



## Die Nacht in Marisha Pessls *Night Film* (2013)

Eine auratische Aufladung im Zeitalter der Digitalisierung

Bogna Kazur, Göttingen

### Eine Frage der Nacht – Marisha Pessls *Night Film*

Schon seit Jahren lässt der geheimnisumwitterte Kultregisseur Stanislas Cordova dem Journalisten Scott McGrath keine Ruhe. Die Horrornacht, die Cordova umgibt, ist nicht filmisch, sondern echt – davon ist der investigative New Yorker überzeugt. Als obendrein Cordovas Tochter Ashley tot aufgefunden wird, glaubt Scott nicht an den attestierten Selbstmord, sondern macht sich mit seinen Assistenten Nora und Hopper auf die Suche nach der ganzen Wahrheit.

An dieser Stelle setzt die Handlung von *Night Film* an, des im Herbst 2013 in den USA erschienenen Romans, der den Gegenstand dieses Beitrags darstellen soll. So offenkundig der Romantitel den Filmfokus kommuniziert, so sehr steht Marisha Pessls ‚Nachtfilm‘ auch unter dem Verdacht vorrangig auf eine Verfilmung angelegt zu sein.<sup>1</sup> Doch gerade auch aus filmwissenschaftlicher Perspektive ist *Night Film* in seiner Buchform interessant. Der Roman reiht sich in den von Wolfgang Hallet postulierten „Rise of the Multimodal Novel“ (Hallet 2009: 129) ein und zeichnet sich durch die Integration einer visuellen Vielfalt aus, zum Beispiel in Form abgebildeter Polizei- und Krankenberichte, Fotos und Notizen sowie reproduzierten SMS-Verkehr in *iPhone*-Ästhetik. Im visuellen Zentrum des Buchs stehen allerdings die zahlreichen Faksimiles von Websites und Internetforen, die allesamt das Leben(swerk) eines rätselhaften Regisseurs thematisieren. Wie ein erster Blick auf den Klappentext oder in das Buch also bereits erahnen lässt, geht es bei *Night Film* weniger um einen (vielleicht bei Nacht spielenden) Film per se, als vielmehr um die Kommunikation über ein bestimmtes filmisches Phänomen. In Analogie dazu verhaftet sich auch dieser Beitrag der filmwissenschaftlichen Diskursebene. Er untersucht keinen Film, sondern einen

---

<sup>1</sup> Im Feuilleton der *Frankfurter Allgemeinen* schreibt Tobias Döring z. B.: „Sehr viel häufiger hingegen gibt es Romane, die sich nach Verfilmung so offensichtlich sehnen wie ein Fisch nach Wasser. Solch ein Fall ist *Die amerikanische Nacht* von Marisha Pessl“ (Döring 2013).

Roman, in dem es wiederum um die fiktive Besprechung eines fiktiven Films geht. Steht diese Beobachtung durch mehrere mediale und fiktionale Ebenen hindurch nicht ganz im Zeichen einer ubiquitären Interface-Kommunikation und -Reflexion, die den eigentlichen *feature film* bis auf die unterste Schicht entmystifiziert? Auch vor dem Hintergrund der transmedialen Unübersichtlichkeit,<sup>2</sup> die den Stellenwert des filmischen Handlungskerns ohnehin permanent infrage stellt, lohnt sich ein filmwissenschaftlicher Blick auf eine literarische – immerhin zwischen zwei Buchdeckeln komprimierte – Ausformulierung von genau dieser ausufernden Dynamik. Marisha Pessl hat sich viel Mühe gegeben, den Roman auf einem möglichst authentischen Filmkontext basieren zu lassen. Sie legt eine ausführliche Biografie und ausgefeilte Filmografie des Regisseurs vor, die multimodal durch Online-Artikel aus der *Time* oder der *Vanity Fair* ‚belegt‘ werden. Auch die Filmposter, Trailer und Auszüge aus Lehrplänen zu Cordova, auf die man über eine App zum Buch Zugriff erlangt, stellen Realitätseffekte her. Liegt hier das Paradox des DVD-Bonusmaterials zum Buch vor? Denkt man dieses diegetische Insistieren auf ein extratextuelles Filmwerk konsequent zu Ende, stellt der Roman selbst lediglich einen transmedialen Baustein der Cordova-Welt dar.

Im Zentrum des Romans steht der Protagonist Scott McGrath, der in ein Ziel vernarrt ist, nämlich das Geheimnis um Cordova auszuleuchten. Der Begriff des Ausleuchtens beschreibt Scotts Vorhaben tatsächlich sehr gut, denn bei Cordova handelt es sich in vielerlei Hinsicht um eine Figur der Nacht. Das Motiv der Nacht initiiert also den romanbasierten Versuch einer filmkulturellen Entmystifizierung und behindert diesen gleichzeitig. Die Nacht als Verhüllungsmotiv kommt einerseits im Hinblick auf die öffentliche Person Cordova und andererseits bezüglich seiner Filmkunst zum Tragen. Stanislas Cordova begann seine Karriere in den 60er Jahren mit Mainstream-Horrorfilmen. Mit der Zeit wurden seine Filme jedoch so furchteinflößend und kompromisslos, dass die Hollywood-Studios die Zusammenarbeit einstellten und Cordova seine Arbeit fortan selbst finanzierte. Er verbarrikadierte sich auf seinem gigantischen Anwesen, der sogenannten Peak, erbaute dort seine Filmsets und drehte die schockierendsten Horrorfilme, die es je gab. Seit mehreren Jahren nun lebt er abgeschottet von der Öffentlichkeit – Interviews und Fotos gibt es nur vereinzelt. Um seine Filme, die *Black Tapes*, zu sehen, begibt man sich nicht an die Kinokasse, sondern zu illegalen und geheimen Vorführungen im Untergrund, beispielsweise in den Pariser Katakomben. Obgleich der vermeintlichen Illegalität liegt die Vermutung nahe: Die Dunkelheit des Kinos würde der schon in Kulttiteln wie „*At Night All Birds Are*

---

<sup>2</sup> Vgl.: „Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the ‘worldness’ (a number of distinguishing features of its universe). The idea of a specific world’s worldness mostly originates from the first version of the world presented, but can be elaborated and changed over time. Quite often the world has a cult (fan) following across media as well“ (Klastrup/Tosca 2004: 1).

