einer Störung im Betriebssystem eines Computers verwendet. Die Ironie, die in der Bezeichnung einer genetisch manipulierten, zweiköpfigen Amphibie als „bug“ liegt, also als Systemfehler, entsteht aus dieser Doppelbedeutung des Wortes „bug“. Die zweiköpfige Amphibie ist ein Fehler in jenem Klassifikationssystem, das die Tiere nach Gattungen und Arten ordnet und sie ist auch ein Fehler im Programm, auf dem das Computerspiel „eXistenZ“ basiert. Diese zweite Deutungsfacette wird noch durch die Idee unterstützt, dass in der Filmhandlung immer dann, wenn die zweiköpfige Amphibie auftaucht, etwas schief geht. So erscheint sie beispielsweise zum ersten Mal, kurz bevor Pikul von Gas den fehlerhaften *bio-port* eingesetzt bekommt. Die

¹⁶⁴ Douglas hat auf die Verdoppelung, wie sie im Falle von Zwillingsgeburten aufkommt, als einen Hauptpunkt der Ambivalenz herausgestellt; vgl. Douglas 1984: 39.

zweiköpfige Amphibie hat also eine Art Warnfunktion und sie ist als körperliche Repräsentation der Idee und der Tatsache des Systemfehlers ein Indikator für das Unkontrollierbare, das der Manipulation von genetischen oder informationstechnischen Programmen eingeschrieben ist.

Wenn die zweiköpfige Amphibie auf die Fehlerhaftigkeit des Computerprogramms, auf dem das Spiel basiert, aufmerksam macht, dann weist dies darauf hin, dass sich diese Fehler als Mutationen der im Spiel vorkommenden Lebewesen darstellen. Die naheliegende Frage, die daran anschließt, betrifft das Problem, ob wohl auch die Menschen sich einmal irgendwann in einer nicht näher bestimmten Zukunft genetisch verändern oder verändert werden, damit sie sich noch „intimer“ mit dem Spiel verbinden können, wie es ja die Idee der quasi-chirurgischen Öffnung des Spielerkörpers andeutet – die mögliche Fehlerhaftigkeit einer solchen „Umprogrammierung“ inbegriffen. Darüber hinaus verweist die Idee des Systemfehlers auch auf die am Spiel teilnehmenden Gegner virtueller Welten, die terroristische Absichten haben und deren Ziel es ist, das Spiel zu zerstören. Aus Sicht der Firma, die das Spiel vermarktet, wären diese Spielgegner so etwas wie *bugs*, also Systemfehler, welche die Regeln der virtuellen Welt unterwandern und die technisch geschaffene, simulierte Parallelwelt auslöschen wollen.¹⁶⁵

Auch hier fallen wieder die multiplen Bezugsrahmen der Bilder und Begriffe auf, die Cronenberg verwendet. Ganz konkrete Lesarten und abstrakte Interpretationen, welche den übertragenen Wortsinn favorisieren, bestehen nebeneinander. Bilder und Sprachbilder werden wechselseitig unterstützend zur Etablierung neuartiger Variationen des Grotesken eingesetzt.

¹⁶⁵ Das Motiv des *bugs* kommt auch im Film *NAKED LUNCH* vor. In *NAKED LUNCH* kann sich die Schreibmaschine des Protagonisten, die suggestiv „*bug writer*“, anstatt „*typewriter*“ genannt wird – in der drogenschwangeren Phantasie desselben und vor den Augen des filmisch berauschten Zuschauers – in einen Käfer verwandeln. Die Schreibmaschine als Symbol des Schreibens als kreative Praxis produziert aber auch im übertragenen Sinne *bugs*, also Systemfehler im Geiste des Schriftstellers. Dies wird daran deutlich, dass im Film *NAKED LUNCH* gezeigt wird, dass der Schriftsteller – und mit ihm auch der Zuschauer – nicht mehr in der Lage ist zu unterscheiden, ob er sich in der Realität, im Drogenrausch oder in der von seiner literarischen Imagination hervorgebrachten Phantasiewelt befindet.

Darstellungen von technologischen Geräten: die Knochenpistole

Die zweiköpfige Amphibie kommt erneut in einem ganz anderen Kontext vor, wenn der Film im Mittelteil einen Spannungshochpunkt erreicht. In diesem Kontext ist sie zu einer Speise verarbeitet worden, die Pikul vorgesetzt wird. Mutierte Amphibien seien nämlich „*quite tasty*“, ziemlich schmackhaft, wie Yevgeny Nourish sagt, und würden deswegen nicht nur als Rohstofflieferanten für die Produktion von Spielgeräten verwendet, sondern man verspeise sie auch.

Die Szene, in welcher der Verzehr der zweiköpfigen Amphibie gezeigt wird, spielt in einem einfachen Chinesischen Restaurant, einer Art Garküche, in die sich Allegra und Pikul zu einem gemeinsamen Mittagessen begeben. Pikul bestellt „*the special*“, die Spezialität des Hauses und bekommt vom chinesischen Kellner ein Gericht serviert, das aus glibberigen, fleischähnlichen Zutaten besteht. Pikul sieht gleich klar, worum es sich bei der als Festmahl deklarierten Speise handelt und kommentiert: „*it's our two-headed friend.*“ Es ekelt ihn davor, zuzugreifen und es sich schmecken zu lassen. Widerwillig ergreift er die einzelnen Fleischstücke mit der Hand und entfernt mit den Zähnen das glitschige, halbrohe Fleisch von den Knochen. Unter dem Fleischstück, das er zuerst bearbeitet, kommt das etwa handtellergroße Skelett der zweiköpfigen Amphibie zum Vorschein. Die folgenden drei Fleischstücke enthüllen die Kieferknochen eines Raubtieres. Nachdem Pikul die Knochen unter dem Fleisch freigelegt hat, überkommt ihn ein Impuls, diese einzelnen, sehnensüberzogenen Knochen zusammenzubauen. Ergebnis dieser Bastelei ist eine Art Pistole. Verwundert betrachtet Pikul die Pistole und löst dann eine Brücke mit drei Zähnen aus seinem eigenen Unterkiefer, die er als Geschoss in die Pistole einsetzt. Er entschert die Pistole und richtet sie zunächst halb im Scherz auf Allegra und dann auf den chinesischen Kellner, der an den Tisch geeilt kommt. Er schießt dem Kellner in die Wange. Der Kellner versucht sich zu wehren, indem er ein kurzstieliges Beil zieht, doch Allegra kommt ihm zuvor und schüttet ihm mit Schwung eine Schale kochendheiße Suppe ins Gesicht. Pikul feuert einen zweiten Zahn, der den Kellner wieder im Gesicht trifft. Der Kellner bricht auf dem Tisch zusammen. Seine rechte Wange ist aufgeplatzt und blutüberströmt. Auch aus der Tatwaffe quillt Blut und rinnt über Pikuls Hand.

Diese Szene ist in mehrfacher Hinsicht grotesk. Sie zeigt einen nahtlosen Übergang vom Essen, das als eine Art Festmahl inszeniert wird, zur Agonie. Gegessen werden Amphibien und andere schleimige Tiere, also zweideutige Kreaturen. In der Speise ist die schleimige Knochenpistole verborgen, die zum Mordinstrument wird. Daneben kommen noch zwei weitere Transformationen vor: Eine Speise enthüllt eine Waffe; die Knochen eines Tieres werden in eine Pistole verwandelt. Ein menschlicher Zahn wird als Geschoss zweckentfremdet.

Die Idee Waffen zu zeigen, die aus Fragmenten von Menschen- und Tierkörpern gefertigt wurden, spielt auf neolithische Praktiken des Werkzeugbaus an. Dieser Rückgriff auf neolithische Praktiken zur Darstellung von Technologien in einer computergenerierten Umgebung bringt ein „archaisches Element“ in eine diegetische Welt hinein, die vorgibt, mittels *state of the art*-Technologie geschaffen worden zu sein. Augenscheinlich wird sich durch diese Kontrastierung unterschiedlicher Technologieformen weder über die „archaischen“ oder „primitiven“ Methoden des Werkzeugbaus lustig gemacht, noch werden diese abgewertet, sondern die Anspielung auf neolithische Methoden des Werkzeuggebrauchs wird vielmehr als eine Entzauberungsstrategie eingesetzt, die der zeitgenössischen Faszination mit und Hochachtung für die Computer- und Gentechnologie, für die „Hochtechnologien“ – in Anführungszeichen geschrieben, um eine Distanzierung von der Implikation dieser Bezeichnung zu verdeutlichen, dass nur „Hochkulturen“ es fertig bringen, solche Werkzeuge zu entwickeln und zu konstruieren, eine Annahme, die im evolutionistisch geprägten Denken mit der Abwertung von „primitiven Kulturen“ oder „Volkskulturen“ zusammenging – einen relativierenden Dämpfer verpassen will, wenn gezeigt wird, wie komplex, ausgefeilt und effektiv imaginierte neolithische Technologien bereits waren. Diese Technologiebilder lassen eine Denktradition anklingen, wie sie von LeRoi-Gourhan maßgeblich geprägt wurde, welche durch ein Verständnis von Kulturtechnologien als Werkzeuge auf die implizite oder explizite Behauptung einer evolutionären Sonderstellung gewisser Maschinen oder „Medien“ verzichtet¹⁶⁶ und

¹⁶⁶ Kulturtheoretische Positionierungen, die implizit die evolutionistische Narrative vom Vorsprung durch Technik fortschreiben, klingen beispielsweise in den kulturwissenschaftlichen Arbeiten zum Computer, wie sie in Bolz, Kittler, Tholen 1999 versammelt sind, an.

dagegen vielmehr die Kontinuitäten betont, welche die Geschichte der Werkzeugentwicklung kennzeichnen.

Diese Nebeneinanderstellung von ganz unterschiedlichen Technologieformen im Film EXISTENZ bringt einen der großartigsten Coups der Montage aus der Filmgeschichte ins Gedächtnis. Man erinnert sich an den atemberaubenden Schnitt, der in Stanley Kubricks Film 2001 – A SPACE ODYSSEE den Vorspann mit dem Hauptteil des Films auf eine gleichermaßen elegante wie semantisch geladene Weise verbindet. Der Vorspann zeigt den phylogenetisch erstmaligen Werkzeuggebrauch durch einen Affen, eine Technik, die der Gruppe, welcher der Erfinder angehört, den entscheidenden Vorteil im Kampf gegen die gegnerische Gruppe verschafft, und die, wie der Film impliziert, den evolutionären Entwicklungssprung vom Affen zum Menschen markiert und erzeugt. Nachdem die feindliche Horde im Kampf um ein Wasserloch durch den Einsatz des Oberschenkelknochens eines Urpferdes als Schlagknüppel erfolgreich in die Flucht geschlagen wurde, stimmt der findige Bastler und Anführer der siegreichen Gruppe ein Triumphgeschrei an und schleudert den als Knüppel gebrauchten Knochen, dessen Bedeutung im dargestellten Kampf als Symbol für die technische Überlegenheit durch den inventiven Rohstoffgebrauch etabliert wurde, mit aller Kraft hoch in die Luft. Die Kamera folgt dem Knochen, der sich mit einer Drehbewegung immer höher in den Himmel schraubt und schließlich am Hochpunkt der Flugbahn für einen kurzen Moment auf der Stelle kreiselt. Genau in diesem Moment schneidet Kubrick um auf das Bild eines Raumschiffs, das in seiner länglichen Form und in seiner langsam kreisenden Bewegung eine verblüffende Form- und Bewegungsähnlichkeit zu dem zuvor gezeigten Knochen aufweist. Den erheblichen Größenunterschied von Knochen und Raumschiff löscht die Technik der filmischen Repräsentation dabei vollends aus. Die Kontrastierung des gleißend hellen Wüstenhimmels mit der Nachtschwärze des Alls als Hintergründe dieses Vergleichs pointiert noch die Semantik, die dieser Schnitt zum Ausdruck bringt: Die Raumfahrttechnologie symbolisiert Stärke und Sieg durch die technische und geistige Überlegenheit ihrer Erfinder und etabliert einen semantischen Rahmen, der freilich im Verlauf der Handlungsentwicklung des Films hinterfragt, durchlöchert und durchbrochen wird.

Gereinigte Individualkörper und groteske Geräte: die Wiedergeburt des Grotesken in der Maschinerie

Cronenbergs visuelle Imaginationen, so wurde argumentiert, können durch die Hinzuziehung von Bachtins Idee zur grotesken Körperkonstitution erhellt werden. Im Gegensatz zu einem übertriebenen und exzessiven Exhibitionismus von Geschlechtsorganen, Innereien, Körpersäften und -ausscheidungen, welche die imaginäre Welt Rabelais' charakterisieren, wirken die Repräsentationen der körperlichen Deformationen in Cronenbergs Film eher diskret. Die Körper in EXISTENZ sind Prototypen des modernen „zivilisierten“ Körpers, die sich durch glatte Oberflächen und eine Betonung von Individualität und individueller Expressivität auszeichnen. Diese Einsicht erhält besondere Relevanz im Licht der Weiterentwicklung von Bachtins Ansatz durch Stallybrass und White, die darauf hingewiesen haben, dass es in der Neuzeit und insbesondere in der Moderne gewisse Körperideale gibt, die durch eine intrikate Kombination aus kollektiven Druckmechanismen und medialer Verführung um die Individualkörper werben, und Personen dazu verleiten, sich in der künstlerischen und alltäglichen Darstellung, Ausstellung und Zurschaustellung an diese propagierten Körperideale anzugleichen.¹⁶⁷ Aus dieser Praxis rührt möglicherweise auch der Mangel an Ausstrahlung her, der so manchen modernen Idealkörper umgibt, der vielleicht dem Anklingen einer Vorfabriziertheit geschuldet ist, wie man einen Gedankengang aufgreifen und auf den Körper anwenden könnte, den Benjamin einmal im Zusammenhang mit technisch reproduzierten Kunstwerken entwickelt hat und den er den „Verlust der Aura“ nannte, den seiner Meinung nach die serielle Produktion mit sich bringe (Benjamin 2002a: 354 ff).

Diesen Eindruck des Auraverlustes des Körpers aufgrund von serieller Produktion verstärkt noch ein genauer Blick auf die *Casting*-Entscheidung für EXISTENZ: Die Hauptdarstellerin Jennifer Jason Leigh und der Hauptdarsteller Jude Law verkörpern ein amerikanisches Schauspielerideal der späten 1990er Jahre und wirken damit wie *one of*

¹⁶⁷ Einen ähnlichen Punkt macht auch Bauman über die Wirkungsweise der „Machtmaschinen der Verführung“; vgl. Bauman 1997. Und Böhme weist ebenfalls darauf hin; vgl. Böhme 2001.

a kind: sie – klein und blond, aber clever und draufgängerisch; er – großäugig, jungenhaft, empfindsam und zuweilen zimperlich.¹⁶⁸

Vor diesem Hintergrund ist es besonders bemerkenswert, dass die Kopplung mit der Technologie das Groteske dieser gereinigten Individualkörper ans Licht bringt, indem sie die unteren Körperzonen in den Blickpunkt rückt und die Unabgeschlossenheit der Körper kreierte und immer wieder aufs Neue betont. Während die Körper in ihrer Sterilität – sie schwitzen nicht einmal beim Geschlechtsakt¹⁶⁹ – übertriebene Darstellungen des individuellen Körpers der Moderne sind, dessen Individualität sich durch die Angleichung an ein vorfabriziertes Ideal, wie es die Werbung propagiert, im Extremfall schon beinahe wieder auflöst, übernehmen die technologischen Spielgeräte ironischerweise Merkmale des grotesken Körpers: sobald die Spielkonsole, der sogenannte *game-pod* in einen Erregungszustand versetzt wird, produziert er Körperflüssigkeiten. Die hier vorgeführten Ambivalenzen verweisen spezifisch auf die theoretische Figur des *Cyborg*.

¹⁶⁸ Ein ähnliches Gespann findet sich beispielsweise in dem Schauspielerpaar Reese Witherspoon / Tobey Maguire im Film *PLEASANTVILLE* (Gary Ross: USA 1998), der ein Jahr vor *EXISTENZ* in die Kinos kam und der ebenfalls die Virtualisierung von Realität, allerdings am Beispiel des Formats der Fernsehserie, problematisiert.

¹⁶⁹ Das Motiv des Schwitzens sieht Bachtin in einer Reihe mit anderen Ausscheidungsarten und bemerkt dazu, das Schwitzen sei ein typisch groteskes Motiv, vgl. Bachtin 1995: 372.

7. Kapitel Der *Cyborg* als ein technologischer Spezialfall des grotesken Körpers in EXISTENZ

“A *Cyborg* is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction.”¹⁷⁰

Donna Haraway, *A Manifesto for Cyborgs*

“The *Cyborg* image can be read in two ways: as a coupling between a human being and an electronic or mechanical apparatus, or as the identity of organisms embedded in a cybernetic information system.”¹⁷¹

Anne Balsamo, *The Gendered Cyborg*

In diesem Kapitel wird der Film EXISTENZ (Kanada 1999) zum Ausgangspunkt für die Berücksichtigung von Donna Haraways doppelt transgressiver Figur des *Cyborg* in der Entwicklung der Problematik der Transgression anhand der Interpretation von Darstellungen der intimen Verbindung von Mensch und Apparat.

Haraway zufolge ist der *Cyborg* ein kybernetischer Organismus, ein Mensch-Maschine-Hybrid, der an der Überkreuzung von materieller Realität und kultureller Fiktion angesiedelt ist. Haraways *Cyborg* ist ein ironisch-provokativer, politischer Entwurf, eine Metapher, in der die Überschreitung der Grenze zwischen Organismus und Maschine und die Verwischung der Trennlinie zwischen sozialer Realität und kultureller Fiktion zusammenfallen (Haraway 1991a: 149-181).¹⁷² Im Unterschied zu anderen Ideen über *Cyborgs*, die für das Argument, wie es hier entwickelt werden soll,

¹⁷⁰ Vgl. Haraway 1991a: 149.

¹⁷¹ Vgl. Balsamo 1997: 11.

¹⁷² Vgl. auch die Wiederaufnahme und Anwendung von Haraways Ideen in Balsamo 1997 und in Kirkup 2000. In Kreisen politisch linker, feministisch orientierter Wissenschaftlerinnen, deren Interesse sich auf Wissenschafts- und Technikkritik richtet, gilt Haraways *Cyborg*-Manifest, auf das in den Ausführungen im Haupttext als Schlüsselquelle rekurriert wird, als einer der einflussreichsten Texte der 1990er Jahren (s. Adam 2000: 283; Angerer 2006: 19).

ungeeignet sind,¹⁷³ zeichnet sich Haraways *Cyborg*-Konzept durch den ironisch-satirischen Ansatz der Autorin aus und berücksichtigt Dimensionen wie Unabgeschlossenheit des Materiell-Leiblichen, Heterogenität und Transgression, also Aspekte, die auch den grotesken Körper kennzeichnen.

Zunächst soll Haraways *Cyborg*-Konzept erklärt werden. Sodann sollen die vielfältigen Verschränkungen dieser Figur mit Bachtins Konzept des grotesken Körpers aufgezeigt werden. Dabei soll argumentiert werden, dass der *Cyborg* als eine Weiterführung oder, genauer gesagt, als ein technologischer Spezialfall des grotesken Körpers zu lesen ist, da in Haraways *Cyborg* Aspekte des grotesken Körpers aufscheinen und hinsichtlich des Maschinellen spezifiziert werden. Diese begrifflichen Erörterungen werden die Grundlage bilden für eine erneute Betrachtung einiger besonderer Körperbilder wie sie im vorigen Kapitel beschrieben wurden, die im Lichte des *Cyborg*-Konzeptes interpretiert werden sollen. Ausgehend von diesen Bildinterpretationen im Hinblick auf einen Ansatz, der Bachtins Begriff des grotesken Körpers und Haraways Begriff des *Cyborg* miteinander verschränkt, soll abgeschätzt werden, welchen Zugewinn die analytische Figur des *Cyborg* für ein vertiefendes Verständnis der Verbindungen von Körpern und Geräten wie sie in EXISTENZ dargestellt werden, erbringen kann. Dabei ist es ein generelles Ziel dieser Einschätzung für den hier untersuchten Zusammenhang die Frage zu beantworten, inwieweit es die Figur des *Cyborg* ermöglicht, Bachtins Überlegungen zum grotesken Körper durch die Berücksichtigung der filmischen Darstellung von Verbindungen und Durchdringungen des Körpers mit verschiedenen Formen der Technologie mit Blick auf einen modernen Repräsentationskontext zu extendieren. Damit wäre das generelle Ziel dieses Kapitels angesprochen: es geht darum die Deutung zu fundieren, dass der *Cyborg* das Problem der filmischen Darstellung von Mensch-Maschine-Kopplungen hinsichtlich des Grotesken erhellt und pointiert, da er eine konzeptionelle Verfeinerung und Zuspitzung der Beschreibung dieser Kopplungen ermöglicht und mit ihm ein Konzept zur Verfügung steht, das für die Extension der Theorie des Grotesken über das Maschinelle einen außerordentlichen Zugewinn verspricht.

¹⁷³ wie Clynes and Kline, die Urheber des *Cyborg*-Begriffs, sie etabliert haben – vgl. den Wiederabdruck des Artikels der beiden Autoren von 1960 in *The Cyborg Handbook*, vgl. Gray and Figueroa-Sarriera 1995 – oder wie Andy Clark sie kürzlich philosophisch fundiert hat; vgl. Clark 2003.

Die Körperbilder wie sie in den Filmsequenzen gezeigt werden, die im vorigen Kapitel beschrieben wurden, sollen in diesem Unterkapitel noch ein weiteres Mal unter einem anderen Gesichtspunkt betrachtet werden, und zwar im Lichte von Haraways *Cyborg*-Metapher. Ziel dieser erneuten Betrachtung der Körperbilder ist es abzuschätzen, inwieweit das *Cyborg*-Konzept das Problem der Transformation des grotesken Körpers im Zeichen neuer Technologien erhellen kann. Zunächst wird Haraways Konzept im Hinblick auf zwei Formen der Transgression, die es impliziert und über die es sich konstituiert, erklärt. Sodann wird auf die besonderen rhetorischen Strategien eingegangen, die Haraway zur Initiierung von Bedeutungsverschiebungen im Technologiediskurs einsetzt. Dieser Begriffsexplikation folgt im folgenden Unterkapitel (7.2.) eine Betrachtung des *Cyborg*-Konzepts hinsichtlich der Frage, inwieweit es als eine Beschreibung eines technologischen Spezialfalls des grotesken Körpers angesehen werden kann. Diese begrifflichen Überlegungen bilden die Grundlage für eine erneute Betrachtung der in EXISTENZ veranschaulichten Körperbilder im Lichte des *Cyborg*-Konzepts, wie es Ziel des dritten Unterkapitels ist (7.3.). Begriffskritische Überlegungen gehen also dem operativen Gebrauch des Konzepts voran. Abschließend wird der Zugewinn evaluiert, den die Anwendung des *Cyborg*-Konzepts auf die Filmsequenzen erbracht haben wird.

7.1. Haraways *Cyborg*-Konzept als Persiflage eines wissenschaftlich-technischen Ursprungsmythos'

“Our machines are disturbingly lively, and we ourselves frighteningly inert.”¹⁷⁴

Donna Haraway, *A Manifesto for Cyborgs*

Das Wort „*Cyborg*“ ist ein Kunstwort, eine Amalgamierung der englischen Wörter „*cybernetic*“ und „*organism*“ und wird zur Bezeichnung eines sogenannten „kybernetischen Organismus“ verwendet (Balsamo 1997: 18; Haraway 1991a: 149). Diese Verschmelzung von Wörtern verweist auf die Hybridität, die einen

¹⁷⁴ Vgl. Haraway 1991a: 152.

kybernetischen Organismus kennzeichnet. Die Bezeichnung „kybernetischer Organismus“ kann einen materiellen Körper meinen, der menschliche oder tierische und maschinelle Komponenten kombiniert. Außerdem kann die Bezeichnung auf einen sozialen Körper, wie eine Stadt, einen Konzern oder eine Regierung angewendet werden, der Akteure, die funktionale Rollen bekleiden und als austauschbar verstanden werden, in ein komplexes soziales Gefüge einbindet. Diese zweite Sichtweise geht auf Durkheims funktionalistisches Gesellschaftsbild und auf Batesons Überlegungen zur Kybernetik als Gesellschaftsmodell zurück. Gregory Bateson erklärt die Funktionsweise des kybernetischen Systems oder „selbstregulierenden Systems“, das über einen Regler, der wie ein „Sinnesorgan“ oder ein „Umwandler“ funktioniert (Bateson 1994: 408) als „homöostatischer Kreislauf“ oder „Nachlaufregelkreis“, dessen „Einstellung“ oder „Führungsgröße“ von außen, vom sogenannten Steuermann, verändert werden kann (Bateson 1994: 605).

Haraway nimmt auf diese beiden semantischen Dimensionen des kybernetischen Organismus' Bezug, wenn sie den *Cyborg* als eine Figur definiert, in der zwei Formen der Grenzverwischung zusammenfielen¹⁷⁵: Einerseits problematisiere diese Figur die Grenze zwischen Organismus und Maschine, andererseits verweise sie auf die undichte Trennlinie zwischen sozialer Realität und kultureller Fiktion.¹⁷⁶ Diese beiden Formen der Transgression, die den *Cyborg* charakterisieren, sollen zunächst eingehender diskutiert werden.

Vor dem Einstieg in diese Diskussion sollen der begriffliche Hintergrund, vor dem Haraways *Cyborg*-Manifest zu lesen ist sowie die rhetorischen Strategien, derer sich Haraway bedient, durchleuchtet werden. Hier sei bereits vorausgeschickt, dass Haraway

¹⁷⁵ Angesichts dieser deutlichen Akzentuierung von Transgression in Haraways Konzeption der *Cyborg*-Figur erscheint es nur logisch, dass der Hybridisierungsdiskurs, wie er in der Ethnologie geführt wird, auf Haraways Konzept Bezug nimmt (vgl. Werbner 1997: 98).

¹⁷⁶ Anne Balsamo wendet Haraways *Cyborg*-Konzept in Kombination mit den Überlegungen zur Geschlechtsidentität, wie Judith Butler sie entwickelt hat, auf die Untersuchung von Geschlechtsidentität im Schnittfeld von Körperkonzepten in virtuellen Welten und Praktiken wie kosmetischer Chirurgie und künstlicher Befruchtung an (vgl. Balsamo 1997). Haraway selbst hat, aufbauend auf das *Cyborg*-Konzept, eine „*The virtual Speculum*“ betitelte Persiflage über den Nutzen und Nachteil von bildgebenden Verfahren zur Beobachtung des Fötus' geschrieben (Haraway 2000).

mit „dem Manifest“, wie es im weitreichenden Rezeptionsprozess genannt wird, an die kybernetische Denktradition anknüpft, wenn sie als ein Ausgangsproblem die Idee benennt, belebte und unbelebte Materie als ein System zu begreifen, das von den Prinzipien von Kommando, Kontrolle und Kommunikation organisiert wird (Haraway 2004: 322). Dies gesagt, würde Haraways Ansatz unverständlich bleiben, wenn man den Hinweis auf Haraways Grundhaltung gegenüber der Kybernetik ausließe. Aus einer tiefempfundenen Missbilligung gegenüber der Einbindung einiger Forschungsergebnisse, die aus kybernetisch informierten Projekten hervorgegangen sind, in militärische Zusammenhänge, entwickelt Haraway ihre kritische Haltung gegenüber diesen Unternehmungen, eine Haltung, die von beißender Ironie gekennzeichnet ist, dabei aber nicht dem Zynismus verfällt, sondern von einem utopistischen Grundton getragen wird.

Haraways Subversion von gängigen Cyborg-Mythen

Im allgemeinen Sprachgebrauch bezeichnet der Begriff „*Cyborg*“ heutzutage einen Mann oder eine Frau mit bionischen oder robotischen Implantaten, einen Androiden oder Replikanten. Diese Vorstellung ist von Bildern geprägt, die in der Populärkultur des Westens seit den achtziger Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts zirkulieren. In der Literatur entwickelte sich zu dieser Zeit eine populäre Bewegung, die unter dem Namen *Cyberpunk*-Literatur bekannt wurde und die rasch auf den Film übergriff. Exemplarisch wäre in diesem Zusammenhang William Gibsons Kultnovelle *Neuromancer* (Gibson 1984) zu nennen, die den Begriff des *Cyberspace* zur Bezeichnung einer computergenerierten virtuellen Welt einführt, die über einen implantierten Stecker im Gehirn dem Nutzer zugänglich wird. Im Film, der auf eine, am Verhältnis seiner Entstehungszeit gemessen, lange Tradition in der Darstellung künstlicher Menschen zurückblicken kann,¹⁷⁷ wurde die Idee des künstlichen Hybridwesens, das aus

¹⁷⁷ Künstliche Menschen kommen bereits in den Filmen der zwanziger und dreißiger Jahre vor, man denke an den Roboter Maria aus Fritz Langs Film *METROPOLIS* (1927) oder an die frühe filmische Umsetzung von Mary Shelleys Roman *Frankenstein* im gleichnamigen Film von James Whale im Jahr 1931.

menschlichen und maschinellen Fragmenten zusammengesetzt ist, in den achtziger Jahren wieder aufgenommen und erlangte im *Mainstream*-Film eine neue Prominenz.¹⁷⁸

Für ihre Genealogie des *Cyborgs* lässt Haraway den Verweis auf die Vorbilder aus der *Cyberpunk*-Literatur und aus *Science-Fiction*-Filmen ganz bewusst aus und bezieht sich stattdessen auf Körperbilder aus der feministischen *Science-Fiction*-Literatur wie sie Octavia Butler, Kathy Acker und Vonda McIntyre geprägt haben. Diese Auslassung macht im Hinblick auf Haraways Absicht Sinn, die Figur des *Cyborgs*, die ja, wie zurecht angemerkt wurde, ein Epitom von männlichen Zerstörungsphantasien wäre (Adam 2000: 283) oder in verschiedenen weiblichen Variationen wie dem „*fem-bot*“, einem weiblichen Roboter, einer Art eiserner Jungfrau, wie Haraway meint, als pornographisches Objekt codiert wäre (Haraway 2004: 321), als feministische Ikone anzueignen, indem sie sie einer rhetorischen Umarbeitung unterzieht und mit neuen Bedeutungen belegt. Diese Rekodierung des *Cyborg*-Begriffs, wie Haraway sie anstrebt, ist zweifach gelagert. Neben dem kritischen Rekurs auf populärkulturelle *Cyborg*-Imaginationen greift Haraway auch wissenschaftliche *Cyborg*-Modelle auf und wertet sie um.

