



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Identifikation mit dem Bösen“

Verfasserin

Nina Katharina Melmer

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, Mai 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

ao.Univ.-Prof. Dr. Rainer Maria Köppl

„Wenn es in der Hölle zu eng wird,
kehren die Toten auf die Erde zurück.“

Aus George A. Romeros NIGHT OF THE LIVING DEAD

Danksagung

Meine Faszination für Horror in visueller Form entwickelte sich wie bei den meisten bereits in der Kindheit. Ich erinnere mich noch sehr genau, welcher Moment mein Leben in gewisser Weise für immer beeinflussen sollte. Ich war noch sehr jung und es war der Tag vor Heiligabend. Wie jedes Jahr verbrachte ich mit meinem Bruder die letzte Nacht vor Weihnachten bei unserer Oma, damit das „Christkind“ ungestört Vorbereitungen treffen konnte. Ich durchblätterte ein billiges Fernsehmagazin und erstarrte bei dem Anblick einer jungen blutüberströmten Frau mit traurigem verstörtem Blick. Ich wollte mehr sehen als dieses Bild; ich wollte es verstehen; ich wollte „wissen“. Natürlich gab es damals keine Möglichkeit für mich, diesen Film zu sehen, doch dieser Moment hat sich in mein Gedächtnis gebrannt und eine Begeisterung geweckt bzw. geboren, die sich bis heute nicht zügeln lässt. Viele Jahre später durfte ich in einem weiteren unvergesslichen Moment erfahren, dass es „Carrie“ war, die mich (filmtechnisch betrachtet) auf die böse Seite des Lebens geführt hatte. Die Tatsache, dass mein Bruder fünf Jahre älter ist als ich, hat mir viele „nette“ Filmnachmittage beschert, denn auch seine filmische Gesinnung ist die dunkle. Danke!

Natürlich will ich auch noch meinen Eltern für die jahrelange Geduld und Unterstützung danken, sowie Mo, meinem „Sandkastenfreund“ Alex, und meinem Bo, ohne die ich es nicht geschafft hätte!

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	1
2. Angstlust.....	4
2.1. Begriffsdefinitionen.....	4
2.1.1. Angst.....	4
2.1.2. Furcht.....	7
2.1.3. Grauen.....	7
2.1.4. Horror.....	8
2.2. Angstlust.....	9
2.3. Angstlust und der Horror-Film	11
3. Identifikation	14
4. Stilistik des Horrorfilms.....	20
4.1. Einleitung.....	20
4.2. Musik.....	21
4.3. Jugendliche als Protagonisten.....	37
4.4. Subjektive Kamera	50
4.5. Das voyeuristische Moment	61
4.6. Sexualität.....	71
4.7. Fazit.....	77
5. <i>GUT</i> vs. <i>BÖSE</i>	80
5.1. Das <i>BÖSE</i> im Horrorfilm.....	80
5.1.1. Untote	81
5.1.2. Ökohorror und Tiermonster.....	88
5.1.3. Teufel und Dämonen	93
5.1.4. Das personifizierte Böse und der (serielle) Psychopath.....	95
5.1.5. <i>New-School-Horror</i>	102
5.2. Das <i>GUTE</i> im Horrorfilm.....	103
6. <i>FINAL GIRL</i>	105
6.1. Charakteristik des <i>FINAL GIRL</i>	105
6.2. Geschichte und Entwicklung des <i>FINAL GIRL</i>	107
7. Identifikation mit dem Bösen	113
Quellenverzeichnis	118
Bibliographie	118
Filmographie	122
Abstract	127
Lebenslauf.....	128

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Szene aus <i>Friday the 13th</i>	35
Abbildung 2: Freddy Krueger aus <i>A Nightmare on Elm Street</i>	44
Abbildung 3: Duschszene aus <i>Psycho</i>	55
Abbildung 4: Szene aus <i>Halloween</i>	57
Abbildung 5: Szene aus <i>Friday the 13th</i>	59
Abbildung 6: Gemälde „Susanna im Bade“ in <i>Psycho</i>	63
Abbildung 7: Szene aus <i>Peeping Tom</i>	66
Abbildung 8: Bella Lugosi als <i>Dracula</i>	82
Abbildung 9: Christopher Lee als <i>Dracula</i>	82
Abbildung 10: Szene aus <i>George A. Romero's Land of the Dead</i>	84
Abbildung 11: Szene aus <i>Ringu</i>	87
Abbildung 12: Transformationsszene aus <i>An American Werewolf in London</i>	90
Abbildung 13, Abbildung 14, Abbildung 15: (Rück-)Transformationsszene aus <i>The Wolf Man</i>	91
Abbildung 16: Szene aus <i>Carrie</i>	94
Abbildung 17: Michael Myers aus <i>Halloween</i>	100
Abbildung 18: Jason Voorhees aus <i>Friday the 13th</i>	101
Abbildung 19: Final Girl Sally aus <i>The Texas Chainsaw Massacre</i>	107
Abbildung 20: Final Girl Laurie Strode aus <i>Halloween</i>	108
Abbildung 21: Final Girl Sarah aus <i>The Descent</i>	112

1. Einleitung

Viele Jahrzehnte nach ihrem erstmaligen Auftreten üben Horrorfilme auf das Publikum immer noch eine ungebremsste Faszination aus. Auch heute noch strömen Menschen in die Kinos, um sich Filme wie *The Descent* (*The Descent – Abgrund des Grauens*, Neil Marshall, GB 2005), *Saw* (James Wan, USA 2004) oder die *Scream*-Trilogie¹ anzusehen. An den immer brutaler werdenden Szenen stören sich die wenigsten, eher im Gegenteil, diese scheinen den Zuschauerzuspruch noch zu erhöhen. Diese Entwicklung ist durchaus sinnbildlich für die heutige, immer schnelllebigere Zeit. Für eine kurze Ablenkung vom grauen Alltag verlangt der Mensch nach immer aufregenderen Dingen: Die Hochschaubahn muss höher und steiler werden, die Autos schneller, die Computerspiele authentischer und die Horrorfilme eben blutiger. Warum das so ist, ist nicht immer auf den ersten Blick ersichtlich.

Die vorliegende Diplomarbeit setzt sich mit Teilaspekten dieser Entwicklungen auseinander, im Speziellen mit jenen, die einen Bezug zum Horrorfilm aufweisen. Sie ist aber weder eine Einführung in die Geschichte des Horrorfilms, noch stellt sie eine Definition des Genres an sich dar. Zielsetzung der Arbeit ist vielmehr, der Frage auf den Grund zu gehen, ob und wie sehr sich Horrorfilm-Konsumenten auch in die Rolle des Bösen versetzen können. Dazu untersucht die Arbeit die Motivation der Rezipienten, sich Horrorbildern freiwillig „auszusetzen“. Das Aufeinanderprallen von Gut und Böse spielt dabei eine zentrale Rolle, insbesondere die Identifikation der Zuseher mit den Protagonisten und ihren Widersachern und die Faszination, die v.a. letztere auf das Publikum ausüben. Woher das Interesse an dargestellter Gewalt rührt, ist eine der zentralen Fragestellungen dieser Arbeit.

Als praktische Beispiele dienen Klassiker und Kultfilme des Genres, um bestimmte Aspekte und Theorien zu verdeutlichen. Immer wieder rücken auch gewisse „Helden“ der 1970er und 1980er Jahre in den Vordergrund, die innerhalb des Horrorfilms eine Sonderstellung einnehmen, da sie seit über einem Vierteljahrhundert existieren und sich nach wie vor großer Beliebtheit erfreuen. Insbesondere wird die Rede sein von

¹ *Scream* (*Scream – Schrei!*, Wes Craven, USA 1996); *Scream 2* (Wes Craven, USA 1997); *Scream 3* (Wes Craven, USA 2000).

Jason Voorhees, Michael Myers, Freddy Krueger, drei Ikonen des Horrorfilms, die zu einem festen Bestandteil der Populärkultur geworden sind. Diese Figuren, sowie Norman Bates als klassisches Vorbild, spielen in dieser Arbeit sozusagen die Hauptrollen. Sie sollen zeigen, wie ursprünglich rein böse Filmfiguren zu Helden werden konnten und dabei eine Faszination ausstrahlen, die sich mit der von Massenmördern vergleichen lässt, die ungeachtet ihrer Verbrechen selbst in der Todeszelle noch Liebesbriefe und Heiratsanträge erhalten.

Die Arbeit ist folgendermaßen aufgebaut: Das erste Kapitel setzt sich mit einigen für den Horrorfilm sehr wichtigen Begriffen auseinander, die für das weitere Verständnis der gesamten Arbeit und im Speziellen für das Verständnis des zentralen Begriffes der *Angstlust* von großer Bedeutung sind. Ein weiterer elementarer Begriff ist die *Identifikation*, die im darauffolgenden Kapitel behandelt wird. Hier wird eine Verbindung nicht nur zum Film, sondern auch zu Theater und Computerspielen hergestellt. Am Ende dieses Teils wird konkret auf die Identifikationsangebote im Horrorfilm eingegangen. Das Kapitel *Stilistik des Horrorfilms* wendet sich den inhaltlichen Aspekten des Horrorfilms zu. Hier geht es darum, welche Stilmittel notwendig sind, um einen Film für den Zuseher überhaupt furchterregend zu machen. Erst eine Kombination aus den Komponenten *Musik, Jugendliche als Protagonisten, subjektive Kamera, das voyeuristische Moment* und nicht zuletzt *Sexualität* ergibt wirklich beeindruckende Filmmomente, und diese gilt es hier in eigenen Unterpunkten – unterstützt wiederum durch Filmbeispiele – zu analysieren. Ein weiterer größerer Abschnitt setzt sich mit den Protagonisten und den Antagonisten im Horrorfilm auseinander. Die *Guten* sind im Horrorfilm fast ausnahmslos die Menschen, das *Böse* hat im Gegensatz dazu verschiedenste Formen. In diesem Teil werden beide untersucht, mit einem Schwerpunkt auf den verschiedenen Facetten des Bösen. Ein spezielles Augenmerk liegt auf den eingangs bereits erwähnten seriellen Killern, die immer wieder zurückkehren und schon allein dadurch einen gewissen Bekanntheits- und Beliebtheitsgrad erfahren, bevor in einem weiteren Kapitel das *Final Girl* anhand seiner Geschichte und Entwicklung charakterisiert wird.

Im letzten Teil der Arbeit werden die vorangegangenen Elemente zusammengefügt und unter Berücksichtigung der gewonnenen Erkenntnisse geklärt, ob und inwiefern

eine Identifikation mit dem Bösen möglich sein kann bzw. ob eine solche klare und definitionsähnliche Feststellung überhaupt möglich ist.

2. Angstlust

Für den Horrorfilm von zentraler Bedeutung ist der Begriff der „Angstlust“. In diesem Kapitel wird besprochen, was damit gemeint ist. Um das Konzept der Angstlust besser verstehen zu können, werden zunächst die Begriffe „Angst“, „Furcht“, „Grauen“ und „Horror“ beschrieben. Darauf aufbauend wird aufgezeigt, was Angstlust konkret ist und welche Möglichkeiten es gibt, diese spezielle Form der Lust zu befriedigen. Im letzten Teil dieses Kapitels wird außerdem geklärt, wie beim Schauen fiktiven Horrors überhaupt Lust entstehen kann.

2.1. Begriffsdefinitionen

2.1.1. Angst

„Angst [ist] ein banges, undeutliches und beklemmendes Gefühl der Bedrohung und des Ausgeliefertseins, verbunden mit bestimmten körperlichen Reaktionen.“²

Bei Angst handelt sich um einen Zustand, der den Menschen von einer Sekunde zur nächsten erfasst und ihn psychisch und physisch erschüttert. Angst ist ein Gefühl, von dem jedes Lebewesen in irgendeiner Weise gelenkt wird. Tiere, vor allem jene, die in der (freien) Wildnis leben, kämpfen tagtäglich ums Überleben und werden demnach von der Angst, vom nächststärkeren Glied in der Nahrungskette getötet zu werden, gesteuert. Auch Menschen werden von Ängsten erfasst, die in Zusammenhang mit Gefahrenmomenten stehen. Angst dient als Schutzfunktion vor tatsächlichen oder vermeintlichen Gefahren und soll das eigene Überleben sichern. Die Angst vor der Zerstörung des Körpers bzw. der geistigen Integrität ist das Grundelement. Sie hilft dem Menschen, Gefahrensituationen besser abzuschätzen. Zusätzlich erhöht sie die Aufmerksamkeit und Reaktionsbereitschaft. Energie wird bereitgestellt, die der erfolgenden Reaktion „fight or flight“ dient. Diese Situations- und Angstbewältigungen begleiten den Menschen von Geburt an und helfen ihm bei

² Baumann, Hans D., *Horror: Die Lust am Grauen*, Weinheim, Basel: Beltz 1989, S. 235.

seiner Entwicklung. Es gibt bewusst erlebte wie auch unbewusste Ängste. Manche traumatischen Erfahrungen aus der Kindheit trägt man sein Leben lang mit sich. Angst kann je nach Situation intensiv oder weniger stark auftreten. Sie kann sich beispielsweise äußern als starkes oder schnelles Herzklopfen, Atembeschleunigung, Gänsehaut, Erstarren, kalter Schweiß, Zittern, mulmiges Gefühl in der Magengegend oder auch nur als Unruhegefühl, Aufwühlung oder unlustbetonter Erregungszustand. Das Auslösen bzw. Eindämmen dieser Zustände kann in den meisten Fällen nicht bewusst gesteuert werden. Aufgrund dessen wird Angst auch als unangenehm empfunden.

Sigmund Freud hat sich bis ins späte Lebensalter intensiv mit der Angst auseinandergesetzt. Er „datiert“ das erste Angsterlebnis des Menschen mit der Geburt und beschreibt diese als objektive Trennung von der Mutter. Er vergleicht dies mit einer „Kastration“, bei der das Kind für den Penis steht.³ Aus dieser „Uranst“ der Geburt⁴ entwickeln sich später alle anderen Ängste als Reaktion auf einen Zustand der Gefahr.

„[...] der Angstzustand [ist] die Reproduktion eines Erlebnisses, das die Bedingungen einer solchen Reizsteigerung und der Abfuhr auf bestimmte Bahnen enthielt, wodurch also die Unlust der Angst ihren spezifischen Charakter erhält. Als solches vorbildliches Erlebnis bietet sich uns für den Menschen die Geburt, und darum sind wir geneigt, im Angstzustand eine Reproduktion des Geburtstraumas zu sehen.“⁵

Laut Freud wird der Mensch von Trieben gesteuert, die nach Befriedigung verlangen. Erfolgt diese in unzureichendem oder auch in übertriebenem Maße, kann das zu einer abweichenden Entwicklung der Persönlichkeit führen. Freuds Strukturmodell der drei Instanzen der menschlichen Psyche zufolge werden diese angeborenen Triebe als ES bezeichnet. Sie gehorchen dem Lustprinzip, eine Entladung von Energie, Erregung und Spannung wird angestrebt. Eine Unterdrückung des ES ist zwar notwendig, um ein zivilisiertes Zusammenleben zu gewährleisten, durch

³ Vgl. Freud, Sigmund, *Hemmung, Symptom und Angst*, London: Kindler Taschenbücher 1941, S. 44.

⁴ Vgl. Ebd., S. 50.

⁵ Baumann, *Horror: Die Lust am Grauen*, S. 46.

unausgewogen verdrängte Triebe kann es jedoch zu Neurosen und Psychosen kommen.

Freuds Instanz für die Moral nennt er das ÜBER-ICH, welches für das Gewissen des Menschen steht, das er sich größtenteils in der Erziehung aneignet. Normen und Werte, die man von Kindheit an lernt, finden hier Platz, sowie soziales Verhalten und Kontrolle.

Der Konflikt zwischen ES und ÜBER-ICH wird vom ICH aufgelöst, welches somit als Vermittlungsinstanz dient. Beim ICH handelt es sich um das Bewusstsein des Menschen, das die Einflüsse des ES und des ÜBER-ICH im Einklang hält und es mit der Realität abgleicht, um daraus Handlungskonzepte zu erschließen.⁶

„Eine Handlung des Ichs ist dann korrekt, wenn sie gleichzeitig den Anforderungen des Es, des Über-Ichs und der Realität genügt, also deren Ansprüche miteinander zu versöhnen weiß.“⁷

Mit anderen Worten ausgedrückt, wird das ICH vom ES und vom ÜBER-ICH rivalisierend beeinflusst. Wenn das ICH die Kontrolle verliert und somit kein Gleichgewicht mehr besteht, entstehen laut Freud Ängste.

Die „neurotische Angst“ entsteht aus der Wahrnehmung und Unterdrückung gefährlicher Triebimpulse.⁸ Dabei handelt es sich um gesellschaftlich tabuisierte Triebe, die zu einem nicht akzeptablen Verhalten führen würden. Wird also das ES zu stark und eine Konfliktauflösung kann nicht zustande kommen, entstehen zum Schutz Abwehrmechanismen. Dabei handelt es sich um unbewusste Reaktionen wie beispielsweise Unterdrückung, Verzerrung der Realität oder Verdrängung. Sie sollten laut Freud dabei helfen, die Psyche im Gleichgewicht zu halten, doch sie tun das nur vorübergehend und nicht dauerhaft. Ein Wiederaufleben des Konfliktes führt zu einer Symptombildung. Als Symptom bezeichnet Freud ein Anzeichen eines krankhaften Vorganges.⁹

Freud unterscheidet zwischen der besprochenen „neurotischen“ und der „Real-Angst“. Von letzterer spricht er dann, wenn das ICH aufgrund bisheriger Erfahrungen

⁶ Vgl. Freud, Sigmund, *Das Ich und das Es*, Leipzig/Wien/Zürich: Internat. Psychoanalyt. Verlag 1923, S. 18ff.

⁷ Freud, Sigmund, *Gesammelte Werke. Bd.17*, London: Imago Publ. 1941, S. 69.

⁸ Vgl. Freud, Sigmund, *Hemmung, Symptom und Angst*, London: Kindler Taschenbücher 1941, S. 77.

⁹ Vgl. Freud, Sigmund, *Studienausgabe Bd.6. Hysterie und Angst*, Frankfurt am Main: Fischer 2000, S. 233.

Beeinträchtigungen seines Selbst wie zum Beispiel die Verletzung des Organismus erwarten kann.¹⁰ In Kraft tritt dann wieder „fight or flight“ als Äußerung des Selbsterhaltungstriebes.