Black“ oder „Figures Bathed in Light“ angelegten, totalen filmischen Finsternis nicht so gerecht werden wie ein unterirdisches Tunnelsystem. Zum einen wird die Nacht hier deutlich als Genrekonvention des Horrors und Raum für Kultverehrung herausgestellt. Scott, allerdings, ist überzeugt, dass die düstere Beschaffenheit der Black Tapes auch im übertragenen Sinne zu verstehen ist. Dies führt er am Anfang des Romans auf ein prägendes Ereignis seiner journalistischen Vergangenheit zurück. Eines Tages bekam er einen anonymen Anruf von einem vermeintlichen Fahrer Cordovas, der berichtete, den Regisseur regelmäßig bei Nacht zu Spielplätzen chauffiert zu haben, wo er Kinderkleidung aus Sandkästen ausgrub. „There is something he does to the children,“ (Pessl 2013: 34) schlussfolgerte der Anrufer und legte auf. Dieser ominöse Anruf rundet nicht nur Cordovas Charakterisierung als Gestalt der Nacht ab, sondern forciert auch Scotts Überzeugung, dass es auf der Peak nicht mit rechten Dingen zugehen kann. Immer wieder kommt er auf Cordovas ungeheuer realitätsnahes Filmwerk zu sprechen, denn für ihn steht fest: Hinter dem Schleier der Filmnacht hat Cordova etwas ‚wahrhaft Finsteres‘ zu verbergen, was ans Licht gebracht werden muss. Bezeichnend für diese Codierung des Nachtmotivs ist Cordovas bereits erwähnte Abkehr von der „harmonischen Helle des klassischen Hollywood Kino“ (Bronfen 2008: 431). Mit der thematisierten Authentizität des Horrors versetzt *Night Film* diese Hollywood-Independent Dichotomie ins Zeitalter der Digitalisierung: Die High-Budget Hollywood-Produktionen sind mittlerweile schließlich so digital geschliffen und kristallklar, dass sie nur ‚fake‘ sein können. Steht dieser digitalen Fortentwicklung des Hollywood-Effekts und seiner Fake-Garantie die ‚rohe‘ Low-Budget-Horrornacht gegenüber?

Vor dem Hintergrund dieser einleitenden Überlegungen können Marisha Pessls Nacht vorerst zwei Funktionen zugeschrieben werden. Cordovas Nachtfilme verhalten sich nicht nur subversiv zu digitaler Offenlegung beziehungsweise Entmystifizierung des Filmmediums, sondern unterlaufen ebenfalls die digitale Realitätskonstruktion. Diese These zum vorliegenden Verhältnis zwischen der (Horror-)Nacht und der Digitalisierung gilt es im Folgenden zu überprüfen. Zur Vorbereitung darauf widmet sich das nächste Kapitel zunächst der Frage, mit welchem filmwissenschaftlichen Diskurs genau *Night Film* sich somit assoziiert.

### **Film im Zeitalter der Digitalisierung**

Wie lautet die filmwissenschaftliche Zeitdiagnose, die den Blick schärft für diese im Roman angelegte Ambiguität zwischen digitaler Ausleuchtung und nächtlicher Verschleierung, digitalem Schliff und der Suche nach Beweisen für eine „terrifying reality“ (Pessl 2013: 169)? Begriffe wie ‚post-cinematic affect‘, ‚elastic reality‘ und ‚filmless film‘ dominieren diesen Diskurs, aus dem sich folgende drei Themenschwerpunkte herauskristallisieren: Realität, Materialität und Interaktivität.

In Anbetracht der Eigengesetzlichkeit fiktionalen Erzählens ist die Frage nach filmischer Realität oder filmischem Realismus gewiss zu heikel, um sie in dem hier begrenzten Umfang adäquat zu diskutieren. Trotzdem ist es ausgerechnet der schnell an seine Grenzen geratende, an der fiktionsexternen Wirklichkeit orientierte Realismus-Begriff, der im Umbruch vom Analogen zum Digitalen neuartig in das Bewusstsein der Wissenschaft gerät.

Auf das im Zuge der Digitalisierung sich neu herausbildende Realitätsverständnis bezieht sich Lev Manovich in *The Language of New Media* mit „elastic reality“ (Manovich 2001: 301). Diese Elastizität relativiere Denkmuster und Kategorien, die einst zum festen Repertoire der Filmtheorie gehörten und führe so zu einer Identitätskrise des Kinos. Bezugnehmend auf Christian Metz ruft Manovich das sogenannte Super-Genre in Erinnerung und meint damit das ehemals universale Merkmal der „fictional live-action“ mit Aufnahmen in real existierenden Räumen von real existierenden Objekten. Diese ehemals grundlegendste Eigenschaft des Kinos wird unterwandert, beispielsweise von der Möglichkeit, fotorealistische Szenen am Computer zu erzeugen. Vermeintliche Realitätsausschnitte also (z. B. in Form der Aufnahme eines Baums, eines sich beschleunigenden Autos oder der Nahaufnahme eines Gesichts) können ebenso digital generiert werden, sodass alle ‚Überbleibsel‘ des Realen in der Fiktion des Kinos verloren gehen. Diesen Übergang vom analogen zum digitalen Filmschaffen definiert er als „shift from rearranging reality to rearranging its images“ (ebd.: 303). Selbst so etwas profanes wie die – immerhin recht zielstrebig durch die Stadt fliegende – Feder in der FORREST GUMP-Eröffnungsszene sei digitalisiert, sodass man kaum noch zwischen Realitätsausschnitt und *Special Effect* unterscheiden könne.

Mit der digitalen Ära kehrt eine neue Dimension der Abstraktion ein, die noch in anderer Hinsicht die Identitätskrise des Kinos schürt: seiner Materialität. In *Cinema in the Digital Age* erinnert Nicholas Rombes (2009) an das Selbstverständnis des Films als Filmrolle auf Zelluloid. Schon als damals das Fernsehen begann, Filme zu zeigen, herrschte Verunsicherung: Konnten Filme, die von der großen Leinwand in den Fernsehapparat migrierten, überhaupt noch als ‚Filme‘ bezeichnet werden? Mit der DVD, Blu-ray und einem Mausklick komme dem Film seine materiell wahrnehmbare Existenz abhanden – im Grunde ist die digitale Totalabstrahierung des filmischen Mediums schon eingetreten. Als „filmless film“ (Rombes 2009: 31-33) bezeichnet Rombes diesen komplexen, unsichtbaren Code, der eben ein Code ist und kein Film.