Der *Cyborg*-Begriff wurde von Manfred Clynes, einem Designer von physiologischen Instrumenten und elektronischen Systemen zur Datenverarbeitung, und Nathan Kline, einem klinischen Psychiater im Jahre 1960 eingeführt zur Bezeichnung eines Menschen, der mittels der intimen Verbindung mit maschinellen Kreisläufen verbessert werden sollte, damit er in außerirdischen Umgebungen überleben und in der Raumfahrt eingesetzt werden könne (Clynes and Kline 1995). Ausgehend vom Modell der Kybernetik, das Systeme als Regelkreisläufe beschreibt, die von den Prinzipien Befehl, Kommunikation, Kontrolle und Intelligenz gesteuert werden, entwickelten Clynes und Kline den *Cyborg* als einen selbstregulierenden Mensch-Maschine-Hybriden. Beachtlicherweise erklärten sie ihre Idee anhand des Beispiels einer Laborratte, unter deren Haut eine Osmosepumpe implantiert war, die nach Bedarf Chemikalien injizieren und auf diese Weise die körperlichen Funktionen des Tieres aufrechterhalten konnte. Diese Verbindung von Pumpe und Organismus, die aufgrund der Konstruktion eines *feedback*-kontrollierten Kreislaufs möglich wurde, produzierte eine ontologisch neue,

¹⁷⁸ Vgl. Filme wie *BLADE RUNNER*, *TERMINATOR* und *ROBOCOP*.

historisch-spezifische Einheit: den *Cyborg*. In dieser Verbindung ist die Maschine weder das Andere des Organismus' noch ein schlichtes Instrument, dessen sich das Tier bedient. Die Maschine und der Organismus werden vielmehr beide als Kommunikationssysteme begriffen, die in einer Symbiose miteinander verbunden sind, die beide transformiert.¹⁷⁹

Mit ihrem *Cyborg*-Manifest löst Haraway den *Cyborg* aus diesem Entstehungskontext heraus und „entführt“ ihn für ihr Anliegen. Sie zieht die wissenschaftlichen Beschreibung des *Cyborgs* ins Komische, wenn sie den Text von Clynes und Kline als einen Ursprungsmythos liest und persifliert, wie es bereits in ihrer Bezeichnung des Textes von Clynes und Kline als „*An Evolutionary Cartoon of Enhanced Man in Space*“ (Haraway 2004: 299) zum Ausdruck kommt. Gegen diesen Mythos menschlicher Selbstüberhöhung hat Haraway ihr Manifest gesetzt, als eine Persiflage dieses technikeuphorischen Ursprungsmythos. Sie beschreibt ihre Vorgehensweise als einen Widerstandsakt und als eine Gebietsübernahme (Haraway 2004: 321 f.), in der sie sich die Figur des Kybernetischen Organismus' aneignet und sie umkodiert. In ihrem satirisch eingefärbten Text mischen sich Humor und Wut zu einer ironischen Tonart, oder wie sie selber mit einem zeitlichen Abstand von siebzehn Jahren die Haltung kommentiert, aus der heraus sie das Manifest schrieb: „laughing at and crying over cybernetics“ (Haraway 2004: 3).

Haraways Manifest wird im Lichte der historischen Situation der US-amerikanischen Invasionskriege der Reagan-Ära und dem *Space Race* verständlich. Haraways Meinung nach wäre ein Verständnis, wie Clynes und Kline es vertreten, das den *Cyborg* ins *Space Race*, in weltweite Kontrollbestrebungen und in die hochgradig technologisierte Kriegsführung eingebunden sieht, nur eine unter mehreren möglichen Perspektiven. Haraway ist sich darüber im Klaren, dass der *Cyborg* eigentlich eine Figur ist, die in kriegsrische Unternehmungen eingebunden ist und diese affirmiert und unterstützt. Dies hat sie rückblickend noch einmal unterstrichen, wenn sie deutlich macht:

„*Cyborg* figurations, both in technical and popular culture, are not, and have never been oppositional, or liberatory, or had a critical dimension“ (Haraway 2004: 326).

¹⁷⁹ Vgl. dazu auch Haraway 2004: 299.

Gerade deswegen liegt die Kraft von Haraways Rhetorik darin, den *Cyborg* als eine ambivalente Figur zu rekodieren. Sie verleiht dem *Cyborg* ein zweites Gesicht und dichtet die oppositionelle und ermächtigende Dimension hinzu; sie hext ihm sozusagen einen weiteren Kopf an. In ihrer Umschrift des Mythos' gerät der *Cyborg* in Schwingung, wird zu einer mehrfach transgressiven Figur und beginnt, zwischen der Kollaboration mit den Machthabern, den Expansionsinteressen, die sie vertreten, und der ikonischen Verkörperung subversiver, fragmentarischer und heterogener Identitäten sowie sozialer und körperlicher Realitäten zu oszillieren. In Haraways Worten:

„From one perspective, a *Cyborg* world is about the final imposition of a grid of control on the planet, about the final abstraction embodied in a Star Wars apocalypse waged in the name of defence From another perspective, a *Cyborg* world might be about lived social and bodily realities in which people are not afraid of their joint kinship with animals and machines, not afraid of permanently partial identities and contradictory standpoints.“
(Haraway 1991a: 154)

Haraways konzeptionelle Transfiguration der *Cyborg*-Figur machen sie zu einer Metapher, die sowohl die dystopische Vorstellung einer waffentechnischen Aufrüstung und Militarisierung reflektiert als auch für die Utopie einer Auflösung von Grenzziehungen einsteht. Der *Cyborg* ist doppelgesichtig, oder wie Haraway es nennt ein vielköpfiges Monster (Haraway 1991a: 154), eine Hydra oder Meduse. Diese programmatische Ambivalenz vermeidet Einseitigkeit, ein Abgleiten in eine Haltung, die entweder technophob oder technophil wäre. So wendet Haraway das affirmative *Cyborg*-Modell, in ihrem erklärtermaßen blasphemischen *Cyborg*-Manifest in einen kritischen, utopischen Mythos um. Sie erkennt die militaristische Belegung der *Cyborg*-Figur an und betont zugleich die Möglichkeit einer Bedeutungsverschiebung, welche die Figur ermöglicht und erklärt diesen rhetorischen Akt in der Metaphorik der Genealogie, wenn sie schreibt:

„The main trouble with *Cyborgs*, of course, is that they are the illegitimate offspring of militarism and patriarchal capitalism, not to mention state socialism. But illegitimate offspring are often exceedingly unfaithful to their origins. Their fathers, after all, are inessential.“ (Haraway 1991a: 151)

Wenn Haraway den *Cyborg* aus den Praktiken des *Space Race* und aus der Anwendung der Kybernetik zu militärischen Zwecken herauslöst, indem sie die Illegitimität der Figur und ihre Untreue gegenüber ihren ideellen Vorläufern betont, dann verfolgt sie mit diesem Nachdruck auf der Geste des Aufbegehrens eine subversive Denkrichtung, die auch in Bachtins Konzept des grotesken Körpers angelegt ist (wie es im folgenden Unterkapitel noch näher ausgeführt wird). Haraway zielt darauf ab, die Figur des *Cyborgs* mit neuen Bedeutungen zu belegen und sie in eine oppositionelle, utopische, monströse, partielle, intime und perverse Identifikationsfigur umzuwandeln. Ihr *Cyborg* ist ein *ironischer politischer Mythos*, der für Transgression, Widerstand und Re-Kopplung steht. Der *Cyborg*, so Haraway, müsse von jenen Positionen abgegrenzt werden, die ihn auf die konkrete Anwendung des technisch Machbaren reduzieren und von jenen Positionen, die ihn durch zu weit reichende Verallgemeinerungen trivialisieren.

Dieser aufklärerische Impetus des *Cyborgs* zielt natürlich in erster Linie explizit in die Richtung des USamerikanischen Diskurses, da der Begriff vor dem Hintergrund von Reagans Politik im kalten Krieg entwickelt wurde. Soweit ist deutlich geworden, dass der *Cyborg* aus dem Diskurs um die Möglichkeiten der technologischen Veränderbarkeit und Veränderung des Körpers entstanden ist, einem Diskurs, der in der deutschsprachigen Kulturwissenschaft sehr viel nüchterner und kritischer geführt wird als in den Vereinigten Staaten.¹⁸⁰ Im deutschsprachigen Raum haben sich Kulturtheoretiker zu Wort gemeldet, die weit entfernt davon sind, das technologisch Machbare als uneingeschränktes Positivum zu begrüßen¹⁸¹ oder auch nur in Betracht zu ziehen, die neuen Möglichkeiten könnten irgendwie konstitutiv in die Selbstdefinition und die eigenen Strategien der Verkörperung miteinbezogen werden, wie es Haraway vorschlägt. Vielmehr sieht man sich als historisch und literarisch gebildete, kulturwissenschaftliche Opposition zum technisch-medizinischen Machbarkeitswahn, dessen unkritischer filmischer Propagierung und den damit verbundenen konsumfördernden Werbestrategien. In Deutschland geht es weiterhin um den Körper; der *Cyborg* wird als eine Randfigur betrachtet, die durch die *Science-Fiction*-Filme

¹⁸⁰ Vgl. beispielsweise die Positionen von Böhme 2001 oder Mattenklott 2001 gegenüber den Spekulationen von Kurzweil 1999 oder Moravec 1988.

¹⁸¹ Eine Haltung, wie sie jene evolutionistisch spekulierenden Computerwissenschaftler oder Robotiker wie Kurzweil oder Moravec einnehmen.

geistert. In der Diskussion der Problematik des Körpers im Zeichen neuer Technologie steht der Ansatz im Vordergrund, an bestehende Traditionslinien, die auf klassische oder neuere Literatur- und Wissenschaftsmythen zurückgehen,¹⁸² anzuknüpfen und nicht in erster Linie auf den Wandel und das Neue, sondern vornehmlich auf die jahrtausendealten Kontinuitäten der westlichen Obsession mit der Maschinenhaftigkeit des Menschen hinzuweisen. Kurz gesagt, im deutschsprachigen Diskurs klingt eine Verteidigung des bürgerlichen Körpers gegen die Invasion der Technik durch. Diese Haltung ist deswegen doppelbödig, da sich die Identität des bürgerlichen Individuums in der Moderne selbstredend auch durch das unhinterfragte Umgreifen von modernen Technologieformen wie Medizintechnik, Transport- und Psychotechniken (wie ganz vorrangig der Psychoanalyse) maßgeblich konstituiert. Diese Doppelmoral, die die bürgerliche Haltung einfärbt und die sich in der offenen Ablehnung von Techniken der Körperformung bei gleichzeitiger unkritischer Akzeptanz von Alltagstechniken äußert, bringt die Figur des *Cyborgs* ans Licht. In den USA hat die Diskussion um die Verbindung von Mensch und Maschine einen weitaus optimistischeren Anstrich und gipfelt in technikeuphorischen Positionen,¹⁸³ die, ähnlich wie die Positionen aus dem deutschsprachigen Raum, aber aus anderen Gründen, einer kritischen Revision unterzogen werden müssen.

Den rein anwendungsfixierten Positionen im Diskurs um die Veränderung des Körpers durch die Verschaltung mit der Technologie, aus denen derweil eine durchweg evolutionistische und quasi-prophetische Haltung abgeleitet wird (wie sie beispielsweise in Moravec 1988 oder in Kurzweil 1999 zum Ausdruck kommt), ermangelt die Satirisierung von Technikeuphorie, wie sie Haraway mit ihrem *Cyborg*-Begriff beabsichtigt. Der gedankliche Rahmen, in dem Haraway operiert, ist ein grundlegend anderer, als jener, in dem die Studien von Robotikern und Computerwissenschaftlern verortet sind, die, ausgehend von wissenschaftlichen Experimenten mit relativ eingeschränkter Aussagekraft und Bedeutsamkeit, zu

¹⁸² Z. B. *Pygmalion*; E. T. A. Hoffmanns *Sandmann*; Descartes' Primat des Denkens wie es sich im Paradigma des *cogito ergo sum* ausdrückt.

¹⁸³ Diese Position kommt in Texten wie Dery 1996, Kurzweil 1999, Minsky 2006, Moravec 1988, 1999, Springer 1996 zum Ausdruck, die sich wie gute *Science Fiction* lesen, ein Genre, das ja bekanntermaßen vom phantasievollen, spekulativen Weiterspinnen wissenschaftlicher Erkenntnisse lebt, die als wissenschaftliche Erörterungen des Problemkreises jedoch in die Irre führen.

weitreichenden und sehr gewagten Spekulationen übergehen und sich punktuell gar zu prophetischen Voraussagen über die Zukunft der Menschheit im Zeichen der Technologie aufschwingen. Anders als diese Produzenten von Kopfgeburten macht Haraway ganz klar deutlich, dass die subversive und die utopische Kraft der *Cyborg*-Metapher im Mittelpunkt stehen. So wird auch rasch klar, dass die Stärke ihrer *Cyborg*-Idee nicht so sehr in der Ermöglichung einer Beschreibung von real existierenden Alltagsmenschen liegt, sondern vielmehr in ihrer suggestiven Kraft als inspirierende Imagination für die Strukturierungen möglicher gegenwärtiger und zukünftiger Realitäten.

7.2. Der *Cyborg* als eine doppelt transgressive Figur

Transgression I: Verwischung der Grenze zwischen Mensch und Maschine

Haraway grenzt den *Cyborg* von „prä-kybernetischen“ Maschinen ab. Damit impliziert sie, dass eine Bedingung der Möglichkeit der Entstehung von *Cyborgs* die Ausprägung von Disziplinen wie der Kommunikationswissenschaft und der Biologie sei, oder, genauer, eines wissenschaftlichen Modells wie der Kybernetik und einer Anwendungsform wie der Biotechnologie, wie man hier spezifizieren könnte, wenn man die Beispiele, die Haraway anführt, berücksichtigt und die Kontexte beachtet, auf die andere Wissenschaftlerinnen Haraways *Cyborg*-Konzept angewendet haben.¹⁸⁴ So spielt das Thema der Ausbildung dieser beiden Wissenschaftsdisziplinen eine wichtige Rolle in der Entstehungsmythe des *Cyborgs*, als die Haraway Texte, die in der kybernetischen Denktradition stehen, liest. Haraway gründet ihre wissenschaftskritische Position auf die Einsicht, dass in der Moderne Körper vornehmlich mit den Werkzeugen der Kommunikationswissenschaft und der Biologie umgestaltet würden, die ihrerseits

¹⁸⁴ Anne Balsamo wendet Haraways *Cyborg*-Konzept in Kombination mit den Überlegungen zur Geschlechtsidentität, wie Judith Butler sie entwickelt hat, auf die Untersuchung von Geschlechtsidentität im Schnittfeld von Körperkonzepten in virtuellen Welten und Praktiken wie kosmetischer Chirurgie und künstlicher Befruchtung an (vgl. Balsamo 1997). Haraway selbst hat, aufbauend auf das *Cyborg*-Konzept, eine „*The virtual Speculum*“ betitelte Persiflage über den Nutzen und Nachteil von bildgebenden Verfahren zur Beobachtung des Fötus’ geschrieben (Haraway 2000).

wiederum Konstruktionen von natürlich-technischen, also hybriden, Wissensobjekten wären. In Haraways Worten:

„Communications sciences and biology are constructions of natural-technical objects of knowledge in which the difference between machine and organism is thoroughly blurred; mind, body, and tool are on very intimate terms.“ (Haraway 1991a: 165)

Die Untersuchungsgegenstände und Theorien der Kommunikationswissenschaft und der Biologie kennzeichne eine Grenzverwischung zwischen Maschine und Organismus.

Während „prä-kybernetische“ Maschinen, wie Haraway betont, nicht autonom waren, sich also nicht selbständig bewegen oder entwerfen konnten, da sie nicht über einen Geist verfügten – was sich durch die beliebte Attribution des „Geistes *in* der Maschine“ ausdrückte –, wären diese Gewissheiten für kybernetische Maschinen in Zweifel gezogen worden (Haraway 1991a: 152). Die Formulierung vom „Geist in der Maschine“ bringt die Vorstellung zum Ausdruck, die Maschine sei geistlos, also ein hohler Körper, und provoziere durch diese Leerstellenhaftigkeit eine Art Durchgeistigung, eine Animierung durch den Erfinder oder den Nutzer. In der bekannten Mythe vom Golem haucht der Rabbi Löw in einem Akt, der die letzte Tat Gottes in der christlich-jüdischen Schöpfungsgeschichte nachahmt und persifliert (und für diesen ketzerischen Akt der Mimesis er am Ende der Mythe bestraft wird), dem Golem, einem künstlichen Menschen, den er aus einem Lehmklumpen geformt hat, Leben ein. In seiner Funktion als seelenloser Diener des Menschen, in der Mythe ist es die jüdische Gemeinde in Prag, kann der Golem auch als eine Art früher Roboter gedeutet werden.¹⁸⁵

Für den Zusammenhang der kybernetischen Maschinen stellt Haraway abgrenzend die Gefahr heraus, dass sich diese traditionellen Eigenschaftszuschreibungen, „Menschen : Maschinen :: beseelt : seelenlos“ möglicherweise umkehren könnten. Damit beschwört sie auch die Angst vor einer Umkehrung jener Hierarchie herauf, wie sie das Mensch-Maschine-Verhältnis prägt, die eine klare Ordnung festlegt, in der die Maschine dem

¹⁸⁵ Das Wort „Roboter“ kommt vom tschechischen Wort „*robot*“; es heißt „Sklave“ oder „Zwangsarbeiter“ und wurde 1920 von Karel Capek zur Bezeichnung der sich massenhaft verbreitenden Arbeitsmaschinen eingeführt.

Menschen untergeordnet ist (vgl. dazu Meyer-Drawe 1996: 135 ff). Haraway appelliert an eine verbreitete Angst vor einer Unterwerfung des Menschen unter die Maschine,¹⁸⁶ wenn sie provozierend behauptet, dass moderne Maschinen beinahe lebendiger erschienen als die Menschen, die sie erschufen und mit ihnen umgingen (vgl. das Eingangszitat am Kopf dieses Unterkapitels). Haraway fasst diese tiefgreifende Grenzverunsicherung wie folgt in Worte:

„Late twentieth-century machines have made thoroughly ambiguous the difference between natural and artificial, mind and body, self-developing and externally designed, and many other distinctions that used to apply to organisms and machines.” (Haraway 1991a: 152)

Im Anschluss an diese Behauptung konstatiert Haraway, wie es in dem Eingangszitat zu diesem Unterkapitel deutlich wird, eine Verschiebung der *Agency* von Personen auf Apparate, wenn sie zu bedenken gibt, Maschinen seien verstörend lebendig und Menschen beängstigend leblos. Die Kritik an einer Abgabe der *Agency* an „die Maschinen“, die aus diesem Satz herausklingt, ist kaum zu überhören. Vor dem Hintergrund dieser Kritik wird deutlich, dass Haraway den *Cyborg* als eine positive Identifikationsfigur ansieht, die es dem Menschen durch die Anerkennung einer hybriden Körperlichkeit ermöglicht, die Handlungsmacht zurückzuerobern.¹⁸⁷ Haraway betont die Ambivalenz der Figur des *Cyborgs*, wenn sie darauf hinweist, dass er eine mehrfach gelagerte Grenzverwischung zum Ausdruck bringe und initiiere.

Haraways wissenschaftskritische Epistemologie, die auf einer Zurückweisung und systematischen Demontage von binären Kategorien gründet, scheint mit den Epistemen der kritischen Ethnologie vereinbar, die seit den vierziger Jahren des vorigen

¹⁸⁶ Meyer-Drawe zeigt die Artikulation dieser Angst in der Schrift *Darwin Among the Machines* des Evolutionisten Samuel Butler aus dem neunzehnten Jahrhundert auf (vgl. Meyer-Drawe 1996: 136 f.). Butler, so Meyer-Drawe, forderte zum „Kampf auf ‚Leben und Tod‘ gegen die Vorherrschaft der Maschinen auf“ (Meyer-Drawe 1996: 137). Diese Angst vor der Beherrschung des Menschen durch hyper-intelligente, übermäßig starke und übermächtige Maschinen wird im ausgehenden zwanzigsten und beginnenden einundzwanzigsten Jahrhundert in Filmen wie *TERMINATOR* und *MATRIX* wieder thematisiert.

¹⁸⁷ In der Ethnologie hat Alfred Gell eine ähnliche Perspektivverschiebung initiiert, wenn er die Verlagerung der *Agency* vom sozialen Akteur zum kulturellen Artefakt zum Ausgangspunkt seiner Überlegungen zur Kunstethnologie macht (Gell 1998).

Jahrhunderts vom Fortschrittsgedanken und von einem holistischen Kulturbegriff abgerückt ist und sich als Disziplin reflektiert, was eine Reflektion der Methoden der Erkenntnisgewinnung einschließt und zu einem Paradigmenwechsel geführt hat, in dessen Mittelpunkt eine Reformierung und Neuformulierung eines bislang dichotomen Denkstils steht. Die Debatte, die Haraways *Cyborg*-Manifest entfacht hat, kann von der Ethnologie begrüßt werden, da über die Figur des *Cyborgs*, die Anstrengungen der Ethnologie, jene Überzeugungen, die nachdrücklich die „Natürlichkeit“ des Körpers behaupten, wie sie sich in der Wissenschaft und im Alltagsverständnis so hartnäckig halten, als Mythen zu entlarven,¹⁸⁸ nun auch von Seiten einiger Wissenschaftskritikerinnen sowie von Natur- und Technikwissenschaftlerinnen Unterstützung erhalten. So hat Haraway immer wieder betont, der *Cyborg* sei schon von Anfang an eine hybride Figur, wenn sie schreibt:

„The *Cyborg* skips the step of original unity, of identification with nature in the Western sense.“ (Haraway 1991a: 151)

Haraways Position wird von Balsamo unterstützt, wenn sie betont, die Figur des *Cyborg* verweise auf die kulturelle Formung des Körpers. Balsamo schreibt:

„The high-tech image of the *Cyborg* reminds us to question the assumed naturalness of the body and its function as a marker of difference.“ (Balsamo 2000: 154)

Mit der Betonung der Vorstellung, dass Natur immer schon ein kulturell geformtes Konzept ist, verweisen Haraway und Balsamo auf einen Eckpfeiler der ethnologischen Theorie. Damit machen Haraway und ihre Nachfolgerinnen auf die kulturelle Formung des Körpers aufmerksam, wie sie in der Ethnologie schon seit Marcel Mauss verhandelt wird. Im Unterschied zu Mauss und anderen Ethnologen, die sich nach Mauss mit dem Körper beschäftigt haben, argumentiert Haraway die kulturelle Formung des Körpers allerdings nicht über Konzepte wie Körpertechniken oder den Habitus, sondern entwickelt ihre Behauptung über Ideen der Kopplung von Mensch und Maschine. Dabei teilt Haraway mit einigen Ethnologen, die zu *embodiment* arbeiten, das Verständnis des Körpers als sowohl ein Objekt von kulturellen Einschreibungen als auch ein aktiver Agent in den Prozessen der Erzeugung von Kultur. Zur Benennung dieser

¹⁸⁸ Vgl. Douglas 1973: 11f.

Grenzverwischung hat Haraway mit der Einführung des Neologismus' „*natureculture*“ eine sprachliche Neuregelung vorgeschlagen, der die Begriffe „*nature*“ und „*culture*“ ersetzen könnte, welche ihrer Meinung nach in die Irre führten, da sie eine Unterscheidung markierten und zementierten, die aufgelöst werden müsse. In der Verwischung der Grenze zwischen „Natur“ und „Kultur“ liegt weitere theoretische Sprengkraft der *Cyborg*-Metapher, die im folgenden über die Verunsicherung der Grenze zwischen materieller Realität und kultureller Fiktion reflektiert werden soll.

Transgression II: Verunsicherung der Grenze zwischen materieller Realität und kultureller Fiktion

Gleichsam als Weiterführung der Douglas'schen Idee der unauflösbaren Verflechtung von physischem, symbolischem und sozialem Körper, jedoch ohne explizite Bezugnahme auf Douglas, hat Haraway immer wieder betont, dass der *Cyborg* zwischen einer sozial eingebundenen materiellen Körperlichkeit und einer kollektiv geteilten Imagination über potentielle Formen der Verkörperung changiere. Haraway geht sogar soweit zu behaupten, dass die Grenze zwischen *Science Fiction* und sozialer Realität eine optische Täuschung wäre (Haraway 1991a: 149). Daher unterscheidet sie in ihrem Manifest auch nicht mehr zwischen wissenschaftlichen „Fakten“ und literarischen „Fiktionen“. Der *Cyborg*, so Haraway, wäre eine Fiktion, welche die soziale und körperliche Realität kartographisch erfasse und eine imaginative Ressource, die sehr fruchtbare Kopplungen suggeriere (Haraway 1991a: 150). Somit fallen im Bild des *Cyborgs* Imagination und materielle Realität zusammen, wie es Haraway deutlich macht, wenn sie schreibt:

„The *Cyborg* is a condensed image of both imagination and material reality“ (Haraway 1991a: 150).

Der *Cyborg* ist also eine Figur, die eine Neuausrichtung von Konzeptionen des Körpers als materielle Einheit, wie die Naturwissenschaften ihn denken, und als diskursiven und interaktiv gestalteten Prozess, als welcher er in den Sozial- und Kulturwissenschaften verhandelt wird, ermöglicht. Damit schließt Haraway an eine Tradition an, wie sie maßgeblich von Mary Douglas und von Judith Butler mit Rekurs auf ethnologisches

Datenmaterial etabliert wurde, die den Körper nicht nur als einen materiellen oder natürlichen angesehen hat, sondern ihn als eine hybride Konstruktion aus Materialität und kultureller Praxis in den Blick genommen hat und seine soziale Funktion als generatives symbolisches System berücksichtigt hat. Haraway spitzt dieses anthropologische Verständnis des Körpers auf das Technologische hin zu und eröffnet über diese Entwicklung ihres Arguments einen Zugang zur Technologie, der für eine Anthropologie des Körpers, die sich mit dem Problem der technologischen Re-Kodierung des Körpers konfrontiert sieht, vielversprechend erscheint. In anderen Worten, es scheint gewinnbringend, diesen Ansatz wie Haraway ihn vorschlägt als einen Anstoß für den Reflektionsprozess über neuartige, technologisch geprägte Formen der Verkörperung in der Anthropologie aufzugreifen.

Haraway zufolge sind jene substantiellen Verbindungen von Organismen und Maschinen, wie sie beispielsweise in gentechnologischen oder mikrochirurgischen Praktiken realisiert werden, nicht in erster Linie als bedrohlich, furchterregend oder unmoralisch zu bewerten, sondern sie eröffneten vielmehr einen neuen Denkraum für die Kopplung von imaginären Konzepten. Haraway vertritt die Meinung, dass die ironische Verschränkung der kreativen Produkte von *Science-Fiction*-Autoren mit den Bemühungen und Visionen von Bio-Ingenieuren eine kritische Sicht auf und eine ermächtigende Aneignung von neuen Technologien ermögliche, die außerhalb von solchen wissenschaftlichen Positionen stünde, die sich aristotelischen Binärkategorien verpflichtet fühlten. Der *Cyborg* bilde dabei einen konzeptionellen Kristallisationspunkt und eine positive Identifikationsfigur in diesem interdisziplinär angelegten Reflektionsprozess, der auf eine Umarbeitung von Kategoriensystemen abziele.¹⁸⁹ Haraways provokative Anregung einer konzeptionellen Verschmelzung dieser

¹⁸⁹ Der von Alexander Chislenko vorgeschlagene Begriff „*fyborg*“ (eine weitere Amalgamierung, in der die Worte „*functional*“ und „*cyborg*“ zusammengezogen werden), der die Unterscheidung zwischen *Cyborgs* aus der *Science Fiction* und alltäglichen Methoden zur Erweiterung der menschlichen Sinne mittels Technologien wie Kontaktlinsen, Hörgeräten und Mobiltelefonen vereinfachen soll (vgl. die Ausführungen auf Chislenkos Homepage unter <http://www.lucifer.com/~sasha/home.html>. Letzter Zugriff: Juli 2007), führt in dem Argumentationszusammenhang der vorliegenden Arbeit nicht weiter, da Chislenko dort wieder eine Trennung einführt, wo die Sprengkraft von Haraways Argument ja gerade in der Betonung der Durchlässigkeit von Grenzen liegt. Ein zentraler Punkt von Haraway, über den sie sich von herkömmlichen *Cyborg*-Definitionen abgrenzt und diese persifliert, ist ja gerade die Betonung der Überkreuzung von Fiktion/Utopie und Anwendung.

Gedankenwelten impliziert für die Untersuchung der filmischen Darstellung von fiktiven technologisch umgestalteten Körpern, die innerhalb der Logik des Films als Produkte von den Anwendungen dargestellt werden, die aus den genannten Disziplinen hervorgehen, einen durchaus vielversprechenden Ansatz.

Eingewendet werden könnte, dass die Grenzgängerschaft des *Cyborgs*, wie sie unter anderem in der Implosion von kollektiv geteiltem Imaginären und materieller Realität zum Ausdruck kommt, auch einige andere mythische Figuren wie den Trickster oder das Monster kennzeichne, also keine Eigenschaft wäre, die den *Cyborg* hinreichend markiere. Dies ist richtig und Haraway hat in Texten, die dem Manifest zeitlich nachfolgten, immer wieder den *Cyborg* in einem Atemzug mit dem Trickster, insbesondere mit Coyote, einer Tricksterfigur, die in der Mythologie der Navajo und der Hopi im Südwesten Nordamerikas eine bedeutende Rolle spielt, genannt (vgl. z. B. Haraway 1991a: 199 u. 201 und Haraway 1991b).¹⁹⁰ Insbesondere hat sie für die Figur des Coyote darauf hingewiesen, dass diese die ontologische Trennung in Natur und Kultur störe, indem sie über die Grenzen dieser Kategorien hinweg kommuniziere und diese Grenzen dadurch in Frage stelle (Haraway 2004: 328). Insofern sieht Haraway Figuren wie Coyote oder den *Cyborg* als epistemische und ontologische Figurationen an, die es ermöglichen, die überkommenen aristotelischen Dichotomien zu hinterfragen und eine Neuziehung von Kategoriengrenzen vorzunehmen.