2.1.2. Furcht

Angst und Furcht werden meist synonym verwendet und durch gegenseitigen Gebrauch erklärt, obwohl die Furcht im Gegensatz zur Angst ein bestimmtes Objekt als Ursache hat. „Sie wird durch eine konkrete Ursache ausgelöst und steht in einem angemessenen Verhältnis zur realen Bedrohung.“¹¹ Man kann sagen, dass Furcht eine objektiv begründete Angst ist, ausgelöst durch einen Reiz oder eine konkrete (Bedrohungs-)Situation. Die Furcht ist die Reaktion des Bewusstseins auf eine bevorstehende Gefahr und daher rational.

Übertriebene, teils irrationale Furcht wird als Phobie bezeichnet und ist ebenso auf konkrete Objekte oder Situationen gerichtet.

Durch das unerwartete und plötzliche Auftauchen einer (eventuell auch vermeintlichen) Gefahr wird ein Schreck ausgelöst. Dabei handelt es sich um eine „heftige psychische Erschütterung und körperliche Reaktion“¹².

2.1.3. Grauen

Grauen ist gewissermaßen das Endstadium bzw. die letzte Steigerungsstufe von Angst oder Furcht hinsichtlich einer abscheulichen objektlosen Begebenheit. Es handelt sich um eine unbestimmte Angst vor dem drohenden Unheimlichen. Auch wenn man umgangssprachlich sagt, dass man vor etwas Angst hat oder sich graut, hat das Grauen wie auch die Angst kein bestimmtes Objekt. „Grauen als gesteigerte Angst hat zwar einen Auslöser, aber dieser ist eben durch das Fehlen deutlicher Objekte bestimmt und umfasst eine bedrohliche Situation in ihrer Gesamtheit.“¹³

¹⁰ Vgl. Stangl, Werner, „Realangst“, in: *Lexikon der Psychologie und Pädagogik*, <http://lexikon.stangl.eu/2062/realangst/> 15.04.2011

¹¹ Baumann, *Horror: Die Lust am Grauen*, S. 221.

¹² Ebd., S. 235.

¹³ Ebd., S. 238.

Grauen ist die Reaktion auf Unheimliches oder Abscheuliches, also etwas, das man üblicherweise meidet. Hier sei erwähnt, dass das Unheimliche laut Freud „jene Art des Schreckhaften [ist], welche auf das Altbekannte, Längstvertraute zurückgeht“¹⁴. Das Unheimliche ist daher nichts wirklich Neues oder Fremdes. „Die Vorsilbe „un“ an diesem Worte ist aber die Marke der Verdrängung.“¹⁵

Wenn das Unheimliche etwas Bekanntes ist, das man verdrängt hat und vor dem man außerdem Angst hat, dass es zum Vorschein kommt, dann spricht man von Grauen.

In der fiktionalen Welt des Horrors kann das Unheimliche mit dem Unbekannten gleichgesetzt werden, denn beide können nur mit Begriffen des Vertrauten vermittelt werden. Also sind das Unheimliche und das Unbekannte nie wirklich unheimlich oder unbekannt. Im Grauen werden bloß die Verbindungen zur Erfahrungswelt gelöst.

„Angst und Furcht fließen in ihrer überwältigendsten Ausprägung im Grauen zusammen, denn Grauen ist eine Furcht, die sich auf Objekte richtet, die den Bereich möglicher Erfahrungen – und damit Benennung – überschreiten[...].“¹⁶

Ein verwandter Begriff ist das Gruseln, das jedoch eine abgeschwächte Form von Grauen ist, weil es mit der Gewissheit relativer Sicherheit verbunden ist.

2.1.4. Horror

Der Begriff „Horror“ wird in der Regel mit dem des Grauens gleichgesetzt und - ähnlich dem Begriffspaar Angst und Furcht - im Lexikon oft durch gegenseitigen Gebrauch erklärt. Der feine Unterschied im Zusammenhang mit Horror-Werken besteht darin, dass

„das, was die Protagonisten eines Horror-Romans oder die Helden eines solchen Films erleben, Grauen [ist]; denn sie stehen, wenn auch nur in beschriebener Weise, *innerhalb* der Fiktion einer Situation unmittelbar

¹⁴ Freud, Sigmund, „Das Unheimliche“, in: *Gesammelte Werke. Werke aus den Jahren 1917-1920. Zwölfter Band*, Frankfurt am Main: Fischer 1999, S. 231.

¹⁵ Ebd., S. 259.

¹⁶ Baumann, *Horror: Die Lust am Grauen*, S. 231.

gegenüber. Der Rezipient erlebt damit ihr Grauen – und das, was es auslöst – von außen als Horror.“¹⁷

Daher auch die Bestimmung der Gattung als Horror-Film. Dieser definiert eine fiktionale Welt der Phantastik, in der der Protagonist bedroht wird und mit Grauen reagiert, mit dem Ziel, beim Rezipienten Angst auszulösen. Der Horror-Film steht mit dem Übersinnlichen in Verbindung, obwohl das wichtigste Merkmal die Empfindung von Horror durch den Rezipienten ist. Dafür muss das Dargestellte so erscheinen, als ob es tatsächlich Realität wäre.

Horror-Darstellungen sind nicht immer nur fiktiv; auch reale Abbildungen können den Betrachter erschrecken oder schaudern lassen, verängstigen, ekeln etc. und dadurch Horror in ihm auslösen. „Horror ist ein Bewusstseinszustand von Menschen, die bestimmten Situationen ausgesetzt sind und auf diese in bestimmter Weise reagieren.“¹⁸

2.2. Angstlust

Eines der ursprünglichsten Bedürfnisse des Menschen ist Stimulation. Der Mensch ist immer bestrebt, gewisse Reize ausleben zu können und somit den Alltag zumindest kurzfristig auf ein höheres Aktivierungsniveau zu bringen. Gleichzeitig ist die Lust an der Angst eine Folge der Sehnsucht nach etwas Neuem. Vor allem im Bereich des Sports werden immer extremere und gefährlichere Situationen herausgefordert und der umgangssprachliche „Kick“ gesucht. Der Mensch versucht durch Ausüben von Extremsportarten, seine eigenen Grenzen zu überschreiten und seine Ängste zu überwinden.

Der Psychoanalytiker Michael Balint hat sich in seinem Werk „Angstlust und Regression“ (1959) mit dem Begriff der „Angstlust“ auseinandergesetzt, und setzt diesen mit dem *Thrill*-Zustand gleich.¹⁹ Dieser Begriff hat im Deutschen kein eindeutiges Äquivalent, er umschreibt etwa Nervenkitzel, Spannungsreize oder den bereits erwähnten „Kick“ hinein. Balint definiert das Grundelement der Angstlust als

¹⁷ Ebd., S. 31.

¹⁸ Ebd., S. 30.

¹⁹ Vgl. Balint, Michael, *Angstlust und Regression*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1972, S. 21.

die „Mischung von Furcht, Wonne und zuversichtlicher Hoffnung angesichts einer äußeren Gefahr“²⁰. Anschaulich macht er das anhand des Jahrmarkt-Prinzips, das wesentliche menschliche Bedürfnisse befriedigt und Gelegenheit zur Regression bietet, unter anderem in Form von schwindelerregenden Attraktionen wie Achterbahnen. Bei diesem Vergnügen wird vor allem durch die Verbindung von Geschwindigkeit und Höhe eine bestimmte Form von Angst erweckt, die als „Verlust des Gleichgewichts, der Standfestigkeit, des zuverlässigen Kontakts mit der sicheren Erde usw. beschrieben werden“²¹.

Eine vergleichbare Art von Jahrmarkt-Vergnügen bietet die Geisterbahn. Hier werden durch eine künstlich erzeugte (irrationale) Gefahr Kontrollverlust und somit Angst hervorgerufen. Das Wissen, dass man keine dieser „Fahrten“ vorzeitig beenden kann, erzeugt einen zusätzlichen *Thrill*. Hinterher setzt Entspannung ein, die als angenehm empfunden wird.

„Diese Erfahrung von Angst macht Spaß, und sie stählt gegen die Angst im Alltagsleben, indem sie Angst auf eine niedrigere, direktere Ebene zurückführt, als sie im üblichen Leben vorkommt: Statt sozialer, zivilisatorischer und psychischer Ängste wird hier eine feste, von einer und nur einer konkreten Gefahrensituation ausgehende Angst durchlebt, die überstanden zu haben ein Gefühl der Befriedigung hinterlässt.“²²

Lust kann nur derjenige empfinden, der Gefallen am *Thrill*-Erlebnis findet. Balint bezeichnet jene, die sich willentlich solchen stressigen und exponierten Situationen aussetzen und dabei Lust empfinden, als Philobaten. Diejenigen, die eher die Sicherheit bevorzugen und solchen Situationen aus dem Weg gehen, geschweige denn sie hervorrufen, bezeichnet Balint als Oknophile.²³

Das Prinzip der Angstlust im Bezug auf solche Vergnügen ist, dass

„[...] man aktiv eine Situation [aufsucht], die dadurch gekennzeichnet ist, dass sie erschreckt; man bezahlt sogar dafür, dass man die Lust dieses Schreckens genießen darf; man weiß ungefähr, was einem bevorsteht, aber

²⁰ Ebd., S. 20f.

²¹ Ebd., S. 20.

²² Seeßlen, Georg, *Kino der Angst. Geschichte und Mythologie der Film-Thrillers*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1980, S. 16.

²³ Vgl. Balint, *Angstlust und Regression*, S. 22.

es bleibt genug Unbekanntes, das Überraschungen birgt; man ist sicher, dass die Bedrohungen, die einen erwarten, nicht wirklich gefährlich sein werden; man darf davon ausgehen, dass diese Folge ein absehbares Ende haben wird, und man tritt danach in die gewohnte Welt hinaus und blickt auf die andere mit überwiegend positiven Gefühlen zurück.“²⁴

2.3. Angstlust und der Horror-Film

Der Horror-Konsument setzt sich bewusst und freiwillig den teils recht brutalen Bildern aus, um den bereits angesprochenen *Thrill*-Zustand zu erleben.

Angst und Lust liegen während der Rezeption eines Horrorfilms nah beieinander. In Sicherheit gewogen, ist es dem Zuschauer möglich, in eine fremde, unheimliche Welt jenseits des Alltags „einzutauchen“. Durch Identifikation mit dem Protagonisten hat er die Möglichkeit „mitzufühlen“ und demnach auch Angst zu empfinden, jedoch aus sicherer Distanz. Dieser Fakt ermöglicht erst das Lustgefühl:

„Die Fiktionen des Horrors und der Geisterbahn können in ihrer Ungefährlichkeit genossen werden, obwohl die Konfrontation mit dem Dargestellten in der Realität mit großer Wahrscheinlichkeit gemieden würde.“²⁵

Die fiktive Horror-Welt erlaubt dem Zuschauer eine Verbindung zu realen Schrecken wie beispielsweise Tod und Gewalt herzustellen, um zu diesen einen besseren Zugang zu bekommen. Es lässt sich feststellen, dass

„beim Horror die Lust am Grauen deshalb möglich ist, weil es die Lust an seiner *Darstellung* ist. Diese These ist nicht neu, sondern spielt in der Geschichte der Ästhetik schon lange eine Rolle; insbesondere natürlich bei der Ästhetik des Nicht-Schönen.“²⁶

Obwohl dem Rezipienten eines Horror-Werkes klar ist, dass Wesen wie Monster, Werwölfe oder Vampire nicht wirklich existieren, sind es das kurze Gedankenspiel und die Vorstellung „Was wäre, wenn...?“, die ihn faszinieren. Außerdem ist dem

²⁴ Baumann, *Horror: Die Lust am Grauen*, S. 32f.

²⁵ Ebd., S. 35.

²⁶ Ebd., S. 85.

Rezipienten bewusst, dass die geschilderte Welt samt ihren Monstern nicht in die Realität hineinwirken kann. Trotzdem kann er psychisch wie auch physisch Emotionen wie Angst empfinden, vorausgesetzt das Dargestellte ermöglicht beim Zuseher eine Identifikation.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Rezipient eines Horrorfilms eine fiktive Welt aufsucht, die seiner zwar ähnlich, aber doch entfremdet ist. Er wird mit vormals tabuisierten Themen konfrontiert, wie beispielsweise Tod und Sexualität. Das verschafft dem Zuseher ein gewisses Lustgefühl, außerdem gewinnt er durch den Vorgang des Rezipierens eine kurze Auszeit von der Realität. Der Horrorfilm dient also, ähnlich wie auch der Jahrmarkt, als

„Sicherheitsventil für gestaute Gefühlsregungen und Triebwünsche, die bei zivilisierten und wohlgezogenen Erwachsenen unbefriedigt bleiben müssen und denen damit auf einem primitiven Niveau innerhalb sicherer Grenzen periodische Entlastungsmöglichkeiten geboten werden.“²⁷

Beispielsweise ist es den meisten Menschen im beruflichen Alltag nicht möglich, Ärger über den Chef, Kollegen oder Kunden entsprechend Luft zu verschaffen. Oft entspricht das Gesagte dann nicht dem Gedachten, und im Regelfall wird auch der Bildschirm heil bleiben, anstatt in hohem Bogen aus dem Bürofenster zu fliegen. Sowohl Horrorfilm, als auch Jahrmarkt dienen dem Abbau solcher aufgetauter Aggressionen; der eine, neben den bereits erwähnten Achter- und Geisterbahnen, aktiv durch das Angebot an verschiedenen billigen Automaten bei denen man seine Kraft unter Beweis stellen kann, der andere passiv durch die Möglichkeit der Identifikation.

Im weitesten Sinne kann man auch von einer Katharsis im aristotelischen Sinne sprechen, also einer „reinigende[n] Befreiung von den bei der Betrachtung der tragischen Ereignisse erregten Affekten Furcht und Mitleid.“²⁸ Der Filmbetrachter beobachtet die schauspielerische Nachahmung furcht- und mitleidserregender

²⁷ Balint, *Angstlust und Regression*, S. 18.

²⁸ Seidensticker, Bernd, „Katharsis“, in: *Theaterlexikon 1, Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles*, Hg. Manfred Brauneck/Gérard Schneilin, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2007. S. 532.

Handlungen bzw. gewaltbeladenen Bilder, fühlt sich in sie ein und erfährt dadurch eine Reinigung von diesen Emotionen.²⁹

Der Rezipient eines Horrorfilms kann einerseits Ängste (mit-)empfinden und auf physischer und psychischer Ebene reagieren, aber durch die Distanz und das Wissen um seine Sicherheit als passiver Zuseher kann er auch den *Thrill* voll auskosten.

„Die Darstellung des Entsetzlichen ist für uns – wie in der Geisterbahn – nur dann zu genießen, wenn wir wissen, dass es sich nicht um Realität handelt, wenn wir uns darauf vorbereiten können und uns ihr willentlich aussetzen.“³⁰

Die projizierte Konfrontation mit den eigenen Urängsten ermöglicht einen besseren Umgang mit den realen Ängsten, weil man sie quasi von außen erleben kann und sich so mit gewissen Themen auseinandersetzen muss. Wenn man die Phasen des Spannungsaufbaues, den Höhepunkt und Erregungsrückgang durchlaufen hat, und das Böse in seine Schranken gewiesen wurde, bleibt üblicherweise ein angenehmes und positives Gefühl zurück. Selbst wenn es kein Happy-End gibt, bleibt das Erleben während der Rezeption.

²⁹ Vgl. Meister, Monika, *Skriptum und Materialien zur HVO Europäisches Theater nach 1945. Theorie und Praxis des Theaters von Bertolt Brecht* Universität Wien, Institut für Theaterwissenschaft, Vorlesung Sommersemester 2002, S. 31.

³⁰ Baumann, *Horror: Die Lust am Grauen*, S. 93.

3. Identifikation

Für den Begriff „Identifikation“ gibt es, je nach wissenschaftlicher Disziplin, unterschiedliche Definitionen. Im Rahmen dieser Arbeit soll jener von Fröhlich gefolgt werden, die unter Identifikation einen Prozess versteht, in dessen Zuge sich ein Mensch durch eine Art emotionale Bindung mehr oder weniger unbewusst über einen gewissen Zeitraum in die Lage eines anderen Menschen versetzt. Während dieser Zeitspanne denkt bzw. handelt er wie dieser, oder stellt sich das zumindest vor.³¹ Das kann so weit gehen, dass sich das Individuum verschiedenste Merkmale wie Gesten oder Einstellungen des anderen Individuums aneignet, sodass es sich teilweise oder ganz in das Vorbild verwandelt. Dieser Prozess geschieht bereits im Kindesalter, weil das Kind sich meist mit den Eltern – also entweder mit der Mutter oder dem Vater – identifiziert. Später sind es Gleichaltrige und von den Medien popularisierte Personen, die zu Identifikationsfiguren werden. Freud bringt die Identifikation mit dem „Ödipus-Komplex“ in Verbindung, weil der Sohn an die Stelle des Vaters treten und somit auch die Mutter „haben“ möchte. Mittels Identifikation werden Bedürfnisse befriedigt; dieser Vorgang geschieht unbewusst, aber nicht automatisch, „sondern durch Triebe motiviert [...], d.h. das Ziel einer jeden Identifikation ist eine zumindest partielle Triebbefriedigung“³².

Identifikationsangebote finden sich im Film, im Theater oder auch im Computerspiel. Bezogen auf das Theater ist seit Aristoteles bekannt, dass das Drama eine zielorientierte Handlung erzählt. Es wird ein Konflikt benötigt, sodass der Protagonist ein Ziel verfolgen muss, dessen Erreichen durch Hindernisse erschwert oder verhindert werden soll. Dadurch erhält eine Geschichte eine Struktur bestehend aus Anfang, Mitte und Ende.³³ Die dargestellte Handlung eines Stückes, auch „Mimesis“ genannt, soll beim Zuseher Emotionen wie Mitleid und Furcht erregen. Aristoteles stellt die Handlung des Dramas in den Vordergrund: Sein „aristotelisches Theater“ beruht darauf, dass Schauspieler wie auch Zuschauer sich in die dargestellten Figuren einfühlen. Das Empfinden von Furcht und Mitleid verursacht eine

³¹ Vgl. Fröhlich, Werner D., *dtv-Wörterbuch zur Psychologie*, München: Deutscher Taschenbuch-Verlag 1994, S. 212.

³² Hölzer, Henrike, *Gebundet. Psychoanalyse und Kino*, Wien: Turia + Kant 2005, S. 50.

³³ Vgl. Hroß, Gerhard, „Die Funktion von Gewalt im Film“, in: *Mediale Gewalt*, Hg. Thomas Hausmanning / Thomas Bohrmann, München: Wilhelm Fink 2002, S. 138.