Was überhaupt ist noch ‚filmisch‘ am Film? Ein Teil filmisch genuiner Prozesse wie das Einlegen einer neuen Filmrolle im Projektionsraum des Kinos oder das Verhandeln einer Mise-en-Scène mit ‚echten‘ Schauspielern beugt sich allmählich dem digitalen Zeitalter. Dieser Rückgang der ‚äußeren‘, materiellen als auch der ‚inneren‘, ausschnittsweise eingefangenen Realität des Films markiert jedoch nicht nur die Identitätskrise des Mediums, sondern gleichzeitig die Neuausbildung – wenn man so will – identitätsstiftender und

-verhandelnder Stile und Genres. Filme wie Thomas Vinterbergs *FESTEN* verankern sich an einem materiellen Ort, sind wie versessen auf ein *Close-Up*-Studium der Schauspieler-Mimik und geben sich mit einer wackeligen Kameraführung zufrieden, die sich auf analog-wahrnehmbare menschliche Makel statt auf digitale Beherrschung zurückführen lässt. Wie die Dogma-95-Bewegung unter der Federführung von Thomas Vinterberg und Lars von Trier gezeigt hat, ist die digitale Filmkultur ebenso gekennzeichnet durch ein Aufleben des Humanismus mit all seinen Unzulänglichkeiten und Fehlern als eine Art Gegenmaßnahme zur numerischen Klarheit und Entkörperlichung der Algorithmen. Ein gutes Beispiel für das ähnlich motivierte Aufkommen von Techniknostalgie und Retrotechnologie ist das Double Feature *GRINDHOUSE* von Quentin Tarrantino und Roberto Rodriguez.<sup>3</sup> Während Tarrantinos *DEATH PROOF* auf klassischem 35-mm-Film gedreht wurde, nahm Rodriguez *PLANET TERROR* digital auf und nutzte eben diese Tatsache, um eine Ästhetik der analogen Bildstörung in Form von Kratzern und grober Körnung zu evozieren, wodurch ein perfekter, weil digitaler, Eindruck von Zelluloid entstand. Dominik Schrey führt weiter aus:

Rodriguez' Film simuliert also genau die materialen Gebrauchsspuren, deren völlige Abwesenheit das Digitale kennzeichnet und dieses in gewisser Weise als ‚un-sympathisch‘ erscheinen lässt. Das Digitale ist zu sehr Mathematik, um ‚organisch‘ oder gar ‚sympathisch‘ zu wirken. Rodriguez begegnet diesem Vorurteil interessanterweise mit noch mehr Mathematik, noch mehr Simulation und führt die Apologeten des Analogen und Imperfekten so in gewisser Weise vor, indem er zu zeigen versucht, dass das Digitale überlegen ist, weil es sogar authentischer analog aussehen kann als das Analoge selbst. Technischer Fortschritt und Rückbezug schließen sich hier nicht aus. (Schrey 2010: 191)

Bei dieser geringfügig subversiven Anti-Digitalität ist es schlüssig, dass *PLANET TERROR* ebenfalls ein gutes Beispiel für das dritte entscheidende Charakteristikum der neuen Filmkultur darstellt, nämlich die Interaktivität, die wiederum aus einer zunehmenden, medialen Selbstreflexion resultiert. Seinen Kult versucht der Film schließlich nicht im Kino oder gar in *Grindhouses* zu entfalten, wenn eine *Planet Terror – Extended and Unrated Two-Disc Special Edition*-DVD doch viel zeitgemäßer ist. Neben einem „audience reaction track“ und „feature commentary“ darf sich der Zuschauer, der sich spätestens jetzt auch als ‚Fan‘ bezeichnen kann, auf eine „10-minute film school“ mit Roberto Rodriguez freuen. Schon auf der Inhaltsebene weisen immer mehr Filme einen hohen Grad an Eigenbewusstsein auf und kommentieren beziehungsweise dekonstruieren sich selbst oder ihr Genre. Sind heutige Filme nicht inhaltlich selbstreflexiv, so sind sie es auf Interface-Ebene, wo die Aura des jeweiligen Films nicht ausgedehnt, sondern entkräftet wird, beispielsweise indem das DVD-Bonusmaterial die Geheimnisse der Produktion lüftet oder Leerstellen mit Sinn auffüllt. Bezeichnend in diesem Kontext ist die steigende Integration und Beliebtheit der sogenannten *Easter Eggs* oder die Enthüllung des *MEMENTO*-Geheimnisses durch ein *Hidden Feature* auf der DVD. Dieses bietet die Möglichkeit, den Film chronologisch zu

---

<sup>3</sup> Die beiden Regisseure taten sich mit jeweils einem Filmprojekt zusammen, um das Grindhouse-Kino der 60er/70er Jahre, das sich durch Doppelvorstellungen von B-Movies auszeichnete, wieder aufleben zu lassen.

sehen. In einer Kritik auf *chip.de* heißt es: „Das Ergebnis ist erstaunlich: Ein neuer Film, nicht weniger spannend und so manche Ungereimtheit löst sich wie von selbst“ (Baumeister 2002). Laut Nicholas Rombes droht das Interface nicht nur die Arbeit der Filmtheoretiker obsolet zu machen, sondern dem Ursprungstext seine zentrale Bedeutung abzuspochen: „The reason there are so many supplementary features on DVDs is because in peeling away the narrative layers of the ‘feature’ film, what is revealed is a more compelling story than the one told by the film itself“ (Rombes 2009: 69). Gelöschte Szenen, Audio-kommentare und Making-Ofs verwandeln den Haupttext zum Fragment einer gewaltigen Bilddatenbank, während die Gesamtheit aller Nebenprodukte so zum eigentlichen Haupttext avanciert. Die Navigation, Selektion und Interaktion des Filmsehenden am Bildschirm suggeriert dabei eine Form der Montage und narrativen Rahmung (vgl. Rombes 2009: 45). Diese Dynamiken stehen natürlich ganz im Zeichen und direkt an der Schwelle zum *Transmedial Worldbuilding* (vgl. Klastrup/Tosca 2005) und den damit verbundenen Fan-Praktiken.

Diese unter dem Vorzeichen der Entmystifizierung stehenden Entwicklungen fasst Steven Shaviro als „post-cinematic“ (Shaviro 2010: 1) zusammen und artikuliert damit sehr treffend nicht nur das Ende einer Ära, sondern in keinem geringeren Maße auch einer Aura. Die sich gegen den digitalen Illusionsfilm auflehrende Dogma-Bewegung zum Beispiel, versuchte ein bestimmtes Sentiment des Kinos zu retten beziehungsweise wiederzubeleben. Es ging ihr vor allem um das Hier und Jetzt, das mit der beweglichen Handkamera besonders gut eingefangen werden konnte, denn sie kam zum filmischen Geschehen (anstatt durch einen digital-fluiden Code ersetzt zu werden). In Analogie dazu mussten einst ja auch die Zuschauer ‚zum Film (in den Kinosaal) kommen,‘ während heute ein zweifaches ‚Tippen‘ und einfaches ‚Wischen‘ genügt, um die kaum noch existente Barriere zum Film zu überwinden. Gerade auch die transmediale Entwirrung und Streuung trägt zur schieren Unübersehbarkeit des Films bei. Ist es demnach möglich, dass die Aura, die nach Walter Benjamin im Kino als zentralem Austragungsort des filmischen Massenmediums ihre Grabstätte fand, genau an jenem Ort ihre Reinkarnation gefeiert hat – und zwar vor dem Hintergrund einer digitalen Total-Abstrahierung und universalen Zugänglichkeit? Im Vergleich zur heutigen Masse der ‚Wischer‘ und ‚Tipper‘ möchte man fast von einer ehemals intimen Gruppe von Kinogängern sprechen, die einen Film (gewiss häufiger als heute) zum ersten und gleichzeitig letzten Mal sah. Der Versuch einer Historisierung des Aura-Begriffs ist nicht unerheblich für die Frage nach der Funktion der Nacht in *Night Film*. ‚Wieviel‘ Aura ist im digitalen Zeitalter übrig geblieben? Sich mit dieser Frage *Night Film* zu nähern, erweist sich im Folgenden als adäquate Methode, um das dialogische Verhältnis zwischen dem Nachtfilm, der Filmnacht und der digitalen Ära im Roman herauszuarbeiten.