Dies gesagt, soll die Bemerkung nicht ausbleiben, dass der *Cyborg* sich von anderen mythischen Hybridwesen wie dem Trickster oder dem Monster insofern abgrenzt und Kontur gewinnt, indem er eine theoretische Fokussierung auf das Problem der Mensch-Maschine-Schnittstelle ermöglicht. Er ist eine Figur, die es ermöglicht, das materiell-

¹⁹⁰ Die epistemologischen und ontologischen Gemeinsamkeiten der Figur des Tricksters und der Figur des *Cyborgs* wurden in der deutschsprachigen Rezeption von Haraways Überlegungen anerkannt im Titel einer Sammlung von ins Deutsche übertragenen Artikeln Haraways zum Ausdruck gebracht, der lautet *Monströse Versprechen: Coyote-Geschichten zu Feminismus und Technikwissenschaft*; vgl. Haraway 1995. Während bereits mehrfach suggeriert wurde, dass der *Cyborg* – oder, wie angesichts Haraways feministischer Orientierung treffender formuliert werden müsste *die Cyborg* – eine mögliche Identifikationsfigur für weibliche Trickster unter technologischen Bedingungen sein könnte, so wurden die vielfältigen Überlappungen von Eigenschaften und Bedeutungen, sowie der narrativen Funktion und der identitätsstiftenden Potentiale dieser beiden Figuren noch nicht detailliert aufgezeigt.

imaginäre Verhältnis von Mensch und *Maschine* zu reflektieren, und nicht das Verhältnis von Mensch und Gott (wie es einige Trickster-Figuren verhandeln) oder von Mensch und Dämon (wie es in der Figur des Monsters ganz unterschiedliche gestaltliche Ausprägungen findet). Aus diesem Grund ist der *Cyborg* eine Figur, die zur Reflektion des *technologisch verformten Körpers* besonders geeignet erscheint. Der *Cyborg* ist keine universelle Figur, sondern ist als eine historisch spezifische Figuration zu lesen, die der Kybernetik zeitlich nachgängig ist und die auf der Basis des Vorhandenseins elektronisch-maschinellem Technologieformen aufsitzt (wie es in diesem Unterkapitel eingangs deutlich gemacht wurde und wie Haraway es noch einmal in einem Interview zum *Cyborg-Manifest* betont; vgl. Haraway 2004: 323). Anders gesagt, der *Cyborg* ist als ein Spezialfall, als eine Sonderform transgressiver Verkörperung zu verstehen, der die Berücksichtigung der Technologie in der Konzeption des Körpers zugleich voraussetzt und ermöglicht.

Es kann festgehalten werden, dass der Standpunkt, den Haraway einnimmt, auf halber Strecke zwischen Utopie und Dystopie liegt, sich zwischen Technophobie und Technophilie verortet und durch den Einsatz des Stilmittels der Ironie eine Reihe von Brechungen berücksichtigt und initiiert, die Essentialisierungen aufbrechen, indem sie jenen Tendenzen hin zu einer Re-Inskription, einer Tradierung der Ablehnung des und der identitätsstiftenden Abgrenzung vom Technischen in dieser Debatte entgegenwirken. Haraways *Cyborg* unterläuft diese Abgrenzungsbestrebung, da er eine grundlegend transgressive und subversive Figur ist, wenn er, ähnlich wie der groteske Körper, spielerisch eine Verkörperungsform anbietet, die auf der Grenze zwischen den Diskursen angesiedelt ist. Im dritten Unterkapitel soll argumentiert werden, dass diese Bestrebungen eine alternative technologisch geformte Körperlichkeit bildlich oder gedanklich zu erproben, Cronenbergs Filmkreationen, welche die Erfindung und Zirkulation von Bildern von grotesken Körpertechnologien favorisieren, mit Haraways *Cyborg*-Satire verbinden. Diesem Argument werden Überlegungen zu der These vorangeschickt, dass der *Cyborg* als ein technologischer Spezialfall des grotesken Körpers zu lesen ist.

7.3. Der *Cyborg* als ein technologischer Spezialfall des grotesken Körpers

Der *Cyborg* in der Umschrift Haraways ist als eine Art groteskes Gegenbild zu jenen Körperkonzeptionen zu verstehen, welche die technologische Verbesserung des Körpers propagieren und darauf abzielen, den Menschen in einen künstlich geschaffenen Regelkreislauf so eng einzubinden, dass er von anderen Umwelteinflüssen weitestgehend unabhängig wird. Gegen diese Aufrüstung des Körpers, die im Rahmen des Projektes der weltweiten militärischen Aufrüstung steht, richtet sich Haraways Polemik. Ihre Satire zielt auf technikeuphorische *Cyborg*-Konzeptionen ab. Im Zuge ihrer Persiflage zeigt sie das Groteske der *Cyborg*-Idee auf, wenn sie den Text von Clynes and Kline als einen *Cartoon* liest. Insofern wird der *Cyborg* in der Aneignung durch Haraway zu einem subversiven Konzept.

Haraway zweckentfremdet herkömmliche *Cyborg*-Imaginationen, wenn sie die Intimität der Verbindung der Kommunikationssysteme von Mensch und Maschine nicht bewundert, sondern die potentielle Subversivität dieser Verbindung akzentuiert, die gerade in der Kombination von Heterogenem bestünde. Zudem betont Haraway, dass der *Cyborg* eine utopische Idee, wäre, die auf eine imaginäre Zukunft verwiese. In dieser Hinsicht ähnelt der *Cyborg*, wie Haraway ihn versteht, dem grotesken Körper. Außerdem ermöglicht es Haraways *Cyborg*-Konzept, den Körper als materielle Einheit und zugleich als ein Symbol, das in einem Verhandlungsprozess mit kulturellen Bedeutungen belegt wird, zu denken und auf diese Weise mit dieser Denkfigur an Bachtins Überlegungen zum grotesken Körper anzuschließen. Heterogenität, Transgression, Subversion und Ironisierung von Vorstellungen vom Körper im Zeichen neuer Technologien, wie sie in der Figur des *Cyborgs* pointiert werden, ermöglichen es, Überlegungen zum Menschen an der Schnittstelle zum „Maschinellen“ in den Rahmen des Grotesken zu stellen und diesen konzeptuellen Rahmen durch die Reflektion von Darstellungen vom Mensch-Maschine-Verhältnis zu erweitern.

Haraway hat für den *Cyborg* hervorgehoben, dass er sich von der Idee der organischen Ganzheit abgrenze, welche auf die Aneignung der Macht der Teile zu einer höheren Einheit abziele. Im Gegenteil wäre er der Partialität, der Ironie, der Intimität und der Perversion verpflichtet und werde dadurch charakterisiert, dass er oppositionell, utopisch und ganz ohne Unschuld wäre (Haraway 1991a: 151). Er wäre ein

gleichermaßen kollektives und persönliches postmodernes Selbst. Er könne als eine Art De-Assemblage und Re-Assemblage gedacht und gelebt werden (Haraway 1991a: 163). Der *Cyborg* als Grenzfigur verwiese auf die Notwendigkeit der Überschreitung und Re-Konstruktion von Grenzen. Die hierarchischen, aristotelischen Dichotomien wie Geist/Körper, Tier/Mensch, Organismus/Maschine, öffentlich/privat, Natur/Kultur, Mann/Frau, primitiv/zivilisiert, die den westlichen Diskurs so lange bestimmt hätten, *stünden in Frage* (Haraway 1991a: 163). Der *Cyborg* stünde symbolisch für die Grenzverunsicherung. Haraway schreibt:

„*Cyborg* imagery can suggest a way out of the maze of dualisms in which we have explained our bodies and our tools to ourselves. This is a dream not of a common language, but of a powerful infidel heteroglossia.“ (Haraway 1991a: 181)

Nicht nur in der Begeisterung für die Heteroglossie, sondern in Haraways gesamter Konzeption des *Cyborgs* klingen viele Ideen Bachtins an, auch wenn Haraway diesen Rückbezug nicht explizit erwähnt. Wenn Haraway betont, der *Cyborg* sei eine oppositionelle und utopische Figur, dann ruft das den grotesken Körper wie Bachtin ihn beschreibt, ins Gedächtnis, der ja als Verkörperung der Subversion, der Aufmüpfigkeit und der Unterwanderung mit allen Regeln des Anstands, der Moral und des guten Geschmacks bricht und dadurch einen Vorgeschmack einer anderen möglichen Lebenswelt und Gesellschaftsform evoziert. Was Haraway eine Verpflichtung des *Cyborgs* zur Partialität nennt, lässt Bachtins Beschreibung des grotesken Körpers als einen heterogenen Körper anklingen. Beide Konzepte rücken die Idee der Homogenisierung von Disparatem in den Blickpunkt. Das offene Bekenntnis zur Perversion, das Haraway als ein Charakteristikum des *Cyborgs* benennt und womit sie, wie es implizit in ihrem Text durchscheint, die Bi-, Homo- und Transsexualität als sexuelle Orientierungen meint, die in westlichen Gesellschaften lange Zeit als „pervers“ eingestuft wurden, impliziert in einer generelleren Lesart aber auch die Idee der verkehrten Welt, der Umkehrung aller etablierten Vorstellungen und gesellschaftlichen Normen, wie sie im Karneval gefordert und gefeiert wird.

Haraway zufolge müsse der *Cyborg*-Mythos gerade deswegen unter dem Vorzeichen der Ironie formuliert werden, da er – ähnlich wie die Ironie – unauflösbare

Widersprüche in sich vereine und sich durch jene Spannung auszeichne, inkompatible Dinge, die notwendig und wahr seien, zusammenzuhalten. Sie schreibt:

„Irony is about contradictions that do not resolve into larger wholes, even dialectically, about the tension of holding incompatible things together because both or all are necessary and true.“ (Haraway 1991a: 149)

Diese Charakterisierung verweist auf zwei mögliche Verbindungslinien, die ein Verständnis des *Cyborgs* als grotesken Körper unterstützen. Zum einen unterstreicht Haraway den Aspekt der Heterogenität, wenn sie betont, dass die Ironie, ähnlich wie die Collage, ein Mittel zur Kombination von Heterogenem sein kann. Zum zweiten nimmt sie den engen Zusammenhang von Ironie und Subversion in den Blick, wenn sie die Ironie als ein entscheidendes Konstitutionsmerkmal einer Figur herausstellt, die sie als fundamental transgressiv konzipiert. Hier ergeben sich Parallelen zu Bachtins Konzept des grotesken Körpers, dessen Inszenierung, Auftauchen und Durchbrechen außerhalb des Kontextes von Humor und Lachen undenkbar ist.

Der *Cyborg*-Mythos wäre eine ironische Phantasie und eine Praxis, die zugleich lustvoll und risikobeladen sei. Er bündle multiple Formen der Grenzverwischung, der machtvollen Amalgamierung und der gefährlichen Möglichkeiten, wie Haraway deutlich macht, wenn sie schreibt:

„my *Cyborg* myth is about transgressed boundaries, potent fusions, and dangerous possibilities“ (Haraway 1991a: 154).

Haraway rückt dabei sowohl die Lust an der Transgression als auch die Verantwortung bei der Grenzziehung in den Mittelpunkt. In ihrem Manifest macht sie sich gleichermaßen stark für das Vergnügen der Grenzverunsicherung und für die Verantwortung bei der Neuziehung von Grenzen, wenn sie die Zerstörung und Neuschaffung von Grenzen, Kategorien und Beziehungen fordert (Haraway 1991a: 150). Haraways Appell zum kreativen Neuaufbau, zur Neuziehung von Grenzen liest sich wie ein Aufruf zum Maschinensturm, wie ein Pamphlet für einen modernen Karneval, für eine Rebellion, die etablierte Ordnungsvorstellungen und Gesellschaftsordnungen in Bewegung bringt. Ob diese Gegenbewegung „nutzlos“ bleibt und schlussendlich wieder

zu einer Bestätigung des Althergebrachten beiträgt¹⁹¹ oder ob dieser „konzeptionelle Aktivismus“, wie man Haraways Attitüde charakterisieren könnte, ähnlich wie der aus einem Karneval erwachsenen Aufstand der französischen Frauen zu tatsächlichen Veränderungen der Denk- und Gesellschaftsstrukturen führt (Davis 1996), ist ungewiss.

Es sei noch einmal darauf hingewiesen, dass das Groteske ein literarischer Topos ist, den Bachtin zur Analyse der Körperdarstellungen bei Rabelais heranzieht. Das innovative Moment von Bachtins Ansatz, das seine Studie deutlich von anderen Rabelais-Analysen und von anderen literaturwissenschaftlichen Arbeiten zum Grotesken abhebt, liegt in der Betrachtung von Rabelais' satirischer Chronik vor dem Hintergrund der karnevalesken Volkspraktiken seiner Zeit. Bachtin belegt also den Topos des Grotesken mit anderen Bedeutungen, wenn er ihn aus dem Bereich der Literaturanalyse herauslöst und auf die Untersuchung von performativen Körperpraktiken anwendet. Eine Gemeinsamkeit von Bachtins und von Haraways Text besteht in der Wahl eines Untersuchungsgegenstandes, der sich durch eine Verschränkung von Körperpraktiken und literarischen (Bachtin) oder wissenschaftlichen (Haraway) Repräsentationen des Körpers auszeichnet.

Neben dieser breiten Überlappungszone des Konzeptes des grotesken Körpers und des Konzeptes des *Cyborgs* treten aber auch einige Unterschiede zwischen den beiden Figuren hervor. So spricht Haraway von der Verpflichtung zur Intimität als einem Merkmal des *Cyborgs* und meint damit die enge, körperliche Verbindung mit Maschinen und maschinellen Komponenten. Dies ist ein Aspekt, den Bachtin in seiner Charakterisierung des grotesken Körper unberücksichtigt lässt. Er stellt zwar die Heterogenität als Merkmal heraus und impliziert damit die Durchsetzung des Körpers mit Dingen und schließt in diese Kategorie auch Werkzeuge mit ein, aber erweitert diesen Aspekt nicht im Hinblick auf Kulturtechnologien, obwohl sich bei Rabelais einige Hinweise in diese Richtung finden.

¹⁹¹ Wie Gluckman es für Rituale der Rebellion beschreibt; vgl. Gluckman 1955 und 1963 und wie es auch Eagleton in seiner Bachtin-Kritik pointiert hat; vgl. Eagleton 1981: 148.

So bringt die Figur des Fastennarrs aus Rabelais' Chronik diese Idee exemplarisch zum Ausdruck. Es ist die Figur eines Vielfraßes und Allesfressers, auf die Bachtin nicht eingeht, die mit dem ironischen Namen Fastennarr belegt wird, und dessen Körper aus den Dingen, die er verschlungen hat, zusammengesetzt ist. Im dritten Buch des Pantagruel (30., 31. und 32. Kapitel) erzählt Rabelais eine Episode, in der Xenomanes die Anatomie von Fastennarr detailliert beschreibt. So sehen „die Hirnhöhlen [aus] wie eine Zahnzange, ... die Hirnschale wie eine Türangel, ... die Galle wie ein Hobeisen ... die Nägel wie ein Fassbohrer“ (Rabelais 2003: 591 ff). An dieser Beschreibung der Anatomie von Fastennarr ist es für den hier untersuchten Zusammenhang besonders relevant, dass die Figur aus Gegenständen, insbesondere aus Werkzeugen zusammengesetzt ist, also als eine Art plastische Assemblage oder literarische Collage aufgefasst werden kann. Im Lichte dieser Figur ist es beachtlich, dass Haraway den körperlichen Einschluss von maschinellen Komponenten, die Verkörperung von Kulturtechnologien in den Mittelpunkt ihres *Cyborg*-Konzepts rückt.

Zudem wird Haraway nicht müde, die radikale Grenzgängerschaft und Ambivalenz als kardinale Kennzeichen des *Cyborgs* zu betonen, wenn sie deutlich macht, *Cyborg*-Körper seien *per definitionem* transgressiv zur herrschenden kulturellen Ordnung, nicht so sehr wegen ihrer „konstruierten“ Natur, sondern vielmehr wegen der Uneindeutigkeit ihres hybriden Designs.¹⁹² Bachtin hingegen sieht zwar die Transgressivität als ein Merkmal des grotesken Körpers, konzipiert ihn aber nicht in erster Linie als eine Grenzfigur, sondern als eine Umkehrungsfigur, wenn er ihn „auf der anderen Seite“, jenseits der Grenze, in Opposition zur Norm lokalisiert. Insofern folgt der *Cyborg* in dieser Hinsicht eher einer Adjustierung von Bachtins groteskem Körper für die Moderne, wie Stallybrass und White sie vorgenommen haben. Eine Hauptverschiebung des grotesken Körpers in der Moderne, welche die beiden Autoren hervorheben, liegt ja in der Neu-Verortung des grotesken Körpers an den Schnittstellen von hohem und niedrigem Diskurs. Stallybrass und White benennen die Grenze zwischen „Hochkultur“ und „Volkskultur“, zwischen bürgerlicher und populärer Kultur als einen Ort, den der groteske Körper in der Moderne besetzt, und pointieren damit den grotesken Körper als Grenzfigur, als ein Schwellenphänomen, wenn sie das Groteske fassen als

¹⁹² Vgl. dazu auch Balsamo 1997: 11.

„a boundary phenomenon of hybridization or inmixing, in which self and other become enmeshed in an inclusive, heterogeneous, dangerously unstable zone.“ (Stallybrass and White 1995: 193)

Die Destabilisierung der gesellschaftlichen Ordnung durch Hybridisierung und Vermischung von Kategorien, die Stallybrass und White für den grotesken Körper in der Moderne im Allgemeinen hervorheben, initiiert der *Cyborg* im Speziellen auf dem Feld der Technik. Der Impuls, den der *Cyborg* als ein Phänomen, das die Grenze zwischen Mensch und Maschine verwischt, gibt, kann sich auf andere Grenzen fortschreiben und eine generelle Hinterfragung der binär organisierten Ontologie und Epistemologie einleiten.

7.4. Die grotesken Körper in EXISTENZ als *Cyborgs*

Ziel dieses Unterkapitels ist es, die Körperbilder in EXISTENZ, die im vorigen Kapitel beschrieben und hinsichtlich der Idee des grotesken Körpers interpretiert wurden, ein weiteres Mal und zwar im Lichte von Haraways *Cyborg*-Konzept zu lesen. Festgehalten werden kann, dass Haraway den *Cyborg* konzipiert hat als eine imaginäre Amalgamierung von Mensch und Maschine, die auf eine kritische Reflektion der neusten Erfindungen, die auf dieser Grenze gemacht werden, abzielt. Es wurde deutlich gemacht, dass der *Cyborg* Grenzverwischungen aufzeigt, reflektiert, initiiert und verkörpert. Ausgehend von dieser Einsicht, welche die oben unternommene Entwicklung des *Cyborg*-Begriffs erbracht hat, muss eine Interpretation der dargestellten Körper als *Cyborgs* auf die Frage fokussieren, welche Grenzen diese Körperdarstellungen verunsichern.

Vor dem Hintergrund von Haraways Überlegungen müssten im Kontext des Films EXISTENZ nicht die Spieler allein und auch nicht die Spielkonsolen als *Cyborgs* bezeichnet werden, sondern vielmehr würde erst die Kopplung von Spielern und Spielkonsolen die Rede vom *Cyborg* rechtfertigen. Während die Konstitution des Spielerkörpers und der Aufbau der Spielkonsole zwar bereits auf eine Reihe von Grenzverwischungen verweisen und somit notwendige Bedingungen für die Rede vom

Cyborg wären, formieren sie für sich genommen noch keine kybernetischen Organismen. Die künstliche Körperöffnung im unteren Rücken des Spielers, der *bio-port*, ist lediglich ein Zeichen der Kopplungsfähigkeit des Körpers mit dem Spielgerät. Die gentechnologisch geprägte Entstehungsgeschichte der *game-pods* verweist bereits auf eine Verwischung der Grenze zwischen Biologie und Technologie, auf eine Verunsicherung der Trennung zwischen Lebewesen und Gerät. Aber, wie es weiter oben deutlich gemacht wurde, für das Funktionieren benötigt der *game-pod* eine Energiequelle, sprich, den Körper des Spielers. Erst die Konstellation der Verbindung des *game-pods* mit dem Metabolismus des Spielers ist hinreichend, damit vom *Cyborg* gesprochen werden kann. Der Spieler, die künstliche Nabelschnur, die *UmbyCord*, und der *MetaFlesh game-pod* bilden zusammen einen Regelkreislauf. Der *game-pod* bezieht die notwendige Betriebsenergie aus dem Stoffwechsel des Spielers und speist im Gegenzug dem Spieler eine Art Computerprogramm ein, das diesem suggeriert, er befände sich in einer virtuellen Spielumgebung. Diese zweisgleisigen Austauschprozesse laufen über die künstliche Nabelschnur, das Relais in dieser Konfiguration. Der *game-pod* liefert kontinuierlich Informationen an den Spieler, um diesem die Illusion der Spielumgebung aufrechtzuerhalten.

Hier soll noch einmal auf die Terminologie zurückgekommen werden, die im vorigen Kapitel¹⁹³ zur Beschreibung des Verhältnisses der Körper der Spieler zu den Spielgeräten verwendet wurde. An den Beschreibungen wie sie in den Abschnitten „Mensch-Maschine-Kopplung: Die ‚Verschaltung‘ von Spieler und Spielgerät“ und „Die ‚Vernetzung‘ von Spielern und Spielkonsolen als groteske Kopplungen“ entwickelt wurden, ist die Verwendung von Worten wie „ankoppeln“, „verdrahten“, „vernetzen“, „anschießen“ und „verschalten“ besonders auffällig. Diese Begriffe, die aus dem Sinnbereich der Physik, insbesondere der Elektrotechnik entlehnt sind, bieten sich an oder drängen sich sogar förmlich auf, angesichts der filmischen Darstellung von Körpern als Teile einer Apparatur, als eingebunden in einen technischen Schaltkreis. Ein Schreiben über den Körper, so wie er in *EXISTENZ* dargestellt wird, in einem anderen metaphorischen Register wird aufgrund der besonderen Darstellungsweise der Körper der Spieler und der Spielgeräte erschwert. Der Film kreiert ein semantisches

¹⁹³ im zweiten Unterkapitel, 6.2.

Gewebe, das spezifische sprachliche Beschreibungen und Deutungen der Körper favorisiert und andere Lesarten unterdrückt.

Auf diese Weise legen es die Bilder außerdem nahe, bei der Beschreibung der biotechnischen Geräte auf eine biologische Metaphorik zurückzugreifen. Man spricht vom „Nervensystem“ der Spielkonsole. Diese Vokabeln werden herangezogen, da der Film zeigt, dass ein Informationsaustausch, eine Art „Datentransfer“ von der Konsole zum Spieler und zurück abläuft, dass diese so grundverschiedenen Entitäten augenscheinlich miteinander kommunizieren. Das Problem ist es, diese Kommunikation sprachlich zu fassen. Damit diese Kommunikation zwischen fundamental heterogenen Entitäten beschreibbar wird, müssen die Unterschiede sprachlich eingeebnet werden. Diese Einebnung oder Anähnelung kann über die Verwendung einer metaphorischen Sprache erreicht werden. Diese Sprachform bringt die Nivellierung des Unterschieds zwischen Körper und Gerät zum Ausdruck, wenn suggeriert wird, der Spieler und das Computerprogramm hätten eine Art „gemeinsame Ebene“ oder „gleiche Wellenlänge“ gefunden, über die sie Informationen austauschen könnten, ohne dass ein Mediator, ein Umwandler nötig wäre.

Zu dieser Hybridisierung oder „*Cyborgisierung*“ der Sprache, also dem Sprechen über den Körper in technischen Metaphern und der sprachlichen Referenz auf technische Geräte in Form von Organmetaphern verleitet das dargestellte fiktive Szenario. Das Vokabular, das zur Beschreibung der Körperbilder gewählt wurde, vollzieht eine metaphorische Gedankenbewegung des Regisseurs nach, die in der Darstellungsweise der Körper und der Geräte vermittelt wird. In diesem Prozess werden die Filmbilder zum Mediator von Denkweisen, zum Vermittler zwischen der Sprache des Interpreten und dem Denken des Regisseurs. Diese Metaphorik ist im Film EXISTENZ angelegt.¹⁹⁴

¹⁹⁴ Weitergeführt und noch ein zweites Mal gewendet wird diese Metaphorik und in den Bereich der Allegorie erweitert, wenn man von einer Amphibie als der Symbolisierung eines Systemfehlers, also einer Störung eines Computerprogramms redet.

Zusammenfassung und Diskussion

Haraways *Cyborg*-Konzept kann die grotesken Körper, die aus der intimen Verbindung von Mensch und Maschine hervorgehen, wie sie in Cronenbergs Filmen gezeigt werden, erhellen. Dies konnte anhand der Betrachtung der Kopplungskonstellation von Spieler und Spielgerät aus dem Film *EXISTENZ* im Lichte von Haraways *Cyborg*-Konzept gezeigt werden. Ähnlich wie Haraway akzentuiert Cronenberg die ludischen und subversiven Momente in seinen Darstellungen von Körpertechnologien und bringt auf diese Weise eine Kritik an der Anwendung und dem Einfluss von Technologien auf den Körper zum Ausdruck.

Die These, die von Haraways Überlegungen ausgehend entwickelt und hier belegt wurde, ist, dass die filmische Inszenierung transgressiver Imaginationen Auswege aus den problematischen Dualismen weisen kann. Es wurde gezeigt, dass Cronenberg den Film sowohl als kritisches Medium einsetzt, um eine negative Sicht auf Kopplungen und Amalgamierungen von Körpern und Technologien zu zeigen, als auch als visionäres Medium, um subversive und ludische Potentiale der Idee der technisch herbeigeführten Öffnung und Erweiterung des Körpers auszuloten, wie auch Haraway sie über ihre Überlegungen zur technischen Überschreitung der Körpergrenzen angestoßen hat.

Bislang konnte anhand der Filmbetrachtungen gezeigt werden, dass Cronenbergs Obsession sich auf imaginierte künstlich hinzugefügte, durch vielfältige technologische Eingriffe in den Körper eingestanzte oder im Prozess und als Ergebnis von technologisch induzierten Transmutationen ausgebildete Öffnungen richtet und insbesondere jene Körperauswüchse in den Blick nimmt, die als Reaktionen auf medizinische oder psychotherapeutische Behandlung vorgestellt werden. Die Betrachtungen der Filme *VIDEODROME* und *EXISTENZ* ergaben, dass die Öffnungen als Orte von polymorphen Formen des Anschlusses an oder des Einschubs von technischen Geräten gezeigt werden oder als Spuren eines solchen Kontakts ins Bild gesetzt werden. In der bisherigen Diskussion konnte die Problematik lediglich angedeutet werden, wie jene Prozesse dargestellt werden, in denen die künstlichen Körperöffnungen und -auswüchse in der Perzeption der Filmfiguren an die Körperkarte assimiliert und im intimen zwischenmenschlichen Kontakt auf ihre zumeist erotischen Potentiale hin

erforscht werden. Hier besteht noch eine Lücke hinsichtlich der Behandlung der Frage nach Transformationen des grotesken Körpers im Kino David Cronenbergs. Die Problematik der Erotisierung von körperlichen Deformationen, sprich, die Assimilation der künstlichen Körperöffnungen an die Perzeption des erotischen Körpers und die Einbeziehung der vom Kontakt mit der Technologie gezeichneten Körperzonen in das erotische Spiel wird im folgenden Kapitel anhand der Betrachtung des Films CRASH zum Hauptthema gemacht.

8. Kapitel Erotisierung des grotesken Körpers: Kollisionen von Körpern und Maschinen als Kopulationen in CRASH¹⁹⁵

Während die grotesken Körperbilder in den Filmen, die bislang diskutiert wurden, beim Zuschauer vor allem Gefühle wie Schrecken, Ekel, Erstaunen oder auch Belustigung auslösen, werden im Film CRASH verunstaltete Körper gezeigt, die überraschenderweise einen aufreizenden oder erotischen Eindruck auf die Sinne machen. Diese Akzentverschiebung in der Darstellung des grotesken Körpers wirft die Frage auf, wie Ekliges erotisch werden kann, wie körperliche Verstümmelungen, Wunden und Narben, also Verunstaltungen des Körpers, die für gewöhnlich Gefühle wie Abscheu oder Mitleid auslösen, zu einem sexuellen Stimulus werden können.

8.1. Auto-Erotik und Unfallfetischismus: Der Aufstand des Materials

Der Film CRASH kreist um die Erotisierung von Verkehrsunfällen. CRASH zeigt eine kulturelle Gruppe von Unfallfetischisten, welche die am Körper hinterlassenen Spuren ihrer transgressiven Praktiken mittels Sensualisierung semantisiert, also Wunden, Narben und Prothesen in das kollektiv geteilte Bedeutungssystem einflechtet und erotisch belegt. Die Filmfiguren inszenieren und re-codieren den Automobilunfall in der Imagination und in der Praxis als eine Fusion zwischen Fleisch und Körpersäften mit Stahl, Glas und Plastik. Diese Erotisierung der gewalt- und schmerzhaften Kollision mit Maschinen, die als eine besonders intime Kopplung, deutlich gesagt, als eine Kopulation erlebt wird, schreibt sich in der Fetischisierung von Wunden, Narben und Prothesen fort. Die Anhänger der Subkultur der Unfallfanatiker begehren und verehren diese Deformationen als in den Körper eingeschriebene Zeugnisse des intimen Kontaktes mit der Maschine.

¹⁹⁵ Die Überlegungen zur Interpretation des Films CRASH wie sie in diesem Kapitel entwickelt wird, wurden bereits an anderer Stelle veröffentlicht; s. Papenburg 2005.

Diese fetischistische Verehrung von Körperverletzungen, also jenen im Auswuchs resultierenden Öffnungen des Körpers, können als Verunreinigungen durch Technologie gelesen werden. Diese Praxis lässt sich auch durch die Hinzuziehung der Idee des „Schmutzes im Heiligen“, wie Douglas sie entwickelt hat, erhellen (s. Douglas 1988). Die Erotisierung der Deformation kann als ein Äquivalent zum Schmutz im Heiligen angesehen werden (s. Douglas 1988 und Bataille 1993).

Die Amalgamierung von Erotik und Deformation

Das folgende Szenenbild aus dem Film CRASH bringt die Idee der Erotik des deformierten Körpers paradigmatisch zum Ausdruck: In einem eleganten *show room*, in dem edle Automobile vorgeführt werden, hinkt eine Frau auf Beinprothesen, eine Hand auf einer schwarz glänzenden Krücke abgestützt, um ein funkelnagelneues schwarzes Mercedes-Coupé der S-Klasse herum. An der Fahrertür angekommen, beugt sie ihren Oberkörper in den Wagen hinein und schmiegt ihr hübsches, gut geschminktes Gesicht an den Fahrersitz. Sie streckt ihr Hinterteil in die Kamera. Ihr knapper schwarzer Minirock hebt sich und entblößt ihre Beine, die in Netzstrümpfe gehüllt und in die metallischen Verstärkungen und die ledernen Halterungsgurte von Prothesen geschnallt sind. Unter dem Rock kommt eine grobe Narbe zum Vorschein, die die gesamte Rückseite ihres Oberschenkels entlang bis hinauf zu ihrem Gesäß verläuft. Diesen Anblick auf ihren sexuell anreizend aufgemachten und zugleich von einem technischen Totalschaden gezeichneten Körper bietet sie einem heraneilenden Verkäufer dar. Sie bittet den verdutzten Mann, ihr beim Einsteigen in den Wagen behilflich zu sein. Während er versucht, seine Hand an der Innenseite ihres Oberschenkels, ihre linke Beinprothese in den Wagen zu heben, greift ihre rechte Hand an das Gemächt eines anderen Mannes, der auf dem Beifahrersitz Platz genommen hat. Die Prothese stellt sich mit einem mechanischen Klickgeräusch fest und bleibt unbeweglich.