„Reinigung“ („Katharsis“) von denselben Affekten. Bei Aristoteles wird Identifikation angestrebt, ganz im Gegensatz zum „epischen Theater“, das von Bertolt Brecht geprägt wurde und Interpretation fordert. „An die Stelle von Furcht und Mitleid setzt Brecht Staunen und Neugierde.“³⁴

Die Fähigkeit, Empathie und Mitgefühl empfinden zu können, verdankt der Mensch nicht zuletzt den sogenannten Spiegelneuronen. Der italienische Forscher Giacomo Rizzolatti hat im Jahr 1996 entdeckt, dass bestimmte Nervenzellen beim bloßen Beobachten einer Handlung so reagieren, als ob diese Handlung vom Beobachter selbst durchgeführt worden wäre. Spiegelneuronen oder „mirror neurons“, wie sie in der englischen Fachliteratur genannt werden, aktivieren sich, wenn man etwas Bestimmtes beobachtet, das man selbst realisieren könnte, oder auf andere Weise miterlebt, wie ein anderer diese bestimmte Handlung umsetzt.³⁵ Auch Geräusche, die zu einer speziellen Aktion „gehören“, bringen die Spiegelneurone zum Feuern, genauso wie wenn über die Handlung gesprochen wird. Der Vorgang der Spiegelung passiert simultan, unwillkürlich und ohne Kontrolle. Darüber hinaus ermöglichen diese Nervenzellen, sich in den Beobachteten hineinzusetzen und so seine Handlung zu „verstehen“ und vorauszuahnen. Bereits ein kurzer Eindruck kann ausreichen, um eine intuitive Ahnung zu erzeugen über die körperlichen Empfindungen des Beobachteten und innerhalb gewisser Bandbreiten auch über die zu erwartenden Handlungen. Da das System der Spiegelneuronen auch beim Beobachten von in Film und Fernsehen dargestellten Handlungen erreicht wird³⁶, ist es auch für die vorliegende Arbeit von großer Relevanz: Die Spiegelneuronen lösen bei (Horror-)Filmrezipienten durch bloßes Zusehen Empfindungen wie Mitgefühl und Empathie aus, welche wiederum Auslöser für das Empfinden von Sympathie für das Gegenüber sind, wie Studien des französischen Hirnforschers Jean Decety belegen.³⁷ Die Spiegelneuronen unterstützen damit letztlich auch die Identifikation mit den Protagonisten. Dank ihnen kann der Mensch auch Gefühle wie Schmerz und Mitleid besser nachempfinden. Es muss nicht unbedingt ein bereits eingetretener

³⁴ Meister, *Skriptum und Materialien zur HVO Europäisches Theater nach 1945. Theorie und Praxis des Theaters von Bertold Brecht. Sommersemester 2002*, S. 28.

³⁵ Vgl. Bauer, Joachim, *Warum ich fühle, was du fühlst*, München: Wilhelm Heyne 2005, S. 23ff.

³⁶ Vgl. Ebd., S. 38

³⁷ Vgl. Ebd., S. 48ff.

Schmerz wahrgenommen werden, schon die Erwartung eines Schmerz-Moments löst eine Reaktion im eigenen Schmerzgefühl aus.

Dem Zuseher eines Films werden die verschiedensten Einstellungen einer Szene dargeboten, die er anhand der narrativen Logik in ein Gesamtbild umwandelt. In diesem Prozess unterwirft er sich dem Film und kann die „Künstlichkeit der cinematischen Illusion“³⁸ zum Teil vergessen. Durch die Identifikation mit einer Filmfigur können Phantasien ausgelebt und unbewusste Bedürfnisse befriedigt werden. Die Identifikation mit einer fiktiven Figur kann, wie bereits angeführt, durch Empathie über die Gefühlsebene erreicht werden. Bewusst oder unbewusst fühlt man mit einer Figur mit und erreicht dadurch eine Identifikation. Dieser Prozess ist sehr wichtig für die Bereiche Theater, Film und Literatur (Roman). In allen dreien wird üblicherweise eine Identifikation des Rezipienten mit dem Protagonisten angestrebt. Das Einfühlen in eine fiktive Person wird erleichtert, wenn der Rezipient der dargestellten Figur ähnelt bzw. Gemeinsamkeiten mit ihr entdecken kann, vorausgesetzt man erhält genug Informationen über die Figur. Es muss eine Art Verständnis vorherrschen für die jeweilige Person, um Handlungen nachvollziehen und auch vorhersehen zu können. Der Film versucht mittels Vortäuschung „großer“ Emotionen wie beispielsweise Liebe, Hass, Trauer und Freude den Zuseher emotional zu unterhalten und ihn so zu einer Identifikation mit einer oder mehreren Figuren zu drängen. Dies schließt das Verstehen bzw. Nachfühlen von Bedürfnissen der oder des Antagonisten mit ein. Das Wissen um die fiktive Gestalt vor sich, macht eine Identifikation erst möglich.³⁹ Der Zuseher wiederum kann mittels der Identifikation zu einem gewissen Teil „miterleben“, und das Bewusstsein, dass es sich um eine Fiktion handelt und man sicher in einem Kino- oder Fernsehstuhl sitzt, erhöht den Genuss der Bilder.

Eine weitere neue Form der Identifikation bieten Computerspiele, vor allem die sogenannten *Ego Shooter*. Hier manövriert der Spieler eine virtuelle Figur durch die zu bewältigenden Missionen, die zumeist Kriegssituationen simulieren. Ähnlich der subjektiven Kamera⁴⁰ im Film ermöglichen diese Spiele dem Anwender, sich in die

³⁸ Hölzer, *Geblendet. Psychoanalyse und Kino*, S. 15.

³⁹ Vgl. Hroß, „Die Funktion von Gewalt im Film“, S. 138.

⁴⁰ Siehe dazu Kapitel 4.4.

Figur hineinzusetzen, weil sie definitionsgemäß aus der subjektiven (Ego-)Sicht gespielt werden. Im Gegensatz zum Film übernimmt der Spieler dabei aber nicht nur allgemein die Sicht der zu steuernden Figur, sondern muss auch lernen, die Figur zu bewegen, für sie zu handeln und zu reagieren. Auch das Einsehen ins Fadenkreuz oder Nachtsichtgerät unterstützt die Identifikation. Es wird eine realitätsgetreue Kriegssimulation hergestellt – oft auf realen Ereignissen oder Situationen beruhend – in der der Spieler eins mit dem Protagonisten wird.

Ego Shooter werden hauptsächlich von männlichen Anwendern gespielt, weil die Protagonisten eines solchen Spieles fast ausnahmslos ebenso männlich sind. Eine Ausnahme, die daher auch für weibliche Spieler interessant ist, ist Lara Croft aus dem Spiel *Tomb Raider*. Es handelt sich zwar nicht um einen klassischen *Ego Shooter*, wohl aber um ein klassisches Identifikationsangebot. Lara Croft ist eine Heldin, die sich durch etliche Level kämpft und dabei Geschick und Verstand benutzen muss und gelegentlich auch ihre Waffen. Frauen wie Männer bedienen sich ihrer als Identifikationsfigur. Männlichen Spielern bietet Lara Croft einerseits die Möglichkeit, das Geschlecht zu wechseln, andererseits erzeugt sie aufgrund ihres perfektionierten Körpers Begehren. Weibliche Spieler bewundern Lara Croft ob ihrer Stärke und können so Phantasien ausleben. „Die Beziehung zwischen den Spielenden und der Protagonistin des Spiels [setzt sich] aus einer Mischung von Identifikation und Begehren [zusammen]“.⁴¹ Hier ergibt sich eine Analogie zum Horrorfilm, in dem die Sexualität eine Identifikation stiftende Rolle spielt.⁴² Dieses Rezept erzielte auch beim auf den Computerspielen basierenden Spielfilm *Lara Croft: Tomb Raider* (Simon West, USA/Deutschland/GB/Japan 2001) seine Wirkung. Mit Angelina Jolie als Verkörperung von Lara Croft konnten der männliche wie auch der weibliche Spieler und natürlich auch der neutrale Zuseher etwas anfangen und spätestens beim Folgefilm *Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life* (*Tomb Raider – Die Wiege des Lebens*, Jan de Bont, USA/Deutschland/GB/Japan 2003) war Jolie endgültig als offizielle Verkörperung Laras in Menschengestalt etabliert.

Im Spiel wie auch im Film ist die Bedrohung der Protagonistin eine dauerhafte Gegebenheit. Ziel des Spiels ist es, Lara Croft zu beschützen und sicher an ihr Ziel zu bringen, um die Mission erfolgreich abzuschließen. Die Bedrohung des Opfers, in

⁴¹ Mikos, Lothar/Dagmar Hoffmann, *Mediennutzung, Identität und Identifikation*, Weinheim und München: Juventa 2007, S. 78.

⁴² Siehe dazu Kapitel 4.5.

diesem Fall in der Verkörperung der Heldin, die – analog zum aus dem Horrorfilm bekannten *Final Girl*⁴³ – versucht, sämtliche Gefahrensituationen mehr oder weniger unbeschadet zu überstehen, führt zu einer zusätzlichen Identifikation. Der Zuseher wünscht, sein Held könne das Ziel gegen alle Widerstände erreichen. Das zeigt, dass Filmgewalt der Spannungsdynamik dient, indem sie den Zuschauer emotional in die Handlung einbindet. „Je gewalttätiger der Antagonist, desto größer die Bedrohung für den Helden. Je größer die Bedrohung für den Helden, desto stärker das Mitfühlen des Zuschauers.“⁴⁴

Für die Bereitstellung eines Identifikationsangebots ist auch ein Mindestmaß an Realismus extrem relevant, sonst ist ein Film schwer nachvollziehbar und führt zu Irritation, sodass eine Identifikation schier unmöglich wird. Es muss immer – in jedem Genre – eine innere Logik bestehen. Bei einem Science-Fiction Film wird man sich nicht wundern, wenn sich Raumschiffe gegenseitig befeuern, wenn aber ein Fahrrad dazwischen durchfahren würde, welches für den Menschen doch etwas völlig Normales ist, würde man sich irritiert fühlen. Diese Tatsache gilt natürlich ebenso für den Horrorfilm, mit dem Unterschied, dass der Film den Zuseher aktivieren möchte. Er soll sich nicht auf seiner Couch bei einem netten Abendfilm entspannen können; ganz im Gegenteil. Ein „guter“ Horrorfilm soll den Zuseher in seine grausame und oft mystische Welt ziehen und phantastische Dinge zeigen bzw. spürbar machen. Die Horrorfiguren und deren oft zwiegespaltenen Persönlichkeiten werden durch die Bilder und der Phantasie des Menschen zum Mittelpunkt des Moments, und die besondere Trick- und Montagetechnik ermöglichen dem Zuseher eine „aktive“ Rolle. Dies ist sonst nur noch beim Pornofilm möglich.

Identifikation mit dem Protagonisten ermöglicht ebenso eine sichere Fahrt durch gefährliche Situationen und bietet die Gelegenheit jemand zu sein, der man in der Realität gerne wäre. Um eine Identifikation zu ermöglichen, muss man dem Zuseher einige Informationen zu der Figur zur Verfügung stellen, um ein Verständnis für das Handeln der Figur zu garantieren und im Idealfall eine Ähnlichkeit zwischen den beiden herstellen. Dies kann aber auch für den Antagonisten, den bösen Gegenspieler, gelten:

⁴³ Siehe dazu Kapitel 6.

⁴⁴ Hroß, „Die Funktion von Gewalt im Film“, S. 138.

„[...]derjenige, mit dem wir uns identifizieren, muss nicht einmal unbedingt positiv, attraktiv oder absolut erfolgreich sein. Manchmal ist auch das Böse einladend, und hier können wir ihm mit relativ wenig Gewissensbissen huldigen: es gibt keine konkreten Konsequenzen, und gestehen wir unsere Identifikation niemandem ein, erfährt es auch niemand.“⁴⁵

⁴⁵ Schmid, Georg, *Freud/Film oder das Kino als Kur*, Wien: Sonderzahl 2006, S. 76.

4. Stilistik des Horrorfilms

4.1. Einleitung

Der Horrorfilm zeichnet sich nicht ausschließlich – wie oft kritisch behauptet wird – durch grausame und furchterregende Bilder aus, viel wichtiger ist die Atmosphäre, die durch mehrerer Elemente erzeugt wird. *John Carpenter's Halloween (Halloween – Die Nacht des Grauens*, John Carpenter, USA 1978; in weiterer Folge: *Halloween*) beispielsweise ist nicht unbedingt aufgrund der imposanten Mord-Inszenierungen ein Meilenstein der Horrorfilm-Geschichte, sondern wegen der gruseligen Stimmung, die aus der Kombination verschiedener Komponenten entsteht, die hier in Folge besprochen werden. Filme wie die von Carpenter oder Hitchcock sowie weitere Klassiker des Horror-Genres werden zum besseren Verständnis als Beispiele herangezogen.

Bei Carpenter ist die musikalische Untermalung eines der wichtigsten Elemente, weil mit ihrer Hilfe bereits auf akustischer Ebene Gänsehaut erzeugt werden kann. Das Thema *Musik* eignet sich auch hervorragend als Einführung in die *Stilistik des Horrorfilms*, da hier anhand der Entwicklung der musikalischen Komponente der Bogen gespannt werden kann von den Anfängen des (Horror-)Films im frühen 20. Jahrhundert bis hin zu den modernen Horrorfilmen der letzten Jahre. In diesem Abschnitt wird außerdem gezeigt, dass die Musik vor allem im Bereich der Geräuschkulisse ein elementares Stilmittel des Horrorfilms ist. Hier soll bereits in Stummfilmzeiten angesetzt und deutlich gemacht werden, dass der Film niemals stumm war. In weiterer Folge wird erläutert, wie elementar die Tonspur ist, vor allem um gewisse Emotionen und so auch die Identifikation zu verstärken.

Der auf die *Musik* folgende Teil *Jugendliche als Protagonisten* zeigt, wie wichtig der Jugendliche als Darsteller und Zuschauer ab den 1970er Jahren wurde und wie sehr er mittlerweile mit dem Genre verwachsen ist.

Als technisches Stilmittel im Horrorgenre wird in der Folge die *Subjektive Kamera* anhand konkreter Filmszenen beleuchtet. Hier wird besprochen, inwiefern diese Perspektive die Sicht der „Guten“ und der „Bösen“ eines Filmes einnehmen kann und wie diese Kameratechnik den Zuseher steuern kann, speziell hinsichtlich der Identifikation.

Auch *das voyeuristische Moment* ist ein zentrales Thema im Horrorfilm. Der Abschnitt widmet sich der Frage, ob der Zuseher nicht ebenso Voyeur ist wie der böse „Schwarze Mann“, der erst seine Opfer observiert, ehe er sie ermordet, und inwiefern dem Antagonisten bereits dieses heimliche Beobachten Befriedigung verschafft. Eng mit dem Voyeurismus verknüpft ist das Thema *Sexualität*. Das Unterkapitel bespricht, wie bedeutungsvoll die beiden Redewendungen „sex sells“ und „sex kills“ für das Horror-Genre sind.

Im Mittelpunkt dieser Bausteine des Horrorfilms steht die Identifikation, die zentrales Thema dieser Arbeit ist.

4.2. Musik

*„LISTEN TO THEM.
CHILDREN OF THE NIGHT.
WHAT MUSIC THEY MAKE.“⁴⁶*

Musik spielt für den Menschen eine sehr wichtige Rolle. Sie begleitet ihn tagtäglich bewusst und auch unbewusst, kann körperliche Reflexe ansprechen und dabei unterschiedliche Wirkungen haben, wie z.B. Beruhigung und Entspannung, aber auch Anregung zu bestimmten Aktivitäten.⁴⁷

Daher ist Musik auch im Bereich des Films allgemein von großer Bedeutung. Im Speziellen gilt das natürlich für den Horrorfilm, weil sie Atmosphäre schaffen kann, vor allem aber Emotionen beim Zuseher anspricht und seine Stimmung beeinflusst. Neben dem Schaffen von Atmosphäre und dem Auslösen von Emotionen ist eine der Funktionen von Filmmusik aber auch, die Emotionen der Protagonisten abzubilden und Empfindungen und Leidenschaften für den Zuschauer besser verständlich zu machen.⁴⁸ Schneider spricht von einer „emotionalen Mischung“ zwischen äußerer Realität der Filmbilder und innerer oder emotionaler Realität. Traurige Filmmusik soll den Rezipienten dabei unterstützen, eben solche Gefühle der Filmfigur

⁴⁶ Bela Lugosi als Graf Dracula in „Dracula“ (Tod Browning, USA 1931), *Dracula, Legacy Collection*, DVD-Video, Universal 2004, 0:10.

⁴⁷ Vgl. Hesse, Horst-Peter, *Musik und Emotion, Wissenschaftliche Grundlagen des Musik-Erlebens*, Wien: Springer 2003, S. 93.

⁴⁸ Vgl. Schneider, Enjott, *Handbuch Filmmusik I, Musikdramaturgie im Neuen Deutschen Film*, München: Ölschläger 1990, S. 91.

nachzuempfinden. Denn der Filmbetrachter will das selbe fühlen wie der Protagonist; er will sich mit ihm identifizieren.⁴⁹ Würde er das nicht wollen, könnte er sich ebenso eine Dokumentation ansehen.

Im Horrorfilm werden oft laute oder schrille Töne eingesetzt, wodurch ein Schreckmoment entsteht. Das ist es, was den Horrorfilm ausmacht: Der Zuschauer will „künstlich“ erschreckt und in Angst versetzt werden und die Geräuschkulisse des Horrorfilms trägt einen Großteil dazu bei, dass dieser Effekt erzielt werden kann. Die Wirkung der Filmmusik steht in einem direkten Zusammenhang mit der Gesamtwirkung des Films.

Musik trägt zur atmosphärischen Gestaltung bei und kann die Spannung ebenso steigern wie die Schnitttechnik. Sie leitet Spannungshöhepunkte ein, indem die im Horrorfilm ansonsten meist monotone Musik durchbrochen wird, wenn das Böse an der Türschwelle steht. Doch ebenso funktioniert das Schockmoment durch das Durchbrechen von absoluter Stille, denn der Zuseher weiß, dass nach beklemmenden Stille fast immer ein Knalleffekt folgt, der meist von schrillen und hohen Tönen begleitet wird. Oft ist es dann das Böse, das erscheint, um sein Werk zu verrichten, aber manchmal auch nur die Katze, die unerwartet aus einem dunklen Eck hervorspringt. Diese akustischen Reize kommen unerwartet, um beim Rezipienten starke Gefühlsregungen auszulösen, die beim Rückgang als angenehm empfunden werden. Das ist das Rezept für den (Horror-)Film: Gefühle und Emotionen hervorrufen und dann langsam ausklingen lassen.