## Die auratische Aufladung des Nachtfilms und der Filmnacht

Mit dem Rückgriff auf den Begriff der Aura soll dieser nicht aus der benjaminschen Tradition herausgelöst, sondern neu perspektiviert werden. Auch wenn Walter Benjamin bereits im Jahr 1933 mit dem Durchbruch des Films als Massenmedium den Verfall der Aura verkündet hat, stellt sich die Frage, ob mit dem Anbruch der Digitalisierung Film und Kino nicht zumindest retrospektiv auratische Spuren hinterlassen haben. War der Auraverfall überhaupt schon abgeschlossen? Schließlich hat die technische Reproduzierbarkeit erst vor kurzem eine weitere Dimension erreicht, eine die allen bisherigen Reproduzierbarkeiten voraus ist.

Wird diese Erschütterung der Tradition nicht erst im Medienumbruch von der analogen zur digitalen Zeichenwelt vollendet, weil nun die perfekte Kopie möglich ist und die Einzigkeit des Originals nicht mal mehr in ihrer Rolle als Trägervorlage für besonders viele Abzüge Bedeutung hat? (Schulte 2005: 30),

fragt sich auch Christian Schulte in seinen Ausführungen zu Benjamins Medientheorie. Obwohl man im analogen Filmzeitalter durchaus noch von Original und Kopie sprechen konnte, darf man nicht übersehen, dass Benjamin die „Reproduktion eines auf Reproduzierbarkeit angelegten Kunstwerks“ (Benjamin 2010: 24) ins Auge fasste. Im Band *Actualities of Aura* erklärt Graeme Gilloch, warum diese inhärente Reproduzierbarkeit einem ‚Aufwärmen‘ der Aura im Weg steht:

One is concerned here not with aura per se, but rather with what one might term ‘simulated’ or ‘artificial’ aura. Of course, one must admit straight away that the notion of ‘artificial aura’ is a contradiction in terms – aura is, after all, that which attests to the authenticity, the genuineness, the uniqueness of the traditional artwork. Aura, genuine aura that is, cannot be fabricated – this is what makes it genuine. Nor can aura be restored – it is irredeemably liquidated by the logic of reproducibility inherent in new media. Artificial aura, though, refers to the spurious attempt to authenticate the inauthentic, to attach a sense of uniqueness to the commonplace, to maintain or manufacture a semblance of distance despite proximity. Artificial aura imbues objects and images with an ‘air’ of aura. It is not embedded in tradition but rather fabricated by various modern techniques, ones which, I suggest, run directly counter to what Benjamin and Siegfried Kracauer see as the essential critical imperatives of film and photography. (Gilloch 2005: 3)

Benjamins Aurabegriff scheint unantastbar und der kleinste Verstoß gegen das recht vage Regelwerk bedeutet den sicheren Abstieg in die Lüge der Pseudo-Aura. Vor dem Hintergrund des digitalen Umbruchs und hinsichtlich der romananalytischen Praktikabilität nähert sich dieser Beitrag ‚Aura‘ als eher graduellen Begriff.

Was im Vergleich zum herkömmlichen ‚Blockbuster per Mausklick‘ auratischer erscheint, ist sicherlich die Inszenierung filmischer Materialität. Diese kommt unter anderem in der *found-footage*-Fiktion verstärkt zur Geltung, wo sie von der Aura scheinbar tatsächlich stattgefundenere Ereignisse umgeben ist. Das Auffinden eines ganz speziellen Tapes an einem ganz bestimmten Ort ist zentrales Motiv dieses immer populärer werdenden Genres. „Sometimes you get to see a unique film“ heißt es im Trailer zur norwegischen Mockumen-

tary TROLL HUNTER aus dem Jahr 2010. Ob es sich beim *found footage* nun wie bei TROLL HUNTER um vermeintliche 283 Stunden digitales Filmmaterial handelt, das vom Regisseur zu einem Dokumentarfilm montiert wird, oder wie bei THE RING um eine mysteriöse Videokassette, ist eher nebensächlich. Ob DVD oder Filmrolle – es muss etwas Haptisches sein, das Bilder speichern, irgendwo gefunden werden kann und trotz inhärenter Reproduzierbarkeit bisher noch nicht im Umlauf war. Meistens stellt gerade die Option massenhafter Reproduktion eine Gefahr dar, die zum Beispiel aus Sicherheits- oder Profitgründen unterbunden werden muss. Die ungebremste Reproduktion des eigentlich Reproduzierbaren wird auch in *Night Film* eingedämmt. Als Scott mit der Hoffnung auf Filmmaterial auf den Filmwissenschaftler und Cordova-Insider Wolfgang Beckman trifft, erlebt er eine bittere Enttäuschung: „He had one bootleg copy, which he'd refused to loan me because there was an impenetrable lock on the DVD prohibiting any type of copying or downloading – and Beckman suspected, probably rightly, that I'd never give it back“ (Pessl 2013: 165). Man möchte sagen, die Verschlüsselung lädt die DVD der sonst kaum auffindbaren Filme ‚auratisch‘ auf.