Diese merkwürdige Kombination aus Kleidung, Gesten und Handlungen, die in der westlichen Kultur erotisch codiert sind, und körperlichen Verstümmelungen, die mit Gefühlen wie Abscheu, Ekel und/oder Mitleid belegt werden, ist eines der durchgängigen und strukturierenden Motive im Film CRASH. Die Idee aus der gleichnamigen literarischen Vorlage, der Novelle von J. G. Ballard, aufgreifend, zeigt

Cronenberg in CRASH eine Gruppe von Verkehrsunfallfanatikern, die körperliche Deformationen, wie Wunden, Narben und biomechanische Tätowierungen fetischisiert und Autounfälle, die der Auslöser dieser Körperverletzungen sind, erotisiert.¹⁹⁶ Einige Mitglieder der Gruppe sammeln Fotografien von tödlichen Unfällen berühmter Hollywood-Stars und stellen diese Unfälle vor Publikum auf einer unbefahrenen Nebenstraße nach. Die Kultur der Unfallfanatiker und ihre Sicht auf das und ihr Umgang mit dem Automobil als einem alltäglichen Gebrauchsgegenstand stehen im Mittelpunkt des Interesses des Regisseurs.

Der Traum und Albtraum der Maschinenerotik

Diese subkulturelle Spielart der Automobil-Kultur der späten Industriegesellschaft wird in CRASH bemerkenswert düster in Szene gesetzt. Der Film handelt in einer beengenden metropolitischen Untergangsszenerie aus endlosen, mehrspurigen Betonpisten, auf denen der niemals abreißende Verkehrsstrom in einer scheinbar unablässigen Odyssee ins Nirgendwo navigiert. Zwischen überfüllten Freeway-Brücken, Unterführungen, Tunneln und mehrstöckigen Fahrbahnlabirinth gefriert der Traum von der unbegrenzten Freiheit, den die Werbung dem Automobil anheftet, zum Albtraum von Klaustrophobie, Stillstand, Blockade und Arthrose. Die Tour per Automobile endet im Beton des Parkhauses, auf dem Seitenstreifen, zwischen Autowracks auf dem Schrottplatz, in der Sterilität des Krankenhauses oder im – tödlich verlaufenden - Verkehrsunfall.

Vor dieser düsteren Kulisse mag die Praxis der Umlenkung der zerstörerischen Kraft des Automobils in die Idee von der sexuellen Stimulation besonders befremdlich und zugleich aber auch irgendwie logisch anmuten, so als ob sie einer Logik der Umgebung, einer Logik des filmisch etablierten Szenarios gehorche. Dieser Eindruck wird noch durch die Organisation der Abfolge der Szenen und durch die gewählte Kameraattitüde unterstützt. Der Film sieht sich gleichsam wie ein bewegtes Manual der technisch vermittelten Erregung, der transgressiven Auto-Erotik. Der kühle, voyeuristisch-

¹⁹⁶ Siehe Sinclair 1999 für eine eingehende Untersuchung der Beziehung zwischen Ballards Novelle und Cronenbergs Film.

distanzierte Kamerablick zeigt eine Anatomie der erotisch aufgeladenen Maschinenphantasien. Thematisiert werden nicht tiefe, dauerhafte Gefühle der Filmfiguren, sondern das Spiel mit der sexuellen Erregung der Protagonisten durch kurzlebige aber intensive Kicks, die in immer stärkeren Dosierungen gezeigt werden. Die Handlungsentwicklung spielt für das Verständnis des Films eine eher untergeordnete Rolle. Für die filmische Darstellung des Verhältnisses von Mensch und Maschine ist es nicht so wichtig zu wissen, wer mit wem in welcher Stellung, wo und in welchem Automobil kopuliert oder wer, wen auf dem Freeway um welche Ecke jagt. Der Film ist episodisch aufgebaut, d. h. für das Verständnis einer Sequenz ist eine genaue Kenntnis der vorhergehenden Sequenzen nicht unbedingt erforderlich. Die Abfolge der Filmsequenzen ist – wie in allen anderen Filmen von Cronenberg vor CRASH – streng chronologisch; Rückblenden gibt es keine. Die Aufmerksamkeit des Zuschauers hält Cronenberg durch die Magie seiner Bilder, mit denen er in CRASH den Zuschauer besonders wirkungsvoll lockt und einhüllt, und indem er das ewig gleiche Nebeneinander von Schock- und Erregungseffekten geschickt variiert.

Allegorie und Mimesis

Dabei arbeitet Cronenberg vornehmlich mit den Stilmitteln der Repetition und der Allegorie, um die Idee der Mensch-Maschine-Kopplung als Kopulationsakt glaubhaft zu inszenieren. In CRASH zeigt er Szenen von Verkehrsunfällen, Verfolgungsjagden, Autofahrten, Kopulationen und Masturbationen in schier endloser Wiederholung. Charakteristisch für die Machart des Films ist die Montage von Szenen, die Verfolgungsjagden oder Unfälle zeigen, direkt neben Kopulationsszenen. So wird die Allegorie von Kopulation und Verkehrsunfall bereits durch die Montagetechnik etabliert. Das Nebeneinanderschneiden von Sex- und Crashszenen bahnt die imaginäre Fusion von menschlichen und maschinellen Körpern an. Die Inszenierung des Verkehrsunfalls und der Kopulation, sowie der transgressiven Verbindung der beiden Praktiken als wiederkehrende und konstitutive Rituale der Kultur der Unfallfetischisten ist ein Effekt dieser Redundanz der Sequenzen und der kontrastiv-verbindenden Montagetechnik. Diese Allegorie von Menschenkörpern und Maschinenkörpern, die Cronenberg mithilfe von Schnitt- und Montagetechniken etabliert, betont er insbesondere über die Verbildlichung der mimetischen Anähnung von

Körperbewegungen an Maschinenbewegungen. Im sexuellen Akt bewegen sich die Körper seiner Protagonisten wie stampfende Kolben, regelmäßig getaktet, aufeinander zu, voneinander weg, auf und ab wie maschinelle Hebel oder wie die Beine der Tiller-Girls. Diese visuelle Ununterscheidbarkeit der Bewegungsabläufe durch den Gleichklang entwickelt Cronenberg zudem über die analoge – oder auch verkehrende – Behandlung von Maschinenkörpern und Menschenkörpern durch die Filmfiguren. So liebkost das Alter Ego des Protagonisten den Nachbau von James Deans Porsche Spyder mit ausgesuchter Zärtlichkeit. Dagegen bedient er den Frauenkörper so als wäre er ein Automobil, das er einer Generalüberholung unterzieht. Er quetscht die Brustwarzen als wolle er einen Zündschlüssel umdrehen. Er fasst in die Frau hinein, als müsse er die Temperatur des Kühlwassers prüfen. Auf ihrer Haut hinterlässt er schwarze Öl- und Rußspuren, blaue Flecken und Hautabschürfungen. Die Folgen der körperlichen Intimität mit diesem Mann kommen denen eines Verkehrsunfalls gleich. Im Akt übernimmt er die Rolle des Automobils.

Die Ähnlichkeitserzeugung über Bewegung und Behandlung, wie sie in CRASH inszeniert wird, steht im Kontrast zu der Ähnlichkeitserzeugung über die Imitation von Handlungen sowie die Nachahmung von Körperfragmenten und -funktionen, wie sie in VIDEODROME gezeigt wird. Die Verschmelzung, die bildliche Amalgamierung von Maschinenfragmenten und Körperteilen kommt in beiden Filmen zum Tragen, wird aber über unterschiedliche Prozesse der Ähnlichkeitserzeugung realisiert.

Der Film CRASH wirft eine Reihe von Fragen hinsichtlich des Problems des grotesken Körpers auf: Auf welche kollektiven Imaginationen und Praktiken verweisen die Erotisierung der Verschmelzung des Menschen mit technischen Geräten und der Amputation von Körperteilen im Resultat von Autounfällen? Was zeigt die Visualisierung von maschinell deformierten und transfigurierten Körpern im Hinblick auf den Gesellschaftskörper und auf gesellschaftlich etablierte Ordnungs- und Kategoriensysteme? Oder mit Bachtin gefragt: Welche Ordnung oder welche Alltagswelt kehrt das in CRASH gezeigte Szenario um? Und führt es eine lebbare Alternative zu dieser Ordnung vor?

8.2. Semantisierung durch Sensualisierung: Re-Codierung der erogenen Zonen

Re-Kombination von Automobilen und Erotik

Die Praktiken der Unfallfetischisten stellen den alltäglichen Gebrauch des Automobils auf den Kopf.¹⁹⁷ Der aggressive Fahrstil der Unfallfetischisten¹⁹⁸ sprengt das herkömmliche System des Automobilgebrauchs auf. Ironischerweise wird die Verweigerung der passiven Akzeptanz der von der Werbeindustrie verbreiteten und etablierten Verbindung von Automobil und Erotik gerade durch die Reduktion von Menschen und Maschinen auf ihre materielle Körperlichkeit möglich. Die Unfallprovokateure entfremden das Automobil seinem bestimmungsgemäßen Zweck als Fortbewegungsmittel und binden es in einen Zusammenhang von Erotik und Verletzung neu ein. Sie verleihen ihm eine neue Bedeutung, indem sie die schmerzhaft und deformierende Kopplung/Kopulation erotisieren und mit Verführungspotential aufladen. Die Semantisierung des Mensch-Automobil-Verhältnisses gelingt durch eine Sensualisierung der versehrten Körpermaschinen: Nicht nahtloses Oberflächendesign sondern Brüche, Narben und Wunden sind die Objekte des Begehrens.

¹⁹⁷ Eine atmosphärische Gegenbewegung zu den karnevalesken Elementen des Films stellt jene Grundstimmung dar, das treffend als das „Grotesk-Düstere“ bezeichnet werden kann.

¹⁹⁸ Roland Barthes hat einmal bemerkt, dass der Fahrstil – oder *driving style* - für das System der Automobile die Funktion der gesprochenen Sprache erfülle. Während der Gesamtheit der möglichen Formen und Details der auf dem Markt angebotenen Modelle, Designs und Ausstattungen die Funktion der sprachlichen Struktur (*langue*) zukomme, wäre die Auswahl unter verschiedenen Modellen – wie es etwa für das System der Mode oder das des Mobiliars zutrefte – im System der Automobile nicht das Äquivalent zur gesprochenen Sprache (*parole*). Denn die Freiheit der Wahl sei für den einzelnen Käufer eines Automobils aufgrund seines jeweiligen sozio-ökonomischen Status äußerst begrenzt. Der Fahrstil hingegen, also das, was der Fahrer mit dem Wagen tut, sei als jene Ebene anzusehen, auf der der Nutzer das Objekt nach seinem eigenen Gutdünken gebrauche, auf der also die Variation der Regel zu erkennen sei (Barthes 1968: 29).

Baudrillard deutet die Prellungen, Narben, Verstümmelungen und Wunden als neue Sexualorgane. Er schreibt:

„any shock, any blow, any impact, all the metallurgy of the accident can be read in the semiurgy of the body ... a semiurgy of contusions, scars, mutilations, wounds that are so many new sexual organs opened on the body“ (Baudrillard 1994: 112).

Er argumentiert, dass die Sexualisierung der Wunden den Körper aus seiner Zeichenhaftigkeit heraushöbe und ihn in die Ordnung der Arbeit und der Produktion einbinde. Allerdings widerspricht er sich im gleichen Atemzug selbst, wenn er am Ende des zitierten Absatzes dann doch wieder behauptet, der Körper wäre in erster Linie ein Zeichen, das sich mit anderen Zeichen austausche. Verkehrsunfälle und Sexualakte wären folglich, nach Baudrillard, als rein abstrakte Kommunikation zwischen Zeichen lesbar (Baudrillard 1994: 112). Es ist fraglich, ob die Behauptung, dass beschleunigte Körper und Maschinen in der abstrakten Zeichenhaftigkeit aufgehen, überzeugend ist. Möglicherweise wird die Konkretion der imaginären Bilder ganz woanders hinführen.

Für die Körperdarstellungen in CRASH greift Cronenberg Allegorien, wie die Erotisierung des Automobils, die in der Werbe- und Gebrauchskultur üblich sind, auf. Er verkehrt die herkömmlichen Allegorien und verbindet sie mit anderen Bedeutungen, wie der Gefährlichkeit des Automobils, die in der Alltagskultur unterspielt werden. Er führt die Allegorien so weit über sich selbst hinaus, dass Menschen und Maschinen in der filmischen Fiktion als Sexualpartner aufeinander treffen können. Zur Plausibilisierung dieser Idee setzt er eine Reihe von medialen Transformationen, Umkehrungen und Überschreitungen als Stilmittel ein. Ein besonderes Stilmittel, das der fiktiven Idee Glaubwürdigkeit verleiht, ist in CRASH die Montage.

Die populäre Imagination vom erotisch aufgeladenen Automobil führt er durch die Praxis der ebenso orgiastischen wie destruktiven Fusion dieser einander so fremden Materialien *ad absurdum*. In den parodistischen Wiederholungen und grotesken Übertreibungen entlarvt der Regisseur die werbeindustriell codierte Beziehung zwischen Mensch und Automobil als arbiträre Verbindung und belegt sie mit ganz neuen, verstörenden Bedeutungen. Indem Cronenberg im Film CRASH eine extreme und möglicherweise verdrehte Beziehung des Menschen zum Automobil in Szene setzt,

enthüllt er die Merkwürdigkeiten der mit erotisch hergerichteten Körpern vermengten Repräsentation des Automobils in der Werbung. CRASH macht deutlich, dass die ins Automobil (und in sich selbst) verliebten Adressaten der Werbung und die Unfälle provozierenden Kamikaze-Fahrer im Film zwei Spielarten des Umgangs mit dem Automobil als Fetischobjekt verkörpern: Beide arbeiten mit dem Verwischen von Grenzen.

Insofern kann CRASH durchaus als Parodie/Pastiche gelesen werden.¹⁹⁹ In CRASH ironisiert Cronenberg die in der Populärkultur übliche Amalgamierung von Automobilen und Erotik, indem er diese metonymische Verbindung von grundlegend heterogenen Elementen nachahmt, übertreibt und umkehrt und durch die Verkehrung die Abitrarität dieser Verkettung entlarvt.

Der Aufstand des Materials, die Rebellion der Körper im Film CRASH wird als ein Aufbegehren gegen die Reglementierungen und Anforderungen des modernen großstädtischen Alltagslebens verständlich, das von der Einbindung in ein Netzwerk technischer Artefakte und Konstruktionen getaktet ist und den „richtigen“ Gebrauch dieser Artefakte vorschreibt, gelesen werden kann. Die Autoregulation und der Selbstlauf der Mensch-Maschine-Verbindung werden gleichsam als neue Imperative dargestellt, welche vormoderne Formen der Kontrolle ersetzen. Das Aufbegehren nimmt zum einen die Form des zweckentfremdenden Gebrauchs der Artefakte an, der bis zu ihrer Zerstörung reichen kann. Zum anderen werden die technischen Geräte formal, substantiell und in der Perzeption und Behandlungsweise an die Körper assimiliert und die Körper im gleichen Zuge geöffnet, um die Verschmelzung mit dem

¹⁹⁹ Die alternative Bezeichnung „Parodie/Pastiche“ wird hier in Anlehnung an Judith Butlers Überlegungen zur Geschlechter-Parodie verwendet. Butler hat deutlich gemacht, dass die Travestie die kulturelle Konstituiertheit – oder wie sie es auch nennt, die „Imitationsstruktur“ - des Geschlechts (*sex*) entlarvt, indem sie die mimetische Performanz der Geschlechtsidentität (*gender*) ausstellt und offenlegt. Im gleichen Atemzug hat Butler, mit Rückbezug auf Frédéric Jameson, darauf hingewiesen, dass der Begriff des Pastiche für die Beschreibung dieser Praxis zutreffender wäre, da er nicht von einem Original ausgehe, von dem sich die Nachahmung absetze und das sie ironisiere (vgl. Butler 1991, S. 202 ff). Weitergedacht auf den Zusammenhang des Films, der uns hier interessiert, heißt das, dass die satirische Imitation von in populären Bildpraxen veranschaulichten Vorstellungen stets auf eben diese kulturell codierten Imaginationen verweisen und nicht etwa auf ein wie auch immer geartetes „Original“. Die Rede von einer Vorbild-Abbild-Relation wird hier also hinfällig.

Automobil zu ermöglichen. Anders als in VIDEODROME und in EXISTENZ, wo die Körper mit grotesken Auswüchsen oder Umbildungen von Körperteilen (wie Videovagina und *bio-port*) auf diesen Zugriff der Technik antworten, reagieren die Körper in CRASH mit Wunden und Narben.

Im Film CRASH wird deutlich, dass der Unfall in der erotischen Logik der Fetischisten nicht als Störung im System, sondern als integrierter und integraler Bestandteil des Systems aufgefasst wird. Das Spiel mit der Gefahr, die vom Verkehrsunfall ausgeht, ist Teil des erotischen Spiels der Fetischisten. Sie assimilieren die Gefahr des Verkehrsunfalls und seine Einschreibung in den Körper gleichsam an ihre erotische Semantik. Sie versinnlichen den Verkehrsunfall im doppelten Wortsinn: Im Sinne einer Sensualisierung und einer Semantisierung. Die *Semantisierung* gelingt durch die *Sensualisierung*.

Anders gesagt, in der westlichen Alltagskultur wird der Körper nach einer Kartographie der erogenen Zonen geordnet. Diese Karte wird in der Kultur der Fetischisten anders belegt. So werden jene Körperstellen, die mit Narben bedeckt oder durch Prothesen ersetzt worden sind, als besonders erotisch empfunden. Die Körperoberfläche wird also nach dem Kriterium der Manifestation von Unfallspuren, von Spuren, die von einer Kopplung/Kopulation mit der Maschine zeugen, erotisch bedeutsam. Die Narbe wird zum erotischen Stimulus und zum Sinnbild für maschinenvermittelte Erotik.

Die Erotisierung von Narben und Prothese ist eine subversive *Randpraktik*, welche die Glattheit des klassischen Schönheitsideals unterläuft. Und damit stehen die durch Narben und Prothesen verunstalteten Körper dem klassischen Körperideal in ähnlicher Weise gegenüber wie der groteske Körper. Im Film CRASH wird die Imagination der Kopplung von Mensch und Maschine über die Verbildlichung der erotischen Re-Codierung des Verkehrsunfalls filmisch entwickelt und insbesondere der Kopulationsaspekt dieser Kopplung betont. Diese grotesken Praktiken der symbolischen Inversion, wie sie für die Kultur der Unfallfetischisten dargestellt werden, verweisen auf Praktiken und Imaginationen der dominanten, „normalen“ Kultur der Automobilliebhaber und –nutzer zurück. Anders ausgedrückt: Die Verbildlichung der Idee der Betonung des zerstörerischen Potentials des Automobils und die erotische Re-Codierung dieser Akzentuierung verweisen auf die Naturalisierung der

Maschinenerotik, d. h. im Falle des behandelten Kontextes auf die erotischen Inszenierungen des Automobils in der Werbung.

Bachtin hat auf die Vermischung von Körperoberfläche und Körperinnerem im grotesken Motiv hingewiesen, wenn er schreibt:

„Das Groteske ignoriert ... die glatte Oberfläche, die den Körper abschließt und als einzelnen und vollendeten begrenzt. Daher zeigt das groteske Motiv nicht nur das Äußere, sondern auch das Innere des Körpers: Blut, Därme, das Herz und die anderen inneren Organ. Oft mischen sich Inneres und Äußeres in einem Motiv.“ (Bachtin 1995: 359)

In CRASH greift Cronenberg die Verbindung von Krankheiten und Körpersäften wieder auf, die er in CRIMES OF THE FUTURE sprachlich anbahnt und der er in EXISTENZ durch das Fassen in konkrete Bilder visuell Nachdruck verleiht. In diesen beiden Filmen entwickelt und verschiebt er diese Verbindung hin zu einer Analogisierung von Körper- und Maschinenflüssigkeiten. Wie in den vorigen Kapiteln bereits dargestellt wurde, werden die Körper auch in EXISTENZ als „flüssigkeitsfreie“ gezeigt. Hier allerdings darf das technologische Artefakt im Erregungszustand triefen. Diese Verlagerung kommt auch im Film CRASH zum Ausdruck, der noch einmal unterstreicht, dass Cronenberg die von Bachtin prophezeite „Endreinigung“ des Körpers in der Moderne als Verschiebung des Grotesken auf die Apparatur imaginiert. Die dargestellten Körper sind glatt wie in der Werbung, aber die Maschinen schmuggeln das Groteske durch die Hintertür wieder herein. Bachtin hat deutlich gemacht, dass das groteske Element des Körpers in Ereignissen und Aktivitäten besonders klar hervortritt, in denen die Grenzen zwischen Körpern und zwischen Körpern und Welt verborgen sind und untergraben werden, also während der Geburt, dem Sterben, der Kopulation, der Defäkation, dem Essen, etc. (Bachtin 1995). Die Betrachtung von drei „Maschinenfilmen“, VIDEODROME, EXISTENZ und CRASH, hat gezeigt, dass diese Reihe von körperlichen Akten, die Bachtin herausgestellt hat, erweitert werden kann um jene Praktiken, in denen sich der Körper mit Apparaturen verbindet oder mit ihnen verbunden wird. Diese Verbindung bringt eine Veränderung der Sinneswahrnehmungen hervor und instituiert die sensuell synchronisierte Gruppe als Kollektivkörper.

Cronenberg gelingt die visuelle Vermittlung dieser Idee durch die bildliche Amalgamierung von Körperteilen und -gesten, die in der Alltagskultur erotisch belegt sind mit körperlichen Verformungen, die in der Kultur der Unfallfetischisten als erotisch aufgeladen wahrgenommen werden. Als das prominenteste Beispiel dafür kann der Körper der Frau, der eingangs beschrieben wurde, und die Inszenierung dieses Körpers, seiner Behandlung durch andere und seiner erotischen Responsivität gelten. Cronenberg zeigt eine nackte Brust, eine Beinprothese und ein genießendes Frauengesicht in einer Einstellung und im Gegenschnitt die Zunge des Mannes, wie sie die Narbe am Schenkel der Frau leckt. Cronenberg mischt hier erotische Stimuli der Alltagskultur und Reize aus der Welt der Maschinen-Erotik der Fetischisten in einer Filmsequenz.

Baudrillards zynischer Kommentar

„Goodbye ‚erogeneous zones‘: everything becomes a hole to offer itself to the discharge reflex“ (Baudrillard 1994: 112)

ist hier aporetisch. Das Durcheinanderwürfeln von zwei verschiedenen erotischen Systemen, wie Cronenberg es zeigt, lässt sich erheblich fruchtbarer mit Mary Douglas' Idee der Kategorienüberschneidung als eine *Verletzung der gesellschaftlichen Ordnung* erklären. In ihrer Abhandlung über den Schmutz und die Verunreinigung behauptet Douglas die Analogie von Körperumrissen, die durch bestimmte Tabus markiert werden, und gesellschaftlichen Schranken, die eben jene Tabus regulieren:

„...die Vorstellungen vom Trennen, Reinigen, Abgrenzen und Bestrafen [haben] vor allem die Funktion, eine ihrem Wesen nach ungeordnete Erfahrung zu systematisieren. Nur dadurch, daß man den Unterschied zwischen Innen und Außen, Oben und Unten, Männlich und Weiblich, Dafür und Dagegen scharf pointiert, kann ein Anschein von Ordnung geschaffen werden.“ (Douglas 1988, S. 15 f.)

In CRASH zeigt Cronenberg die Schaffung einer neuen, alternativen Ordnung, die durch die Übertretung der Norm möglich wird und innerhalb der randständigen Subkultur gilt. Er zeigt ein groteskes Gegenbild zur Ordnung, das aber nicht als eine lebbare Alternative zur Ordnung gezeigt wird. Damit folgt er einem klassischen Muster, wie Creed es für den Horrorfilm beschreibt (Creed 1995). Aber – so wird Creed hier

entgegengehalten – im Grotesken liegt, wie Bachtin es betont, immer auch ein utopischer Funke, die Möglichkeit, die Welt als eine andere zu sehen und zu gestalten. Und damit vermittelt das Groteske, auch wenn es im Rahmen von erlaubten und genehmigten Performanzen wie dem Karneval oder dem Horrorfilm zum Ausdruck kommt, den Blick auf und das Erleben einer anderen – verkehrten – Weltordnung und eröffnet dadurch einen neuen Möglichkeitsraum.

Die Fetischisten brechen die geltenden Ordnungen auf und legen ihr eigenes Klassifikationssystem über sie. Insofern verweist der Film durch den Tabubruch zurück auf normierte Vorstellungen darüber, was als erotisch zu gelten hat und was nicht. Des weiteren macht der Film nicht nur auf die Zufälligkeit sondern auch auf die Anfälligkeit und Labilität der Straßenverkehrsordnung sowie der Ordnung und des Verkehrs der Geschlechter aufmerksam.

Eine der Hauptfragestellungen von Mary Douglas ist es, wie Kulturen mit Anomalie als einem Problem der Klassifikation umgehen. Sie formuliert diese Problematik wie folgt:

„In jedem gegebenen Klassifikationssystem entstehen Anomalien, und jede gegebene Kultur muß Ereignissen entgegentreten, die sich ihren Annahmen zu widersetzen scheinen. Sie kann die Anomalien, die ihr Schema hervorbringt, nicht ignorieren, wenn sie nicht riskieren will, das in sie gesetzte Vertrauen zu verlieren. Darum, so meine ich, sind in jeder Kultur, die diese Bezeichnung verdient, verschiedene Verfahren für den Umgang mit zweideutigen oder anomalen Ereignissen vorgesehen.“ (Douglas 1988: 57)

Die Kultur der Unfallfetischisten begegnet dem (erwünschten) Beiprodukt von Autounfällen, den Wunden und Narben, die den Körper entstellen und dem Verlust von Gliedmaßen, der ihn verformt, mit einer *Erotisierung dieser Deformationen*. Diese Erotisierung der Deformation könnte analogisch zum Schmutz im Heiligen, wie Douglas es versteht, gelesen werden. Die Relation von der Deformation, die sozusagen das Salz in der erotischen Suppe ist, ist ganz ähnlich wie die Relation des Schmutzes zum Heiligen: der Schmutz oder die Transgression in Ritualen des Heiligen ist notwendig, um dem Ritual seine Heiligkeit zu verleihen. Erst diese Paradoxie setzt das Heilige vom Profanen ab. Aber sie ist auch ganz anders, da die Effektivität von Erotik im Film nicht notwendigerweise von der Inszenierung von Deformationen abhängt.

Die Logik der Fetischisten integriert Wunden, Narben und Prothesen gleichsam in das erotische Klassifikationssystem der Fetischkultur, das sich durch diese Assimilation verändert. In ihrer Phantasie und in der Praxis laden die Kulturteilnehmer die Einschnitte in den Körper, die der Kontakt mit dem Automobil hinterlassen hat, erotisch auf. Die Unfallfetischisten verschieben jene erogenen Zonen, welche die Normkultur auf den Körper kartographiert hat, indem sie die maschinellen Deformationen in ihre Perzeption des erotischen Körpers mit einbeziehen. Die Narbe wird zum Stimulus und zum Sinnbild für maschinenvermittelte Erotik.

8.3. Die filmische Semantik von Cutting als Fragmentierung und Montage als Kollision

Duplikation der Kamera

Gleich zu Beginn des Films CRASH wird der Kamerablick hinter einem Armaturenbrett situiert. Das Kameraauge scheint vom Fahrersitz aus durch die Windschutzscheibe eines fahrenden Wagens zu blicken. So weit wäre die Einstellung nicht weiter verwunderlich. Desorientierend wirkt in dieser Einstellung allerdings die Tatsache, dass der Wagen in einem geschlossenen Gebäude einen langen Flurtrakt hinunter zu rollen und auf zwei Fahrstuhltüren zuzuhalten scheint. Einen Augenblick später wird der vorgebliche *point-of-view-shot* aus der Sicht eines Autofahrers allerdings als filmtechnische Täuschung entlarvt. In der Fortführung der Fahrtbewegung kommt rechts vom Lenkrad die Rückenansicht eines Technikers ins Bild, der das solitäre Armaturenbrett auf einem frei beweglichen Fahrgestell durch den Raum schiebt. Diese Auflösung und die folgenden Einstellungen machen klar, dass wir uns an einem Filmset befinden. In dieser kurzen Einstellung zu Beginn des Films gibt Cronenberg dem Zuschauer – ganz im Sinne der von Vertov angestoßenen und von der französischen *Nouvelle Vague* aufgegriffenen Reflektion des filmischen Mediums über seinen Repräsentationscharakter – einen Hinweis auf die illusionistische, apparativ vermittelte Natur der filmischen Bildikonen, die nun folgen werden.

Dieses Spiel mit der Illusionierung und Desillusionierung durch die filmische Apparatur greift Cronenberg im Verlauf des Films erneut auf. In der ersten Einstellung einer Sequenz, die eine Verfolgungsjagd zeigt, fotografiert er die Wagen der Kontrahenten auf einem Parkplatz neben einem Fabrikgebäude. Der Schuss aus der Vogelperspektive rückt einen Kamerakran ins Bild, der zwischen den Wagen und der aktiv benutzten Kamera aufgebaut ist. Diese geradezu beiläufige Dopplung der filmtechnischen Apparatur im diegetischen Raum zeigt die wichtige Rolle der Kamera für die Vermittlung der filmischen Aussage an. Oder wie Baudrillard in seinem Kommentar zur Novelle von Ballard bemerkte:

„Only the doubling, the unfolding of the visual medium in the second degree can produce the fusion of technology, sex, and death“ (Baudrillard 1994: 117).²⁰⁰

Cronenberg spielt mit einer weiteren Dopplung der Kamera in der Diegese. Er dupliziert die Filmkamera in Form der Fotokamera. Die Fotokamera wird von dem Alter Ego des Protagonisten, zur Dokumentation von Verkehrsunfällen, von erotischen Szenen wie auch von Wunden und Narben, die den Körper im Resultat von Unfallverletzungen zeichnen, benutzt. Daneben unterhält der Fotograf eine Sammlung von Fotografien, die die Folgen der Unfälle von Hollywood-Stars und anderen Berühmtheiten dokumentieren. Diese Materialsammlung fungiert zum einen als Storyboard für das möglichst „originalgetreue“ Nachstellen von „legendären“ Verkehrsunfällen. Zum anderen benutzt die Fetischisten-Gruppe die Fotografien und das Fotografieren als erotische Stimulanzien. Diese doppelte Funktionsbestimmung der Fotografien und des Fotografierens verweist wiederum auf die in der kritischen Filmpraxis thematisch gängige SelbstReflektion der filmischen Apparatur und der Geste des Filmens im Hinblick auf die Verbindung von Voyeurismus, Erotik und Gewalt.²⁰¹

²⁰⁰ Baudrillard benutzt diese Hypothese als Sprungbrett für die Entwicklung seiner Interpretation der Novelle, nach der *Crash* als ein hyperfunktionales, hyperreales und hyperkritisches Werk zu verstehen wäre, da eine Analyse entlang der Dichotomien funktional/dysfunktional, real/fiktional, gut/böse ins Nirgendwo führe. (Vgl. Baudrillard 1994: 118 f.) Auch Baudrillard versucht, den Dichotomien zu entfliehen. Er tut dies durch Übersteigerung/Hyperbolie. Ist seine Sprache deswegen grotesk? Zumal seine Neologismen hochgradig ambivalent sind.