Spannungsgeladene Höhepunkte bedürfen oft bloß der Stille, da sie ausreicht, um beim Betrachter Gefühle wie Angst und Bedrohung zu erzeugen.

Doch nicht erst seit dem Tonfilm, schon zu Stummfilmzeiten gab es einige herausragende Horrorfilme. Paul Wegener, der sich als Schauspieler bereits in *Der Student von Prag* (Hanns Heinz Ewers/Stellan Rye, Deutschland 1913) einen Namen machte, widmete sich einer alten jüdischen Legende, dem Golem, den er als Regisseur in seinen drei Stummfilmen⁵⁰ auferstehen lässt, um Prag zu retten. 1920 entstand einer der berühmtesten Stummfilme des Horrors, *Das Cabinet des Dr.*

⁴⁹ Vgl. Schneider, Enjott, *Komponieren für Film und Fernsehen: ein Handbuch*, Mainz et al.: Schott 1997, S. 14ff.

⁵⁰ *Der Golem* (Paul Wegener/Henrik Galeen, Deutschland 1915); *Der Golem und die Tänzerin* (Paul Wegener/Rochus Gliese, Deutschland 1920); *Der Golem, wie er in die Welt kam* (Paul Wegener/Carl Boese, Deutschland 1920).

Caligari (Robert Wiene, Deutschland 1920), der weniger seiner Stars oder der Geschichte wegen so bekannt wurde, sondern aufgrund seines expressionistischen Stils. Die Kulissen wurden grotesk verzerrt und mit Licht und Schatten wurde spielerisch umgegangen. Ein ebenso wichtiger wie beeindruckender Horrorfilm aus der Stummfilmzeit ist *Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens* (Friedrich Wilhelm Murnau, Deutschland 1922), mit Max Schreck in der Rolle des furchteinflößenden Vampirs. Friedrich Willhelm Murnaus Werk ist die erste Verfilmung von Bram Stokers *Dracula* mit einigen Änderungen, zum Beispiel die Namen der Charaktere betreffend. Die Musik des Filmes stammt von Hans Erdmann.

Das Zeitalter der Tonspur war noch lange nicht erreicht, daher vertonte man mittels Nadeltonverfahren und spielte eine Schallplatte parallel zum Film ab. Wenige Jahre später erschien *Die zwölfte Stunde – Eine Nacht des Grauens* (Waldemar Roger, Deutschland 1930), ein Film, der größtenteils die eigentlich aus urheberrechtlichen Gründen zerstörten *Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens*-Bänder mit neuer Musik von Georg Fiebiger zeigt. Ende der 1980er Jahre erschien im ZDF eine Neufassung von *Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens*, neuvertont von Hans Posegga. Erst 2007 wurde die erste deutschsprachige DVD mit dem Original-Soundtrack von 1922 von Hans Erdmann veröffentlicht. Die Musik wird charakteristisch für die jeweilige Person, die gerade in der Szene agiert, eingesetzt. Dies wird in der Musikwissenschaft auch als Leitmotiv bezeichnet. Bedrohliche und schnelle Musik, die man mit dem Bösen assoziiert, wird eingespielt, wenn der Vampir Nosferatu ins Bild kommt. Im Gegensatz dazu werden ruhige und liebevolle Töne, die für das Gute stehen, für das Liebespaar eingespielt. Eine der musikalisch-dramatischsten Szenen des Filmes ist jene, in der das von Ratten überlaufene Schiff, auf dem Nosferatu jeglichem menschlichen Wesen das Blut ausgesaugt hat, am Hafen der Stadt ankommt.

Grundsätzlich gilt, dass der Stummfilm niemals wirklich stumm war. Zu Beginn sorgte oft ein Klavierspieler für musikalische Untermalung, oder es gab auch jemanden, der Geräusche zum Bild erzeugte. Ebenso wurden Sprecher eingesetzt, die vor allem in den Anfangsjahren des Films, etwa beim Wanderkino, das Bild kommentierten bzw. mit jeweils veränderter Stimme die Schauspieler-Rollen sprachen. Damit eine Annäherung der Wirkung an einen realen Besuch in der Oper oder Operette erreicht werden konnte, hat man auch gerne Sänger engagiert, die zu den bewegten Bildern

sangen. Später waren die Kinos sogar mit ganzen Orchestern ausgestattet, die die Projektion der Filme begleiteten. Oft griff man auf Klassiker der Musikgeschichte zurück oder komponierte eigens für den gezeigten Film. Diese Livemusik gab dem Film Lebendigkeit und Rhythmus. Durch die Musik konnte man sich amüsieren oder fürchten und so eine tiefere Bindung zum Protagonisten aufbauen.

Ein weiterer, jedoch nüchterner Grund für den frühen Einsatz von Musik und künstlich erzeugten Geräuschen im Kino war die Tatsache, dass der Filmprojektor meist mitten im Zuschauerraum platziert war und unangenehme Abspielgeräusche erzeugte, die man mittels „eingespielter“ Musik zu neutralisieren versuchte.

Das Bild mag zwar die primäre Stellung im Film genießen, der Ton steht jedoch nur wenig nach. Er dient der leichteren Aufnahme der Bilder und führt zu einem besseren Verständnis. Der Titel, der Abspann oder auch die Zwischentitel, die man im Stummfilm eingefügt hat, damit das Publikum dem Geschehen auf der Leinwand ohne Mühen folgen konnte, wurden mittels Musik stärker untermalt.

Viele Leute waren vom Kino so angetan, weil man plötzlich Bilder in Bewegung sehen konnte. Dabei stand im Gegensatz zu heute weniger die Filmauswahl selbst, als das Film- bzw. Kinoerlebnis an sich im Vordergrund.

Ein Mann, der sich damals aufgrund seines tragisch-komischen Auftretens einen Namen machte, war Charlie Chaplin, der es seinem einzigartigen Talent als Schauspieler und Autor zu verdanken hat, dass sich seine Filmkarriere auch weit in die Zeit des Tonfilms zog.

Am Beginn der Tonfilmzeit erlebte der Horrorfilm seine erste Blütezeit und viele Stars, die Jahrzehnte später immer noch ihren Stellenwert in der Geschichte des Films einnehmen, erblickten das Licht der Leinwand. Der Ungar Bela Lugosi etwa faszinierte in seiner Lebensrolle als Dracula durch seine mystische Ausstrahlung und seinen geheimnisvoll wirkenden Akzent. 1931 wurde aus dem Theaterstück ein Film, der überaus erfolgreich war: *Dracula* (Tod Browning, USA 1931). Im selben Jahr gelang es Universal Pictures, mit *Frankenstein* (James Whale, USA 1931) einen weiteren Welterfolg im Horrorgenre zu produzieren. Universal Pictures ließ im Lauf der 1930er und 1940er Jahre einige weitere Horrorfilme und Fortsetzungen von genannten Horrorstreifen folgen, mit denen man an die Erfolge der bisherigen anknüpfen wollte. Der Ton stand zur damaligen Zeit noch sehr im Hintergrund und so kam es, dass Filme wie *Dracula* keinen wirklichen Soundtrack hatten, sondern eher wenig Musik vorweisen konnten. Die Titelmelodie von *Dracula* ist ein Auszug der

Ballettmusik aus Tschaikowskys *Schwanensee*. Sie ist sehr markant und atmosphärisch und findet sich auch in einem weiteren Universal-Film – *The Mummy* (*Die Mumie*, Karl Freund, USA 1932) – wieder. Anfang der 1930er Jahre war die Synchronisationstechnik noch nicht verbreitet, daher wurde eigens eine spanische Version von *Dracula* von George Melford gedreht, die dieselbe Titelmelodie von Tschaikowsky im Vorspann enthielt.

Ansonsten ist kaum Musik in *Dracula* zu finden, auf den Soundtrack hat man fast vollständig verzichtet. Auch in spannenden Szenen fällt die musikalische Untermalung völlig aus. Gruselgeräusche, wie das Schreien einer Eule oder das Heulen des Wolfes, sind dafür umso häufiger eingesetzt worden. Auch das Zirpen der Grillen verschafft dem Zuschauer ein Realitätsgefühl. 1999 wurde eine neue Musikfassung für den Film aufgenommen. Der US-amerikanische Musiker und Komponist Philip Glass, der die Soundtracks für Filme wie *Candyman* (*Candyman's Fluch*, Bernard Rose, USA 1992), *The Truman Show* (*Die Truman Show*, Peter Weir, USA 1998), *The Hours* (*The Hours – Von Ewigkeit zu Ewigkeit*, Stephen Daldry, USA 2002) und *Cassandra's Dream* (*Cassandras Traum*, Woody Allen, USA/GB/Frankreich 2007) komponierte, hat mithilfe des Kronos Quartets, einem amerikanischen Streichquartett, den Film mit unauffälliger und sanfter Musik unterlegt.

Im selben Jahr, in dem die beiden *Dracula*-Filme entstanden, wurde bei Universal ein weiteres Monster erschaffen, das in Folge noch für viele Fortsetzungen sorgen sollte: Frankensteins Monster in James Whales *Frankenstein*. Der Film wurde durch eine gelungene Umsetzung des Romans von Mary W. Shelley, den herausragenden Boris Karloff in der Rolle des künstlich und ungewollt zum Leben erweckten Monsters, und durch den Make-up-Experten Jack Pierce ein Meilenstein der Filmgeschichte. Die Filmmusik zu *Frankenstein* stammt von dem deutschen Komponisten Bernhard Kaun. Die Maschinengeräusche und Donnerstöße beim Erschaffen des Monsters sind so gewaltig, dass sie für den Zuschauer fast unangenehm sind. Die Gebärden des Monsters sind ebenso intensiv und durchdringend wie auch das minutenlange Hundegebell beim Suchen des Monsters. Der Film ist ein gutes Beispiel dafür, dass man am Anfang der vertonten Horrorfilme mehr darauf bedacht war, Geräusche überzeugend einzusetzen, als einen guten Soundtrack zu machen.

Ein Grund für den Erfolg von Whales vier Jahre später entstandenem Sequel *Bride of Frankenstein* (*Frankensteins Braut*, James Whale, USA 1935) ist sicherlich Franz

Waxman, einer der berühmtesten und erfolgreichsten Film-Komponisten des letzten Jahrhunderts, der eine einzigartige Hintergrundmusik für diesen Film geschaffen hat, die einen neuen hohen Standard für den Horrorfilm gesetzt hat. Mit einer gleichermaßen schauernden wie bedrückenden Musik verlieh er dem Film eine weitere Ausdrucksform.

„In seiner Filmmusik gelang es ihm, Erschreckendes wie auch Erhabenes in eine erzählende Grammatik zu gießen [...]. Es war dieser flexibleren Semantik zu verdanken, dass Waxman weniger unter dem Hollywood-üblichen Typecasting leiden musste als etwa Bernard Herrmann, der dem Thriller- und Horrorgenre bis in seine späten Jahre nur selten entrinnen konnte. [...] Mit der Partitur zu diesem Film entsteht die Blaupause für jede Horror-Filmmusik der folgenden drei Jahrzehnte, in denen sie noch oft wiederverwertet, kopiert und schließlich persifliert wird.“⁵¹

Der Österreicher Hans J. Salter war für die Universal Studios ebenso wichtig wie Franz Waxman, weil er ihre Horrorfilme rund 30 Jahre lang vertonte. Er schrieb die Musik für *Son of Frankenstein (Frankensteins Sohn, Rowland V. Lee, USA 1939)*, *Son of Dracula (Draculas Sohn, Robert Siodmak, USA 1943)*, *The Wolf Man (Der Wolfsmensch, George Waggner, USA 1941)*, *House of Frankenstein (Frankensteins Haus, Erle C. Kenton, USA 1944)* und viele mehr. Er arbeitete an manchen dieser Projekte mit dem Oscar-nominierten Frank Skinner zusammen, der insgesamt mehr als 200 Filme vertonte.

Ein weiterer Film, bei dem sich der Maskenbildner Jack Pierce als Meister seines Faches erwies, ist *The Wolf Man* mit Lon Chaney jun. in der Titelrolle. Dessen Darstellung war derart überzeugend, dass er das einzige Universal-Monster wurde, das in fünf Filmen von einem Schauspieler verkörpert wurde. Die Orte, an denen gedreht wurde, sind sehr atmosphärisch und wirken sehr real. Die Filmmusik trägt dazu ihren Teil bei. Das Thema des Filmes ist ein so genanntes Dreiton-Motiv oder auch Tritonus⁵², der im Mittelalter verboten war, weil er mit dem Teufel bzw. mit dem Bösen in Verbindung gebracht wurde.

⁵¹ Schmidl, Stefan, „Waxman“, in: *Ray Magazin*, <http://www.ray-magazin.at/1206/waxman.htm> 18.01.2008

⁵² TRITONUS: Ein musikalisches Intervall aus drei Ganztönen, auch Teufelsintervall genannt.

Eine musikalisch herausragende Szene findet man bei Belas Beerdigung, die von einem ursprünglich achtminütigen Grabgesang begleitet wird, doch die Szene wurde stark gekürzt.

„One thing that makes the music to these horror films stand out compared to a lot of today's that you would put in the same kind of budget, the B-horror-film, is: it's real music. They had real composers that may have not worked on A-budgets, but they were A-composers working on B-music budgets. And because you have a small orchestra doesn't mean that you stop thinking or creating or finding ways of making wonderful music. Today [...] they don't get into characters, they don't get into drama or atmosphere. [...] But this music for films like *The Wolf Man* and all the Universal ... *Bride of Frankenstein* of Franz Waxman ... it's real music.“⁵³

Die Wolfsmensch-Saga gilt als das Ende dieses goldenen Zeitalters des Horrorfilms. Sie ist sicherlich als würdiger Abschluss zu sehen und hat bestimmt zu einigen Inspirationen in der Filmbranche geführt.

Einige Jahre später, in den 1950ern, entdeckte eine andere Filmproduktionsfirma, dass man mit der „Neuerfindung“ alter Klassiker, wie beispielsweise der Universal-Horrorfilme, Profit machen konnte: Die britische Hammer-Filmproduktion widmete sich dieser Tätigkeit über drei Jahrzehnte, indem sie die Grundidee dieser Klassiker übernahm, erstklassige Schauspieler und viel Blut hinzufügte und so mit meist nur geringem Budget sehr erfolgreiche Filme schuf, die sich in Folge ebenso als Klassiker des Horrorfilms etablierten. Es erschienen einige *Frankenstein*-Filme, in denen nicht, wie in den Universal-Filmen, das Monster im Vordergrund stand, sondern der Wissenschaftler Frankenstein, verkörpert durch Peter Cushing. Jener trifft nicht nur in der ersten *Frankenstein*-Verfilmung auf Christopher Lee, sondern auch in vielen der folgenden *Dracula*-Filme, in denen Letzterer in seine Lebensrolle als Dracula schlüpfen sollte und Peter Cushing in die seine als der Vampirjäger Van Helsing. Ebenso zur Standardbesetzung gehörten der Regisseur Terence Fisher, der die meisten dieser Hammer-Horrorfilme drehte, und der Komponist James Bernard, der bis auf wenige Ausnahmen für die Hammer-Musik verantwortlich war. Er verlieh

⁵³ John Morgan in „Monster by Moonlight. The Immortal Saga of 'The Wolf Man'“ (David J. Skal, USA 1999), *The Wolf Man, Legacy Collection*, DVD-Video, Universal 2004, 0:21.

den Filmen zusätzlich Spannung und durch die oft sehr pompöse und dramatische Musik wurde die gruselige Atmosphäre ungemein verstärkt. James Bernard versuchte bereits beim Lesen des Drehbuchs ein geeignetes musikalisches Hauptthema (*maintheme*) zu finden, da er nach Abschluss des Drehs meist bloß vier Wochen zur Verfügung hatte, um die gesamte Musik für den jeweiligen Film zu komponieren und orchestrieren. Er konnte die Musik so gestalten, wie er es sich vorstellte, abhängig nur von der Anzahl der Musiker, die man ihm zur Verfügung stellte. Bei einigen Filmen, so erinnerte er sich 1994 in einem Interview beim Festival of Fantastic Films in Manchester, konnte er so viel Mitgefühl für die Figuren empfinden, dass er seine eigenen Emotionen in das Hauptthema sehr gut einbringen konnte. Das Hauptthema war Arbeit der Vorproduktion, die restliche Musik des Films entstand erst später. Es gibt großartige Szenen, in denen ein Spiel zwischen Bild und Ton stattfindet. In *The Plague of the Zombies* (*Nächte des Grauens*, John Gilling, GB 1966) wird eine junge Frau beerdigt, die einem Voodoo-Zauber zum Opfer gefallen war. Ihre Freundin, die der Bestattung beiwohnt und mittlerweile ebenfalls dem Zauber erlegen ist, spürt die Lebenskraft aus ihrem Körper schwinden und wird zunehmend schwächer. Gleichzeitig sieht man, wie die verkleideten Voodoo-Beschwörer eine Puppe mit Blut beschmieren. Die Bilder wechseln zwischen den beiden parallel verlaufenden Szenen hin und her und die Musik schafft die Verbindung, weil sie gekonnt und ohne Bruch zwischen Trommelrhythmen und Trauermusik zur Geschichte passend ebenso hin und her wechselt. James Bernard, der fast alle Horror- und Science-Fiction-Filme von Hammer-Studios vertonte, ging damit als Hauskomponist der Hammer-Produktionen in die Filmgeschichte ein. Der Name Bernard führt weiter zu einem Mann, der dafür verantwortlich ist, dass eine gute Szene zu einer großartigen wurde, indem er den Mord an einer jungen Frau mit einem unvergesslichen Geigencrescendo verband. Es handelt sich um Bernard Herrmann, der den 1960 entstandenen *Psycho* (Alfred Hitchcock, USA 1960) vertonte. Hitchcock hatte hohe Ansprüche, denn für ihn war die Musik zu einem Film gleichbedeutend wie das Bild. Seiner Meinung nach sollten beide gleichberechtigt behandelt werden. Die Musik sollte auch nicht wie üblich im Nachhinein hinzugefügt werden, sondern gleichzeitig mit der Handlung konzipiert und so ein integraler Bestandteil des Filmes werden.⁵⁴ Hitchcock und Herrmann

⁵⁴ Vgl. Rieger, Eva, *Alfred Hitchcock und die Musik*, Bielefeld: Kleine 1996, S. 11f.

kannten sich bereits aus einigen gemeinsamen Filmprojekten. Ursprünglich war keine Musik geplant für die Duschszene, in der die Protagonistin Marion Crane, gespielt von Janet Leigh, ermordet wird, doch Herrmann belehrte Hitchcock eines Besseren. Wichtig erschien ihm, passend zum Film auch „schwarz/weiß“ zu komponieren: Er setzte Streicher ein, die parallel zum Mord spielen und die vordergründig die Klangfarbe einschränken. Die Töne sind so schrill und laut, rhythmisch zur Bewegung des Messers gesetzt, dass sie das wenige Gezeigte erfolgreich ergänzen. Hitchcock überließ es dem Publikum, sich die Gewalttat in Vollständigkeit in deren Köpfen vorzustellen und zeigte nur grob, was sich in dem Badezimmer abspielte. Die dissonanten Streicherakkorde ersetzen sozusagen das Bild und laufen parallel zu den Einstichen in Marions Körper. Die kreischenden Geigen überlagern akustisch das Zusteichen und vermischen sich mit den Schreien des Opfers. Dieses musikalische Thema bleibt dem Film treu und kehrt bei weiteren Mordszenen immer wieder. Dem Zuseher bleibt der Schock von dem Mord in der Dusche so verhaftet, dass beim bloßen Einsatz derselben Musik der gleiche Effekt erzielt wird, obwohl noch weniger gezeigt wird und somit noch weniger Brutalität herrscht. Hitchcock war höchstzufrieden mit Herrmanns Arbeit, weil sie sich mit seiner Vorstellung von Manipulation und Publikumsbeeinflussung deckte.