Wie bereits erwähnt, kann auch der traditionelle Kinobesuch in Abgrenzung zum ‚Film per Mausclick‘ (als ‚auratisch‘) hervorgehoben werden. Mit dem Kino, und der zufälligen Zuschauerzusammensetzung- sowie platzierung, erhält der Film nicht nur ein bestimmtes Hier und Jetzt, das Benjamin als essenzielles Element der Aura kennzeichnet.<sup>4</sup> In der Abstraktion und Neutralität der Kinonacht ist die Materialität der abspulenden Filmrolle aus Zelluloid hörbar und unmittelbar wahrnehmbar.<sup>5</sup> Wenn Benjamin das Kino als einen aura-befreiten (Stand-)Ort der Reproduktion begreift, an dem sich die tiefgreifende Umwandlung des Zuschauers in einen sogenannten „zerstreuten Examinator“ (Benjamin 2010: 72) ereignet, so ist man geneigt, diesem Examinator den ‚desorientierten Zaungast‘ der Youtube-Compilation-Ära gegenüberzustellen. „Coming Soon to a Theatre Near You“ ist in diesem Sinne eine kaum noch zeitgemäße Ankündigung. „Coming Soon to Everyone, Everywhere“ (Davis 2006: 79) hält Robert E. Davis für zukunftssträchtiger, wie er in seinem

---

<sup>4</sup> Genau genommen schließt Walter Benjamins enges Verständnis vom „Hier und Jetzt“ das Kinoerlebnis aus: „Noch bei der höchstvollendeten Reproduktion fällt *eines* aus: das Hier und Jetzt des Kunstwerks – sein einmaliges Dasein an dem Orte, an dem es sich befindet. An diesem einmaligen Dasein aber und an nichts sonst vollzog sich die Geschichte, der es im Laufe seines Bestehens unterworfen gewesen ist. Dahin rechnen sowohl die Veränderungen, die es im Laufe der Zeit in seiner physischen Struktur erlitten hat, wie die wechselnden Besitzverhältnisse, in die es eingetreten sein mag. [...] Das Hier und Jetzt des Originals macht den Begriff seiner Echtheit aus“ (Benjamin 2010: 13). Die Benjamin erweiternde, situative Assoziation des Hier und Jetzt mit einer Aura ergibt sich (vor allem) retrospektiv aus der heutigen Ubiquität des mobilen, fragmentierten und digital miniaturisierten Bildschirms.

<sup>5</sup> Die Nacht des Kinos bringt Nicholas Rombes außerdem mit dem amerikanischen Lebensgefühl der 1960er und 1970er Jahre in einen nostalgischen Zusammenhang: „There is nostalgia not only for the content of these movies, but for their mediums, as well, which conjure boring, hot summer days of wandering around the city, taking in a movie to escape the heat in the dark“ (Rombes 2009: 20). Auch Theodore Roszak blickt in seinem Roman *Schattenlichter* auf den Kinosaal als gewissermaßen auratischen Ort zurück – hier sogar im Kontext der Lebensumstände der 30er Jahre: „Sie nutzte den Kinobesuch wie Millionen anderer Amerikaner am Ende der tristen Dreißiger: als preiswerten Schutz vor der Hitze des Sommers und der Kälte des Winters sowie als unbezahlbare Fluchtmöglichkeit vor dem langen bitteren Elend der Depression“ (Roszak 2005: 11).

Aufsatz über den „instantaneous worldwide release“ (ebd.: 73) schreibt. Mit den geheimen Vorführungen der Black Tapes im unbekanntem Untergrund führt *Night Film* diesen Slogan der digitalen Ära ad absurdum. Das vage und bestimmt einmalige Filmerlebnis, das die Rezeption von Cordovas Werken bestimmt, lässt sich treffender mit ‚Coming sometime to somebody, somewhere‘ beschreiben. Die Nacht beziehungsweise Dunkelheit spielt hier eine ähnlich wichtige Rolle wie beim Kinobesuch, wenn sie im unterirdischen Tunnelsystem nicht sogar eine viel grundsätzlicher atmosphärische und darüber hinaus verschleiende Wirkung hat. Verschleierung ist ohnehin ein wichtiges Stichwort. Die Black Tapes stehen also im Widerspruch zur digital bedingten Offenlegung und universellen Zugänglichkeit, und somit auch zur Vollendung des Auraverfalls – dieser wird anhand von verschlüsselten DVDs und überzeichneter Filmnächte im Untergrund künstlich hinausgezögert.

Was für die Black Tapes gilt, spiegelt sich ebenfalls in der Person Stanislas Cordova: „He’s a crevice, a black hole, an unspecified danger, a relentless outbreak of the unknown in our overexposed world. He’s underground, looming unseen in the corners of the dark. [...] He’s a myth, a monster, a mortal man“ (Pessl 2013: 10). Das Geheimnis um seine Person liegt allerdings nicht nur in seiner Zurückgezogenheit begründet. Ein weiterer Aspekt, der Scott zur unermüdlichen Recherchearbeit motiviert, ist die unheimliche Authentizität der Black Tapes. Unter Scotts Aufzeichnungen befindet sich zum Beispiel ein Interview mit dem Rentner Nelson Garcia, der direkt neben dem Peak-Anwesen wohnt (vgl. ebd.: 153-155). Er berichtet von einer Reihe UPS-Lieferungen mit medizinischen Geräten, die an die Peak adressiert waren, aber versehentlich ihm zugestellt wurden. Während Nelson vermutet, dass auf der Peak jemand krank gewesen sein muss, fühlt Scott sich an „Isolate 3“ erinnert, eine Cordova-Produktion in der ein Mann gegen seinen Willen festgehalten wird. Diese Assoziation wird dadurch verstärkt, dass die Peak ein wortwörtlich isolierter Ort zu sein scheint, da diesen nie jemand zu betreten oder verlassen scheint. Im Laufe der Handlung entwickelt Scott die feste Überzeugung, dass auf der Peak weniger Filmaufnahmen als vielmehr echte Folter, echte Freiheitsberaubung, echter Kindesmissbrauch und somit ‚echter‘ Horror stattfindet. Gleichzeitig wird Scott bereits im Prolog des Romans als eher unzuverlässiger Erzähler eingeführt: Mit den Worten „Everyone has a Cordova Story, whether they like it or not“ (ebd.: 11) beginnt Scott seine Nacherzählung einer kühlen Herbstnacht, in der er durch New Yorks Central Park joggt. Der Nebel und die menschenleere Stille dominieren das Szenario, bis er eine mysteriöse Gestalt passiert. Es handelt sich um eine Frau, die einen roten Mantel trägt und ihm auf seiner Laufstrecke noch weitere Male erscheint, nur um im nächsten Moment wieder zu verschwinden. Ihre Präsenz ist spürbar, wenn auch ungreifbar. Scott ist sich nicht sicher, ob er verfolgt oder beobachtet wird und was es mit dieser geisterhaften Erscheinung auf sich hat. Es ist eine Szene wie aus einem Film:

Yet the longer I ran, the path unspooling like an underpass to some dark new dimension in front of me, the more I found the encounter unfinished, [...] a film projector sputtering to a halt seconds before a pivotal chase scene, the screen going white (Pessl 2013: 14).