²⁰¹ Dieser Zusammenhang ist bereits seit den frühen sechziger Jahren immer wieder in Filmen zum Thema gemacht worden. Als einige der einschlägigen filmischen Arbeiten dazu seien hier beispielhaft

In einigen Szenen spielt Cronenberg mit der Identität der Blickpositionen von Film- und Fotokamera. Die Fotokamera gibt die durch die Filmkamera kreierte in der kontinuierlichen Bewegung gefilmte Szene aufgesplittet in fotografische *stills* wieder. Diese *stills* werden dann wiederum ihrerseits im Film abgebildet und von den Filmfiguren betrachtet. Beispielhaft für dieses Zusammenspiel, diese Komplizenschaft von Foto- und Filmkamera sei hier eine Szene aus dem ersten Drittel des Films beschrieben. Nach seiner Entlassung aus dem Krankenhaus begegnet der Protagonist jener Frau wieder, deren Ehemann im Frontalzusammenprall der beiden Wagen zu Tode kam. Die beiden fühlen sich erotisch voneinander angezogen und die Frau schlägt ein *tête-à-tête* im Parkhaus am Flughafen vor. Interessant ist die Kamerabewegung in dieser Sequenz. Während es die beiden auf dem Vordersitz des geparkten Wagens miteinander treiben, fährt die Kamera in einer ununterbrochenen Fahrt um 120° um den Wagen herum. Die Fahrt beginnt mit einem Schuss durch die Windschutzscheibe, führt an der rechten vorderen Dachstrebe und am Beifahrerfenster vorbei. Der Kamerablick bleibt unablässig auf das Paar im Wageninneren gerichtet.

Der Eindruck, der durch diese Kamerafahrt entsteht, ist der des mimetischen Nachvollzuges der Bewegung und des Blicks eines Voyeurs, der um den Wagen schleicht und das Paar beim Akt beobachtet. In der Tat stellt sich in einer späteren Szene heraus, dass das Alter Ego des Protagonisten den Wagen im Wissen der Frau umrundet und die beiden in Aktion fotografiert hatte. Die Einstellungen des Kamerablicks auf diesen Akt kehren in den Fotografien aus genau den gleichen Blickpositionen wieder wie die Einstellungen der Filmkamera. Cronenberg spielt hier mit dem Oszillieren zwischen der durch Bilder geweckten Erregung und dem Ausleben des körperlichen Begehrens im Akt, der wiederum seinerseits zum Objekt einer voyeuristischen fotografischen Praxis wird. Die Produkte dieser eigenen Bildproduktion befeuern nun ihrerseits in späteren Szenen die sexuellen Begegnungen zwischen den Modellen des Fotografen. Der Voyeur, der zugleich ein Fetischist ist, betreibt eine Mimesis. Er ähnelt seinen Körper den Körpern, die auf den Photographien dargestellt

PEEPING TOM (GB 1960, R: Michael Powell) und MAN BITES DOG (C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ NOUS) (Belgien 1992, R: Rémy Belvaux, André Bonzel, Benoît Poelvoorde) genannt.

sind, an. Dabei wird sein Körper zu einer Art Collage, die sich aus den verschiedenen Szenen, die er photographiert hat oder von denen er Aufnahmen gesammelt hat, zusammensetzt. Diese Szenen strukturieren sein Imaginäres und bilden eine Art *Storyboard*, an dem er seine Aktivitäten ausrichtet.

Fragmentierung und Fetischisierung des Körpers im Film

Walter Benjamin hat auf die Fragmentierung des Körpers des Filmschauspielers verwiesen, wenn er schreibt:

„Die Apparatur, die die Leistung des Filmdarstellers vor das Publikum bringt, ist nicht gehalten, diese Leistung als Totalität zu respektieren. Sie nimmt unter Führung des Kameramannes laufend zu dieser Leistung Stellung. Die Folge von Stellungnahmen, die der Cutter aus dem ihm abgelieferten Material komponiert, bildet den fertig montierten Film. Er umfasst eine gewisse Anzahl von Bewegungsmomenten, die als solche der Kamera erkannt werden müssen“ (Benjamin 2002a: 364 f.).

Diese Fragmentierung des Schauspielerkörpers durch den Kamerablick, die visuelle Zerstückelung des Körpers durch die Apparatur lässt ihn für eine Fetischisierung, also für die Überbetonung einzelner Körperteile und ihre begehrlche Vereinnahmung durch den voyeuristischen Blick verfügbar werden.²⁰² Wie weiter oben in diesem Kapitel mit Rückbezug auf Baudrillard gezeigt werden konnte, wird in CRASH die Praxis der Fetischisierung des Automobils parodiert, wenn die Erotisierung von Autounfällen gezeigt wird. In CRASH spielt Cronenberg mit der verbreiteten Idee des Körperfetisches im Kino. Auch wenn die Frauenfiguren in CRASH aussehen wie postmoderne Verkörperungen der klassischen *femme fatale*, – deren hochhackige Schuhmode und hautenge Kleidung, wie Lederminirock und -handschuhe, ihren Charakter als Fetischobjekte noch unterstützt – so ist die „phallische Frau“, wie psychoanalytische Filmtheoretiker sie an jeder Ecke in der mythisch-imaginären Gestalt der „kastrierenden Geliebten“ oder der „verschlingenden Mutter“ aufspüren, in diesem Film abwesend. In

²⁰² Die Fragmentierung des Körpers – und des Filmstreifens – impliziert das Zusammensetzen und verweist zurück auf die Naht. Das technische Konzept der Montage könnte auch über die Dialektik von Wunde und Narbe weitergeführt und in einen neuen semantischen Zusammenhang gerückt werden, also als medizinisches und/oder psychologisches Konzept gedeutet werden.

CRASH lässt Cronenberg eine auffällige Indifferenz in der Attitüde der Kamera gegenüber dem *gender* der film- und unfalltechnisch zerlegten Körper walten. Frauen- wie Männerkörper werden gleichermaßen verwundet und, wie man, wenn man der in der christlichen Ikonographie verbreiteten Vorstellung von der Wunde als Vagina folgen wollte, behaupten könnte, verweiblicht. Und die Frage nach dem Ort des Phallus in CRASH ließe dann durch den Verweis auf das Automobil beantworten. Einer Verweiblichung des Körpers durch die Wunde korrespondiert eine Vermännlichung des Körpers durch den Einsatz von Maschinenteilen, wie es an Gabrielles Unterschenkelprothese beispielhaft wird.

Montage

Dies ruft die von Dziga Vertov proklamierte Technik in Erinnerung, nach der das schnitttechnische Nebeneinanderstellen von heterogenen Elementen in der Wahrnehmung des „Kino-Auges“ eine Synthese oder Verschmelzung von Bildern ganz unterschiedlicher Provenienz bewirken kann. In einer Resolution zur Kino-Revolution von 1923 führt Vertov das Beispiel der filmischen Neu-Kreation eines perfekten Menschen an:

„From one person I take the hands, the strongest and most dexterous; from another I take the legs, the swiftest and most shapely; from a third, the most beautiful and expressive head – and through montage I create a new, perfect man.“ (Vertov zitiert nach Michelson 1984: 17)

Diese Technik der Assemblage eines neuen Ganzen aus Fragmenten, so meinte er, funktioniere auf der schnitttechnischen Ebene des Filmproduzenten wie auch auf der kognitiven Ebene des Filmrezipienten.

In dem Essay *Zur Lage der russischen Filmkunst* von 1927 rezensiert Walter Benjamin Vertovs Revolutionsfilm DER SECHSTE TEIL DER ERDE. Er lobt insbesondere die Montagetechnik, die dokumentarische Bilder aus russischen „Arbeitsstätten“ von „kreisenden Kolben, Kulis bei der Ernte, Transportarbeiten“ und Bilder „aus Genußstätten des Kapitals“, d. h. Ausschnitte aus europäischen Unterhaltungsfilm in Form von Detailaufnahmen von „einer kosenden Hand oder tanzende[n] Füßen, ein[em]

Stück Frisur oder eine[m] Streifen Hals mit Kollier“ miteinander kontrastiert (Benjamin 2002c: 344). Gerade diese Kontrastierung von Gegensätzlichem etablierte die Unvereinbarkeit der bürgerlichen Kultur Europas und der proletarischen Gesellschaft Russlands.

Im Gegensatz zu diesen Beobachtungen Benjamins und analog zu Vertovs erklärtem Programm, bringt Cronenbergs Montagetechnik nicht so sehr den *Kontrast* von Erotik und Verkehrsunfällen zum Ausdruck, sondern verbindet oder verschmilzt vielmehr diese beiden heterogenen Ideen zu einem neuen und ungewöhnlichen *Amalgam* und macht darüber eine Subversion der glatten Ideologien, wie sie die Automobilwerbung produziert, auf.

8.4 Die Magie des nahtlosen Oberflächendesigns und die Erotik der Wunde

Die Erotisierung von Verkehrsunfällen und die von ihnen verursachten Deformationen von menschlichen Körpern und Automobilen passen so gar nicht zusammen mit der klassischen kulturwissenschaftlichen Reflektion über das Automobil. Roland Barthes hat in seiner großartigen feuilletonistischen Vignette über den im Jahr 1957 brandneuen Citroën D.S. 19 zwar bereits voller Verehrung auf die Magie des Objekts hingewiesen – die dieses Automobil mit gothischen Kathedralen vergleichbar mache – und die sich, sehr zu seinem Unmut, durch das gierige Befingern der kleinbürgerlichen Besucher in der Automobilausstellung rasch abnutze oder, wie er auch sagt, ausgetrieben werde (Barthes 1973: 88-90). Im Besonderen hatte es Barthes *das scheinbar nahtlose Oberflächendesign* der Stahl und Chrom gewordenen Göttin (*déesse*) aus dem Hause Citroën angetan. Das glatte, aerodynamische Karosseriedesign, wie es Luigi Colani in Zusammenarbeit mit Flugzeug- und Automobilherstellern für Renn-, Luxus- und Gebrauchswagen perfektioniert hat,²⁰³ verdeckte, wie schon Barthes bemerkte, die

²⁰³ Vgl. die Abbildungen in Bangert 2004.

menschliche Aktion des Zusammenbaus, der Assemblage oder Bricolage, die das technische Kleinod erst hervorbringe.²⁰⁴

Körperoberflächen und Körperöffnungen

In CRASH konzentriert die Kamerahand ihr Tasten und Befühlen auf *Körperoberflächen*. Sie dringt nicht in den Körper ein und nicht bis zu den Organen vor, sondern gleitet über die Oberfläche der Körper hinweg und berührt sie sanft. Es ist allerdings hochinteressant zu bemerken, dass sich diese Kameraattitüde mit dem Aufbrechen der Körper im Film im Verlauf der Entwicklung der Narrative verändert. Die Risse in und Aufbrüche von Körperoberflächen in Form von Wunden und Narben werden von einem kalt-distanzierten, chirurgisch-nüchternen Kamerablick übertrieben präzise registriert und dokumentiert.²⁰⁵ Die Zärtlichkeit, die den Oberflächen entgegengebracht wird, weicht einer Attitüde gegenüber dem hervorquellenden Körperinneren, die zwischen sachlicher Distanz und verhalten bis blatant ausagierter Sensationslüsternheit changiert. Immer wieder zeigt Cronenberg das Kippen dieser doppelten Attitüde durch die Erotisierung der verletzten Körperoberfläche, an der sich das Körperinnere manifestiert. Dieses Kippen gelingt allerdings nicht so sehr durch die Kameraattitüde als vielmehr durch die Montage, in der Bilder von Körperverletzungen neben Bilder von Kopulationen gestellt werden. Das Metall der Automobile dringt in die Körper ein. Die

²⁰⁴ Mit Rückbezug auf Duchamps „Fontaine“, Christos „empaquetages“, Tinguelys sich selbst zerstörende Maschinen-Objekte und Césars „compressions“ hat Peter Gorsen für die bildende Kunst den Begriff des „Deformitätsfetischismus“ vorgeschlagen. Gorsen schreibt: „Sadistische Verformung und Verselbständigung des Verformten, primär ein destruktives und sekundär ein konstruktives Motiv, bilden das innere Scharnier, an dem der Mechanismus des schöpferischen Fetischismus hängt.“ (Vgl. Gorsen 1987, S. 205.) Diese Hypothesen zur künstlerischen Deformation des Warenfetischs und seiner potentiellen Entzauberung und Neu-Verzauberung durch Verformung geben einen Hinweis auf mögliche ideelle Vorläufer. Sie lassen jedoch die Frage nach der kulturellen Bedeutung der willentlichen und lustvollen Verstümmelung des eigenen Körpers im Zusammenprall mit dem Automobil offen.

²⁰⁵ Diese obsessive optische Beschäftigung mit künstlich erzeugten Körperöffnungen, durch die ein Blick auf/in das Körperinnere erlangt werden kann, erfährt im Film DEAD RINGERS noch eine Intensivierung, wenn die Live-Übertragung jener Bilder gezeigt wird, die eine invasive Kamera während einer Gebärmutteroperation aufzeichnet, die von einem medizinischen Experten kommentiert werden. In dieser Szene fallen Kamera und Chirurgenhand zusammen.

Kamera dokumentiert die Spuren dieser Kollision gleichsam als Kopulation. Diese Beobachtungen lassen die Behauptung zu, dass die Kamerahand im Verlauf des Films immer mehr der von Michael Taussig mit Rückbezug auf Walter Benjamin beschriebenen Hand des Chirurgen ähnelt, die Benjamin als Metapher für die Öffnung des „Optisch-Unbewußten“ angeführt hat (Taussig 1997: 31 f). Im Verlauf des Films kann eine Bewegung beobachtet werden, die zwischen der Zeichenlesung der Oberfläche und der Körperbehandlung als chirurgischem Eingriff changiert. Dem Fragmentieren des Körpers durch das Kamera-Auge spielt in CRASH gleichsam ein Zusammenfügen durch die Kamera-Hand entgegen, die den Körper quasi in einer Streichelbewegung wieder neu eint. Diese Kamerabewegung rekonstruiert den Körper jedoch nicht als einen individuierten, sondern verschmilzt ihn gleichsam mit einer Flugmaschine und einem zweiten Menschenkörper zu einem neuartigen Materialkonglomerat.

Nachtlosigkeit

Dies wird insbesondere in der Eröffnungsszene des Films CRASH deutlich. In dieser Szene, gleitet der Kamerablick gleich einer zärtlich streichelnden Hand über die glatte, glänzende Oberfläche des metallischen Rumpfs eines Motorsportflugzeuges und schwebt in einer langen Einstellung weiter durch den Hangar vorbei an den eingelagerten Flugmaschinen. Im Flug liebkost er die weit ausgespannten Tragflächen, wuchtigen Antriebsdüsen, filigranen Fahrgestelle, scharfkantigen Propeller und projektilförmigen Cockpits der geparkten Jets. In der zweiten Einstellung trifft der Blick im Heransprung das erregte Gesicht einer schönen, kühlen Blonden im Halbprofil. Er gleitet über ihre Wange, Hals, Schulter und Dekolletée bis zur entblößten Brust hinab, die eine Frauenhand, den begehrlchen Blick der Kamera in der Bewegung gleichsam aufgreifend und weiterführend, genießerisch an das kühle Metall des Triebwerks presst. Eine Männerhand nimmt die Bewegung der Frauenhand auf und führt sie in der zärtlichen Liebkosung der weiblichen Brust weiter. Cronenberg inszeniert hier eine Übernahme der Streichelbewegung einer Figur von einer anderen sowie eine Verdopplung der Streichelbewegung der Kamera durch die zärtliche Bewegung der menschlichen Hände.

In einer fließenden Bildabfolge wird der Übergang von der Kamerahand zur Frauenhand und weiter zur Männerhand in einer durchgezogenen, kontinuierlichen Linie *gleichsam nahtlos* gestaltet. Die maschinengesteuerte Bewegung des filmtechnischen Instruments und die Körperbewegungen der Figuren gehen organisch ineinander über und erwecken den Eindruck eines *bruchlosen Kontinuums*. Zudem suggerieren die hier skizzierten Formen der Inszenierung und der Aufnahmetechnik die allegorische Gleichsetzung von Menschenkörpern und Maschinenkörpern vor der Kamera. Die Kameraattitüde bringt ein leidenschaftliches und zärtliches Begehren zum Ausdruck, das sich gegenüber der Maschine und gegenüber dem Menschenkörper indifferent verhält. Die Kamerahand macht keinen Unterschied: Sie streichelt Haut gleichermaßen wie Metall.

Der Dialog der Hände von Mann und Frau wird neben Spiel der Beine gestellt. Eine Großaufnahme zeigt einen einzelnen nahtlos bestrumpften weiblichen Unterschenkel in einem hochhackigen Schuh auf dem grauen Betonboden des Hangars. Zu diesem ikonisch dargebotenen weiblichen Unterschenkel tritt ein männlicher Unterschenkel hinzu, der sich durch die Bekleidung mit einer grauen Anzughose und einem festen, flachen Schuh als solcher ausweist.

Der nahtlos bestrumpfte Unterschenkel, seit *Noir*-Zeit Ikone weiblicher Erotik und gefährlicher Verführungskraft der als *femme fatal* stilisierten Frau, der in dieser Eingangssequenz inszeniert wird,²⁰⁶ korrespondiert mit der nahtlosen Choreographie von Figurenkörpern und Kamerahand. Aber die Szene ist montiert; sie ist eine Assemblage von Großaufnahmen. Dies verweist auf die Fragmentierung der Körper im Film und auf die Suggestivkraft der Nahtlosigkeit.

²⁰⁶ Ein Kennzeichen des *Film Noir* besteht in der Art und Weise, wie die Einführung der Protagonistin inszeniert wird. Das erste, was der Zuschauer von dieser verführerischen Gegenspielerin des Protagonisten sieht, ist der Fuß in einem hochhackigen Schuh und der nylonbestrumpfte Unterschenkel. Der Zuschauer blickt durch die Augen des Protagonisten, der gerade in die Empfangshalle der luxuriösen Villa eingetreten ist, von unten (!) die im *Noir* beinahe obligatorische Freitreppe hinauf, auf der die Dame gemessenen Schrittes zu ihm hinab steigt. Bevor er ihres Gesichts ansichtig wird, kommen ihr Fuß und ihr Unterschenkel in sein Blickfeld. Vgl. den Auftritt von Barbara Stanwick in Billy Wilders *DOUBLE INDEMNITY* (USA, 1944).

Die Erotik der Wunde

In Gegensatz zu diesem Design der Verhüllung, der Magie der organischen, bionischen, quasi „spirituellen“ Oberflächengestaltung, setzt Cronenberg die Magie der Deformation, die Erotik der Wunde, der verletzten Oberfläche in Szene. Er richtet sein Augenmerk eben genau auf die Verformung, den Aufriss, die Bruch- oder Nahtstelle, die Narbe, die vom gewaltvollen Zusammenprall von Metall und Gewebe zeugt. Er schneidet den Schock des Frontalzusammenpralls, den geschossartigen Flug des Fahrers durch die Windschutzscheibe seines Wagens, seinen blitzartigen tödlichen Aufschlag gegen eine Aufnahme eines halbnackten Frauenoberkörpers, der durch eine zerborstene Windschutzscheibe sichtbar wird. Dagegen setzt er eine Detailaufnahme von einem Gerüst aus Metallstangen und -schrauben, das eine von tiefen Fleischwunden überzogene Extremität eines menschlichen Körpers – es ist das *Bein!* – umgreift. Eine langsame Kamerafahrt rückt mit übertriebener Genauigkeit dutzende von Metallstiften ins Bild, die sich in die kaum geschlossene meterlange Wunde bohren. Eine zweite ebenso langsame Fahrt rahmt mit chirurgischer Präzision den genauen Blick auf eine frische Naht inmitten eines faustgroßen Blutergusses im Kehlkopfbereich und endet auf einem blutunterlaufenen Auge und der säuberlich vernähten Haut über einem eingeknickten Nasenbein. Erst nach diesen kalten, voyeuristisch-detaillierten Großaufnahmen von kunstgerechter Wundversorgung darf sich der Zuschauerblick auf der – im Gegensatz zu den Detailaufnahmen seltsam beruhigend wirkenden – Gesamtansicht des stark lädierten Körpers des Protagonisten erholen. Erst das Abschlussbild dieser Sequenz, in der Totalen eingefangen, fügt den zuvor in Detailaufnahmen wie auch durch Unfallschäden fragmentierten Körper wieder in ein orientierendes Gesamtbild zusammen.

Erweiterung und Verminderung / Exzess und Defizit

Zu diesen zwei Szenen, die den Unterschenkel in den Blickpunkt rücken, tritt eine dritte Szene, die ebenfalls auf den Unterschenkel fokussiert. Diese Szene, zeigt, wie sich Gabrielle, die Frau mit der Unterschenkelprothese und der Krücke mit dem Protagonisten Ballard auf einem Autositz vergnügt. Die beiden werden beim Akt auf

dem Fahrersitz eines Wagens im Parkhaus gezeigt. Die Frau liegt mit weit gespreizten Beinen auf dem Rücken vor dem Lenkrad auf dem zurück gestellten Sitz. Als der Mann ihr linkes Bein am Armaturenbrett vorbei in die Luft zieht, bleibt die metallische Verstärkung der *Beinprothese*, welche die Frau angeschnallt hat, an der Lenkstange und am Zündschlüssel hängen. In der Großaufnahme der Lenkvorrichtung verschmilzt die Prothese optisch mit dem Gestänge des Wagens. Der Mann zerreißt die Netzstrumpfhose der Frau an der Rückseite ihres Beins und küsst die lange Narbe. Während er sie nimmt, umklammert er leidenschaftlich die senkrecht in die Luft gestreckte taube Plastikschiene und den schwarzen Stiefel, in dem ein lebloser Fuß steckt.

Diese Unterschenkel-Trilogie wird als eine Reihe von Transformationen dieses „unteren Körperteils“ lesbar. In dieser Szenenabfolge inszeniert Cronenberg den verminderten, den werdenden, sich wandelnden Körper à la Bachtin. Diese Veränderung einer unteren Körperzone wird in der Filmlogik als ein Effekt der Kopplung mit der Technologie dargestellt. Das Hinken wird zur Spur, zum Indiz der intimen Kopplung mit dem Nicht-Menschlichen, hier mit dem Maschinellen.²⁰⁷ Und zugleich ist das Hinken ein in den Körper eingeschriebenes Symbol der *Defizierung*; einer Verminderung allerdings, die im Effekt des Exzesses geschehen ist, auf diesen zurück verweist und die vergangene Ausschweifung anhand der körperlichen Deformation sichtbar macht. Das Hinken, das die Krücke und die Prothese nötig macht, ist hier künstlich herbeigeführt. Die Krücke/Prothese ist auch wieder ein künstlicher, ein maschineller Ersatz eines fehlenden Körperteils und eine Erweiterung des Körpers, welche die Amputation betont, gerade dadurch, dass sie ihre Kaschierung vorgibt. Sie ist körperlich-maschinelles Symbol für die Erweiterung der körperlichen Möglichkeiten durch die Maschine, die dieses körperliche Defizit bewirkt hat.²⁰⁸

Die in CRASH inszenierte „Unterschenkel-Trilogie“ als Konzentration auf eine „untere Körperzone“ hat sich bereits in der Exposition der Füße in CRIMES OF THE FUTURE angedeutet. In CRIMES OF THE FUTURE waren die deformierten Füße in eine

²⁰⁷ In Lévi-Strauss' Konzeption kann das Hinken auch für das Chthonische, die Erde oder den Tod stehen, eine symbolische Deutung, die weiter oben, in 3.2, ausgeführt wurde.

²⁰⁸ Hier könnte eine Weiterführung der Deutung der körperlichen Verminderung als Spur einer exzessiven Sexualität, wie es im Film CRASH dargestellt wird, über Batailles Konzept des Exzesses ansetzen.

metonymische Kette eingebunden, welche die Motive Haut- und Geschlechtskrankheiten – deformierte Füße – ozeanische Therapie miteinander kombinierte. In CRASH taucht das Motiv der deformierten Füße, das hier auch auf die Deformation der Beine ausgedehnt wird, in einem anderen semantischen Rahmen erneut auf. In CRASH stehen die deformierten Füße/Beine im Zusammenhang mit dem Verkehrsunfall und der Erotisierung. Das Argument zu Krücke (Defizit) / Penis (Exzess), wie es aus der Analyse des Films CRIMES OF THE FUTURE im dritten Kapitel entwickelt wurde, wirft ein neues Licht auf die Deformation des Unterschenkels wie sie in CRASH thematisch wird. Neu ist die Ursache der Deformation: Die Maschine.

Auch das Fragwürdigwerden der Körpergrenzen kommt als Thema bereits in CRIMES OF THE FUTURE vor, wenngleich es hier nicht mit der Wucherung der Körper verknüpft ist. In diesem Film wachsen die Körper einiger Filmfiguren über ihre Grenzen hinaus; sie erweitern ihre Haut um Schwimmhäute oder bilden sogar neue, externe Organe aus; sie wuchern also gleichsam in den Außenraum hinein. Die Amputationen, die in CRASH so prominent sind, wären als Gegenstück zu den Wucherungen, wie sie in CRIMES OF THE FUTURE dargestellt werden, lesbar. In CRASH wachsen die Körper nicht, sie dehnen sich also nicht aus oder bilden zusätzliche Organe aus. Vielmehr werden sie verschiedener Körperteile – wie des Unterschenkels – beraubt, dezimiert, verringert, vermindert und fragmentiert. Ihnen fehlt etwas, sie sind defizitär, oder haben „zu wenig“. Die Überschreitung der Körpergrenzen ist also ein Prozess, der in beide Richtungen laufen kann. Der Körper kann von innen heraus über seine Grenzen hinauswachsen oder die Außenwelt kann in den Körper einbrechen und ihn verstümmeln und als einen „Verminderten“ zurücklassen.

Schlusskapitel

Die Produktion des Kinos als groteske Apparatur in der Filmtheorie

In diesem Kapitel wird die Frage untersucht, inwiefern jene Blick-Konstellationen, Montage-Techniken, Symbolbilder und Metaphoriken, die in den betrachteten Filmen vorkommen, ästhetischen Spiegelungen und filmischen Brechungen von Filmtheorien und filmtheoretischen Konzepten gleichen. Der Innovationsgehalt und die analytische und interpretative Herausforderung liegt in dem Ansatz, filmische Darstellungen von Körper- und Technikbildern sowie ihrer Interrelationen als filmtheoretische Reflektionen zu deuten und auf diese Weise Einsichten in die Selbstreflektion des Mediums Film zu gewinnen, die, anders als im filmwissenschaftlichen Diskurs, nicht als Text sondern in Filmform und nicht ausgewiesen durch die Autorität des Kritikers, sondern getragen von der Autorschaft des Filmemachers angestellt werden. Zur Erreichung dieses Ziels sollen einige der filmisch umgesetzten Metaphern als Kommentare zu filmtheoretischen Konzepten gelesen werden. Dabei wird von der These ausgegangen, dass Cronenberg mit seinen Darstellungen des Verhältnisses des Menschen zu verschiedenen Alltagstechnologien implizit immer auch Aussagen über die Filmtechnologie, über das Kino als Apparatur macht, dass er also filmtheoretische Schlüsselkonzepte kommentiert, wenn er das Verhältnis des Menschen zu bestimmten „Apparaturen“ problematisiert. Anders gesagt, der methodische Ansatz dieses Kapitels besteht darin, die filmischen Darstellungen der Mensch-Technik-Verhältnisse *als Allegorien* für das Verhältnis des Zuschauers zur kinematographischen Apparatur zu lesen. Der Interpretationsansatz für die erneute Betrachtung der einzelnen Filme in diesem Kapitel leitet sich also aus der Idee her, jene Denkanstöße, die Cronenberg in Form von Reflektionen über Kulturtechnologien in seinen Filmen gibt, aufzugreifen und sie als Reflektionen über eine spezifische Kulturtechnologie, die Filmtechnologie, aufzufassen und weiterzuführen und über diese Deutungsweise anhand der Filmbeispiele eine neue Perspektive auf diese filmtheoretischen Konzepte zu entwickeln. In anderen Worten: Die Produkte des Filmpraktikers sollen als Kommentare zu den Ideen der Filmtheoretiker gelesen werden. Diese Lesung von filmischen Darstellungen als Kommentierungen zu filmtheoretischen Konzepten, akzentuiert

schlaglichtartig und paradigmatisch drei ausgewählte Konzepte, die sich aus den Bildlichkeiten und den veranschaulichten Metaphoriken der untersuchten Filme ergeben: (1) *suture* (Oudart), (2) Innervation (Benjamin) und (3) die Metapher „Film als neues Sinnesorgan“ (Balázs).

9.1. *Suture*: Nähte und Narben

Wie es im vorigen Kapitel deutlich wurde, rückt der Film CRASH den menschlichen Körper hinsichtlich seiner Verletzungen in den Blickpunkt, denn in den Körperdarstellungen akzentuiert er Wunden, Nähte und Narben und inszeniert sie als Zeichen der Erotik, einer Erotik, die von der Maschine, dem Automobil, ermöglicht, vermittelt und dynamisiert wird. Die ikonische Verbildlichung der Naht und insbesondere der Erotisierung der Naht in CRASH kann, wird sie in einen filmtheoretischen Referenzrahmen verschoben, wie es im folgenden unternommen werden soll, als ein visuelles Wörtlichnehmen des und ironisches Experimentieren mit dem filmtheoretischen Konzept der *suture* (dt. die Naht) gedeutet werden.

Die französischen Filmtheoretiker aus dem Umkreis der *Cahiers de Cinéma* beziehen sich beim Import des Begriffs *suture* auf Jacques Lacan, der den Terminus aus der Medizin entlehnt und als erster kulturtheoretisch fruchtbar gemacht hat.²⁰⁹ Anders als Lacan, der mit diesem Begriff die Verbindung zwischen Symbolischem und Imaginärem bezeichnet hat, verwendet Jean-Pierre Oudart den Begriff *suture* zur Beschreibung des Verhältnisses des Zuschauers zur filmischen Narrative innerhalb der Filmerfahrung (Oudart 1990). Die Überlegungen, die in diesem Kapitel entwickelt werden, knüpfen an diese Dekontextualisierung des Begriffs durch seinen filmtheoretischen Gebrauch an. Zudem wird die Entwicklung der Idee des Schnitts bei den Surrealisten mit einbezogen und argumentiert, dass diese Idee, die gleichermaßen als filmtechnische Praxis und als metaphorisches Modell angelegt ist, komplementär als Gegenbewegung und als Gegenstück zur Idee der *suture*, der Naht gelesen werden kann.

²⁰⁹ Vgl. Lacan 1978: 125; zu Lacans Verständnis des „*suture*“-Begriffs s. a. Hayward 2000: 378 ff.