„Die erste halbe Stunde von „Psycho“ vergeht ohne den geringsten expliziten Hinweis auf Bates, wenngleich die harten, wie mit einem Skalpell geschnittenen Kontraste der Schwarzweißbilder, Bernard Herrmanns unheilgeschwängerte Musik – die beste, die er komponiert hat, und das heißt: der makelloseste Score, der je einen Film veredelte -, [...] die Erwartung nähren, es müsse jeden Augenblick etwas Furchtbares geschehen.“⁵⁵

Hitchcock hatte darauf geachtet, so wenig wie möglich zu zeigen. Er überließ die Vervollständigung des Bildes der Phantasie des Zusehers. Das meint auch Anthony Perkins, der Darsteller des Norman Bates:

„It is actually a very chaste scene. There is no violence in that scene, it's all implied. It's all good angles and clever music and very artful intercutting. It's very discreet and I think that's one of the reasons it's been a famous and

⁵⁵ Sokolowsky, Kay, „Ornithologie des Todes. Norman Bates (Psycho)“, in: *Die größten Schurken der Filmgeschichte von Dr. Mabuse bis Hannibal Lecter*, Hg. Klaus Dimmler, Leipzig: Reclam 2000, S. 59.

successful scene; it doesn't grab the audience and shake it by the throat. All the violence in it is really more what one brings to it as an audience, rather than what is actually in the screen."⁵⁶

Der selben Ansicht ist auch Janet Leigh, die als Opfer in *Psycho* fungierte:

„The brilliance of *Psycho* was that your imagination was allowed to flourish. Today you don't have to use your imagination; they show you everything. I think the new horror films are not as good. Your imagination is much stronger than anything that they could graphically depict."⁵⁷

Psycho enthält keine erkennbare Melodie, beschränkt sich im Prinzip auf eine Klangfarbe – was gut zum Film passt, der der Zeit eigentlich nicht mehr entsprechend in schwarz/weiß gedreht wurde – und kommt gänzlich ohne diegetische Musik aus.

Als sich die Schwester des Opfers in Bates Haus umsieht, sieht sie neugierig auf die Platte im Plattenspieler und man erkennt deutlich den Schriftzug EROICA. Ob Norman oder seine Mutter jemals diese Platte von Beethoven gehört haben, bleibt im Dunkeln.

Es gibt nur wenige Motive, wodurch eine variable Klangstruktur entsteht, die Herrmann den spezifischen Handlungsabläufen des Films anpassen kann. Obwohl die Streicher-Instrumentation vereinheitlicht wirkt, wurde niemals die gleiche Tonabfolge wieder eingesetzt. Extreme Höhen und Tiefen charakterisieren Herrmanns Kreation.

Die Duschszene ist nicht nur ein Höhepunkt des optischen, sondern auch des akustischen Kinos. Hitchcock und Herrmann schufen mittels Schokosirup und einigen Streichern den vielleicht besten Mord der gesamten Filmgeschichte, der ohne dem perfekt aufeinander abgestimmten Zusammenspiel von Bild und Musik nie so gewirkt hätte.

⁵⁶ Anthony Perkins in den *Production Notes* zu „Psycho“ (Alfred Hitchcock, USA 1960), *Psycho Collection I-IV*, DVD-Video, Universal 2006.

⁵⁷ Janet Leigh, ebd.

Einige Komponisten versuchten, diese markante Musik zu kopieren und veränderten sie oft nur ein wenig, aber der Wechsel zwischen hohen und tiefen Tönen, der seither sehr gerne in Horrorfilmen verwendet wird, entstammt eindeutig Herrmanns Feder. *Psycho* hatte in vielen Bereichen als Vorlage gedient. Der Komponist John Williams wollte für Steven Spielbergs *Jaws (Der weiße Hai, Steven Spielberg, USA 1975)* etwas, das den Hai ankündigt und nicht melodisch ist. Ein Wechsel aus jeweils zwei Tönen reicht aus, um die Nähe des Haies zu spüren. Dieses immer wiederkehrende musikalische Hai-Thema brachte John Williams sogar einen Oscar. Der Film ist wie *Psycho* erst durch die Kombination aus Musik und Bild zu einem Meisterwerk der Filmgeschichte geworden, beeinflusst von Herrmanns Geigenspiel.

In den 1960er Jahren hatte es sich der amerikanische Regisseur Roger Corman zum Ziel gesetzt, die besten Werke Edgar Allan Poes zu verfilmen. Acht Filme entstanden von Corman und in jedem fungierte Vincent Price als Protagonist. Les Baxter komponierte für einen Großteil die meist klassisch-orchesterale Musik. In spannenden Szenen wird sie schnell und laut und unterstützt damit die Handlung. Für all diese farbenfrohen Filme typisch sind ihre markanten Unwettermomente, die von starken Unwettergeräuschen begleitet sind. Den Wind hört man lautstark durch die Gassen pfeifen, die Blitze fegen im Sekundentakt mit einem Knall durch den Himmel. In solchen Szenen gibt es oft keine Dialoge, nur spannungsfördernde Musik mit schrillen Tönen.

Natürlich gibt es etliche weitere Poe-Verfilmungen, doch in kaum einer ist die Atmosphäre derart unheimlich wie in jenen von Roger Corman.

Ein Film, der allein durch seine düstere Atmosphäre lebt, ist *The Haunting (Bis das Blut gefriert, Robert Wise, USA/GB 1963)*. Der deutsche Titel beschreibt die Stimmung des Filmes recht passend. Der Film fasziniert aufgrund seines Verzichtes auf Geister oder Monster; nur durch oftmaliges und spontanes Brechen der beklemmenden Stille, und ohne Gewalttaten in den Mittelpunkt stellen zu müssen, gelingt diese unheimliche Stimmung. Das Haus, als das Zentrum des Bösen, scheint Eleanor, die Protagonistin, in seinen Bann gezogen zu haben. Sie wird als Leitfigur des Zuschauers eingeführt und auch ihre Gedanken werden als innerer Monolog dem Publikum mitgeteilt. Das Thema wurde mehrfach verfilmt, doch Wise' Verfilmung

lebt allein von der beklemmenden Atmosphäre, erzeugt durch gezielt sparsam eingesetzte Geräusche und Musik, die oft als Ersatz für Visuelles gelten.

Bevor näher auf Filme eingegangen wird, die durch etliche Fortsetzungen zu Kultfilmen unter den Horror-Liebhabern wurden, sollte die Tonspur zu einem der wegweisendsten Horrorfilme der Geschichte nicht vergessen sein. Es handelt sich um *The Exorcist* (*Der Exorzist*, William Friedkin, USA 1973). Nicht nur die Geräuschkulisse, sondern auch die eingespielte Musik erzeugt Furcht und Unbehagen und zielt auf das Bewusstsein des Publikums ab. Ebenso findet ein ständiges Spiel mit der Lautstärke der Sprechenden oder der Geräuschkulisse statt, indem es von sehr leise auf sehr laut wechselt, um eine Szene noch furchteinflößender erscheinen zu lassen. Das perfekte Zusammenspiel des Plots mit filmischen Mitteln erzeugt eine einmalige Atmosphäre und in Kombination mit Dämonenbildern, die nur Bruchteile einer Sekunde auftauchen und sich so ins Unterbewusstsein einprägen, entstand ein Film, der viele weitere Filmemacher inspiriert und beeinflusst hat. Der Film ist visuell und akustisch ein Meisterwerk.

Die 1970er Jahre waren für den Horrorfilm bedeutend wie kein anderes Jahrzehnt. Es entstanden Filme, die die Welt bewegten und das Publikum stark beeinflussten. Neben dem bereits erwähnten *The Exorcist* sollten *The Texas Chain Saw Massacre* (*Blutgericht in Texas*, Tobe Hooper, USA 1974), *Carrie* (*Carrie, des Satans jüngste Tochter*, Brian de Palma, USA 1976), *Alien* (*Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt*, Ridley Scott, GB/USA 1979), *The Omen* (*Das Omen*, Richard Donner, USA 1976) und viele mehr das Publikum Fürchten und Ekeln lehren. Solche Filme zerstörten den Glauben an die heile Familie und fokussierten sich auf grundlegende und soziale Ängste.

1978 schrieb John Carpenter mit *Halloween* Filmgeschichte. Doch ähnlich wie bei *Psycho* wird auch dieser Film erst durch die Musik zum Kunstwerk. John Carpenter erzählte, nachdem der Film abgedreht war, in einem Interview, „ohne Ton und Endmischung, führte ich ihn einer jungen Studio-Chefin von 20th Century Fox vor [...]. Sie fand den Film kein bisschen gruselig. In dem Moment beschloss ich, den

Film mit der geeigneten Musik zu retten.“⁵⁸ Daraufhin versuchte er zu begreifen, was *Psycho* und *C'era una Volta il West/Once Upon a Time in the West (Spiel mir das Lied vom Tod, Sergio Leone, Italien/USA 1968)* anhand ihrer Musik erreichen konnten. „Ich besann mich darauf, wie Herrmann mit einzelnen Instrumenten Themen schuf und immer wiederholte, dachte immer wieder an *Psycho* [...]“⁵⁹ Er machte sich an die Arbeit und in zwei Wochen hatte er die Stellen, die er musikalisch untermalt haben wollte, mit Hilfe seines Freundes Dan Wyman, der für die Elektronik verantwortlich war, vertont. Der Großteil der Musik wurde nicht im Filmstudio, also ohne bildliche Vorlage, aufgenommen, und nachdem alle musikalischen Themen vorlagen, mischte man sie auf die Filmspur. Die Dame von 20th Century Fox hatte ihre Meinung nach Begutachtung des Endprodukts geändert und beurteilte den Film als „jetzt erst furchterregend und damit komplett“⁶⁰.

Die Musik in *Halloween* gibt dem Zuschauer vor, wann er sich zu fürchten hat. Sie tritt bereits im Vorspann auf und unterstützt die Vorahnung. Man ahnt, dass die Musik nichts Gutes zu bedeuten hat und „er“ (Michael Myers) in der Nähe ist. Die Musik bleibt den ganzen Film über für Michael charakteristisch. Sie kündigt das Böse an. Es sind schrille und schnelle Töne, die immer wieder in einer unangenehmen Monotonie aufeinander folgen. Diese elektronische Musik hat gerade durch ihre Höhen etwas Enervierendes. Der gesamte Film kommt mit einigen wenigen musikalischen Motiven aus, die dafür aber wiederholt eingesetzt werden. John Carpenters Musik ist sehr markant und prägt sich gut ein, sodass nur wenige Töne ausreichen, um sie sofort als *Halloween*-Filmmusik auszumachen. Im Zeitalter der Handy-Klingeltöne ist sie auch hier ein beliebtes Thema.

Dem Film folgten einige Fortsetzungen und zuletzt sogar ein Remake, die John Carpenters *Halloween* Musik-Thema als Stütze der oft schwachen Storys benutzten. 1998 wurde John Ottman, der sich durch die Vertonung zahlreicher US-Blockbuster einen Namen machte, mit dem Auftrag betraut, einen *Halloween*-Teil zu vertonen. Ottman ist nicht nur Film-Komponist, sondern auch Produzent und Regisseur, und kreierte die Musik für *Halloween H20: Twenty Years Later (Halloween H20, Steve Miner, USA 1998)*.

⁵⁸ Carpenter, John, *John Carpenter. Das große Filmbuch*, Bergisch Gladbach: Bastei 1990, S. 65.

⁵⁹ Ebd., S. 65.

⁶⁰ Ebd., S. 66.

1980 tauchte ein weiterer Serienmörder auf der Leinwand auf, dem etliche Teile gewidmet werden sollten. Jason Voorhees bzw. dessen Mutter treiben in *Friday the 13th* (*Freitag der 13.*, Sean S. Cunningham, USA 1980) ihr Unwesen im Camp Crystal Lake. Harry Manfredini, ebenso von Herrmanns *Psycho*-Thema beeinflusst, lässt eine elektronisch verzerrte Stimme unheimliche Zischlaute hauchen. Er dachte daran, dass Mrs. Voorhees Stimmen in ihrem Kopf hört, nämlich die ihres toten Sohnes, der im Film mit „Kill her, Mommy“ zu hören ist. Inspiriert hat Manfredini nicht nur *Psycho*, sondern auch *2001: A Space Odyssey* (*2001: Odyssee im Weltraum*, Stanley Kubrick, GB/USA/Frankreich 1968), bei welchem in György Ligetis Musik gesprochene Wörter vorkommen, und das wollte er für *Friday the 13th* nutzen. Er entschied sich für die Silben „Ki“ und „Ma“, die passend waren für Worte, die die Mutter in ihrem Kopf hört.

„I was looking for a sound, a signature for a killer who does not appear in the movie until reel eight or something. That’s a long time, so it was essential to establish something that brought the villain into the movie from the beginning without ever showing him – or her. You didn’t see the shark in *Jaws*, but when you heard that motif, it was the shark! It’s the same thing with old Jason, or in this case, actually, Mrs. Voorhees. The audience has to be aware of what’s going on, and the music was the thing that said, “Uh-oh, the killer’s there.”⁶¹

Im Prinzip wurden die beiden Worte “kill” und “mother” in “Ki, ki, ki. Ma, ma, ma.” umgewandelt. Sean S. Cunningham, der Regisseur von *Friday the 13th*, meint dazu, dass er selbst nicht genau wisse,

„why it works. The peculiarity of this kind of stuff is that you don’t know until you put it up with the movie and see how it actually plays in context. And I think there was something about the repetition of it. [...] Harry really knew timing. His score is very mathematical. From here to here, there’s a certain amount of time. And if you break that down into a rhythm pattern, like a metronome, then there are a certain amount of beats.”⁶²

⁶¹ Bracke, Peter M., *Crystal Lake Memories. The complete History of Friday the 13th*, London: Titan Books 2005, S. 39.

⁶² Ebd., S. 39.

Die Musik im Vorspann lässt schon nichts Gutes erahnen. Hektische schnelle Töne folgen unharmonisch aufeinander und dazwischen hört man immer wieder die markanten „Ki“ und „Ma“ Laute. Während des Films taucht diese Musik, vermischt mit schnellen Geigenklängen, die doch sehr an Herrmanns Geigencrescendo erinnern, immer wieder auf; in den Mordszenen und vor allem beim Endkampf zwischen der Mörderin und der letzten Überlebenden. Die Mutter ist besiegt, doch in einer unvergesslichen Szene muss der Zuseher erkennen, dass das Böse nun im Körper des verwesenen Sohnes wieder auferstanden ist.



Abbildung 1: Szene aus *Friday the 13th*

Nun setzt ein Klavier ein und die Musik wird langsam und beruhigend, doch diese freundliche Schlussmusik ist reine Ironie.

Harry Manfredini wurde auch bei den folgenden Teilen der *Friday the 13th*-Reihe für den musikalischen Part engagiert. 1986 war auch der Song „He’s back (The Man behind the Mask)“ von dem legendären Schockrocker Alice Cooper ein Beitrag zum sechsten Teils der Reihe *Friday the 13th Part VI: Jason Lives (Freitag der 13. Teil VI - Jason lebt*, Tom McLoughlin, USA 1986). Statt auch am siebenten Teil mitzuwirken, entschied sich Manfredini, zusammen mit Sean S. Cunningham an *DeepStar Six* (Sean S. Cunningham, USA 1989) zu arbeiten, daher sorgte Fred Mollin, der bis dahin keinen der *Friday the 13th*- Filme je gesehen hatte, für die musikalische

Untermalung. Er vermischte Manfredinis Sound mit seiner elektronischen Musik und für die Eröffnungssequenz verwendete er ein nicht-melodisches Motiv.

Interessant ist jedenfalls, dass schon allein diese kurzen, mehrmals aufeinander folgenden Silben „Ki“ und „Ma“ den Zuseher in Angst und Schrecken versetzen.

Ein sehr bedeutsamer Film des Horror-Genres ist *An American Werewolf in London* (*American Werewolf*, John Landis, USA 1981). Der Soundtrack beinhaltet alte Klassiker, die sich mit dem Thema Mond auseinandersetzen. Unter anderem findet man Sam Cookes Version von „Blue Moon“, „Moondance“ von Van Morrison und „Bad Moon Rising“ von CCR (Creedence Clearwater Revival). Letzteres passt aufgrund des Textes perfekt zum Film. David, der Hauptdarsteller und Werwolf, steht kurz vor der ersten Verwandlung und dazu spielt es „Bad Moon Rising“, indem es um unheilvolle Ereignisse geht, die bei kommendem Mond geschehen werden:

*I see a bad moon arisin'
I see troubles on the way
I see earthquakes and lightning
I see bad times today*

*Well don't go round tonite, it's bound to take your life
There's a bad moon on the rise*⁶³

Zu „Blue Moon“ findet dann Davids unfreiwillige und scheinbar schmerzhaftes Verwandlung in den hungrigen Werwolf statt, der sich zugleich auf Futtersuche nach Menschenfleisch begibt. Der Einsatz von alten Popsongs nimmt dem Film ein wenig die Ernsthaftigkeit, verleiht ihm dadurch aber auch Charme und eine tragikomische Dimension.