So ratlos wie der Protagonist hier erscheint, kann auch der Leser nur spekulieren. Handelt es sich bei der typischen ‚Cordova Story‘ um einen Mystery-Horror und bei der Frau somit tatsächlich um „the ghost – whatever the hell she was“ (ebd.: 15)? Oder verwandelt die kühle Herbstnacht Scott vielmehr in den Helden eines *film noir* und somit in ein Opfer der hypnotischen Anziehungskraft einer mysteriösen *femme fatale*? Schließlich mutmaßt Scott im Nachhinein, dass es Cordovas Tochter Ashley war, die ihn in dieser Nacht aufgesucht hat und deren Tod, kurz darauf, ihm tatsächlich, wie eine Obsession, nicht mehr aus dem Kopf geht. Ist überhaupt die Cordova Story – aus metafiktionaler Perspektive – auch gleichzeitig Scotts Story, und er somit der Protagonist eines mehr als authentischen Films, in dem er den ‚echten‘ Horror oder Thriller am eigenen Leib erfährt? Oder handelt es sich bei Scotts Begegnung mit der *femme fatale*, die Scott als „faceless form cut out of the dark“ (ebd.: 13) beschreibt, schlicht um eine erste Begegnung mit der Nacht, von deren Undurchsichtigkeit Scotts Recherchen *über* Cordova fortan bestimmt sind? Bereits im Prolog sind also die unterschiedlichen Lesarten dieses doppelbödigen Romans sowie die tragende Symbolik der Nacht angelegt. Im Bann der Nacht zu sein, bedeutet für Scott nicht zwischen Realität und Traum unterscheiden zu können und für den Leser, es mit einem unzuverlässigen Erzähler zu tun zu haben. Der filmaffine Leser könnte hinter Cordovas Abkehr vom Hollywood-Glanz einen bewussten Rückgriff auf pseudo-dokumentarische Filmtechniken vermuten, die, wie bei vielen *found footage*-Filmen, dem Authentizitätseffekt dienen. Demgegenüber stehen jedoch Scotts Vermutungen bezüglich der radikalen Realitätsabbildung der Nachtfilme, die viele Fragen offen lassen und Cordova und seine Filmografie zu einem Mysterium machen. Beim Versuch, das Rätsel um Cordova zu lösen, lädt er ihn selbst auratisch auf und wird so unbewusst selbst gleichzeitig zu einem ‚Opfer‘ und einem ‚Agenten‘ der Nacht.

### **Die digitale ‚Ernüchterung‘ in *Night Film***

Kann das Geheimnis um Cordova, so dunkel es auch sein mag, dem digitalen Kontext, in den es immerhin – wenn auch subversiv – eingebettet ist, standhalten? Die auratische Aufladung Cordovas und seiner Nachtfilme erfolgt über mehrere Stationen der materiellen Inszenierung, der Unzugänglichkeit und der nächtlichen Verschleierung sowie über Scotts unzuverlässige Erzählperspektive, die einerseits die Ungewissheit über Cordova schürt. Andererseits gewährt er dem Leser Einblick in informatives Online-Material über Cordova beim Versuch, dessen dunkle Seite ans Licht zu bringen. Aufgrund dieser Ambiguität soll das Cordova-Mysterium im Folgenden einem zweiten Blick unterworfen werden, der sich auf die Interface-Stationen des Romans richtet, womit vor allem – aber nicht nur – die Faksimiles unterschiedlicher Websites gemeint sind.

Tatsächlich lässt der erste Weckruf in die digitale ‚Ernüchterung‘ nicht lange auf sich warten. Auf die Aura aus Nacht, hypnotischer *femme fatale* und filmischer Illusion, der sich Scott im Prolog hingibt, folgt im direkten Anschluss ein harter Schnitt. Die Buchseite wird zum Interface und der Horror zum Thema eines 18-seitigen Online-Archivs. Es ist mit „The Last Enigma“ betitelt und verdeutlicht, wie relativ Cordovas Unsichtbarkeit ist, und wie ihm diese gerade hierdurch eine mediale Präsenz beschert. Bezeichnend ist in diesem Kontext ein kurzer bebildeter Artikel über die unterirdischen Filmvorführungen, die Cordovas Entwicklung zum „subversive sorcerer of a dark, terrifying world liberated from the commercial trappings of mainstream society“ (Pessl 2013: 14) kennzeichnet. Wenn man sich resigniert fragt, wo und wann genau diese Screenings bloß stattfinden könnten, muss man nur ein paar Seiten zurückblättern und das ‚Kleingedruckte‘ lesen, nämlich einen Leserkommentar, der mit „freedom tunnel 4 am“ (ebd.: 4) wichtige Eckdaten verrät. Wie leichtsinnig die eingeschworene Fangemeinde um Cordova mit ihrem privilegierten Wissen umgeht, überrascht an dieser Stelle.

Diese erste Begegnung mit den selbsternannten Cordoviten wird später ausgebaut im zweiten großen Interface-Abschnitt des Romans, als Scott Zugriff auf die sogenannten „Blackboards“ erlangt. Dabei handelt es sich um eine ebenfalls fiktive Deepnet-Website, die ausschließlich für ausgewiesene Cordoviten bestimmt ist. Die Website hat eine geheime URL und bietet einen versteckten Raum, in dem Cordova-Kundige wertvolle Informationen, Gedanken und Vermutungen austauschen und in Foren diskutieren. Bei Scotts erstem Versuch, diese digitale „world of Cordova“ (ebd.: 83) zu betreten, wird er unsanft wieder hinauskomplimentiert mit den Worten: „Whoever you are, you shouldn’t be here. GET OUT“ (ebd.: 84). Zunächst bleibt die Seite also tatsächlich geheim und Scott der Zugang verwehrt. Mit anderen Worten: Die Blackboards stellen das digitale Pendant zur Peak dar, hinter deren Mauern sich der Schlüssel zu – um es vorsichtig zu formulieren – mindestens einer Cordova-Wahrheit verbirgt, scheinbar unerreichbar für den Durchschnittsbürger. Diese Analogie spiegelt sich außerdem in der Ästhetik der Faksimiles wider. Als es Scotts Assistentin Nora mit einem einfachen Trick dann doch gelingt, das Passwort zu knacken und auf die Blackboards zu gelangen, eröffnet sich dem Leser auf den 17 folgenden Seiten eine Vielzahl (teilweise) verstörender Fotos und Stills, kommentiert in weißer Schrift, vor einem pechschwarzen Hintergrund. Hierbei handelt es sich um einen „raw and wild space“, einen „blacked-out space [...] a world away from what is glossy and commercialized“ (ebd.: 169), wie auf der Startseite angekündigt wird.