Die Naht als filmtheoretisches Konzept: „Suture“

Das Konzept der *suture* bezeichnet das Ziel, den Zuschauer in den Film gleichsam „einzunähen“, d. h. ihn in das Geschehen so einzubinden, dass er das filmisch Dargestellte für die Dauer des Filmerlebnisses für real hält. Diese Strategie Fiktionales glaubwürdig zu machen, wird im filmwissenschaftlichen Diskurs mit dem Begriff *verisimilitude* belegt.²¹⁰ Dabei wird davon ausgegangen, dass diese Illusion, diese Täuschung nur möglich ist, wenn es gelingt, den Zuschauer den Charakter des Hergestellten des Films, also die Anwesenheit der und die Vermittlung durch die filmische Apparatur vergessen zu machen. Das paradoxe Verhältnis, dass der Film den Sieg über die apparative Medialisierung eben durch den umfassenden Einsatz derselben davon getragen hat, hat Benjamin bereits 1936 in seinem Kunstwerk-Aufsatz erkannt, wenn er schreibt:

„So ist die filmische Darstellung der Realität für den heutigen Menschen darum die unvergleichlich bedeutungsvollere (gegenüber der Malerei – B. P.), weil sie den apparatfreien Aspekt der Wirklichkeit, den er vom Kunstwerk zu fordern berechtigt ist, gerade auf Grund ihrer intensivsten Durchdringung mit der Apparatur gewährt.“ (Benjamin 2002a: 372)

Diese umfassende apparative Konstitution des Filmkunstwerkes, oder anders gesagt, die Wirklichkeitssimulation einer fiktiven Realität durch Dissimulation der Hergestellttheit, durch Verschleierung der Künstlichkeit und Medialität, von der Benjamin spricht, ist vielfältig gelagert. Bereits im Aufnahmeprozess, sprich, bei den Dreharbeiten, sind Kameras, Monitore, Kräne, Beleuchtungskörper, Mikrophone und Verstärker zugegen, mittels derer die Schauspielere Körper, wie Benjamin es zutreffend beschreibt, in Fragmente zerlegt werden. In der Postproduktion gilt es sodann, die Risse und Nähte, die seiner technischen – montierten – Natur nach konstitutiv für den Film sind, zu überdecken und den Anschein der Nahtlosigkeit, der nahtlosen, gleichsam fließenden Übergänge zwischen den fragmentierten Einstellungssegmenten zu erwecken, die Bilder

²¹⁰ Dies gelingt durch die Verwendung besonderer Erzähl-, Beleuchtungs- und Schnittpraktiken, wie insbesondere dem Schuss-Gegenschuss-Editing. Das Erzeugen des Eindrucks einer bildlichen, tonalen und narrativen Nahtlosigkeit ist insbesondere das Ziel des Hollywood'schen Erzählkinos (vgl. Silverman 1983).

von Körperfragmenten also gleichsam zu Bildsequenzen zu vernähen, welche die Illusion von integrierten Körpern erwecken, deren Künstlichkeit überdeckt wird. Im Kino schließlich ist der Zuschauer von der „kinematographischen Apparatur“ umgeben, er ist gleichsam zwischen Projektor und Leinwand in die Apparatur eingespannt. Das Kino kann gerade wegen und mittels dieser komplexen, ineinandergreifenden Prozessen der technischen Vermittlung eine Illusion von „realer“, d. h. unvermittelt und direkt erscheinender Erfahrung erschaffen. Diese Suggestion gelingt deshalb, so argumentieren die *suture*-Theoretiker, da die kinematographische Konstellation den Zuschauer gleichsam in die filmische Narrative einnäht. Durch das orchestrierte Zusammenspiel von Beleuchtung, Aufnahmewinkeln und Montage lenkt der Film den Zuschauerblick so, dass er sich in die Filmhandlung einfädelt.

Metaphorische und konkret-anschauliche Vernähungen: „Suture“ als Konzept und als Bildsujet

Die Naht (und auch die Wunden und Narben) wie sie in CRASH prominent inszeniert wird, verweist auf das filmtheoretische Konzept der *suture*. Dies wird mit Rekurs auf die Namens- und die grundlegende Bedeutungsgemeinsamkeit des Konzeptes und des Bildsujets, denn *suture* heißt auf Deutsch „Naht“, behauptet und über die Natur der Objekte, die in diesem Prozess der Vernähung miteinander verbunden werden, unterstrichen und differenziert: In beiden Kontexten verweist Naht/*suture* auf eine intime Verbindung, eine „Vernähung“, von Körper und Maschine. In der filmischen Repräsentation in CRASH zeugt die Naht vom gewaltsamen Zusammenprall von Haut und Automobil und in der filmtheoretischen Reflektion, wie Oudart sie angestoßen hat, meint *suture* die „Vernähung“ des Imaginären des Zuschauers mit dem Symbolischen, wie es der Film zur Anschauung bringt, und zwar aufgrund der Vermittlung durch die kinematographische Apparatur.

Semantische Wucherungen des „suture“-Konzeptes: Vernähung von Auge und Leinwand

Die allegorische Verwendung des Konzeptes der *suture* in CRASH, indem die Naht als Bildmotiv in den Rahmen der filmischen Repräsentation hineingerückt wird, stößt eine neuerliche theoretische Reflektion über dieses Konzept an. Die exzessive filmische Darstellung von Nähten zieht ein theoretisches Konzept ins Materiell-Leibliche herab, entlarvt und erneuert es durch diese Degradierung. Die bildliche Konkretisierung einer Metapher eröffnet die Möglichkeit, quasi in einer gedanklichen Umkehrungsbewegung, also im Rückschluss von der filmischen Inszenierung des Bildes der Naht und der Narbe auf die filmtheoretische Reflektion des Konzeptes der *suture*, eine weitere semantische Verschiebungen zu initiieren (derer der Begriff *suture* im Laufe seiner Gebrauchsgeschichte ja bereits einige Formen durchschritten hat) und das Konzept in Form des konkreten Bildes der Vernähung des Auges des Zuschauers mit der Leinwand neu zu interpretieren. Die Naht in der Haut der Filmfigur verweist auf die Naht, mit der das Auge des Zuschauers gleichsam an die Leinwand angenäht ist. Diese überzogene Interpretation des Konzeptes, die das Auge *pars pro toto* für den Zuschauer und die Leinwand synekdochisch für den Film setzt, bringt durch das Mittel der Übertreibung, durch die physiologische Konkretisierung des filmtheoretischen Konzeptes der *suture* das Groteske dieser Idee ans Licht. Anders gesagt, die *suture*-Theoretiker implizieren die Vorstellung eines grotesken Körpers, der sich an der Schnittstelle von Zuschauer und Apparatur formiert.

Dabei ist es interessant noch einmal auf den Wortursprung des im filmtheoretischen Diskurs metaphorisch verwendeten Begriffs „*suture*“ zurückzugehen. Im eigentlichen Sinne bezeichnet das französische (und im übrigen auch das englische) Wort „*suture*“ die Verbindung von Wundrändern oder von den Enden eines durchtrennten Nervs oder einer Sehne durch Stiche. Das Konzept der *suture* impliziert die Vorstellung, dass das Auge (das Imaginäre des Zuschauers) und die Leinwand (die filmisch erzählte Narrative) jeweils einen Wundrand bilden und dass diese beiden Wundränder durch einen Prozess der Vernähung miteinander verbunden werden. In diesem Prozess wird eine Wunde mittels einer Naht geschlossen und das Stadium der Narbenbildung konzeptionell vorweggenommen. Mit der Bildidee weitergedacht, müsste sich aus diesem Prozess des Vernähens ein hybrider Körper ergeben. Zusammen bilden

Zuschauer und Apparatur – vermittelt und verbunden durch diese Nahtstelle – einen neuen „Organismus“, eine heterogene, organisch-technische Apparatur. Und genau in diesem Amalgam liegt der Horror und die Warnung, wie sie in CRASH zum Ausdruck gebracht (und in VIDEODROME weiter konkretisiert) wird.

Das semantisch geladene Bild der Naht, die im filmtheoretischen Kontext für die Kopplung des Imaginären mit der Apparatur steht, verweist auf die Vernähung oder Verschmelzung des Zuschauerblicks mit der Leinwand – wie es auch schon in der grotesken Kopulationsszene in VIDEODROME ironisch treffend herauskommt –, die als Symbol für die Einbindung des Zuschauers in die „Machtmaschinen der Verführung“ (Bauman 1992: 97 f.) gelesen werden kann, die seine mediale Steuerung, das mediale Ausrichten und Aufladen des Begehrens erst möglich macht. Darüber hinaus könnte auch eine Parodie auf Zensoren mitschwingen, die implizit dieses Bild im Kopf haben.

Die Erotik der Naht: Groteskisierung des Voyeurismus und des Zuschauers

In CRASH stellt Cronenberg die Naht nicht kontextfrei dar, sondern rückt die groteske Idee der *Erotisierung* der Naht in den Blickpunkt, und bezieht auf diese Weise, möglicherweise filmwissenschaftliche Diskurse spielerisch kommentierend, eine ironische Position zu der Debatte um die *Schaulust* und den Voyeurismus,²¹¹ also der erlebten und diskursiv verhandelten Verbindung von visueller Wahrnehmung und erotischem Vergnügen im Kontext der Vermittlung durch die kinematographische Apparatur. Interessen von feministischen Filmtheoretikerinnen, welche die erneute Reflektion der vom Film konstruierten geschlechtlich codierten Blickkonstellationen (im Anschluss an Mulvey) fordern, und ideologiekritische Positionen (à la Benjamin und Bauman) zur Innervation als Ausrichtung, bildliche Fokussierung und Erzeugung von Begehren – und überhaupt: der filmischen Erschaffung des begehrenden Subjekts – laufen im Bild der Naht als Narbe zusammen und können über Bachtins Überlegungen zum Grotesken gewinnbringend weitergeführt werden.

²¹¹ vgl. Kaes 1978, Koch 1989, Mayne 1990, Mulvey 1975

Die Idee des Vernähens des Auges mit dem Bild, die konkrete Veranschaulichung der Konzepte der Wunde und der Narbe wirft ein neues Licht auf Überlegungen zur Schaulust und zum Voyeurismus: Sie groteskisiert den Voyeurismus und den Zuschauer. Die Idee der Verflechtung des Imaginären des Zuschauers mit dem Bedeutungsgehalt des Films, die im grotesken Bild der Vernähung des Zuschauerauges mit der Leinwand zum Ausdruck kommt, groteskisiert sowohl den Zuschauer als auch die kinematographische Apparatur, indem sie mehrere Aspekte der grotesken Körperkonzeption ins Spiel bringt. Das Konzept der Naht, das aus dem Kontext des chirurgischen Eingriffs geborgt ist, impliziert eine Verletzung, es setzt das Vorhandensein einer Wunde voraus, also eine Öffnung in der Körperoberfläche und eine für den Patienten schmerzhaft Behandlung dieser Verletzung. In der medizinischen Situation wird dieser Schmerz durch die Betäubungsmaßnahme ausgeschaltet; die chirurgische Praxis ist für den Patienten mit einem Lahmlegen, einem Ausschalten seiner Sinne verbunden, das sinnliche Erleben wird hier im Unterschied zum Kino nicht besonders angesprochen und herausgefordert, sondern im Gegenteil in höchstem Maße unterbunden. Hierin liegt ein Paradox, das auf die Grenzen der Übertragbarkeit der *suture*-Metapher auf die Kino-Situation verweist. Eine Gemeinsamkeit der beiden Kontexte ist der Kontrollverlust, der sowohl die Operationssituation als auch die Kinosituation kennzeichnet, da weder der Patient noch der Zuschauer vollständig kontrollieren, was mit ihnen geschieht. Sie geben freiwillig ihre Agency ab und setzen sich einer Erfahrung aus, bei der andere – menschliche und maschinelle – Akteure Regie führen.²¹²

²¹² Im Lichte der Überlegungen zum Ursprung des Konzepts der Naht im medizinischen Kontext (älter ist wahrscheinlich die Bedeutung, die das Konzept der Naht im Kontext der Verarbeitung von Tierhäuten erlangt hat, und aus dem die Chirurgie borgt) ist eine erneute Betrachtung des Films *RABID* aufschlussreich. In *RABID* wird die Filmhandlung von der Begebenheit in Gang gesetzt, dass der Patientin Rose in einem chirurgischen Eingriff, wie es im Film heißt, „morphogenetisch neutrales Gewebe“ unter der Achsel implantiert wird. Im Verlauf des Films wuchert das Gewebe, es verändert sich und verwandelt sich zu einem penisartigen Stachel, der unter Roses Achsel wächst, und mit dem sie ihre Opfer sticht und ihnen Blut aussaugt. Interessant für die Fragestellung ist, dass das eingenähte Gewebe zu wuchern beginnt. Dies könnte mit Rekurs auf die Idee der Naht im Schnittpunkt von Cronenbergs Darstellung und der filmtheoretischen Reflektion dahingehend gedeutet werden, dass er impliziert, dass das eingenähte Gewebe, der Film, im Zuschauer zu wuchern beginnt.

Die Groteskisierung der kinematographischen Apparatur

In der Metaphorik der *suture* wird nun nicht nur das Zuschauerauge geöffnet, sondern auch die Leinwand wird perforiert, angeschnitten, aufgeschnitten oder zerschnitten. Die Leinwand, die im unbespielten Zustand als plane Oberfläche erscheint, wird während der Projektion zum Relief, zum Gesicht, zum Körper, sie eröffnet unendliche neue Räume, ihre Zweidimensionalität löst sich in Drei- oder Mehrdimensionalität auf. Ist die kinematographische Apparatur vielleicht eine Apparatur, die nur aus Öffnungen, Erhebungen, Ausbuchtungen und Löchern besteht? Darauf deuten die Vorwölbungen und Ausbuchtungen des Projektors hin, die Einbuchtung, das Loch der Projektionslinse, die Öffnung in der der Leinwand gegenüberliegenden Kinowand, welche die Lichtstrahlen durchstoßen, der Lichtkegel, der den dunklen Kinosaal durchschneidet.

Die kulturelle Semantik der Naht

Worauf verweist nun die Fokussierung des Zuschauerblicks auf die Naht als einer geschlossenen Wunde im Rahmen jenes filmtheoretischen Diskurses, der die Naht und die Praktiken des Vernähens oder Einnähens derart gehaltvoll symbolisch aufgeladen hat? Die in CRASH so prominent herausgestellten Nähte können als Verweis auf die nur notdürftig geschlossenen Risse und Brüche im ideologischen Gewebe, wie es auch die Werbung mit ihren allzu glatten und idealisierten Körperbildern beständig mitstrickt, gedeutet werden. In dieser Denklogik könnte die Naht als jene Bruchstelle angesehen werden, aus welcher der groteske Körper hervortreten kann. Wenn, wie Dayan überzeugend argumentiert hat, das Einnähen des Zuschauers die ideologische Wirkung des Films erst ermöglicht (Dayan 1974), dann artikuliert ein Film, der den Prozess dieses Vernähens reflektiert, indem er das Symbol dieses Prozesses, die *suture*, in ubiquitären Bildern von Nähten in der Haut der Filmfiguren in den Blickpunkt rückt und es dadurch groteskisiert, eine anti-mythische, also eine anti-ideologische Haltung. Einen solchen Film könnte man als einen „Splitter im Gewebe“ der kulturellen Semantik verstehen, wie man unter Inkaufnahme einer Bedeutungsabwandlung der körpermetaphorischen Formulierung der „Splitter im Gewebe“, wie Stiglegger sie zur Bezeichnung jener Autorenfilmemacher ins Spiel gesetzt hat, die sich gegen eine saubere Einordnung in den Kanon der Filmkunst sperren, sagen könnte (Stiglegger

2000). Diese abgewandelte Verwendung der Metapher verändert ihre Bedeutung dahingehend, dass sie ihren Bedeutungsbereich von den Klassifikationsbemühungen, wie sie innerhalb der Filmwissenschaft betrieben werden, auf den generelleren Bereich der kulturellen Klassifikation als System der Sinnerzeugung ausweitet.

Diese Deutung wird noch bestärkt, wenn die Körper der Filmfiguren mit Douglas als Symbole verstanden werden, die kulturelle Semantiken zur Anschauung bringen. Auf dem Hintergrund von Douglas' Überlegungen zur kulturellen Bedeutsamkeit des Körpers wird die Betonung der Nähte, der Wunden und Narben verstehbar als Symbolisierung jener Risse, Brüche und notdürftiger Vernähungen im Bedeutungs- und Sinngeflecht einer Kultur, die der *Mainstream*-Film durch Editierungspraktiken, die bildliche und semantische Nahtlosigkeit suggerieren, zu überdecken sucht, auf die mancher Autorenfilm aber unablässig den Blick lenkt. Die Fruchtbarkeit jener Lücken und Brüche, die Editierungspraktiken (und auch die Praxis der *suture*) erklärtermaßen zu überdecken suchen, adressiert auch Cronenberg, wenn er das Element des Wachstums und der Transformation in den Vordergrund rückt. Das Resultat dieses unkontrollierten Wachstums oder, anders gesagt, dieser Wucherungen des Fleisches in den „Zwischenzonen der Nahtlosigkeit“ filmischer Produkte sind groteske Körper und eine nicht minder groteske Maschinerie, die, wie es anhand der Analyse des Films *VIDEODROME* gezeigt werden konnte, zueinander passende, symmetrisch invertierte Auswüchse und Einbuchtungen ausbilden. Diese formieren quasi eine „genitale Ikonographie“, in der fruchtbare „Kopplungen“ möglich sind.

Acéphalie des Zuschauers: „Mit dem Bauch sehen“ als Symbol für den Ausschluss von Kritik

Diese Spur der Kritik an der Vereinnahmung des Zuschauers durch die glatte Bildästhetik des *Mainstream*-Films lässt sich durch den Film *VIDEODROME* weiterverfolgen. Hinter jener grotesken Szene aus *VIDEODROME*, welche die Kopulation eines Männerkopfes mit der Repräsentation eines weiblichen Mundes auf einem Fernsehschirm zeigt, verbirgt sich die Idee des acéphalen, des kopflosen Zuschauers. Das Verschlingen des *Kopfes* des Zuschauers kann als Kopulation gedeutet werden (wie es im vierten Kapitel versucht wurde); es kann aber auch als ein Akt des *containment*

interpretiert werden, als Einhegen, d. h. als Ausschluss von etwas durch seinen Einschluss in etwas anderes: Der Fernseher schließt den Kopf ein und damit den Verstand des Zuschauers aus. Dieses Bild kann als ein Symbol dafür gelesen werden, dass die Verbindung mit dem audiovisuellen Medium den Zuschauer seines kritischen Vermögens beraubt – eine Metaphorik, die über die konventionelle Vorstellung des Kopfes als Sitz des Verstandes erzeugt wird. In anderen Worten: Diese filmische Darstellung impliziert die Idee, dass das Fernsehen den Zuschauer seines Verstandes entmachtet und ihn dazu bringt, mit dem *Bauch* zu „sehen“, um eine synästhetische Trope zu gebrauchen, also das Dargestellte vornehmlich emotional und, wie hier impliziert wird, unkritisch wahrzunehmen, sich also vom Film „einklullen“ zu lassen. Dies ist ein weiterer Aspekt der Medienkritik, die in VIDEODROME zum Ausdruck kommt.²¹³ In diesem Licht kann die Praxis der *suture*, also die Praxis des „Einnähens“, als eine Strategie des *containment*, des Einschließens, des Verschlingens gelesen werden, wenn eine Implikation der Praxis der *suture*, nämlich der Gefahr der Kritik von Seiten des Zuschauers entgegenzuwirken, aufgezeigt wird.

Der Schnitt als Möglichkeit der „découpage“ der Naht: Agency des Zuschauers

Die Konstellation der *suture* wird aber in dieser Szene zugleich durchbrochen und invertiert. Während der diegetische Fernsehzuschauer vom Film verschlungen wird, wird der extradiegetische Filmzuschauer gleichsam vom Film ausgespuckt, da in dieser Szene gleichsam die Naht, die den Filmzuschauer in die Narrative eingebunden hatte, reißt, wenn sie ihn, durch die ironisch-satirische Darstellung des Aktes des Zuschauens im grotesken Bild vom verschlungenen Kopf, auf die Reflektion seiner eigenen Zuschauerposition zurückwirft.

Diese Figur des Reißens der Naht, kehrt in der Idee, der Praxis und dem Bild des Schnitts wieder. In CRASH wird der Einschnitt in die Haut, die Wunde, als ein Ergebnis des intimen, schmerzhaften und geschwindigkeitsintensiven Zusammenpralls mit dem technologischen Gerät gezeigt. Die Wunde symbolisiert zwei Typen des Schnitts. Zum

²¹³ Andere Aspekte der Medienkritik wurden bereits in den Kapiteln vier und fünf angesprochen und ausführlich diskutiert.

einen regt sie die Reflektion über Schnitt und Montage als Techniken der Filmherstellung an. Zum anderen verweist sie im Zusammenhang mit der Betrachtung des filmtheoretischen Konzeptes der *suture*, auf die Möglichkeit des Schnitts, der das Auge von der Leinwand trennen kann. Insofern verweist der Schnitt auf die Möglichkeit einer Gegenbewegung zur Figur der Vernähung des Zuschauerauges mit der Leinwand und der Verschmelzung von Film und Imaginärem, auf die Möglichkeit eines Aktes, der den Identifikationsprozess stoppt, die Übertragung unterbricht, den Zuschauer aus der Identifikation mit Filmfiguren und -gegenständen herauslöst, ihn abtrennt und distanziert, das Zuschauerauge gleichsam von der Leinwand „losschneidet“.

Der Praxis der *suture* könnte man eine Praxis der *découpage*²¹⁴ in der Zuschauertheorie entgegenhalten und darüber die Agency des Zuschauers in den Mittelpunkt rücken, dem eine Kritik am Film frei steht, und der durch die Interpretation und Neu-Kombination der Bilder seine Agency ausüben kann. Wie eine solche kritische Rezeptionspraxis aussehen könnte führt die vorliegende Arbeit exemplarisch vor, wenn sie die Filmbilder in exzessiver Ausprägung interpretiert und re-kombiniert. Insofern ergreift diese Arbeit nicht nur für jene radikale Gegenbewegung zur *suture* das Wort, also für die Auftrennung der Naht, die den Zuschauer über das Auge in das Gewebe des Films einfädelt, sondern praktiziert auch über die Praxis einer hermeneutischen Lesung der Filme ein Losschneiden des Zuschauerauges von der Leinwand mit dem Ziel, zu jenen tieferliegenden Bedeutungsschichten (wie Lévi-Strauss sie in der Struktur der Mythen verborgen liegend hypostasiert) vorzudringen, zu denen die *suture*, die ja immer auch eine Blendung oder eine Lähmung impliziert, den Zugang verstellt.

Kann „suture“ als eine Erweiterung der Technik der Montage gelesen werden?

Das aufklärerische Moment dieses humorvollen Spiels mit der Brechung der Theorie liegt in der Reflektion des Verhältnisses von Zuschauer und Film. Der Zuschauer kann sich gleichsam dabei zusehen, wie er – in Form seines Statthalters auf der Leinwand – in die Filmhandlung eingenäht wird. Über ein Verhältnis gleichzeitiger Identifikation

²¹⁴ Eine Bedeutungsverschiebung des Wortes „*découpage*“, das im Französischen den Filmschnitt, die Montage bezeichnet, ist hier intentional.

und Distanz, das der Zuschauer zu Max einnimmt, kann er Zeuge jener Techniken werden, die dem filmischen Medium innewohnen und die es ermöglichen, Heterogenes zu einer scheinbar nahtlosen neuen Realität zusammenzufügen. Und genauso kann der Filmemacher mit eben dem Mittel der Montage, also der Homogenisierung von Disparatem, auf die Risse und Brüche im Gewebe – z. B. mittels der Dissonanzen zwischen Bild und Ton – hinweisen. Vergleichbar zweier Körper an einem Punkt jenes Übergangs, der sie zu einem neuen, dritten, grotesken Körper werden lässt, werden in der Montage zwei Filmstreifen miteinander verbunden und bringen den Film hervor, ein Produkt, dessen Natur sich bereits auf der materiellen Ebene erschließt: es ist heterogen und transgressiv, also grotesk.

Der Film fragmentiert die Sinne, wenn er als mehrkanaliges Medium kontinuierliches, ganzheitliches Erleben in einzelne Sinn(es)-Ebenen oder Spuren zerlegt, auf denen Töne und Bilder voneinander separat gespeichert sind. Im Abspiel suggeriert der Film zwar wieder eine neuerliche Einheit, also eine Verwischung der Grenzen zwischen den verschiedenen Kanälen, die Re-Assemblage aber, also die Neu-Zusammensetzung der Fragmente, muss der Zuschauer in der Phantasie leisten.²¹⁵ Analog zu dieser Fragmentierung zerlegt der Film auch die Körper der repräsentierten Figuren, wie es bereits Walter Benjamin bemerkte.²¹⁶

Bachtin hat die Kollektivität des grotesken Körpers betont, da die Auswüchse und Einbuchtungen jedes individuellen „Teilkörpers“ bereits in einen anderen Körper übergehen. Er schreibt:

„Im Grunde gibt es, in einem extremen Verständnis des grotesken Motivs, keinen individuellen Körper. Der groteske Körper besteht aus Einbrüchen und Erhebungen, die schon den Keim eines anderen Körpers darstellen, er ist eine Durchgangsstation für das sich ewig erneuernde Leben, ein unausschöpfbares Gefäß von Tod und Befruchtung.“ (Bachtin 1995: 359)

²¹⁵ Interessant wird es, wenn die Tatsache berücksichtigt wird, dass im Film ausgeklammerte Sinneseindrücke, wie haptisches, propriozeptorisches, olfaktorisches oder geschmackliches Erleben, visuell und/oder auditiv simuliert werden.

²¹⁶ Vgl. Benjamin 2002a: 364.

Dieser „andere Körper“ kann auch ein technologischer Körper sein (wie es in der Analyse der Kopulationen des Fernsehzuschauers mit dem Bildschirm, der Videokassette und der Handfeuerwaffe gezeigt wurde; s. 4.2.). Die Körperkollektive, die Cronenberg in seinen Filmen zeigt, und insbesondere jene, welche die Kollektivierung über die Verbindung mit technologischen Apparaten leisten, verweisen auf das Groteske der Praxis der Montage, die durch das Zusammensetzen künstliche Körper schafft.

Am Ende bleibt die Frage nach dem Umgang mit den Narben, die als sichtbare Spuren der Vernähung mit der Apparatur zurückbleiben. Die Unfallfetischisten erotisieren ihre Narben. Filmemacher benutzen die Narben als kreatives Mittel, wenn sie vermittels Montage neue Bedeutungen schaffen, die im Imaginären des Zuschauers ihre Wirkung entfalten. Für die in CRASH dargestellten Praktiken, sowie für die Produktions- und Rezeptionsästhetik lässt sich festhalten, dass Narben mit neuen Bedeutungen aufgeladen werden. Neue Bedeutungen entstehen an den Schnittstellen, den Nahtstellen, also an jenen Stellen, an denen sich Grenzverwischungen ereignen und abzeichnen. Die Schnitt-/Nahtstellen zeugen vom Zusammentreffen, vom Zusammenprall von Heterogenem. Heterogene Ideen oder Materialien werden neu kombiniert und miteinander verschränkt. Die Narbe wird zum Zeichen der Grenzverwischung. Übertragen auf die Ebene der Symbolisierung heißt das, dass die Schnittstelle zugleich die Trennung und die Verbindung von heterogenen Kategorien anzeigt.

Anzumerken bleibt, dass die als Verletzungen des Körpers dargestellten Wunden und von Vernänungen zeugenden Narben auch auf die „Narben“ des Films verweisen, die im Resultat von Schnitt und Montage zurückbleiben, vom Zuschauer, der sich vom Drama der Handlung wegtragen lässt, aber oft nicht mehr wahrgenommen werden. Bereits dem Film als einem Produkt des Zerschneidens und Vernähens wohnt die Praxis der gewaltsamen Trennung und der Verschmelzung inne.

9.2. Innervation der Technik und Innervation durch den Film

Benjamins Innervationskonzept als doppelgleisiger mimetischer Prozess

Benjamin hat die Funktion des Films für den modernen Menschen als eine Art Schulung bestimmt, oder, wie er sagt, als eine Einübung, die ihn für den Umgang mit der „zweiten Technik“, der umfassenden technischen Apparatur, mit der das moderne Leben ihn umgibt, vorbereitet. Diese zweite Technik nennt Benjamin eine „emanzipierte Technik“ und betont, dass sich die zweite Technik vom menschlichen Körper losgelöst hat und „der heutigen Gesellschaft als zweite Natur gegenüber“ steht (Benjamin 1991a: 444 = erste Fassung des Kunstwerk-Essays). Die „zweite Technik“ oder „industrielle Technologie“, wie Benjamin sie auch nennt, unterscheidet er von der „ersten Technik“ oder „ästhetischen Technik“ (Benjamin 1986: 359 f. = zweite Fassung des Kunstwerk-Essays).²¹⁷ Paradigmatisch für die erste Technik, die ins Ritual eingewoben ist, führt er den Spracherwerb, die Yogapraktik und das Menschenopfer an. Die zweite Technik realisiert sich, Benjamin zufolge, exemplarisch im unbemannten, ferngesteuerten Flugzeug, das als Symbol für die moderne Kriegstechnologie verstehbar wird, sowie in der Photographie und, wie er betont, im Film. Die erste Technik erfordert den umfassenden Einsatz des menschlichen Körpers, die zweite Technik lässt den Körper beinahe überflüssig werden.²¹⁸

²¹⁷ Auf die Problematik der Veränderung von Ausrichtung und Bedeutung des Kunstwerk-Essays in den drei verschiedenen (deutschen) Fassungen kann hier nicht eingegangen werden; s. dazu Hansen 1999; 2004.

²¹⁸ Wenn Benjamin die erste Technik als ästhetische Technik konzipiert, dann legt er den Fokus auf die Wahrnehmung und nicht auf das Schöne. Benjamins Überlegungen zielen ja gerade auf eine Ablösung der ästhetischen Theorie vom Begriff des Schönen, den er als vom bürgerlichen Selbst- und Kunstverständnis vereinnahmt sieht und eine Wiederbelebung der griechischen Definition der Ästhetik als Lehre von der Wahrnehmung und von der Empfindung (Benjamin 1989: 381; zu Benjamins Ästhetikbegriff vgl. auch Hansen 1999: 312). Dieser breiter angelegte Ästhetikbegriff und die Spannweite der techniktheoretischen Überlegungen, in deren Rahmen Benjamin in erste und zweite Technik unterscheidet und Formen der Magie in der zweiten Technik, insbesondere im Kino wiedererkennt, machen ihn zu einem Denker, der um eine generelle Anthropologie der Technik bemüht ist. Dieses Verständnis von Walter Benjamin kann hier nur angedeutet werden; die argumentative Untermauerung dieser Interpretation muss in einen anderen Forschungszusammenhang verschoben werden.