Abschließend lässt sich sagen, dass Musik für den Film vermutlich ebenso wichtig ist wie das Bild. Einige Horrorfilme, die in diesem Kapitel besprochen wurden, hätten nicht so bedeutsam und beeinflussend sein können, wenn sie nicht mit den geeigneten musikalischen Mitteln ausgestattet worden wären.

Wie eingangs besprochen und auch durch den musikalischen Einsatz in *Psycho* aufgezeigt, schafft Musik Atmosphäre. Sie gewinnt die Funktion der Vorausahnung,

⁶³ Creedence Clearwater Revival, *Bad Moon Rising*, Vgl. <http://www.i-songtexte.com/> 29.03.2011.

auch wenn zunächst kein Anhaltspunkt in der Handlung besteht. Verunsicherung und Panik machen sich beim Zuseher breit, denn die Klänge bedeuten nichts Gutes. Eine Erwartung wird aufgebaut, die eingelöst werden kann oder auch nicht, manchmal auch erst dann, wenn man es nicht mehr erwartet.⁶⁴

Die Musik kann ein Schockmoment noch größer machen, etwas im Dunkeln erscheinen lassen, ohne dass sich etwas erkennen lässt, oder das Böse ankündigen. Das Geheul eines Tieres im Wald oder in der Nacht kündigt Unheil an und findet immer wieder gerne Einsatz. Musik schafft es, dass man sich fürchtet, obwohl noch nichts zu sehen ist, aber die Vorstellung allein reicht oft aus, um Gänsehaut zu erzeugen. Auch Stille kann sehr effektiv sein, wenn sie richtig eingesetzt ist. Laut Hitchcock ist der Verzicht auf Musik immer noch besser als der Einsatz falscher Musik.⁶⁵

Nur wenige Tonfolgen monoton aneinander gereiht reichen oft aus, um den Zuseher zu ängstigen. Im modernen Horrorfilm werden gerne schrill-hektische Töne eingesetzt und es scheint, als ob diese Musik den Zuschauer zu verletzen und/oder schockieren versucht. Es ist auch bekannt, dass eine gruselige Szene ihre volle Wirkung verliert, wenn man den Ton abdreht.

Nicht zuletzt unterstützt Musik auch die Identifikation, indem sie den Plot unterstützt und dem Filmbetrachter die Gefühle der Protagonisten näherbringt und so auch beim Zuschauer Emotionen auslöst.

4.3. Jugendliche als Protagonisten

In die Jugendzeit fällt die Pubertät, das Ende der Schulzeit, der Beginn der Berufsausbildung, die Abnabelung vom Elternhaus und die Identitätsfindung. Die Adoleszenz gilt als die schwierigste Phase des gesamten Menschenlebens, weil der Mensch viele Entscheidungen zu treffen hat und lernen muss, für sich und seine Handlungen Verantwortung zu tragen. Zum Erwachsenwerden gehören verschiedene „Prüfungen“, die sich sehr gut als Plot von Horrorgeschichten eignen und daher gerne aufgegriffen werden. Themen wie der Abschlussball, die erste Periode oder „das erste Mal“, sowie das Konsumieren von Alkohol und illegalen

⁶⁴ Vgl. Hroß, „Horror: Friday the 13th und der Schrecken des Erwachsenwerdens“, S. 83.

⁶⁵ Vgl. Rieger, *Alfred Hitchcock und die Musik*, S. 240.

Drogen finden immer wieder neue Verpackungen innerhalb des Horror-Genres. Reale Situationen und Ängste werden im Film thematisiert. Somit ist der Jugendliche nicht nur häufig als Protagonist im Horrorfilm zu finden, sondern gehört auch zur Zielgruppe für dieses Genre. Die jungen Zuseher sehen sich im Film mit ihrem eigenen Leben und den damit verbundenen Problemen konfrontiert. Sie können durch den Film lernen, ihre Ängste besser zu verstehen und mit ihnen umzugehen. Daher sind Horrorfilme eher auf Heranwachsende zugeschnitten. Doch das war nicht immer so. Bis in die 1950er Jahre wurden Filme vor allem für Erwachsene gemacht; um die Jugendlichen als Zielgruppe hatte man sich davor nicht wirklich bemüht. Die Ausnahme bildeten Zeichentrickfilme für die jüngsten Kinobesucher, und Western, die Teenager in die Kinos lockten, sowie die *Serials* aus den 1910er Jahren, mit deren Hilfe die junge Generation erste Erfahrung mit dem Gut-Böse-Rollenmuster sammeln konnten. Dabei handelte es sich um kurze Episoden, die einige Jahre lang wöchentlich im Kino gezeigt wurden und immer eine schlussendliche Abkehr von der akuten Bedrohung des Helden oder der Heldin zum Inhalt hatten. Wie die in den 1930er Jahren folgenden Westernfilme waren hier berühmte Darsteller, typische Handlungslinien und die klare Grenze zwischen Gut und Böse zu sehen. Im Bereich des Horrors hatten die Universal Studios in den 1930er und 1940er Jahren ihre legendäre Hochzeit, in der tragische Figuren wie Dracula, Frankensteins Monster oder die Mumie auf die Leinwand kamen. In den Kriegsjahren der 1930er und 1940er wie auch danach entstanden Filme, in denen Jugendliche straffällig und kriminell werden, weil sie von ihren Vätern aufgrund der Kriegssituation im Stich gelassen wurden. Das *Juvenile Delinquency*-Genre war geboren, hatte seine Blütezeit jedoch erst einige Jahre später. Öffentliche Unruhe entstand durch die Entwicklung des *Rock 'n' Roll*, der die Jugendlichen in ihrer Rebellion gegen die Erwachsenen unterstützte, indem er ihnen eine Sprache gab. Nun nahm auch Hollywood endlich von den Teenagern Notiz. In den 1950er Jahren tauchte neben *The Wild One* (*Der Wilde*, László Benedek, USA 1953), gespielt von Marlon Brando, ein junger Rebell namens James Dean auf, der die Jugendlichen ins Kino lockte und Anlass gab, mehr junge Darsteller auf die Leinwand zu bringen. *Rebel Without a Cause* (*Denn sie wissen nicht, was sie tun*, Nicholas Ray, USA 1955) war der erste große Teenager-Film Hollywoods und sollte die Türen öffnen für viele weitere Filme, in denen auf sensiblere Art und Weise als in den Anfängen der *Juvenile Delinquency* Filme auf die Rebellion und Verwirrung der

Jugendlichen eingegangen wird. Somit hatte sich der Jugendliche als Darsteller und Zuschauer endlich etabliert.⁶⁶

Als dann das Fernsehen begann, das Kino mehr und mehr zu verdrängen, mussten die Filmstudios Gegenmaßnahmen ergreifen. Gesellschaften wie die AIP (American International Pictures) konzentrierten sich vorwiegend auf drei Genres: Science-Fiction, Horror und Teenager. Filme der AIP waren einfach und schnell produziert, hatten reißerische Titel und Werbungen, um vor allem ein jüngeres Publikum ins Kino zu locken. Die sogenannten *Drive-ins* waren zu der Zeit sehr beliebt, weil sie den Jugendlichen eine Möglichkeit boten, in ungestörter Atmosphäre – also ohne der Anwesenheit von Erwachsenen – ihre Freizeit zu verbringen.⁶⁷

Der erste Horrorfilm, der sich rein an ein jugendliches Publikum wandte, war *I was a Teenage Werewolf (Der Tod hat schwarze Krallen, Gene Fowler Jr., USA 1957)*⁶⁸. Hier werden alltägliche Ängste und Probleme eines Pubertierenden angesprochen. Tony Rivers, gespielt von Michael Langdon, ist ein Außenseiter, und aufgrund dieser Ausgeschlossenheit ist er aggressiv und gewalttätig. Es handelt sich hierbei um ein oft auftretendes Motiv im Horrorfilm. Tony wird zu einem Psychologen geschickt, der ihn jedoch für Experimente missbraucht und so aus ihm ein Monster macht. Der Film ist eine einfühlsame Geschichte über einen einsamen, unkontrollierten Jungen, der Unterstützung durch einen Erwachsenen sucht und dabei nur ausgenutzt und enttäuscht wird. Obwohl der Junge das Monster ist, steht der Erwachsene für das Böse. Hiermit wurde bereits früh ein Grundmotiv des Horrorfilms etabliert. Dieses besagt, dass die wahren Schuldigen oftmals die Erwachsenen sind, die aus den Jugendlichen „Monster“ machen.

In den 1970er Jahren entstanden Horrorfilme, die großen Einfluss auf das gesamte Genre hatten, und in denen Jugendliche die Protagonisten waren. *The Last House on the Left (Das letzte Haus links, Wes Craven, USA 1972)* und *The Texas Chain Saw Massacre* sind wohl die brutalsten dieser Zeit. *Carrie* und *John Carpenter's Halloween* haben zwar weniger grausame Szenen, sind aber keineswegs weniger grauenhaft. Diese vier genannten Filme hatten Einfluss auf fast jeden nennenswerten Horrorfilm der ihnen folgen sollte.

⁶⁶ Vgl. Westphal, Sascha/Christian Lukas, *Die Scream Trilogie...und die Geschichte des Teen-Horrorfilms*, München: Heyne 2000, S. 281.

⁶⁷ Vgl. Ebd., S. 285.

⁶⁸ Vgl. Ebd., S. 287.

In den späten 1960er und vor allem in den 1970er Jahren waren die Heranwachsenden – vom Babyalter bis zum Teenager – auch selbst oft vom Bösen befallen. In *It's Alive (Die Wiege des Bösen)*, Larry Cohen, USA 1974) und *Rosemary's Baby (Rosemaries Baby)*, Roman Polanski, USA 1968) wird jeweils das Kind des Teufels geboren. In *The Omen* handelt es sich um einen Jungen namens Damian, der als Nachkomme des Teufels viele Menschen mittels telekinetischer Fähigkeiten tötet. Die kleine Regan aus *The Exorcist* ist von einem Dämon besessen, der aus dem einst liebenswürdigen Mädchen ein schrecklich verunstaltetes und obszönes „Monster“ macht.

Bei den letztgenannten handelt es sich um Filme, die nicht unbedingt für ein junges Publikum gemacht wurden, sondern eher Ängste der Erwachsenen ansprechen.

„In gewisser Hinsicht sind diese bösen Kinder, anders als die in den Filmen der 50er und frühen 60er Jahre, das Ergebnis der sexuellen Revolution. Die Fortschritte in Verhütungstechnologien haben in den 60ern Sex endgültig von seiner Funktion als Mittel zum Zweck der Fortpflanzung befreit. Außerdem ist in diese Zeit Abtreibung zumindest in bestimmten Bereichen der Gesellschaft zu etwas Selbstverständlichem geworden. Nun hat diese veränderte Einstellung aber auch gewisse Schuldgefühle mit sich gebracht. Man verhindert Leben oder löscht es aus, bevor es überhaupt auf die Welt kommt. Die bösen Kinder und Babys sind nun vor allem eine Art von Verkörperung dieses schlechten Gewissens.“⁶⁹

Seitdem Teenager als Publikum entdeckt wurden, gerieten sie als Protagonisten von Horrorfilmen immer wieder in die Fänge des Bösen. Wenn es ihnen gelingt, die letzte Prüfung – das Überleben – zu meistern, haben sie ihre Kindheit endgültig hinter sich gelassen und die Schwelle zum Erwachsenen-Dasein übertreten. In den meisten Horrorfilmen überstehen die wenigsten diese letzte Hürde.

Der bereits erwähnte *The Last House on the Left*, in welchem ein Elternpaar auf brutale Weise Rache für die Ermordung ihrer Tochter übt, wird zum Vorbild vieler folgender *Rape and Revenge*-Filme. Ein eigenes Genre ist damit entstanden, in dem es grundsätzlich darum geht, dass Menschen in dem Wunsch sich und die Familie zu

⁶⁹ Ebd., S. 301.

beschützen oder um Rache zu verüben, mit derselben Grausamkeit und Brutalität vorgehen wie der Psychopath.

In den meisten Streifen der 1970er Jahren spielen die Erwachsenen aber eine untergeordnete Rolle. Sie werden entweder gar nicht wahrgenommen oder tragen Mitschuld am Fehlverhalten der Jugendlichen. In *Carrie* trifft sogar beides zu. Bis auf Carries fanatisch religiöse und tyrannische Mutter gibt es keine relevanten Erwachsenen. Carrie selbst ist eine unangepasste Außenseiterin, die von ihren Mitschülern nur Boshaftigkeiten erfahren muss. Ihre Gegenspieler sind vor allem die jungen, hübschen und aufgeklärten Mädchen, die ihre Jugend voll auskosten. Carries unterdrückte Sexualität drängt von der ersten Szene des Filmes an nach außen. Sie ist nicht aufgeklärt und bekommt unerwartet in der Dusche der Schule ihre erste Periode. Ohne zu wissen, was mit ihr passiert, wird sie zur Frau. Von den Mitschülerinnen ausgelacht wird sie auch noch von ihrer sexualfeindlichen Mutter bestraft. Höhepunkt des Filmes ist der Abschlussball, der metaphorisch für das Ende der Jugend steht und daher im Bereich des Horrorfilms sehr häufig eine zentrale Rolle spielt. An diesem besonderen Abend wird Carrie so gedemütigt, dass sie die Kontrolle über ihre telekinetischen Fähigkeiten verliert und alle im Saal Anwesenden im Feuer tötet. „Das Verdrängte kehrt nun [...] – in Zerstörerisches verkehrt – zurück als ihre besondere Kraft. [...] *Hier* schlägt nicht bewältigte, nicht ausgelebte Sexualität in tödliche Gewalt um.“⁷⁰ Carrie ist kein Monster und auch nicht des „Satans jüngste Tochter“ wie es der deutsche Titel behauptet; sie ist eindeutig das Opfer – bis zuletzt. Dass Carrie am Ende zur vielfachen Mörderin wird, ist ihre Art, sich von unterdrückten sexuellen Energien zu befreien. *Carrie* behandelt in vielschichtiger Weise Probleme der Pubertät und das damit einhergehende Erwachen der Sexualität.⁷¹

Der zwei Jahre später entstandene *Halloween* sollte die Weichen für eine neue Richtung des Horrorfilms stellen. John Carpenter gibt der Legende des „Schwarzen Mannes“ Gestalt und benennt sie Michael Myers (gespielt von Nick Castle). Mit sechs Jahren tötet Michael seine Schwester und wird zur Strafe in eine Anstalt gesperrt, aus der er 15 Jahre später fliehen kann. Er kehrt daraufhin in seine

⁷⁰ Ebd., S. 316.

⁷¹ Zur *Sexualität* siehe Kapitel 4.6.

Heimatstadt Haddonfield zurück, um weiter zu töten. Für sein Handeln bietet John Carpenter keine konkreten Begründungen, wodurch

„Michael Myers tatsächlich der >Schwarze Mann< [ist], aber nicht als Inkarnation des Bösen, sondern als Inkarnation aller unserer unbewussten Ängste. Michael Myers, das ist auch die Angst vor den Folgen von Sex, die Angst vor den Konsequenzen eines Egoismus, der uns gelegentlich unsere Pflichten vernachlässigen lässt, die Angst vor Einsamkeit und Isolation. Da all diese Ängste für Kinder und Jugendliche noch um einiges realer sind, ist HALLOWEEN beinahe so etwas wie die Quintessenz des Teen-Horrors.“⁷²

In der Pubertät muss der Heranwachsende lernen, mit seiner erwachenden Sexualität umzugehen, sich unter den Erwachsenen behaupten und die eigene Identität finden. All diese Prozesse sind mit Ängsten verbunden, die der Horrorfilm thematisiert. Mit Michael Myers als Personifizierung dieser Ängste erreicht John Carpenter die Jugendlichen als sein Publikum. Charaktere und Handlungsstränge sind so zeitlos gezeichnet, dass der Film 30 Jahre später nichts an Wirkung eingebüßt hat. John Carpenter hat mit *Halloween* viel Neues in den Horrorfilm eingeführt. Er gab dem Film eine ironisch-moralische Haltung. Carpenter, geboren 1948, war Zeuge der turbulenten 1960er Jahre, als nicht nur die elterliche Autorität über ihre Kinder in Frage gestellt wurde, sondern sich auch durch Bürgerrechts- und Hippie-Bewegung sowie Vietnamkrieg die ganze Gesellschaft als solche im Wandel befand. Das Motto „sex kills“ wird durch Michael Myers auf sehr offensichtliche Weise zur Schau gestellt. Die Jugendlichen, die sich von den Eltern und der moralischen Gesellschaft zurückziehen, um sich gemeinsam sexuellen Vergnügungen hinzugeben, stehen im Fadenkreuz des maskierten Mörders. Nur die brave, pflichtbewusste „Jungfrau“ überlebt, während ihre unbekümmerten Freunde den Halloween-Abend nicht heil überstehen.

Carpenter macht aus der jungen Laurie Strode eine Heldin, die Michaels Attacken mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln abwehrt. Damit erfindet Carpenter die Figur des *Final Girl* neu: Laurie läuft nicht nur davon, sie handelt auch. *Halloween* galt somit als Wegweiser. Das *Final Girl*, dessen Ziel es ist erwachsen zu werden, muss sich, um dieses Ziel zu erreichen, ihren Ängsten stellen.⁷³ Diese werden im

⁷² Westphal/Lukas, *Die Scream Trilogie...und die Geschichte des Teen-Horrorfilms*, S. 327.

⁷³ Zum *Final Girl* siehe Kapitel 6.

Film durch den „Schwarzen Mann“ verkörpert, den sie letztlich mit dessen eigenen Waffen besiegt. Dieses Grundmotiv kommt auch noch in aktuellen *Slasherfilmen*⁷⁴ zur Anwendung. Als solche werden Filme bezeichnet, in denen der Killer meist maskiert ist und mittels Stichwaffen seine Opfer tötet. Detailansichten der Wunden gehören eher ins Genre der sogenannten *Splatter Movies*: „Sie zeigen vorgeblich, was eigentlich gar nicht gezeigt werden kann: platzende, zerschnittene oder aufgerissene Körper in allen Details.“⁷⁵

Halloween löste eine regelrechte Welle von *Slasherfilmen* aus, die sich an ihm orientierten, sodass bald ein unüberschaubares Angebot in den Kinos und Videotheken existierte. Dabei verlieh die Ende der 1970er Jahre entstandene Technik der Videokassette auch den Produzenten solcher Filme neue Möglichkeiten, weil sie von nun an viele Filme direkt für den Videomarkt produzierten.