So wie Roberto Rodriguez’ PLANET TERROR den Eindruck analogen Filmschaffens mittels digitaler Effekte erzeugt und somit seine eigene Nostalgie ad absurdum führt, stehen auch die digitalen Blackboards paradoxerweise ganz im Zeichen der Aura um Cordova. Doch während sie einerseits den dunklen und verborgenen Teil des World Wide Web und somit eine weitere Schranke zu Cordovas Welt repräsentieren, dienen sie gleichzeitig einem Blick ‚hinter die Kulissen‘ der Black Tapes, wodurch ihre entmystifizierende Wirkung wiederum

in den Vordergrund tritt. Im selben Moment, in dem eine auratische Aufladung also stattfindet, wird auch die Aura abgewendet, da sie ja künstlich und, wie Nora unter Beweis stellt, somit auch durchlässig ist. Es handelt sich eben doch nur um eine digitale, abstrakte Barriere und nicht die tatsächlich undurchlässige Mauer, die die Peak umgibt. Zumindest wird die Handlung von dieser Annahme beherrscht bis zu dem Zeitpunkt, an dem Scott sich entschließt, mit seinen Ermittlungen bis in das Herzstück von Cordovas Werk vorzudringen. In einem sehr filmisch erzählten Kapitel, das bezeichnenderweise auch noch von zwei komplett schwarzen Buchseiten umrahmt ist, bricht Scott nachts tatsächlich in die ewige Finsternis der Peak ein, um endlich herauszufinden, was sich wirklich hinter ihrem Deckmantel verbirgt. Entgegen seiner Erwartung trifft Scott auf dunkle Gestalten mit Taschenlampen, woraufhin er sich in die unterirdischen Gänge der Peak auf die Flucht begibt: „When that light burned out, I dropped the match and kept on, my right hand running along the crumbling bricks as a guide. It kept me tethered to the world, to reality, because this darkness was so total it became physical, a thick black curtain“ (ebd.: 464).

Erdrückt vom schwarzen Vorhang der Dunkelheit gerät Scott in einen trance-ähnlichen Zustand, kaum noch in der Lage, zwischen Realität und Illusion zu unterscheiden. Noch rätselhafter wird es, als er sich nach einer Weile mitten in Cordovas Filmsets wiederfindet, die sehr lebendige Erinnerungen an Filmbilder in ihm wachrufen. Scott taucht immer weiter in die Diegese der Black Tapes ein, indem er sich die Kleidung eines Protagonisten überzieht und in den Requisiten nach Indizien zur Aufklärung von Morden sucht, die in den Filmen selbst nie gefunden wurden. „It looked harrowingly real, a real souvenir from a real murder. [...] Maybe Cordova’s films were real. The terrors on-screen, real terrors, the murders, real murders,“ (ebd.: 445) vermutet er und wird das Gefühl nicht los, dass in diesem denkwürdigen Wohnzimmer tatsächlich jemand lebt, und Brad und Emily Jackson, die beiden Protagonisten aus „Thumbscrew“, jeden Moment nach Hause kommen und ihn überraschen könnten. Auch auf dem Filmset von „Wait for Me Here“, wo der taubstumme Gärtner der Reinhart-Familie verdächtigt wird, eine Serie von Morden begangen zu haben, wirkt alles noch sehr intakt. Das Gewächshaus befindet sich im einwandfrei-gepflegten Zustand und auch im Teich, 20 Jahre nachdem der Film gedreht wurde, schwimmen noch bunte Fische (ebd.: 452-453). Scott hat die vierte Wand eingerissen, also wortwörtlich die Welt Cordovas betreten und befindet sich mitten in dessen Fiktion, umgeben von einer schweren Nacht. Er hat nicht, wie geplant, das Geheimnis um Cordova gelüftet und ein Making-of seiner Filme und seiner Existenz ergründet. Selbst nachdem er sich aus der Peak befreit hat, ist Scott überzeugt: „I’m inside a Cordova film. One of his narratives. And it’s not over“ (ebd.: 527). Der Blick hinter die Kulissen, den die Peak offenbart, ist also von ganz anderer Art als der, den die Blackboards gewähren. Während letztere Scott schlicht mit Informationen versorgen, erlaubt die Peak es ihm, die genuine Aura von Cordovas Nachtfilmen zu erfahren. Statt einer Enthüllung, findet hier ein ‚nachtblindes‘ Eintauchen in die Aura beziehungsweise in eine Art hyperrealen Erfahrungsraum statt. Diese Lesart untermauern die beiden bereits erwähnten lückenlos schwarzen Buchseiten, die Scotts

Peak-Odyssee vom Rest des Romans abgrenzen. Doch stehen sie für den Anbruch einer vollkommenen Dunkelheit und somit tatsächlich für die genuine Aura oder deuten sie lediglich eine filmische Auf- und Abblende und somit auratische Aufladung an, die Scott selbst vornimmt – und zwar in seiner Fantasie?

Als zentrale Wendung erfolgt die Antwort auf diese Frage einige Seiten später, entmystifiziert die mittlerweile so komplex verwobene Handlung radikal und desillusioniert Scott sowie den Leser. „The Peak’s been left to the fans. [...] It’s a dangerous theme park, left, free of charge, to his most dedicated“ (ebd.: 554). Diese nüchterne Auflösung relativiert alles bisher von Scott Recherchierte und Vermutete. Jegliche Überbleibsel einer ‚echten‘ filmischen Aura im Zeitalter der Digitalisierung gehen hiermit nicht nur verloren – es stellt sich heraus, dass diese von vornherein gar nicht existiert haben. All die Vermutungen, Verdachte und Gedanken, in die Scott sich verrannte, sind konstruiert. Stanislas Cordova ist zwar ein begabter Regisseur, aber gewiss kein Mörder oder ‚Zauberer der Nacht‘, dem nur wahrer Horror gut genug für die Kameralinse ist. Seine Filme und wahrscheinlich auch ein großer Teil seiner Person sind auch innerhalb der Diegese reinste Fiktion, die von den Cordoviten am Leben erhalten und kollektiv erweitert wird. Die Peak ist mittlerweile eine reine Kultstätte und nicht mehr als ein nur kleiner Teil der transmedialen und interaktiven Cordova-Welt.

### Fazit

Trotz des Einstiegs in Form des 18-seitigen simulierten Online-Archivs liest sich *Night Film* lange Zeit wie ein antidigitaler Roman. Die unterirdische Überzeichnung des abgedunkelten Kinoerlebnisses, die verschlüsselte DVD und auch die sprachliche Online-Darstellung des Cordova-Phänomens lassen darauf schließen, dass der Regisseur tatsächlich „the last enigma“ in einer, wie bereits zitiert, überbelichteten, kommerzialisierten Welt ist. Doch im Laufe der Handlung entwickeln sich die Black Tapes, also der fiktionale Ursprungstext, vom Mysterium zu einem Fragment – nicht nur der gewaltigen Bilddatenbank des Interface, sondern einer im Roman simulierten transmedialen Welt. *Night Film*, möchte man darunter Cordovas Œuvre zusammenfassen, stellt keine auratisch besiegelte Besonderheit in der digitalen Filmkultur dar, sondern fungiert vielmehr als deren bestes Beispiel. Das Phänomen Cordova definiert sich nämlich nicht nur über eine Filmografie, sondern in gleichem oder höherem Maße über den Kult um die Person des Regisseurs und seiner Tochter, sowie über die entmystifizierenden und gleichzeitig schöpferischen Fanpraktiken.