Benjamin wählt den Yogi als Beispiel für die Verkörperung der ersten Technik, der über die Atmung und den Klang der Formeln eine Integration von Rhythmus, Körperhaltung und geistigen Prozessen erreicht, die zur Quelle der Imagination wird. Die Innervation läuft im Yoga, wie Benjamin impliziert, über ein Zusammenspiel der bildlichen Vorstellung des Atemflusses und der Konzentration auf die körperliche Praxis des Atmens und verknüpft auf diese Weise geistige Prozesse und Körpertechniken zu einer integrierten Erfahrung (Benjamin 1991b: 117). Diese unauflösliche Verflechtung von Vorstellung und Praxis, diesen zirkulären Prozess, in dem die aktive mentale Innervation des Körpers und die Rückwirkung der Körpertechnik auf die Vorstellungswelt miteinander verwoben sind, fasst Benjamin in der treffenden Formel: „Keine Imagination ohne Innervation.“

Die Idee der Innervation kommt bereits in Benjamins Entwurf für ein „Programm eines proletarischen Kindertheaters“ vor. Er verwendet das Konzept zur Verdeutlichung einer Form des Lernens, die auf dem engen Zusammenspiel von Auge und Hand fußt, von Sehen und künstlerisch-handwerklichem Gestalten. Wenn Benjamin schreibt: „Schöpferische Innervation in exaktem Zusammenhang mit der rezeptiven ist jede kindliche Geste“ (Benjamin 1977: 766), dann betont er die Kooperation und Koordination von perzeptiven und motorischen Kapazitäten. Als weiteres Beispiel für die Innervation als Lernmodell nennt Benjamin die kindliche Praxis, ein vormals unbekanntes Wort spielerisch in verschiedenen Satzkonstruktionen zu erproben und es sich auf diese Weise anzueignen. Benjamin betont die positiven, kreativitätsfördernden Aspekte dieser Praxis, wenn er auf die „kreative Innervation“ verweist und das Kinderspiel als Beispiel anführt, eine Aktivität, in der Rezeptivität und Kreativität in einem exakten Wechselverhältnis stünden, da das Kind die Sprache der Erwachsenen zunächst imitiere und dann selbständig spielerisch variere.

Die erste Technik konstituiert sich also über die Verschränkung von Wahrnehmungs- und Bewegungstechniken, über die Untrennbarkeit von körperlicher Erfahrung, motorischem Körpereinsatz und Sinneswahrnehmung. Im Zusammenspiel mit der zweiten Technik, der industriellen Technologie hingegen ist der Körper außer Gebrauch gekommen. Zu dieser Einsicht gelangt Benjamin aufgrund seiner Beobachtungen des modernen großstädtischen Alltagslebens. Er leitet den Imperativ daraus ab, den Körper wieder einzuholen, ihn wieder als vorrangiges Instrument der Wahrnehmung und der

mimetischen Erfahrung in das Zusammenspiel mit der Technik mithineinzunehmen.²¹⁹ Die historische Konfrontation des menschlichen Sinnesapparates mit der zweiten Technik, der Technologie als fremdes und entfremdendes Regime macht es erforderlich von jenen Formen der körperlichen Innervation zu lernen, wie sie das Zusammenspiel des Körpers und der ersten Technik prägen, die, wie mit Recht angemerkt wurde, nicht weniger technisch, aber in höherem Maße selbstbestimmt wären. Die Innervation ist also ein Konzept, das einen Brückenschlag zwischen erster und zweiter Technik über die Beschreibung des Zusammenspiels von Mensch und Technik ermöglicht.

Benjamin hoffte darauf, dass der Film und die Photographie den modernen Menschen wieder zu Sinnen bringen, ihn zu seinen Sinnen zurückführen und vom Kollektiv spielerisch innerviert werden würden. Er konzipiert also einen aktiv imaginierenden Zuschauer, der nicht nur von der Technologie innerviert werde, sondern dessen Aufmerksamkeit vom Film geschult und dessen Imagination vom Film stimuliert wird. Diese motorische Stimulation läuft über die Einfühlung des Zuschauers in die Filmfiguren durch den mentalen Nachvollzug ihrer Körperbewegung ab, eine Praxis, die emotionale Effekte beim Zuschauer auslöst, in anderen Worten, ihn affiziert. Diese Beschreibung der Innervation als Grenzphänomen, das eine Homogenisierung von Disparatem herbeiführt, rückt es in die Nähe des Grotesken.

Über die Idee der Innervation entwickelt Benjamin sein Desiderat der Position, die der moderne Mensch idealiter zur industriellen Technologie einnehmen sollte. Er bringt den Begriff der „Innervation“ zur Charakterisierung der Utopie der Handlungsmacht des Menschen gegenüber und mittels der Technik erneut ins Spiel. Der moderne Mensch solle die Technik „innervieren“ und der Film, so Benjamins Hoffnung, könne den Menschen in den Stand zu dieser Innervation der Technik setzen. Dies wird in den folgenden Sätzen Benjamins deutlich:

²¹⁹ Vgl. Hansen 1999: 321 zur Rolle des Körpers in Benjamins Konzeption der Innervation als Modell der Abstimmung des Zusammenspiels zwischen Mensch und zweiter Technik.

„Der Film dient, den Menschen in denjenigen neuen Apperzeptionen und Reaktionen zu üben, die der Umgang mit einer Apparatur bedingt, deren Rolle in seinem Leben fast täglich zunimmt. Die ungeheure technische Apparatur unserer Zeit zum Gegenstande der menschlichen Innervation zu machen – das ist die geschichtliche Aufgabe, in deren Dienst der Film seinen wahren Sinn hat.“ (Benjamin 1991a: 444f. = erste Fassung des Kunstwerk-Essays)

Benjamin denkt das Verhältnis des Menschen zur Apparatur als eines, das von der Idee der Emanzipation durch Einfühlung gekennzeichnet ist. Der Mensch kann in seiner Rolle als Filmzuschauer lernen, sich gleichsam in die industrielle Technik, für die der Kino-Apparat stellvertretend steht, einzufühlen mit dem Ziel, die technische Apparatur im allgemeinen, wie sie den Alltag in der Moderne in vielgestaltigen Formationen prägt, durch Indienstnahme zu überwältigen und imaginär zu durchdringen. Dabei zielen Benjamins Bemerkungen auf die Schulung der Wahrnehmung durch die Filmerfahrung. Er glaubt daran, dass die Filmerfahrung den Zuschauer innerviert, seine Imagination anregt und, wie er impliziert, durch die aktive Filmwahrnehmung einen anderen Blick auf die technisch geprägte soziale Realität des Alltagslebens in der Moderne einübt, der zur aktiven Einwirkung, zur willentlichen Einflussnahme, zur Formung und Gestaltung der allgegenwärtigen Maschinerie befähigt. In einer späteren Fassung des Kunstwerk-Essays unterspielt Benjamin den Aspekt der mimetischen Aneignung der Technologie durch Einfühlung in die Apparatur, durch die Einübung von Apperzeptionen und Reaktionen im Umgang mit ihr, und hebt insbesondere den Aspekt der aktiven Innervierung der Technologie durch das Kollektiv hervor, wenn er schreibt:

„Revolutionen sind Innervationen des Kollektivs: genauer Innervationsversuche des neuen, geschichtlich erstmaligen Kollektivs, das in der zweiten Technik seine Organe hat.“
(Benjamin 1989 : 360 = zweite Fassung des Kunstwerk-Essays, sechster Abschnitt, Endnote Nr. 10)

Benjamin betont das Potential des Kollektivs, die industrielle Technologie zu innervieren. Interessant für die Problematik des Grotesken, wie sie im Rahmen der vorliegenden Arbeit untersucht wurde, ist Benjamins Idee über Revolution als Innervation des Kollektivs, des, wie er schreibt „historisch erstmaligen Kollektivs“, womit er das Proletariat meint, das sich in jenen gesellschaftlichen Wandlungsprozessen formiert, die mit der Industrialisierung verknüpft sind. Wenn er weiter schreibt, dass

dieses Kollektiv „in der zweiten Technik seine Organe hat“, so kann dies auf verschiedene Arten interpretiert werden. Möglicherweise meint Benjamin, da er das Proletariat im Auge hat, wenn er vom Kollektiv redet, wenn er von den Organen der zweiten Technik spricht, jene Maschinen, die der Arbeiter in den Prozessen der industriellen Fertigung bedient. Diese Deutung impliziert eine Vorstellung vom werktätigen Menschen, der so eng mit den Werkzeugen verbunden ist, dass sie gleichsam zu seinen Organen werden, also zu Fragmenten seines Körpers, welche die „natürlichen“ Organe ersetzen oder erweitern. Aus dieser Verbindung des Arbeiters mit den Werkzeugen formiert sich ein neuer, heterogener Körper, der Züge des Grotesken trägt, da er aus menschlichen und maschinellen Teilen zusammengesetzt ist.

Vor dem Hintergrund, dass Benjamin die „zweite Technik“ als Photographie und Film spezifiziert hat, könnte man seine Idee von der zweiten Technik als Organe alternativ so deuten, dass er meint, das Kollektiv nehme über die Photographie und den Film die Welt wie durch Sinnesorgane wahr. Darüber hinaus könnte das Organ im übertragenen Sinne als „Sprachrohr“ verstanden werden, also als Instrument zur Verbreitung der Meinung einer Gruppe. Diese Deutung impliziert, dass Benjamin die Position vertritt, das Proletariat solle sich der Photographie und des Films zur Artikulation, zur Darstellung seiner Ansichten bedienen. Diese Ansicht kommt besonders klar in einem surrealen Bild zum Ausdruck, das einen Menschen zeigt, dessen Kopf von einem Wecker ersetzt ist. Dieses Bild setzt Benjamin suggestiv an den Abschluss seines Essays zum Surrealismus. Dieser Essay schließt mit dem folgenden Statement zum Verhältnis von Körper, Kino und Kollektiv, das Benjamin über die Idee der Innervation zusammendenkt:

„Auch das Kollektivum ist leibhaft. Und die Physis, die sich in der Technik ihm organisiert, ist nach ihrer ganzen politischen und sachlichen Wirklichkeit nur in jenem Bildraume zu erzeugen, in welchem die profane Erleuchtung uns heimisch macht. Erst wenn in ihr sich Leib und Bildraum so tief durchdringen, dass alle revolutionäre Spannung leibliche kollektive Innervation, alle leiblichen Innervationen des Kollektivs revolutionäre Entladung werden, hat die Wirklichkeit so sehr sich selbst übertroffen, wie das kommunistische Manifest es fordert. Für den Augenblick sind die Surrealisten die einzigen, die seine heutige Order begriffen haben. Sie geben, Mann für Mann, ihr Mienenspiel im Tausch gegen das Zifferblatt eines Weckers, der jede Minute sechzig Sekunden lang anschlägt.“
(Benjamin 1977: 310)

Mit Rekurs auf das Bild eines grotesken Körpers, der halb Mensch, halb Gerät ist, stellt Benjamin das subversive Potential der Aktivitäten der Surrealisten heraus. Er liest das surreale Bild vom Menschen, dessen Kopf durch ein Gerät, genauer, durch einen Wecker ersetzt wurde, der in Sekundenabständen klingelt, nicht als eine Satire auf den Lärm und die Taktung des modernen Lebens, das den Menschen gesichtslos macht, nicht als eine Warnung vor der seriellen Herstellung von Menschen, die wie Uhren am Fließband gefertigt werden und auch nicht als ironisches Symbol für die intensive technische Durchdringung der Person in der Moderne. Nein, Benjamin wendet die Bedeutung dieses Bildes und deutet es als eine visuelle Umsetzung der Innervations-Idee und als einen paradigmatischen Effekt des Kinos. Diese Deutung gibt Aufschluss über Benjamins Innervations-Konzept: Für Benjamin kommt die Idee der Innervation im Bild einer Arbeiterklasse zum Ausdruck, der das Kino den Kopf gewaschen und verdreht hat, was daran sichtbar wird, dass ihre Köpfe durch unablässig rasselnde Wecker ersetzt wurden, mit denen sie lärmend auf die Straße gehen und die Welt alarmieren.

Dabei kommt eine Vorstellung vom Kollektivkörper zum Ausdruck, in dem sich die materielle Leiblichkeit des Kollektivs mit der Technik und dem Bildraum verschränken. Dieser Kollektivkörper könne „innerviert“ werden und, wie Benjamin betont, die „Innervation des Kollektivs“ müsse das politische Ziel sein, denn sie könne eine „revolutionäre Entladung“ herbeiführen. In diesem Vordenken der Revolution, misst Benjamin dem Kino eine ganz außerordentliche Bedeutung bei der Um-Gestaltung der Realität, bei der Re-Organisation der Lebensverhältnisse bei. Er impliziert eine Verschiebung der religiösen Erfahrung ins Kino, wenn er von der „profanen Erleuchtung“ spricht, die den Menschen im „Bildraum“, den das Kino erzeugt und als der das Kino verstehbar wird, „heimisch“ macht und erreicht, dass sich der Mensch in der technisch hervorgebrachten Wirklichkeitssimulation aufgehoben fühlt.

Das Verständnis der Innervation als eine groteske Idee soll im folgenden anhand einer erneuten Betrachtung einiger ausgewählter Szenen aus den bislang diskutierten Filmen untermauert werden. Dabei soll zunächst kurz auf Freuds Innervationskonzept eingegangen werden und im Lichte der übertreibenden Umsetzung jenes Phänomens, das dieses Konzept beschreibt, im Film THE BROOD auf das Konzept zurückgeblendet

werden. Daraufhin soll die Darstellung der Innervation à la Benjamin in EXISTENZ beschrieben werden.

Groteskisierung von Freuds Innervationskonzept in THE BROOD

Im neurophysiologischen Diskurs des 19. und des frühen 20. Jahrhunderts wurde mit dem Begriff „Innervation“ jener physiologische Prozess der Energieübertragung entlang von Nervenbahnen bezeichnet oder spezifischer, die Organstimulation durch Nerven gefasst. Freud löste den Innervationsbegriff aus dem rein physiologischen Verständnis heraus und belegte ihn in seinen Studien zur Hysterie und zur Traumdeutung mit neuen Bedeutungen. Freud verwendete den Innervationsbegriff zur Beschreibung der Vermittlungsprozesse zwischen psychischen Vorgängen und physischen Materialisierungen. Er beschrieb mittels des Innervationsbegriffs das Phänomen der Konversion, der Umwandlung einer untragbaren, unvereinbaren seelischen Erregung in „etwas Somatisches“. Freud zufolge lenkt die Hysterikerin jene Erregung, die aus einer „traumatischen Erfahrung“ herrührt „in einen falschen Kanal, die somatische Innervation“, die als ein „mnemonisches Symbol“ ausgeschlossen wird und fremd bleibt, ins Bewusstsein eingelagert „wie eine Art Parasit“ (Freud 2001: 49).

Vor dem Hintergrund von Freuds Innervationsbegriff erhält die Visualisierung der ausgelagerten Gebärmutter im Film THE BROOD neuen Sinn. Freud und sein Kollege Breuer lokalisierten die Hysterie in der Gebärmutter und identifizierten sie als ein Frauenleiden. Im Lichte von Freuds Innervationskonzept wird die Darstellung Nolas als eine Frau, die traumatische Erfahrungen durchlebt hat und vermittelt der Stimulation durch die „Psychoplasmathe Therapie“ ihre Gefühle in Form eines riesigen Körperauswuchses, eines Uterus somatisiert, aus dem sie kleine Monster als Personifizierungen ihrer Gefühle gebiert, verstehbar als eine groteske bildliche Umsetzung von Freuds Idee zur Hysterie, insbesondere von seinem Innervationskonzept. In der filmischen Darstellung von Nolas deformiertem Körper, aus dem ein fürchterliches Gebilde herauswächst, wird Freuds Vergleich einer „traumatischen Erfahrung“ mit einem „Parasit“ wörtlich genommen. In der Umsetzung der Idee, Nola könne die Aktivitäten der „Kinder ihrer Wut“ mithilfe ihrer Gefühlslagen steuern, wird die Vorstellung der „somatischen Innervation“ als physiologische

Materialisierung dargestellt. Dabei bringt das Wörtlichnehmen von Freuds Vergleichsbildern und die bildliche Veranschaulichung seiner Formulierungen das Groteske seines Innervationskonzeptes ans Licht.

*Transformation von Benjamins Innervationskonzept in eine groteske Formation in
EXISTENZ*

Analogisch zu der Betrachtung von Freuds Innervationskonzept im Lichte einer Variante der filmischen Umsetzung soll im folgenden Benjamins Innervationsbegriff anhand der Darstellung der Innervation im Film EXISTENZ in den Blick genommen werden. Es sei noch einmal daran erinnert, dass der Film EXISTENZ ein *virtual-reality*-Spiel zeigt, zu dem der Zugang über eine künstliche Öffnung in der Wirbelsäule der Spieler führt. In diese künstliche Öffnung wird eine artifizielle Nabelschnur eingesteckt, die wie impliziert wird, von einem dicken Nervenstrang durchzogen wird, der das Rückenmark des Spielers mit genetisch manipuliertem Nervengewebe von Amphibien verbindet, die in einer Art Spielkonsole verborgen sind. In einem der Filmdialoge (wie er im sechsten Kapitel zitiert wurde) wird erklärt, dass die merkwürdige Spielkonsole mit dem Nervensystem des Spielers verbunden werde. Dies wird in einer später Filmszene noch einmal unterstrichen, wenn die Spieledesignerin ihren Schützling aufklärt:

„Your nervous system is fully engaging with the game architecture.“

Diese Darstellungen können als Physiologisierungen der Innervationsidee gelesen werden. Die Idee der Innervation wird als ein materieller Prozess inszeniert, als ein „Dialog“ zwischen zwei Nervensystemen, als eine Art Kurzschluss eines menschlichen und eines biotechnologisch erzeugten Nervensystems. Anders als in Benjamins Konzeption wird in EXISTENZ ein Innervationskonzept umgesetzt, das die Sinneswahrnehmung und das Einfühlungsvermögen außen vor lässt und die Innervation auf einen rein körperlichen Vorgang reduziert. Der Spieler wird auf ein Nervensystem reduziert, das Impulse an das künstliche Nervensystem der Spielkonsole sendet und Reize von diesem empfängt. Das mimetische Vermögen wird nicht angesprochen, stattdessen wird vom Spieler eine involuntäre Mimesis gefordert, die den Imperativen

seiner Spielfigur gehorcht. In der „Verschaltung“ mit dem künstlichen Nervensystem wird der Spieler auf das Aussprechen von Sätzen und auf den Vollzug von Handlungen „programmiert“, die das Spielgeschehen vorantreiben. Das Einfühlen in die Bewegungen einer Filmfigur wird unnötig, da die Distanz zwischen Spieler und Spielfigur vollends aufgehoben wird. Im Gewande der Spielfiguren kommunizieren die Spieler miteinander „wie in der Realität“. Eigentlich verharren sie aber, und das macht der Film EXISTENZ deutlich, starr und vereinzelt, nur ihre Nervensysteme sind miteinander über die Spielkonsole verbunden.

Die Indienstnahme der Technik für die Innervation des Kollektivs, wie Benjamin es intendierte, wird in EXISTENZ realisiert, aber, entgegen der Benjamin'schen Utopie, nicht zur Bewusstseinsveränderung einer gesellschaftlichen Klasse und der Transformation der Gesellschaft, sondern zur Unterhaltung und Zerstreuung einer arbiträr zusammengestellten Gruppe, deren Gemeinsamkeit darin besteht, dem grauen Alltag zu entfliehen sowie zur ökonomischen Bereicherung einer anderen Gruppe, die sich in einem Unternehmen der Medienbranche organisiert. Insofern kann EXISTENZ als eine Realisierung der Idee verstanden werden, wie die spielerische, kreative Innervation der Spieltechnologie fehlschlägt, wenn er der Effekt auf den Spieler als einen Prozess einer Automatisierung oder Verhaltensprogrammierung gezeigt wird. Die Programmierung kann als ein Gegenbegriff zur Innervation, wie Benjamin sie im Auge hat, verstanden werden, da sie die Kreativität, die für die Innervation konstitutiv ist, gravierend zurückschraubt und unterspielt und auch die Rezeptivität, also die sensible Empfänglichkeit und präsente Offenheit für die Umwelt, der Idee der groben, zwingenden, involuntären Fremdsteuerung weicht.

Doch lässt EXISTENZ auch Raum für eine Lesart, welche die spielerische Innervation, die Möglichkeit des Spiels, die in der Innervation liegt, favorisiert und es ermöglicht auf diese Weise, einen ermächtigten Zuschauer zu konzipieren, einen Zuschauer, der sich durch das Sehen seiner eigenen Lage bewusst wird (wie Benjamin es konzipiert und wie auch Eisenstein es intendierte) und diese Bewusstseinsveränderung als Handlungsimpuls begreift und ergreift. So wird die zwanghafte Realisierung des Programms in EXISTENZ nicht als schlichte Umsetzung der Idee der „Innervation“ gezeigt, sondern als eine Persiflage dieser Idee. Und ist es nicht gerade diese ironische

Darstellung der unwillentlichen Innervation des Spielers, die eine kreative Innervation des Filmzuschauers in Gang setzen kann?

Der Film EXISTENZ reflektiert zwar nicht die Lage einer gesellschaftlichen Klasse²²⁰ und Cronenberg filmt auch nicht im Dienste der Revolution, aber EXISTENZ reflektiert die Effekte einer Simulationstechnologie – eine Kategorie, in die ja auch das Kino fällt – auf den Menschen. Die Art und Weise, wie diese Effekte dargestellt werden, gibt dem Filmzuschauer einen Impuls, sich nicht von Attitüden wie Passivität, Bequemlichkeit, Narkotsierung und Fremdsteuerung, welche die Positionierung in einer simulierten Umgebung implizieren kann, einfangen zu lassen, sondern eine kritische und kreative Haltung zur eigenen Position und zu den Gegenständen der Wahrnehmung, die aus ihr heraus ins Blickfeld rücken, einzunehmen. Insofern ist die Haltung, die Cronenberg in EXISTENZ zur Anschauung bringt, ähnlich wie die von Benjamin, eine subversive Haltung, da er sich den „Machtmaschinen der Verführung“ entgegenstellt, indem er sich zwar ihrer Mechanismen und Ausdrucksformen, ihrer Bildsprache und Erzählformen bedient, sie aber zweckentfremdet und mit Hilfe des Arsenal des Grotesken ihre Funktionsweise – die Innervation des Menschen durch die Technologie im negativen Sinne, nämlich seine Programmierung – offen legt. Insbesondere die selbstreflexive Struktur des Films EXISTENZ – die Figur des Spielers in einer simulierten Umgebung verdoppelt und spiegelt die strukturelle Position des Filmzuschauers – und die selbstreflexive Thematik – die Verunsicherung der Grenze zwischen Realität und Simulation – bewirken eine Distanzierung des Filmzuschauers und provozieren eine kritische Betrachtung der Zuschauerposition und der möglichen Implikationen dieser Position für die Veränderung der Struktur von Wahrnehmung, Imagination und Begehren. Es ist die Inszenierung einer negativen Sicht auf die Innervation, welche die Emanzipation des Zuschauers provoziert. Denn im Unterschied zum Spieler in der Diegese, ist es dem Filmzuschauer freigestellt, wie er mit den Bildern umgeht, die er sich seinem Imaginären einprägen lässt oder, anders gesagt, wie er mit deren Hilfe aktiv neue Imaginationen konstituiert, entscheidet er immer noch selbst. Die Akzentuierung der handlungsdeterminierenden Aspekte der Innervation in der filmischen Darstellung

²²⁰ Wie z. B. die Arbeiter, die Eisenstein mit dem Film STREIK (UdSSR, 1924) ansprechen und agitieren wollte oder die Bauern, wie sie im Mittelpunkt von Eisensteins Film GENERALLINIE (UdSSR, 1929) stehen.

setzt den Filmzuschauer frei für die Umgreifung der ermächtigenden Aspekte der Innervation, also die aktive Innervierung *der* – und nicht die passive Innervation *durch die* – Technologie.

9.3. „Film als neues Sinnesorgan“

Bislang ist deutlich geworden, dass Cronenberg ein besonderes Interesse an der grotesken Verwandlung und Veränderung des Körpers hat, insbesondere an der Ausbildung von „neuen Organen“ und dass er diese Transformationsprozesse seit VIDEODROME vornehmlich als Effekte der Kopplung des Menschen mit verschiedenen Technologieformen reflektiert. Nun hat der deutsch-ungarische Filmtheoretiker und -praktiker Béla Balázs, der in den 1920er Jahren die Darstellung des menschlichen Körpers ins Zentrum der Filmbetrachtung rückte, die radikale Idee vom Film als einem „neuen Sinnesorgan“ aufgebracht, eine Idee, die nach wie vor nichts von ihrem provokativen Gehalt eingebüßt hat.

Daher soll abschließend aufgezeigt werden, dass Balázs' Metapher im Lichte von Cronenbergs filmischen Darstellungen des Körpers eine besondere Aktualität erhält. Dies ist verbunden mit der Aufforderung, dem hochinteressanten und visionären Schriftsteller und Theoretiker, dessen Werk lange unberücksichtigt geblieben ist, wieder neue Aufmerksamkeit zu widmen, denn, wie es im Lichte einer intensiven Studie von Cronenbergs Filmen deutlich wird, werden Balázs' Einsichten von zeitgenössischen Filmemachern, wissentlich oder unwissentlich, aufgegriffen und reflektiert. Darüber hinaus kann Balázs' Arbeit zu einem Verständnis der filmischen Auseinandersetzung von Filmemachern mit den dem Film eigenen Strategien der Sinnerzeugung einen entscheidenden Beitrag leisten, wie es auch Stiglegger hervorhebt, wenn er schreibt:

„In bildhafter Sprache nähert er [Balázs – B. P.] sich einer Theorie des Metafilms, die gerade das Kino der letzten zwei Jahrzehnte zu fassen vermag, in denen der Film zunehmend seine eigenen Mechanismen reflektiert und zum eigentlichen Thema macht.“
(Stiglegger 2005: 19)

Manche Äußerungen von Balázs wirken, als seien sie geradewegs Charakterisierungen des Programms von Cronenberg. So betonen beispielsweise beide die Idee des äußerlichen, d. h. des körperlichen Ausdrucks von inneren Vorgängen. Balázs schreibt: „Eben weil im Film alles Innere an einem Äußeren zu erkennen ist, darum ist auch *an allem Äußeren ein Inneres* zu erkennen.“ (2001a, S. 40) Genau diese Einsicht macht sich Cronenberg zu Nutze, allerdings quasi antithetisch zu Balázs’ Intention, der die zitierte These im Rahmen seiner Überlegungen zur Schönheit entwickelt, Cronenberg hingegen die innere Verformung der Person als Deformation ihres Körpers zeigt. Anders als Balázs, der eher an einem essentialistischen Verständnis des Charakters von Filmfiguren zu hängen scheint und in seinen Äußerungen zur Physiognomie nicht weiter in der Figurenentwicklung differenziert, wenn er schreibt: „Der Held ist äußerlich schön, weil er es innerlich ist.“ (2001a, S. 40), berücksichtigt Cronenberg in seinen Körperdarstellungen die Prozesshaftigkeit der körperlichen Manifestation des Innenlebens, das langsame Nach-Außen-Dringen, man könnte es die „Osmose“ der inneren Person in die körperliche Form nennen, das er als einen Transformationsprozess inszeniert, in welchem sich der individuelle Körper in einen grotesken Körper verwandelt.

Balázs: “Film als neues Sinnesorgan”

Balázs’ Idee, die Filmkunst als „neues Sinnesorgan“ zu begreifen, die er bereits während der Anfänge des Kinos, noch vor dem Aufkommen des Tonfilms äußerte, erhält auf der Folie der hier diskutierten Filme eine überraschende Aktualität. Im Jahre 1923 hebt Balázs die Besonderheit der Filmkunst für die Veränderung von Wahrnehmungsprozessen hervor:

„Wir können mit Teleskop und Mikroskop tausend neue Dinge entdecken, es wird doch immer nur das Gebiet des Gesichtssinns sein, das *erweitert* wurde. Doch eine neue Kunst wäre *wie ein neues Sinnesorgan*. Und diese vermehren sich nicht allzu häufig.“

Der schelmische Unterton schlägt dann übergangslos in einen beinahe prophetischen Duktus um:

„Und dennoch sage ich euch: der Film ist eine neue Kunst und so verschieden von allen anderen wie Musik von der Malerei und diese von der Literatur. Sie ist eine von Grund aus neue Offenbarung des Menschen.“ (beide Stellen in Balázs 2001a: 11 f.; Hervorhebungen B. P.)

Balázs' Fürsprache für die Behauptung und die Etablierung des Films als gleichberechtigte und anerkannte Kunstform neben der Musik, der Malerei und der Literatur liest sich heutzutage wie eine emphatische Parteinahme für den Film im Konkurrenzkampf der Künste um Selbstvergewisserung und öffentliche Beachtung.²²¹ Zudem klingt in Balázs' Worten so etwas wie eine Grundsteinlegung zur Erhebung des Films in den Stand einer „siebenten Kunst“ durch, ein Rang, der von Filmtheoretikern in den folgenden Jahrzehnten beansprucht wurde, und wovon beispielsweise die explizit auf eine Aufwertung des Films und seine Anerkennung als Kunstform ausgerichteten Anstrengungen von André Bazin Zeugnis ablegen. Auffällig in diesem Akt des interartistischen Flaggezeigens sind Balázs' euphorischer Schreibstil und die imaginative Metaphorik, die er zur Verdeutlichung seiner Ideen heranzieht. Es ist verwunderlich, dass auf Balázs' Vergleichsbilder, die er zur Charakterisierung einiger für seine Filmanthropologie konstitutiven Denkfiguren anführt, mit Herablassung geantwortet wurde.²²² Balázs' allegorische Betrachtungsweise der filmischen Ausdrucksform mag vielleicht gelegentlich etwas romantisch anmuten, wenn er zum Beispiel das Gesicht der Filmfigur als „Seelenlandschaft“ ausdeutet, der begeisterte Ton, den er anschlägt, kann jedoch angesichts der visionären Qualität vieler seiner Ideen, die, ähnlich wie bei Benjamin, seiner Zeit weit voraus waren, durchaus als angemessen gelten.

Wenn Balázs vom Film als einem „neuen Sinnesorgan“ spricht, so grenzt er seine Vorstellung gerade von der Idee einer *Erweiterung* des Gesichtssinnes durch optische Techniken ab. Balázs begreift den Film nicht als eine Möglichkeit einer Extension der Sinne, eine Position, die Marshall McLuhan vierzig Jahre später im Rahmen seiner

²²¹ Ein Kampf, der sich heutzutage auf die Konkurrenz der Medien Film versus Computerspiel, Internet und „virtuelle Welten“ ausgedehnt hat, wie die Überlegungen in Abschlusskapiteln von Einführungsbüchern zur Filmwissenschaft und in filmtheoretischen Betrachtungen gleichermaßen verdeutlichen; vgl. Cook und Bernink 1999; Monaco 1996; Stiglegger 2006.