1980 konnten sich Filme wie *Friday the 13th* oder *Prom Night (Prom Night – Das Grauen kommt um Mitternacht, Paul Lynch, Kanada 1980)* von der Masse stark abheben. In den letzten Jahren entstanden sogar Remakes dieser Filme. Für den Erfolg der Originale waren einerseits die spannungsgeladenen und überraschungsreichen Handlungen und andererseits vor allem bei Cunninghams Film die abwechslungsreiche Ausführung der Morde. Genau dieser letztgenannte Aspekt wurde zum Trend der 1980er Filme. Die Kreativität des Mörders war plötzlich entscheidend für den Erfolg, obwohl nicht außer Acht gelassen werden darf, dass der Film sich die Inszenierungstechniken, die *Psycho* entwickelt und *Halloween* perfektioniert hatte, zu Nutze gemacht hat.⁷⁶ Trotzdem bleibt „sex kills“ vor allem in *Friday the 13th* die Kernaussage des Filmes. Es wird viel nackte Haut geboten, die dem Mörder umso mehr Anlass zum Töten gibt. Die lebenslustige und freizügige Art der Jugendlichen scheint den Mörder im ersten Teil zusätzlich zu motivieren. Auch in den meisten seiner Nachfolge-Filme findet man denselben Ort, nämlich Camp Crystal Lake, der von jungen Menschen dazu genutzt wird, um ungestörten Sex zu haben und Drogen zu konsumieren. Früher oder später taucht jedoch stets ein maskierter Killer auf, der mit einer Axt oder einem ähnlich imposanten Werkzeug die Jugendlichen dezimiert.

⁷⁴ „Slasher“ = Englisch für die irre Mörderfigur, die den Opfern auflauert, um sie zu verstümmeln. Siehe Hroß, „Horror: Friday the 13th und der Schrecken des Erwachsenwerdens“, S. 81.

⁷⁵ Macho, Thomas, „Vorwort“, *Splatter Movies, Essays zum modernen Horrorfilm*, Hg. Julia Köhne et al., Berlin: Bertz + Fischer 2005. S.7

⁷⁶ Vgl. Hroß, „Horror: Friday the 13th und der Schrecken des Erwachsenwerdens“, S. 85.

Im Gegensatz zu all den unzähligen Filmen, in denen „sex kills“ gilt, sterben in *A Nightmare on Elm Street* (*Nightmare - Mörderische Träume*, Wes Craven, USA 1984) auch die „Unschuldigen“. Wes Craven konnte dem Genre mit diesem Horrorfilm ein neues Gesicht verpassen.



Abbildung 2: Freddy Krueger aus *A Nightmare on Elm Street*

Er schuf eine Figur, die nicht nur gerne und viel plauderte, sondern auch Stil hatte: Freddy Krueger gespielt von Robert Englund. Dieser beging seinerzeit einige Kindsmorde, konnte dieser aber rechtlich nicht überführt werden. Die Eltern der ermordeten Kinder griffen daher kurzerhand zur Selbstjustiz und töteten Freddy Krueger. Später findet er einen Weg zurück in die Welt der Lebenden und rächt sich an den Kindern seiner Mörder. Die Erwachsenen spielen keine untergeordnete Rolle mehr, sondern sind der Auslöser seines Handelns. Trotzdem wirken sie schwach und können nichts tun, um ihren Kindern zu helfen. Diese, vor allem jedoch das *Final Girl* Nancy, müssen sich alleine – ohne die Hilfe der Eltern – ihrem gewitzten und unfairen Gegenspieler gegenüber behaupten.

„Freddy Krueger bildet, im Gegensatz zu Jason Voorhees und dessen einfacher, wortloser Brutalität, besonders in den Fortsetzungen einen sarkastischen Gegenpol zu diesem idyllischen Suburbia und seiner konservativen Ideologie. Die Effektivität des Horrors von *Nightmare* wird zusätzlich durch das Spiel der jungen Hauptdarsteller, vor allem Heather

Langenkamp als Nancy, verstärkt. Ihre Charaktere wirken, im Gegensatz zu den meist schablonenhaft gezeichneten Teenagern zahlreicher Slasher-Streifen, ebenso glaubwürdig wie emotional überzeugend und laden nicht zuletzt in ihrem problematischen Verhältnis zu den Eltern zur Identifikation ein.“⁷⁷

Gerade an *A Nightmare on Elm Street* lässt sich erkennen, dass es sich hier um die „No-Future“-Generation handelt. Die Kinder müssen für vergangene Geschehnisse büßen, obwohl sie selbst nicht verantwortlich dafür sind. Die Jugendlichen finden einen sinnlosen Tod, der sie meist ohne Ankündigung ereilt. Diese Filme – vor allem *Friday the 13th* – beschreiben angesichts der überwältigenden pessimistischen Grundstimmung eine Zeit, in der Jugendliche keine Zukunft haben. Auch die Musik der damaligen Zeit bestätigt diesen Zweifel. Das Gefühl der Jugendlichen, dass das eigene Leben und die gesellschaftliche Umwelt sinnlos sind, wurde durch Film-Mörder wie Jason bestätigt.⁷⁸ Vielleicht waren Filme wie *Halloween*, *Friday the 13th* und *A Nightmare on Elm Street* daher so erfolgreich. Jedenfalls wurden zu allen dreien Fortsetzungen gedreht. Diese konnten an den Erfolg ihrer Vorgänger zwar nicht anschließen, waren jedoch unter den Anhängern sehr beliebt.

Eine Figur des Filmes *An American Werewolf in London* beschreibt die Sicht der Erwachsenen über die Heranwachsenden der frühen 1980er Jahre in Amerika recht ungeniert: „Diese lahmarschige Jugend hat es nicht verdient, dass man sich um sie kümmert.“⁷⁹ In einer anderen Szene dieses Filmes hört eine Frau Lärm im Garten und macht fast selbstverständlich Rowdys, die zu jener Zeit nicht untypisch für Londons Straßen waren, dafür verantwortlich.⁸⁰

Der Regisseur John Landis bestätigt, dass der Film mit dem Erwachsenwerden zu tun hat. Eine Metamorphose findet statt, in der sich der Körper verändert, so wie in der Pubertät.

⁷⁷ Rauscher, Andreas, „Nightmare – Mörderische Träume“, in: *Filmgenres: Horrorfilm*, Hg. Ursula Vossen / Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam 2004,, S. 290.

⁷⁸ Vgl. Hroß, „Horror: Friday the 13th und der Schrecken des Erwachsenwerdens“, S. 91ff.

⁷⁹ „An American Werewolf in London“ (John Landis, USA 1981), *American Werewolf, 20th Anniversary Special Edition*, DVD-Video, Universal 2002, 0:20.

⁸⁰ Ebd., 0:59.

„You’re getting hairy. All of a sudden, your dick’s getting hard. These weird things are happening to you. And you’re hungry, you’re horny, and your hormones are raging.“⁸¹

Doch der Protagonist des Films David schafft diesen Sprung zum Erwachsenen nicht. Er muss wie alle anderen Werwölfe aus den diversesten Filmen als tragische Figur, die zum Töten verdammt ist, sterben.

Der Horrorfilm konzentrierte sich lange Zeit eher auf Übersinnliches: mutierte Tier-Menschen, vom Teufel oder von Dämonen Besessene, untote Serien-Killer und viele andere Figuren, die zwischen Leben und Tod wandeln. Nach einigen Jahren der Dürre, in der kaum erwähnenswerte Horrorfilme erschienen, wurde das Genre neu erfunden. Verantwortlich dafür war erneut Wes Craven, der mit der *Scream*-Trilogie alte Horrorfilm-Werte in neue Gewänder steckte und somit eine gelungene Mischung aus Horror und Psychothriller schuf. Wie für den Teen-Horrorfilm üblich, bricht der Horror in die Kleinstadt-Idylle ein, die mit den Klischees eines friedlichen Zusammenlebens aufwartet, um letztlich doch entlarvt zu werden. Der Mörder, getarnt durch ein Ganzkörperkostüm mit Maske, dezimiert eine befreundete Gruppe von Jugendlichen. Wie sich am Ende herausstellt, handelt es sich bei dem Mörder um einen von Rachegefühlen Motivierten und bei seinem Komplizen um einen von Horrorfilmen Besessenen. Nicht zufällig ist auch der Mörder in *Scream 3* von diesem Genre gezeichnet, sodass er all diese Morde bloß deshalb begeht, um gefasst zu werden und Film und Fernsehen dafür verantwortlich machen zu können. Dieser Bezug zur Horrorfilmgeschichte mit etlichen Genre-Anspielungen und Zitaten zieht sich durch die gesamte *Scream*-Trilogie. Craven geht davon aus, dass das Publikum die Filme der 1970er Jahre mit all ihren ungeschriebenen Gesetzen in- und auswendig kennt. *Scream* ist eine Art Reflexion über e. Randy, der von den Horrorfilmen krankhaft faszinierte Mörder, fasst in der zweiten Spielhälfte von *Scream* zusammen, was Hitchcock, Carpenter und Cunningham schon vor Jahrzehnten in ihren Filmen präsentiert haben:

„Es gibt gewisse Regeln, die man unbedingt beachten muss, wenn man eine Chance haben will, in einem Horrorfilm zu überleben. Nummer 1: Enthalte

⁸¹ „John Landis on: An American Werewolf in London“ (Adam Simon, USA 2001), in: *American Werewolf, 20th Anniversary Special Edition, Zusatzmaterial*, 0:09.

Dich jeder Form von Sex. [...] Sex ist gleich Tod, klar? Nummer 2: Nicht trinken und keine Drogen. Das alles fällt unter Sünde. Sünde ist die Erweiterung von Nummer 1. Und Nummer 3: Du darfst nie, niemals, unter keinen Umständen sagen, ich komm gleich wieder. Denn Du kommst nicht wieder. [...] Jeden, der gegen die Gesetze verstößt, erwartet der Tod.“⁸²

Doch der Film hält sich nicht an seine eigenen Regeln. Nicht ausschließlich – wie in den zuletzt besprochenen Filmen – werden Personen aufgrund ihrer sexuellen Freizügigkeit oder ihres unbändigen Alkoholkonsums ermordet. Billys Motiv ist eindeutig Rache. Sein Freund Randy ist ein absoluter Horrorfilm-Freak, der sich durch seinen Nebenjob in einer Videothek direkt an der Quelle befindet. Er ist sehr geprägt durch seinen Horrorfilm-Konsum und kann die Realität nicht mehr vom Film unterscheiden. Die beiden Welten scheinen in sich zu verschwimmen und er beginnt, seinen Idolen, den maskierten Psychokillern, nachzueifern.

Die Jugendlichen haben alle mit diversen Problemen in ihrem Elternhaus zu kämpfen. Craven fügt dem Jugenddrama Horror hinzu und das junge Publikum ist begeistert. Er begründet seinen Erfolg damit, dass Jugendliche in diesen Filmen mit ihren Ängsten konfrontiert werden und der Horrorfilm zum Katalysator dieser eigenen Ängste wird.⁸³

Mit den Ängsten der Jugendlichen beim Übergang in die Erwachsenen-Welt haben sich schon vor *Scream*, aber vor allem auch danach zahlreiche Horrorfilme beschäftigt. *I Know What You Did Last Summer (Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast*, Jim Gillespie, USA 1997) konnte wie *Scream* mit namhaften Schauspielern aufwarten und einen ähnlichen Erfolg beim Publikum erzielen. Hier versucht ein mit Ölzeug bekleideter Mann eine Gruppe von Jugendlichen zu ermorden.

In *Disturbing Behavior (Dich kriegen wir auch noch!*, David Nutter, USA 1998) werden Jugendliche mittels moderner Technik manipuliert und so zu folgsamen Schülern und Mitbürgern gemacht, während in *The Faculty* (Robert Rodriguez, USA 1998) Lehrer von Außerirdischen kontrolliert werden und die Jugendlichen ausrotten wollen.

⁸² *Scream (Scream – Schrei!*, Wes Craven, USA 1996), VHS-Video, VCL Communications/Kinowelt 1997, 1:10.

⁸³ Vgl. Westphal/Lukas, *Die Scream Trilogie...und die Geschichte des Teen-Horrorfilms*, S. 144.

In jüngerer Vergangenheit werden Horrorfilme häufiger mit Gesichtern besetzt, die schon aus Film und Fernsehen bekannt sind. Man will den Zuseher damit nicht mehr nur mit der Geschichte über den verrückten Massenmörder locken, sondern auch mit dem hübschen und vertrauten Gesicht. Ein Beispiel hierfür wäre *The Texas Chainsaw Massacre* (*Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre*, Marcus Nispel, USA 2003) mit der jungen und attraktiven Jessica Biel in der Hauptrolle, die sich schon durch mehrere Film- und Serienauftritte einen Namen gemacht hat.

Das neue Jahrtausend hat viele moderne Horrorfilme hervorgebracht, die Altes wieder aufleben haben lassen. Beispiele hierfür sind *The Hills Have Eyes* (*The Hills Have Eyes - Hügel der blutigen Augen*, Alexandre Aja, USA 2006), welcher das Remake des gleichnamigen Wes Craven Films aus dem Jahr 1977 ist, *The Texas Chainsaw Massacre* und nach dessen Erfolg auch das Prequel *The Texas Chainsaw Massacre: The Beginning* (*Texas Chainsaw Massacre: The Beginning*, Jonathan Liebesman, USA 2006). Die Originale üben nun schon seit über 30 Jahren eine Faszination auf den Zuseher aus und gewisse Figuren wie Leatherface, der Mann mit der Motorsäge und der Maske aus echter Menschenhaut, erreichten Kultstatus, aber eben in erster Linie beim jungen Publikum. Junge Menschen lassen sich gerne in eine andere Welt ziehen, auch wenn dort das Böse regiert. Sich in Sicherheit des eigenen Fernseh- oder Kinostuhls wiegend, lassen sie sich gerne auf gruselige Horrorgeschichten ein, wohl wissend, dass sie nicht wirklich in Gefahr sind. Je präziser und authentischer der Film gemacht ist, desto leichter fallen das Einleben in die Geschichte und die Identifikation mit einer der Figuren, jedoch im Bewusstsein, dass es sich um eine Fiktion handelt.

Über einige Jahre flimmerten Teen-Horrorfilme auf den Leinwänden und Bildschirmen in denen die Antagonisten verwundbare Menschen waren, und reale Ängste erschienen dadurch plötzlich viel wirkungsvoller. Aufgrund dieser zweiten Blütezeit der Horrorfilme, in der die Protagonisten oft psychischen und physischen Folterungen ausgesetzt sind, ist ein Begriff entstanden, der dieser Gattung von Horrorfilm einen eigenen Namen gibt und dadurch vom klassischen Horrorfilm Abstand nimmt: Der Terrorfilm.⁸⁴ In diesem quälen Menschen andere Menschen zu

⁸⁴ Zum Terrorfilm siehe Stiglegger, Marcus, *Terrorkino, Angst/Lust und Körperhorror*, Berlin: Bertz + Fischer 2010.

Tode. Zumeist sind es junge, unschuldige Reisende, die von ihrem Weg abkommen oder aufgrund von Leichtsinn und Gutgläubigkeit in die Fänge von geistig und/oder körperlich Deformierten/Verrückten geraten und in Folge gefoltert und getötet werden.

Der Begriff „Terrorfilm“ kam in den Medien auf, nachdem eine immer größere Anzahl an Filmen, in denen extremste Gewalt eine tragende Rolle spielt, in die Kinos kam und sogar an die Spitze der Kinocharts stürmte. Die Bezeichnung wurde zunächst von Filmkritikern erfunden, um ein neues Phänomen beschreiben zu können. Langsam setzte sich dieser Begriff auch im allgemeinen Sprachgebrauch der Kinogänger durch.

Ein Phänomen, welches bereits in den 1970er Jahren mit Filmklassikern wie *The Last House on the Left* und *The Texas Chainsaw Massacre* auftauchte, erlebt seit wenigen Jahren sein Revival durch kommerziell äußerst erfolgreiche, wenn auch sehr widersprüchliche Filme wie beispielsweise *The Devil's Rejects* (Rob Zombie, USA 2005) und den vieldiskutierten Folterfilm *Hostel* (Eli Roth, USA 2005).

Deswegen kann man die Terrorfilme in zwei Phasen einteilen, einer klassischen und einer modernen. Wenn man diese miteinander vergleicht, sind die Einflüsse der Filme aus der ersten Phase auf die der zweiten unübersehbar. Dies nicht nur die Thematik betreffend, sondern auch durch die drastische Darstellung von Gewalt, sowie das gezielte Brechen von Tabus.

In *Hostel* wird von einer osteuropäischen Organisation erzählt, die betuchteren Menschen die Möglichkeit verschafft, andere Menschen aus Ländern ihrer Wahl zu quälen und zu töten. Foltermethoden werden detailliert und realistisch dargestellt. Bei den Gefolterten handelt es sich um junge Leute, die durch Europa trampeln, um billig zu Sex und Drogen zu kommen. Der weniger naive Erwachsene würde die Finte wahrscheinlich durchschauen, wenn ein wenig vertrauenswürdiger Junge von sexwilligen, vollbusigen Slowakinnen erzählt, die nur darauf warten, von den Backpackern besucht zu werden.

Auch in *The Hills Have Eyes* steht Brutalität und deren detaillierte Darstellung im Vordergrund. Eine Familie von sieben Personen und zwei Hunden wird fast vollständig ausgelöscht, was einen Tabubruch in diesem Subgenre darstellt, weil eben auch Erwachsene und Tiere sterben. Das ist im Allgemeinen eher selten im Horrorfilm. Schlussendlich überlebt nur die junge Generation der Familie und rächt sich.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Jugendliche sowohl als Zuseher als auch als Darsteller erst „erfunden“ werden musste. Lange Zeit waren es die Erwachsenen, die ins Kino gingen, um sich zu fürchten und mit ihren Ängsten konfrontiert zu werden. Spätestens mit James Dean erkannte man aber auch den jungen Zuseher als profitabel und seither wird bewusst versucht, ein junges Publikum anzusprechen. Die Darsteller werden so charakterisiert, dass eine Identifikation mit ihnen möglich ist. Dafür muss eine Ähnlichkeit zwischen Figur und Zuschauer bestehen oder ein Gefühl der Bewunderung, sodass sich der Zuseher mit der Person auf der Leinwand identifizieren möchte. Außerdem werden in Horrorfilmen oft Tabuthemen angesprochen. In erster Linie handelt es sich hier natürlich um Sex. Der Jugendliche, der seine eigene Sexualität gerade erst bemerkt, erkennt manche vom Film thematisierte Ängste als seine eigenen und kann lernen, besser mit ihnen umzugehen.