Warum diese einschneidende Wendung der Romanhandlung ausgerechnet unter dem Vorzeichen der Nacht steht, tritt in der gelungenen deutschen Übersetzung des Buchtitels tatsächlich besser zu Tage als im Originaltitel: *Die Amerikanische Nacht* spielt offenkundig auf ein Verfahren der Filmkunst an, das beim Zuschauer den Eindruck einer Nachtauf-

nahme entstehen lässt, obwohl die jeweilige Szene am Tag gedreht wurde.<sup>6</sup> Marisha Pessls Nacht ist dementsprechend ‚amerikanisch‘, denn sie stellt, in enger Analogie zur Aura, lediglich eine Illusion dar, künstlich hergestellt, um im nächsten Moment ‚ausgeleuchtet‘ zu werden. In der Cordova-Welt herrscht genauso wenig ewige Finsternis, wie während der Lektüre von *Night Film* ‚Nacht einbricht‘, sobald man eine von den schwarz eingefärbten Buchseiten umblättert. Selbst die Verhüllungsmetaphorik des vermeintlich so undurchlässigen ‚black curtain‘ der Peak wird im Nachhinein als Scotts naives Fantasieprodukt enttarnt.

Letztendlich ist jedoch die Tatsache, dass es Cordova so lange, nämlich bis zur Enthüllung über die Peak, gelingt, Scott und auch den Leser zu täuschen, ein Zeichen dafür, dass die Aura und somit auch die Nacht als Verschleierungsmotiv eine sehr effektive Wirkung haben, obwohl oder gerade weil sie aus digitaler Filmkultur heraus konstruiert sind. So wie Roberto Rodriguez mit der Simulation des Analogem in PLANET TERROR die Überlegenheit des Digitalen hervorhebt, schreibt *Night Film* der Digitalisierung die virtuose Beherrschung eines fast schon sakral verhandelten Konzepts zu. Vor dem Hintergrund dieser beiden Beispiele liegt die Schlussfolgerung nahe: Das Digitale stellt einen besseren analogen Film her, sowie eine effektivere Aura und dunklere Nacht. Schließlich ist auch die Amerikanische Nacht als Bezeichnung für einen Filtertrick ein fast schon nostalgischer Begriff, da diese Effekte mittlerweile auch bequem digital produziert werden können.

\*\*\*

### Über die Autorin

Bogna Kazur, geb. 1988 in Lodz. Bachelorstudium der English-Speaking Cultures und der Germanistik an der Universität Bremen und der Universität Malta. Masterstudium der Transnationalen Literaturwissenschaft: Literatur, Theater, Film an der Universität Bremen; seit Dezember 2013 Kollegiatin im DFG-Graduiertenkolleg *Literatur und Literaturvermittlung im Zeitalter der Digitalisierung* an der Georg-August-Universität Göttingen.

### Filme

FESTEN (DAS FEST, Schweden/Dänemark 1999, Thomas Vinterberg)

FORREST GUMP (USA 1994, Robert Zemeckis)

GRINDHOUSE: DEATH PROOF & PLANET TERROR (USA 2007, Quentin Tarantino und Roberto Rodriguez)

TROLL HUNTER (Norwegen 2010, Andre Øvredal)

---

<sup>6</sup> „Nuit américaine oder Day for Night (dt. amerikanische Nacht) bezeichnet ein bestimmtes Verfahren filmischer Illusionsbildung, bei dem durch den Aufsatz von Filtern oder durch Unterbelichtung eine tagsüber gedrehte Szene als Nachtszene erscheint“ (Mecke 2004: 105).

## Literatur

- Baumeister, Christoph (2002): Memento: Fünf Minuten Leben. In: chip.de, veröffentlicht: 15.7.2002, URL: [http://www.chip.de/artikel/Memento\\_12811976.html](http://www.chip.de/artikel/Memento_12811976.html), Zugriff: 1.3.2015.
- Benjamin, Walter (2010): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Berlin: Suhrkamp.
- Bolter, Jay/Grusin, Richard (Hg., 2000): Remediation: Understanding New Media. Cambridge: MIT Press.
- Bronfen, Elisabeth (2008): Tiefer als der Tag gedacht. Eine Kulturgeschichte der Nacht. München: Hanser.
- Davis, Robert E. (2006): The Instantaneous Worldwide Release: Coming Soon to Everyone, Everywhere. In: Elizabeth Ezra/ Terry Rowden (Hg.): Transnational Cinema: The Film Reader. New York: Routledge, S. 73-80.
- Döring, Tobias (2013): Und hinter tausend Masken keine Welt. In: faz.net, veröffentlicht: 13.09.2013, URL: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/rezensionen/belletristik/marisha-pessl-die-amerikanische-nacht-und-hinter-tausend-masken-keine-welt-12569442.html>, Zugriff: 1.3.2015
- Gilloch, Graeme (2005): Fabricating Aura: The Face in Film. In: Dag Petersson/Erik Steinskog (Hg.): Actualities of Aura: Twelve Studies of Walter Benjamin. Svanesund: NSU Press, S. 1-25.
- Hallet, Wolfgang (2009): The Multimodal Novel: The Integration of Modes and Media in Novelistic Narration. In: Sandra Heinen/Roy Sommer (Hg.): Narratology in the Age of Cross-Disciplinary Narrative Research. Berlin: de Gruyter, S. 129-153.
- Klastrup, Lisbeth/Tosca, Susana (2004). Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design. In: itu.de (IT University of Copenhagen), URL: [http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca\\_transworlds.pdf](http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf), Zugriff: 1.3.2015.
- Manovich, Lev (2001): The Language of New Media. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Mecke, Jochen (2004): ‚Le film spéculaire‘: Hommage, *mise en abyme* und Dekonstruktion in François Truffauts LA NUIT AMÉRICAINNE. In: Susanne Schlünder/Scarlett Winter (Hg.): Körper – Ästhetik – Spiel. Zur filmischen écriture der Nouvelle Vague. München: Wilhelm Fink, S. 91-112.
- Pessl, Marisha (2013): Night Film. London: Hutchinson.
- Rombes, Nicholas (2009): Cinema in the Digital Age. New York: Wallflower Press.
- Roszak, Theodore (2005): Schattenlichter. München: Heyne.
- Schrey, Dominik (2010): Mediennostalgie und Cinephilie im Grindhouse-Doublefeature. In: Andreas Böhn/Kurt Möser (Hg.): Techniknostalgie und Retrotechnologie. Karlsruhe: KIT Scientific Publ., S. 183-196.
- Schulte, Christian (2005): Walter Benjamins Medientheorie. Konstanz: UVK.
- Shaviro, Steven (2010): Post-Cinematic Affect. John Hunt Publishing.