²²² Dies merkt auch Stiglegger – ebenfalls mit Verwunderung – an; vgl. Stiglegger 2005: 19.

medientheoretischen Betrachtungen im Hinblick auf verschiedene Kulturtechnologien vertritt, wenn er die These der Medien als Erweiterungen des Menschen entwickelt (vgl. McLuhan 1964). Hinsichtlich des visionären Impulses, der sie trägt, und den kontroversen Reaktionen, die sie provoziert hat, ist McLuhans These allerdings hinsichtlich ihres Impetus' der von Balázs vergleichbar.²²³ Balázs ist ein Visionär, wenn er, bereits während der Anfänge des Kinos, dessen Vermögen erkennt, akustische und haptische Eindrücke und Bewegungseindrücke (und – seltener – auch Geschmacks- und Geruchseindrücke) allein durch die visuelle Darstellung beim Zuschauer zu *evozieren*. Balázs' Formulierung „Film als neues Sinnesorgan“ meint nicht, das Kino wäre ein künstlicher sechster Sinn oder eine technische Erweiterung des Auges, sondern mit der gewählten Metapher antizipiert Balázs vielmehr die synästhetischen Kapazitäten des Films. Er weist darauf hin, dass das Kino es ermögliche, mittels der Vorführung von Bildern, Eindrücke, die in der Alltagswahrnehmung über die anderen Körpersinne vermittelt werden, visuell darzustellen.²²⁴

Körpermetaphern zur Beschreibung von Technik

Balázs betont die Effektivität, die Wirkabsicht der Bilder, die nicht nur Emotionen darstellen, sondern diese Emotionen beim Zuschauer *erzeugen* wollen (Balázs 2001b: 95).²²⁵ Dieses Suggestionsverfahren nennt er treffend eine „Injektion durchs Auge“ (Balázs 2001b: 95) und bringt damit bereits eine medizinische Metapher ins Spiel. Insbesondere ist Balázs' Rückgriff auf eine Körpermetapher, „ein neues Sinnesorgan“, zur Beschreibung einer neuen Technik und Kunstform indikativ, wenn er sich der Körpermetaphorik bedient, um zu ermessen, wie nahe die Technik dem Menschen

²²³ Balázs greift die Idee vom Film als neuem Sinnesorgan in seinem 1930 erschienenen Buch *Der Geist des Films* wieder auf (s. die Diskussion dieses Zitates in der generellen Einleitung) und zieht die folgende Bilanz: „Vor sieben Jahren schrieb ich in ‚Der sichtbare Mensch‘: Eine wirklich neue Kunst wäre wie ein neues Sinnesorgan. Der Film ist es inzwischen geworden. Ein neues Organ des Menschen, die Welt zu erleben, das sich rapid entwickelt hat.“ (Balázs 2001b: 9; Hervorhebung von Balázs)

²²⁴ Dass Balázs hier tatsächlich auf die Visualität, und nicht etwa auf die Audiovisualität, des Films konzentriert ist, ist auf die Tatsache zurückzuführen, dass der Film im Jahre 1923, auf das Balázs' Aussage datiert, noch Stummfilm war. Folgerichtig führt Balázs das Teleskop und das Mikroskop, also optische Geräte als Vergleichspunkte an, wenn er den Film als neues Sinnesorgan beschreibt.

²²⁵ Diese Charakterisierung der Wirkabsicht des Films überlappt mit ritualtheoretischen Thesen.

rückt, wie sie sich gleichsam in seinen Körper hineinfrisst. Balázs' Rückgriff auf die Körpermetaphorik kann aber auch als ein Stilmittel gedeutet werden, dass er zur Verdeutlichung der Grundlegenheit der Veränderung von Wahrnehmungsprozessen durch den Film einsetzt. Zur Verdeutlichung der Idee, der Film re-konfiguriere die Wahrnehmungsmodalitäten und das Körperempfinden des Zuschauers zieht Balázs die Körpermetapher „Film als neues Sinnesorgan“ heran. Die in dieser Metapher explizite Vorstellung, der Film könne auf die menschliche Physiognomie substantiell verändernd einwirken, er könne die menschliche Verkörperung grundlegend umgestalten, ist ein rhetorisches Mittel zur Betonung der Spezifität der neuen Wahrnehmungs-, Erfahrungs- und Imaginationsmöglichkeiten, zu denen der Film eine Tür öffnet.

Coda: Neugeburt des Zuschauers als ein grotesker Körper

Die Diskussion einiger ausgewählter filmtheoretischer Konzepte hat verdeutlicht, dass der Körper des Filmzuschauers in diversen filmtheoretischen Traditionen nicht als ein klassischer, individueller, unberührter Körper vorgestellt wird. Alle filmtheoretischen Überlegungen, die hier diskutiert wurden, implizieren die Vorstellung eines grotesken Zuschauerkörpers. Zu dieser Einsicht hat die kritische Auseinandersetzung mit filmtheoretischen Konzepten im Lichte der Körper- und Technikdarstellungen bei Cronenberg geführt.

Die hypostasierte Vermehrung der Sinnesorgane macht eine Neugeburt des Zuschauers als grotesker Körper erforderlich, deren Effekt sie zugleich ist. Die Neugeburt ist eine groteske Geburt, da sie eine Gestalt hervorbringt, deren Augen und Nervenbahnen übermäßig vergrößert sind, während ihre Knochen, Haut, Muskeln und die anderen Sinnesorgane verkümmert sind. Mit anderen Worten: Die Überbetonung des Auges des Zuschauers in der Kinotheorie und in der Praxis der Filmrezeption beschwört einen grotesken Körper herauf, der auf Zwergengröße zusammenschrumpft und von einem riesigen Auge dominiert wird.

Zum Abschluss sei noch einmal auf den „Kranz der Begriffe“ des grotesken Körpers zurückverwiesen, wie er im zweiten Kapitel aufgefächert und im Verlauf der Analysen der einzelnen Filme immer wieder aufgegriffen wurde. Es wurde versucht, das zweite begriffliche Spektrum, das aus filmtheoretischen Konzepten aufgebaut ist mit dem ersten Begriffsfächer zu verschränken. Die beiden „Kränze der Begriff“ wurden gleich zweier Zahnkränze ineinander geführt. Im Ergebnis wurde der Aufweis von Bedeutungen erbracht, die an den Schnittstellen produziert werden.

Vergleichbar jenen grotesken Körpern, die Rabelais erfindet und beschreibt, kennzeichnet die Fokussierung auf die unteren Körperzonen als Inspirationsquelle der Namensgebung und das Spiel mit Brüchen in konventionellen Wortverbindungen in Kombination mit dem Zusammenfügen inkongruenter Assoziationsketten auch die Figuren, Konstellationen und Szenarien in Cronenbergs Filmen. Dieser kombinatorische Denkstil reflektiert die semantischen Strategien des Mediums Film, das mittels

Schnitttechniken sowie mittels metaphorischen und metonymischen Methoden der Fragmentierung und Neu-Kombination, also mittels Schnitt und Montage, imaginäre Räume, Figuren, Konstellationen und Handlungen erschafft und diese als real erscheinen lässt. Die filmische Realisierung der Metaphern der „*suture*“ und der „Innervation“ und des „Films als neues Sinnesorgan“ in Bildern der Mensch-Maschine-Kopplung reflektiert auf Zuschauerpositionen, die zwischen Vernähung und Abständigkeit oszillieren. Diese Praxis der Re-Produktion – und nicht der Repräsentation – von Wirklichkeit mithilfe von Schnitt und Montage als Strategien der Verbildlichung von Metaphern und Wort-Spielen gibt Impulse für die Wirklichkeitserzeugung in ethnographischen Darstellungspraktiken.

Die Arbeit spitzt sich auf die These zu, dass die Welt des Filmschaffens eine groteske Welt ist, die auf der gängigen Praxis basiert, mittels Schnitt und Montage Unverbundenes zusammenzufügen, Heterogenes zu vermischen und Disparates zu amalgamieren. Und auch die Praxis des Kinos in seiner Materialität betrachtet ist grotesk, da hier etwas Totes, der Filmstreifen in der Maschinerie, den Eindruck des Lebendigen, die bewegten Filmbilder, erweckt. Dieses auf die Spitze getriebene „Bricolieren“ oder „Collagieren“ als prozessuale Praxis ist grotesk, weil sie etablierte Grenzen überschreitet und sie durch diese Transgression möglicherweise verschiebt und transformiert. Vor diesem Hintergrund erscheint es nur logisch, dass die Praxis des Filmschaffens, will sie sich selbst reflektieren, groteske Produkte hervorbringt.

Literaturverzeichnis

Adam, Alison 2000: „Feminist AI Projects and Cyberfutures.“ In: Kirkup, Gill u. a. 2000: *The Gendered Cyborg*. London.

Ades, Dawn and Simon Baker (Ed.) 2006: *Undercover Surrealism. Georges Bataille and DOCUMENTS*. London.

Angerer, Marie-Luise 2006: „Expanded Thoughts: Zu Valie Export.“ In: *Lab. Jahrbuch 2005/2006 für Künste und Apparate*. Köln.

Auerbach, Erich 1988: *Mimesis. Dargestellte Wirklichkeit in der abendländischen Literatur*. Bern.

Austin, John L. 2002: *Zur Theorie der Sprechakte (How to do things with Words)*. Stuttgart.

Babcock, Barbara 1978: *The Reversible World: Symbolic Inversion in Art and Society*. Ithaca, New York.

Bachtin, Michail 1989: *Formen der Zeit im Roman. Untersuchungen zur historischen Poetik*. Frankfurt/M.

Bachtin, Michail 1995: *Rabelais und seine Zeit. Volkskultur als Gegenkultur*, Frankfurt/M.

Balme, Christoph B. 1998: „'verwandt der Kern aller Menschen' – Zur Annäherung von Theaterwissenschaft und Kulturanthropologie. In: Schmidt, Bettina E. und Mark Münzel (Hg.): *Ethnologie und Inszenierung. Ansätze zur Theaterethnologie*. Marburg.

Balsamo, Anne 1997: *Technologies of the Gendered Body. Reading Cyborg Women*. Durham.

Bangert, Albrecht 2004: *Colani – Die Kunst Zukunft zu gestalten*. Schopfheim.

Barthes, Roland 1973: „The New Citroën“. In: ders.: *Mythologies*. London.

Bataille, Georges 1993: *Visions of Excess. Selected Writings, 1927-1939*. Minneapolis.

Bataille, Georges u. a. 1995: *Encyclopedia Acéphalica*. London.

Bateson, Gregory 1994: *Ökologie des Geistes*. Frankfurt/M.

Baudrillard, Jean 1978: *Agonie des Realen*. Berlin.

Baudrillard, Jean 1994: „Crash“. In: ders.: *Simulacra and Simulation*. Michigan.

Bauman, Zygmunt 1997: *Intimation of Postmodernity*. London.

Bazin, André 2004: *Was ist Film?* Berlin.

Beard, William 2001: *The Artist as Monster: The Cinema of David Cronenberg*. Toronto.

Beer, Bettina 2002: *Körperkonzepte, interethnische Beziehungen und Rassismustheorien: eine kulturvergleichende Untersuchung*. Berlin.

Beicken, Peter 2004: *Wie interpretiert man einen Film?* Stuttgart.

Béla Balázs 2001a: *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Béla Balázs 2001b: *Der Geist des Films*. Frankfurt/M.

Benjamin, Walter 1977: „Der Surrealismus: Die letzte Momentaufnahme der europäischen Intelligenz“. In: ders.: *Gesammelte Schriften. Band II, 1 und 2*. Herausgegeben von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt/M.

Benjamin, Walter 1977: „Entwurf eines proletarischen Kindertheaters“. In: ders.: *Gesammelte Schriften. Band II, 1 und 2*. Herausgegeben von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt/M.

Benjamin, Walter 1989: „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“ (= zweite Fassung) *Gesammelte Schriften. Band VII, 1 und 2, Nachträge*. Herausgegeben von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt/M.

Benjamin, Walter 1991a: „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“ (= erste Fassung). In: ders.: *Gesammelte Schriften. Band I, 2*. Herausgegeben von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt/M.

Benjamin, Walter 1991b: „Einbahnstraße“. In: ders.: *Gesammelte Schriften. Band IV, 1*. Herausgegeben von Tillman Rexroth. Frankfurt/M.

Benjamin, Walter 2002a: „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“ (1936/1939 = dritte Fassung). In: ders.: *Medienästhetische Schriften*. Frankfurt/M.

Benjamin, Walter 2002b: „Lehre vom Ähnlichen.“ (1933) In: ders.: *Medienästhetische Schriften*. Frankfurt/M.

Benjamin, Walter 2002c: „Zur Lage der russischen Filmkunst.“ (1927) In: ders.: *Medienästhetische Schriften*. Frankfurt/M.

- Böhme, Hartmut 1991: „Konjunkturen des Körpers“. In: Gerchow, Jan (Hg.): *Ebenbilder. Kopien von Körpern – Modelle des Menschen*. Ruhrlandmuseum Essen.
- Bolz, Norbert, Friedrich A. Kittler und Christoph Tholen (Hg.) 1999. *Computer als Medium*. München.
- Bompiani, Ginevra 1989: „The Chimera Herself.“ In: Feher, Michel (Ed.): *Fragments for a History of the Human Body*. Part One. New York.
- Bordwell, David 2005: *The Cinema of Eisenstein*. New York.
- Bukatman, Scott 1993: *Terminal Identity. The Virtual Subject in postmodern Science-Fiction*. Durham.
- Butler, Judith 1991. *Das Unbehagen der Geschlechter*. Frankfurt/M.
- Butler, Judith 1997. *Körper von Gewicht*. Frankfurt/M.
- Caillois, Roger 1984: „Mimicry and Legendary Psychasthenia.“ In: *October*, Nr. 31 (Winter 1984).
- Capek, Karel 1947: *R U R (Rossum's Universal Robots): A play in three acts and an epilogue*. London.
- Carroll, Noël 1990: *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. London.
- Cassirer, Ernst 1994: *Philosophie der symbolischen Formen. Phänomenologie der Erkenntnis*. 3. Band. Darmstadt.
- Clark, Andy 2003: *Natural-born cyborgs: why minds and technologies are made to merge*. New York.
- Clifford, James and George E. Marcus 1986: *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography*. Berkeley.
- Clynes, Manfred E. and Nathan S. Kline, (1960) "Cyborgs and space," *Astronautics*, September; wiederabgedruckt in Gray, Mentor, and Figueroa-Sarriera (Eds.) 1995: *The Cyborg Handbook*. New York.
- Cook, Pam und Mieke Bernink 1999: *The Cinema Book*. 2nd Edition. London.
- Costello, John: *The Pocket Essential. David Cronenberg*. Harpenden.
- Creed, Barbara 1995: „Horror and the Carnavalesque: The Body-monstrous“. In: Devereux, Leslie and Roger Hillman (Ed.): *Fields of Vision. Essays in Film Studies, Visual Anthropology and Photography*. Berkeley.
- Csordas, Thomas J. (Ed.) 1990: *Embodiment and experience: the existential ground of culture and self*. Cambridge.

- Darwin, Charles 1986: *The Illustrated Origin of Species*. Abridged & Introduced by Richard E. Leakey. London.
- Davis, Natalie Zemon 1996: *Society and Culture in Early Modern France*. Stanford.
- Dayan, Daniel 1974: „The Tudor Code of Classical Cinema.“ In: *Film Quarterly*, Nr. 3, 1974.
- Dery, Mark 1996: *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*. London.
- Detienne, Marcel 1979: *Dionysos Slain*. Baltimore.
- Dick, Philip K. 1999: *Do Androids Dream of electric Sheep?* London.
- Douglas, Mary 1966. *Purity and Danger. An Analysis of the Concepts of Pollution and Taboo*. London.
- Douglas, Mary 1988: *Reinheit und Gefährdung*. Frankfurt/M.
- Douglas, Mary 1993: *Ritual, Tabu und Körpersymbolik. Sozialanthropologische Studien in Industriegesellschaft und Stammeskultur*. Frankfurt/M.
- Eagleton, Terry 1981: *Walter Benjamin: Towards a Revolutionary Criticism*. London.
- Eisenstein, Sergei 1977: *Film Form. Essays in Film Theory*. San Diego.
- Featherstone, Mike, Mike Hepworth and Brian S. Turner 1991: *The Body. Social Process and Cultural Theory*. London.
- Feher, Michel (Ed.) 1989: *Fragments for a History of the Human Body*. Three Parts. New York.
- Fischer-Lichte 2004a: *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt/M.
- Fischer-Lichte 2004b: *Theatralität als Modell in den Kulturwissenschaften*. Tübingen.
- Freud, Sigmund 2001: *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*. Trans. and ed. James Strachey, 3. vol. London.
- Gadamer, Hans-Georg 1990: *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen.
- Gebauer, Günther und Christoph Wulf 1992: *Mimesis. Kultur – Kunst – Gesellschaft*. Reinbek.
- Gell, Alfred 1998: *Art and Agency. An Anthropological Theory*. Oxford.
- Gibson, William 1984: *Neuromancer*. London.
- Gluckman, Max 1955: *Custom and Conflict in Africa*. Oxford.

- Gluckman, Max 1963: *Order and Rebellion in Tribal Africa*. London.
- Gorsen, Peter 1987: „Zur Ästhetik des Fetischs und des Deformitätsfetischismus“. In: ders: *Sexualästhetik. Grenzformen der Sinnlichkeit im 20. Jahrhundert*. Reinbek.
- Grant, Michael 2000: *The Modern Fantastic. The Films of David Cronenberg*. Trowbridge.
- Greenblatt, Stephen 1994: *Wunderbare Besitztümer. Die Erfindung des Fremden: Reisende und Entdecker*. Berlin.
- Grierson, John 1979: *Grierson on documentary*. London.
- Hammond, Paul 2000: *The Shadow and Its Shadow. Surrealist Writings on the Cinema*. San Francisco.
- Hansen, Miriam Bratu 1999: „Benjamin and Cinema: Not a One-Way Street“. In: *Critical Inquiry*, Winter 1999, Vol. 25, No. 2.
- Hansen, Miriam Bratu 2004: Room for Play: Benjamin's Gamble with Cinema“. In: *October*, Nr. 109 (Summer 2004).
- Haraway, Donna 1991a: „A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century“. In: dies. (Ed.) *Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*. London.
- Haraway, Donna 1991b: „The Actors Are Cyborg: Nature is Coyote, and the Geography is Elsewhere: Postscript to 'Cyborgs at Large'“. In: Penley, Constance and Andrew Ross (Ed.): *Technoculture: Cultural Politics*, vol. 3. Minneapolis.
- Haraway, Donna 1995: *Coyote-Geschichten zu Feminismus und Technowissenschaft*. Berlin.
- Haraway, Donna 2000: „The Virtual Speculum in the new World Order.“ Kirkup, Gill u. a. 2000: *The Gendered Cyborg*. London.
- Haraway, Donna 2004: *The Haraway Reader*. London.
- Hayward, Susan 2000: *Cinema Studies: The Key Concepts*. London.
- Héritier-Augé, Françoise 1989: „Semen and Blood: Some Ancient Theories Concerning their Genesis and Relationship.“ In: Feher, Michel (Ed.): *Fragments for a History of the Human Body*. Part Three. New York.
- James, Allison, Jenny Hockey and Andrew Dawson 1997: *After Writing Culture. Epistemology and Praxis in Contemporary Anthropology*. London.
- Kaberry, Phyllis M. 1936: *Spirit-children and spirit-centres of the North Kimberley division, Western Australia*. Sydney.

- Kaberry, Phyllis M. 1939: *Aboriginal woman: sacred and profane*. London.
- Kaes, Anton (Hg.) 1978: *Kino-Debatte. Texte zum Verhältnis von Literatur und Film. 1909-1929*. Tübingen.
- Kaplan, E. Ann (Ed.) 1998: *Women in Film Noir*. New Edition. London.
- Kirkup, Gill u. a. 2000: *The Gendered Cyborg*. London.
- Koch, Gertrud 1989: „Was ich erbeute sind Bilder“: Zum Diskurs der Geschlechter im Film. Basel.
- Köpping, Klaus-Peter 1985: „Absurdity and Hidden Truth: Cunning Intelligence and Grotesque Body Images as Manifestations of the Trickster“. In: *History of Religion* 24(3).
- Köpping, Klaus-Peter 1989: „Mind, Body, Text: Not Quite Satirical Reflections on the Anthropology of the Trickster“. In: *Criticism, Heresy and Interpretation (CHAI)* 2.
- Köpping, Klaus-Peter 1997a: „Fest“. In: Wulf, Christoph: *Vom Menschen. Handbuch Historische Anthropologie*. Weinheim und Basel.
- Köpping, Klaus-Peter 1997b: „Obszönität“. In: Wulf, Christoph: *Vom Menschen. Handbuch Historische Anthropologie*. Weinheim und Basel.
- Köpping, Klaus-Peter 1998: „Inszenierung und Transgression in Ritual und Theater – Grenzprobleme der performativen Ethnologie.“ In: Schmidt, Bettina E. und Mark Münzel (Hg.): *Ethnologie und Inszenierung. Ansätze zur Theaterethnologie*. Marburg.
- Köpping, Klaus-Peter, Bettina Papenburg und Christoph Wulf 2005: *Körpermaschinen – Maschinenkörper: Mediale Transformationen. Paragrana: Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie*, Band 14, Heft 2. Berlin.
- Köpping, Klaus-Peter 2002: *Shattering Frames. Transgressions and Transformations in Anthropological Discourse and Practice*. Berlin.
- Kurzweil, Raymond 1999: *The Age of Spiritual Machines: How we will live, work and think in the new age of intelligent machines*. London.
- Lacan, Jacques 1978: „Linie und Licht.“ In: ders.: *Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse (= Das Seminar des Jacques Lacan, Buch XI)*. Freiburg.
- Lakoff, George and Mark Johnson 1980: *Metaphors We Live By*. London.
- Lakoff, George and Mark Johnson 1999: *Philosophy in the Flesh. The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*. New York.
- La Mettrie, Julien Offray de 2001: *Der Mensch eine Maschine*. Stuttgart.

Langenscheidts Großes Schulwörterbuch Englisch – Deutsch. Neubearbeitung von Heinz Messinger 1988. Berlin.

Leach, Edmund 1976: *Culture and Communication, The logic by which symbols are connected*. Cambridge.

Leach, Neil 2006. *Camouflage*. Cambridge, Mass.

Leroi-Gourhan, André 1980: *Hand und Wort: die Evolution von Technik, Sprache und Kunst*. Frankfurt/M.

Lévi-Strauss, Claude 1967: „Die Struktur der Mythen“, in: *Strukturelle Anthropologie I*. Frankfurt/M.

Lévi-Strauss, Claude 1973: *Das wilde Denken*. Frankfurt/M.

Lévi-Strauss, Claude 1976a: *Mythologica I. Das Rohe und das Gekochte*. Frankfurt/M.

Lévi-Strauss, Claude 1976b: *Mythologica II. Vom Honig zur Asche*. Frankfurt/M.

Lévi-Strauss, Claude 1976c: *Mythologica III. Der Ursprung der Tischsitten*. Frankfurt/M.

Lévi-Strauss, Claude 1976d: *Mythologica IV. Der Nackte Mensch 1*. Frankfurt/M.

Lévi-Strauss, Claude 1976e: *Mythologica V. Der Nackte Mensch 2*. Frankfurt/M.

Lock, Margaret 1993: “Cultivating the Body: Anthropology and Epistemologies of Bodily Practice and Knowledge”. In: *Annual Review of Anthropology*, 22.

MacCormack, Carol P. 1980. “Nature, culture and gender: a critique.” In: MacCormack, Carol P. and Marilyn Strathern (Hg.). *Nature, culture and gender*. Cambridge.

Marcus, Georges E. 1995: „The Modernist Sensibility in Recent Ethnographic Writing and the Cinematic Metaphor of Montage“. In: Devereux, Leslie and Roger Hillman (Ed.): *Fields of Vision. Essays in Film Studies, Visual Anthropology and Photography*. Berkeley.

Mattenklott, Gerd 2001: „Unser Wissen von Körpern – Bild oder Code?“ In: Fröhlich, Margrit, Reinhard Middel und Karsten Visarius: *No Body is Perfect. Körperbilder im Kino*. Schüren.

Maturana, Humberto R. und Francisco J. Varela 1987: *Der Baum der Erkenntnis: Die biologischen Wurzeln menschlichen Erkennens*. Goldmann.

Mauss, Marcel 1978: *Soziologie und Anthropologie*. Band II. München.

Mayne, Judith 1990: *The Woman at the Keyhole. Feminism and Women's Cinema*. Bloomington.

- McLuhan, M. 1987 [1964]. *Understanding Media: The Extensions of Man*. London.
- Meyer-Drawe, Käte 1996: *Menschen im Spiegel ihrer Maschinen*. München.
- Michelson, Annette 1984: *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*. Berkeley.
- Minsky, Marvin Lee 2006: *The emotion machine: commonsense thinking, artificial intelligence, and the future of the human mind*. New York.
- Monaco, James 1996: *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien*. Reinbek.
- Montagu, Ashley 1937: *Coming into Being among the Australian Aborigines. A study of the procreative beliefs of the native tribes of Australia*. London.
- Moravec, Hans 1988: *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*. Cambridge, Mass.
- Moravec, Hans 1999: *Robot: Mere Machine to Transcendent Mind*. Oxford.
- Mulvey, Laura 2004: „Visual pleasure and narrative cinema“. In: Evans, Jessica and Stuart Hall (Ed.): *Visual culture: the reader*. London.
- Oudart, Jean-Pierre 1990: „Cinema and Suture“ (April-May 1969). In: Nick Browne (Ed.) *Cahiers du Cinéma. Volume 3. 1969-1972 The Politics of Representation. An anthology from Cahiers du Cinéma nos 210-239, March 1969-June 1972*. London.
- Papenburg, Bettina 2005: „Ästhetik des Deformativen – Mechanisches Begehren in Cronenbergs Film *Crash*.“ In: Köpping, Klaus-Peter, Bettina Papenburg und Christoph Wulf 2005: *Körpermaschinen – Maschinenkörper: Mediale Transformationen. Paragrana: Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie*, Band 14, Heft 2. Berlin.
- Papenburg, Bettina 2007: „Monstrosities/Deformations. Towards an Anthropological Transformation in Film Analysis through Structuralism.“ In Geertz, Sun-Hee Kim, Jaan Valsiner and Jean-Paul Breaux. (Ed.): *Semiotic Rotations: The Making of Meaning in Cultural Worlds*. Greenwich, CT (im Druck bei Information Age Publishing).
- Rabelais, François 2003: *Gargantua und Pantagruel*. Frankfurt/M. und Leipzig.
- Radin, Paul 1956: *The Trickster: A Study in American Indian Mythology*. London.
- Richardson, Michael 2006: *Surrealism and Cinema*. Oxford.
- Riepe, Manfred 2002: *Bildgeschwüre: Körper und Fremdkörper im Kino David Cronenbergs*. Bielefeld.
- Rodley, Chris 1992a: *Cronenberg on Cronenberg*. London.

Rodley, Chris 1992b: „So deep in my heart that you are really a part of me.“ In: Ira Silverberg (Ed.): *Everything is Permitted. The Making of Naked Lunch*. London.

Rorty, Richard 1990: *Kontingenz, Ironie und Solidarität*. Frankfurt/M.

Rouch, Jean 2003: *Ciné-Ethnography*. Edited and translated by Steven Feld. Minneapolis.

Schechner, Richard 1990: *Theater-Anthropologie. Spiel und Ritual im Kulturvergleich*. Reinbek.

Shaviri, Steven 2000: *The Cinematic Body*. Minneapolis.

Shelley, Mary 1977: *The annotated Frankenstein*. New York.

Silverman, Kaja 1983: *The Subject of Semiotics*. Oxford.

Sinclair, Iain 1999: *Crash. David Cronenberg's post-mortem on J. G. Ballard's 'Trajectory of Fate'*. London.

Springer, Claudia 1996: *Electronic Eros: Bodies and Desire in the Postindustrial Age*. London.

Stallybrass, Peter and Allon White 1995: *The Politics and Poetics of Transgression*. Ithaca, New York.

Stiglegger, Marcus (Hg.) 2000: *Splitter im Gewebe: Filmemacher zwischen Autorenfilm und Mainstreamkino*. Mainz.

Stiglegger, Marcus 2001: „Zwischen Konstruktion und Transzendenz. Versuch zur filmischen Anthropologie des Körpers“. In: Fröhlich, Margrit, Reinhard Middel und Karsten Visarius: *No Body is Perfect. Körperbilder im Kino*. Schüren.

Stiglegger, Marcus 2006: *Ritual und Verführung: Schaulust, Spektakel und Sinnlichkeit im Film*. Berlin.

Stone, Allucquère Rosanne 1998: *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. Cambridge, Mass.

Stoller, Paul 1992: *The Cinematic Griot: The Ethnography of Jean Rouch*. Chicago.

Szeemann, Harald und Hans Ulrich Reck (Hg.) 1999: *Junggesellenmaschinen*. Wien.

Taussig, Michael 1987: *Shamanism, Colonialism, and the Wild Man: a Study in Terror and Healing*. Chicago.

Taussig, Michael 1992: *The Nervous System*. New York.

Taussig, Michael 1993: *Mimesis and Alterity: A Particular History of the Senses*. New York.

The Shorter Oxford English Dictionary on Historical Principles. 1978. prepared by William Little, H. W. Fowler and Jessie Coulson. Revised and edited by C. T. Onions. Third Edition, completely reset with etymologies revised by G. W. S. Friedrichsen and with revised Addenda. Oxford.

Turner, Victor 1957: *Schism and Continuity in an African Society*. Manchester.

Turner, Victor 1969: *The Ritual Process*. Chicago.

Turner, Victor 1977: „Variations on a Theme of Liminality“. In: Moore, Sally F. und Barbara G. Meyerhoff: *Secular Ritual*. Assen.

Turner, Victor 1987: *The Anthropology of Performance*. New York.

Vertov, Dziga 2003a: *Kinoki – Umsturz*. In: Franz-Joseph Albersmeier (Hg.): *Texte zur Theorie des Films*. Stuttgart.

Turner, Victor 1989: *Vom Ritual zum Theater: Der Ernst des menschlichen Spiels*. Frankfurt/M. und New York.

Vertov, Dziga 2003b: „*Kinoglaz*“. In: Franz-Joseph Albersmeier (Hg.): *Texte zur Theorie des Films*. Stuttgart.

Vogel, Amos 2000: *Film als subversive Kunst. Kino wider die Tabus – von Eisenstein bis Kubrick*. Reinbek.

Walker Bynum, Caroline 1989: „The Female Body and Religious Practice in the Later Middle Ages.“ In: Feher, Michel (Ed.): *Fragments for a History of the Human Body*. Part One. New York.

Werbner, Pnina 1997: *Debating cultural hybridity: multi-cultural identities and the politics of anti-racism*. London.

Wilde, Oscar 1998: *The Picture of Dorian Gray*. London.

Zizek, Slavoj 2002: *Was Sie immer schon über Hitchcock wissen wollten und Lacan nie zu fragen wagten*. Frankfurt/M.