Seit 40 Jahren steht der Jugendliche im Zentrum der gruseligen und blutigen Geschichten, ob es sich nun um übernatürlichen oder realitätsnahen Horror handelt. Seit den 1970er Jahren sind die Erwachsenen vorwiegend Randfiguren und die Jugendlichen die Protagonisten. Innerhalb dieser Heranwachsenden ist meist auch nur eine Figur wirklich relevant, das *Final Girl*. Die anderen sind jederzeit austauschbar und dienen nur dem Zwecke, den Endkampf zwischen *Final Girl* und Antagonist an die Spitze der Spannung zu treiben.

4.4. Subjektive Kamera

Die subjektive Kamera ist ein wichtiges Stilmittel des Horrorfilms. Sie zeigt die Geschehnisse aus der Sicht von mindestens einer Figur, um dem Zuseher Identifikation zu erleichtern. Wir sehen „auf der Leinwand, was die Figur sieht [bzw.] aus dem Blickwinkel einer der handelnden Figuren.“⁸⁵ Der englische und gebräuchlichere Begriff für die subjektive Kamera lautet Point-of-View-Shot (PoV). Allerdings bezeichnet man damit jede Kameraeinstellung, die dem Zuseher die Sicht einer Figur zumindest annähernd zeigt. Die subjektive Kamera hingegen präzisiert diesen Blick, und zwar so, als hätte die Figur eine Kamera anstatt der Augen. Dieser

⁸⁵ Monaco, James, *Film und neue Medien. Lexikon der Fachbegriffe*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2000, S. 157.

Eindruck wird oft durch Hinzunahme technischer Geräte wie Brille, Fernrohr oder Nachtsichtgerät verstärkt, die zur Erhöhung der Authentizität beitragen. Die Spannung wird deutlich erhöht und der Zuschauer hat das Gefühl, mitten im Geschehen zu sein. Die Kamera wird hierfür entweder frei von Hand oder am Körper getragen, sodass die Bilder verwackelt und hektisch erscheinen. Meist wird diese Technik bei Verfolgungen eingesetzt, um mit ihrer Hilfe die Sichtweise des Verfolgten oder des Verfolgers zu zeigen.

Ein frühes Beispiel für die Anwendung dieser Technik war *Der letzte Mann* (Friedrich Wilhelm Murnau, Deutschland 1924). Der Stummfilm zeigt einen Hotelportier, der aufgrund seines Alters zum Toilettenmann degradiert wird und daraufhin von seinem gesamten Umfeld verstoßen wird. Nur ein glücklicher Zufall verhilft dem gebrochenen alten Mann schlussendlich zu Reichtum und Anerkennung.

Der Kameramann Karl Freund fertigte für diese Zeit ungewöhnliche Aufnahmen an, indem er die Kamera „entfesselte“: Er bewegte die Kamera frei im Raum, indem er sie auf einen Rollwagen montierte, an eine Feuerleiter befestigte, die somit als Kran fungierte; mehrmals schnallte er die Kamera auch an seinen Körper. Diese letztgenannte Technik gibt dem Zuseher das Gefühl, den Darsteller direkt zu verfolgen. Ob er mit dem Lift hinab fährt oder einen leichten Schwips hat und die Umgebung verwackelt und verschwommen wahrnimmt, die Kamera nimmt die Position des Protagonisten ein und erzählt dem Zuseher seine Geschichte. In jedem Fall brach *Der letzte Mann* mit damaligen Konventionen:

„Durch die Befreiung von den damaligen Konventionen filmischen Erzählens gelang es Murnau zu einer völlig neuen Filmsprache zu gelangen. Diese konzentrierte sich vielmehr auf Gesten und Mimik, wozu Emil Jannings, der zur damaligen Zeit zu den gefeierten Schauspielstars gehörte, besonders beitragen konnte. Zudem gibt es surrealistisch traumhafte Sequenzen, welche mit symbolischem oder metaphorischem Charakter und - wofür der Film unter anderem besonders bekannt geworden ist - Szenen mit der „entfesselten Kamera“, womit Kamerafahrten im freien Raum bezeichnet werden.“⁸⁶

⁸⁶ Schön, Christian, „Der letzte Mann“, in: *filmstarts.de*, <http://www.filmstarts.de/kritiken/83251-Der-letzte-Mann/kritik.html> 03.09.2009.

Mit diesen für die damalige Zeit unkonventionellen Mitteln revolutionierten Murnau und Freund die Filmtechnik. Die Kamera blieb nicht länger ein nur passiv registrierendes Aufnahmegerät, sondern machte sich selbständig und versetzte dadurch den Zuschauer aus seinem Kinostuhl direkt in das Geschehen. *Der letzte Mann* wurde nicht zuletzt wegen dieser innovativen Technik ein großer Erfolg.

Die subjektive Kamera wird in der Regel nur für Sequenzen eines Filmes eingesetzt; ein gesamter Film aus subjektiver Sicht dargestellt, wie *Lady in the Lake (Die Dame im See, Robert Montgomery, USA 1947)*, entspricht nicht den herkömmlichen Sehgewohnheiten der Filmbetrachter und wird daher im Allgemeinen als eher ungeeignet empfunden. In diesem Film sieht man den Protagonisten wie „von außen“; alle Ereignisse werden aus der objektiven Sicht der Hauptfigur gezeigt. Eine Identifikation mit einer Figur, in die man als Zuseher zwar gedrängt wird, aber die man nie zu sehen bekommt, ist nicht oder nur schwer möglich. Man kann hier von einer Überdosis subjektiver Kamera sprechen, bei der dem Zuseher sämtliche Wesenszüge des Protagonisten verborgen blieben.

Im selben Jahr nutzte Delmar Daves in *Dark Passage (Die schwarze Natter, Delmar Daves, USA 1947)* die gleiche Erzählmethode und ließ den Zuseher bis zur Hälfte des Filmes die Geschichte aus der Sicht von Vincent Parry (gespielt von Humphrey Bogart) „erleben“. Sein Gesicht wird diese Zeit über mit Hilfe narrativer Mittel oder dem Einsatz von Schatten durchgehend verdeckt.

„Er wird zu einem Körper und einer Stimme mit leerem Gesicht, eine körperlich offene Schale, in die der Zuschauer sich identifizierend hineinlegen kann, frei von der psychologisch distanzierenden Hürde der spürbaren Präsenz eines anderen in einem fremden Gesicht.“⁸⁷

Der zu Unrecht wegen Mordes an seiner Frau verurteilte Vincent Parry flieht aus dem Gefängnis und lässt sich von einem plastischen Chirurgen sein Gesicht verändern, um den Mord an seiner Frau unerkannt aufzuklären und seine Unschuld beweisen zu können. Erst nach Abnahme des Verbandes findet ein Wechsel der Kameraführung

⁸⁷ Heller, Christian, „Die schwarze Natter“, in: *critic.de*, <http://www.critic.de/filme/detail/film/die-schwarze-natter-815.html> 16.09.2009.

statt und man sieht das Gesicht jener Person, mit der bisher eine Identifikation stattgefunden hat. Die endgültige Transformation der Hauptfigur ist erst nach einer Stunde des Filmes abgeschlossen, wenn Parry ohne sämtliche Verbände, gepflegt und neu eingekleidet, eine Treppe hinab schreitet. Die anfängliche Ich-Perspektive und die endgültige äußerliche Erscheinung ergänzen sich perfekt, sodass eine Identifikation auch nach dem Perspektivenwechsel in den objektiven Erzählstil gegeben ist.

In erster Linie ist der Einsatz der subjektiven Kamera ein Mittel, das Identifikation mit einer Figur ermöglichen soll, um damit einen größeren bzw. intensiveren Filmgenuss zu erreichen. Im Horrorfilm wird diese Technik angewandt um einen höheren Grad an Spannung, Angst, Involviertheit und Betroffenheit zu erzeugen, wie das folgende Filmbeispiel zeigt:

In *The Silence of the Lambs* (*Das Schweigen der Lämmer*, Jonathan Demme, USA 1991) gerät die Agentin Clarice Starling in eine lebensbedrohliche Situation. Sie irrt in völliger Dunkelheit durch die ihr unbekanntes Räumlichkeiten eines psychopathischen Mörders. Durch das Nachtsichtgerät beobachtet selbiger ihr panisches Verhalten in dieser schutzlosen Position. Die Nahaufnahme die zur Schau getragenen Emotionen und Ängste verstärken die Bindung zur Protagonistin, die sich hier verzweifelt zu helfen versucht. Das Filmbeispiel zeigt gut, wie Angst um den Protagonisten eine Identifikation mit diesem erzeugen kann. Die subjektive Kamera dient vorwiegend zur Herstellung einer Bindung zwischen Zuschauer und Protagonist, wenngleich die Kamera nicht immer die Sicht des Letzteren ersetzt. Gerade im Horrorfilm wird die subjektive Kamera gerne für die Sicht des Antagonisten eingesetzt. In diesem Fall gewährt die Kamera dem Zuseher, für Momente gleichgesetzt zu sein mit dem Bösen und das zu sehen, was dieser sieht. Diese Erzähltechnik zwingt den Zuschauer zur zeitweisen Identifikation mit dem bösen Gegenspieler.

Diese Technik nutzen auch die Science-Fiction- bzw. Horrorfilme *Predator* (John McTiernan, USA 1987) und *Predator 2* (Stephen Hopkins, USA 1990). Der erste Teil erzählt von einer militärischen US-Spezialeinheit, die im mittelamerikanischen Dschungel auf einen Außerirdischen trifft. Dieser macht Jagd auf die Truppe und dezimiert sie bis auf einen Mann (gespielt von Arnold Schwarzenegger), der sich dem Monster mutig stellt.

Des Öfteren sieht der Zuschauer durch die Augen des *Predators*. Dabei durchleuchtet er seine Umgebung mit seinem Infrarotblick und kann so die wichtigsten Merkmale der Zielobjekte erfassen. Wie sich gegen Ende des Films herausstellt, trägt der Außerirdische eine Maske, welche ihm die Daten vermittelt.

Auch in der Welt der *Tiermonster*⁸⁸ wird die subjektive Kamera für die Sicht des Bösen eingesetzt. Das erste Tier der Unterwasserwelt, dessen Angriffe aus der subjektiven Sicht dargestellt werden, ist der weiße Hai aus *Jaws*. Immer wenn Gefahr aus dem Ozean droht, wird die subjektive Kamera eingesetzt, die die planschenden Beine der unbekümmerten Badenden zeigt. Dazu wird die für den Hai charakteristische Musik eingesetzt und der Zuschauer weiß, dass der Hai in unmittelbarer Nähe und die Wahrscheinlichkeit eines Angriffs sehr hoch ist. Der Zuseher darf die Sicht des mordenden Tieres einnehmen, kann es aber nicht sehen. Dies ist eine gute Methode, um Spannung und Neugier zu erzeugen. Man weiß zwar aufgrund des Filmtitels, um welches Monster es sich handelt, doch dieses lange Zeit nicht sehen zu können, macht den Film unheimlich und spannend. Das „Geführt bzw. zum Sehen gezwungen werden“ dient zum Zwecke der Erzeugung und Steigerung der Spannung und Angst. Der Zuschauer soll geschockt und verwirrt werden, denn das ist, was den Horrorfilm gerade ausmacht

Auch viele andere Filme mit Raubtieren oder Werwölfen verwenden die subjektive Perspektive für die Sicht des Tieres. In *Wolfen* (Michael Wadleigh, 1981) sieht man erst gegen Ende des Filmes, was genau die Menschen auf den Straßen angefallen und getötet hat. Man erahnt es natürlich – wie auch bei *Jaws* – aufgrund des Titels, aber zu Gesicht bekommt man die Tiere erst zum Schluss.

Verfolgungsjagden und Angriffe werden häufig aus der Sicht des Jägers geboten. Die angstverzerrten Gesichter der Opfer sind dadurch gut von der Kamera eingefangen.

Der Meister des Suspense ist Alfred Hitchcock, der mit *Psycho* seinem Ruf alle Ehre macht. Die Protagonistin Marion Crane flüchtet aus der Stadt, weil sie ihrem Chef Geld gestohlen hat, um sich ein besseres Leben zu ermöglichen. Während der Flucht wird das Publikum durch subjektive Kamera zu einer Identifikation mit Marion

⁸⁸ Siehe dazu Kapitel 5.1.2.

gezwungen. Immer wieder wechselt die Kamera zwischen der objektiven Perspektive, die sie handelnd zeigt, und ihrer eigenen hin und her.

Ähnlich geschieht es in der berühmtesten Szene des Films. Marion Crane nimmt eine Dusche, als plötzlich eine Silhouette hinter dem Duschvorhang erscheint.



Abbildung 3: Duschszene aus *Psycho*

Diese Person zieht den Vorhang zur Seite und Marion erkennt die Gefahr. Die subjektive Kameraführung wechselt – ohne dass der Zuschauer es bewusst bemerkt – zwischen ihr und dem Eindringling hin und her, dazwischen wird immer wieder eine neutrale Perspektive eingenommen. Ein Messer blitzt auf und die dieses führende Hand sticht erbarmungslos zu. Eine neutrale Kamera zeigt zwischendurch, dass Marion versucht sich zu wehren, doch der Angreifer in Frauengestalt sticht immer wieder zu. Hitchcock zeigt dem Zuschauer keine Wunde und auch keinen Einstich. Die Phantasie ist stärker als jedes Bild.

„Siebzig verschiedene Aufnahmen werden in weniger als einer Minute psychologisch zu einer fortlaufenden Erfahrung verschmolzen: einer furchteinflößenden und überzeugenden Messerattacke. Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile.“⁸⁹

Dies gelingt vor allem aufgrund der Kameraführung und Montage, weil diese dem Publikum sagt, was es zu sehen hat und vor allem wie.

⁸⁹ Monaco, James, *Film verstehen*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2002, S. 180.

Durch Marions Tod verliert der Zuseher seine bisherige Bezugsperson. Ein Bruch von Traditionen passiert, denn die Protagonistin wird in der Mitte des Filmes und nicht zu Beginn, wie damals üblich, getötet. Ebenso neu war für diese Zeit, dass sich der Zuschauer nicht zu fragen hat: „Wer ist der Mörder?“, sondern: „Wird der Mörder auch andere töten?“. Der Zuseher bekommt klare Informationen über den Killer, daher scheint ihm die Identität bekannt.

Auch in der Anfangssequenz aus John Carpenters *Halloween* wird eine subjektive Erzählweise verwendet. Die Steadicam ermöglicht gleitende Bewegungen ohne Wagen, sodass sie den Zuseher problemlos durch die gesamte Szene von knapp vier Minuten aus der Sicht einer noch nicht näher bekannten Figur führen kann. Dabei sieht man durch ein Fenster ein junges Pärchen knutschend auf der Couch. Der Unbekannte, und mit ihm das Publikum, schleicht um das Haus, um das Pärchen unbemerkt beobachten zu können. Die Person muss sich unter dem Fensterrahmen verstecken, damit sie nicht entdeckt wird. Die beiden Jugendlichen ziehen sich dann in den oberen Stock zurück. Nach kurzer Zeit verlässt der Junge das Haus und das Mädchen bleibt alleine zurück. Die Person begibt sich ins Haus und dann in die Küche. Eine Hand erscheint im Bild, öffnet eine Küchenlade und greift sich ein großes Messer. Langsam geht die Person die Stufen hinauf in den ersten Stock. Auf der Treppe liegt eine Clownsmaske, die der Junge zum Spaß gerade noch getragen hatte. Eine Hand hebt sie vom Boden auf und setzt sie sich aufs Gesicht, sodass der Zuseher nur noch durch zwei Augenschlitze sehen kann. Ein starkes Keuchen durch die anliegende Maske ist zu hören und verstärkt die Identifikation mit der nach wie vor unbekanntem Figur. Die Kamera betritt das Zimmer, in dem das junge Mädchen nackt vor dem Spiegel sitzt. Sie bemerkt und erkennt die Person, nennt sie Michael. Dem Zuschauer hilft dieser Hinweis aber nicht genug, um zu erfahren, durch wessen Augen er gerade sieht. Plötzlich kommt die Kamera näher und man sieht das Messer in der rechten Hand auf das Mädchen einstechen, bis es zu Boden fällt. Nach der Tat macht der Mörder kehrt, geht die Treppen hinunter aus dem Haus hinaus und bleibt vor einem gerade anhaltenden Auto stehen. Zwei Erwachsene steigen aus und kommen auf die Kamera zu. Sie reißen die Maske herunter. Erst jetzt erfolgt ein Schnitt und die Kamera zieht sich in eine Totale aus der Vogelperspektive zurück. Der Zuseher erkennt einen kleinen Jungen in einem Clownskostüm mit unschuldigem Gesicht und einem blutigen Messer.



Abbildung 4: Szene aus *Halloween*

Es ist eine sehr ausdrucksstarke und beeindruckende Szene, weil man bis zum Wechsel der Kameraeinstellung keine Ahnung hat, wer denn nun diesen Mord begangen hat, da noch niemand davor vorgestellt wurde. Der sechsjährige Michael tötet am Halloween-Abend seine Schwester Judy Myers aus Gründen der Eifersucht und Vernachlässigung ihrer Pflichten: statt sich um ihren Bruder zu kümmern, hat sie Sex mit ihrem Freund. Zur Strafe wird Michael für die nächsten 15 Jahre in eine psychische Anstalt gesteckt, bis er einen erfolgreichen Fluchtversuch startet.

Von der ersten Einstellung an ermöglicht es die subjektive Kamera, jemanden zu begleiten, dessen Identität ungeklärt ist. Der Zuschauer kann sich kein klares Urteil über die Situation bilden, in die er hineingedrängt wird. Es werden außerdem mehrere Wirkungen auf einmal erzielt. Die ungewöhnlich lange Plansequenz bewirkt eine immer größer werdende Anspannung beim Betrachter und man hofft und fürchtet zugleich, es möge doch bald etwas geschehen. Nach der Tat legt sich diese Anspannung etwas und wird durch Neugierde, wer denn nun diesen Mord begangen hat, ersetzt. Die Auflösung ist nicht weniger schockierend als die Tat selbst, weil niemand erwartet hätte, dass ein kleiner Junge zu solch einer Bluttat fähig ist. Dieser Filmeinstieg erzeugt mittels subjektiver Kamera verstärkt ein zurückbleibendes Schock-Gefühl beim Zuseher.

„Die bestimmenden Subjektiven aus der Perspektive des mordenden Psychopathen, das aufblitzende Fleischmesser, das zusammen mit der Maske Michael Myers' Ikonographie ausmachen wird, lassen keinen Zweifel daran, wie stark Carpenter und *Halloween* von Alfred Hitchcock und insbesondere von dessen Meisterwerk *Psycho* (1960) beeinflusst sind.“⁹⁰

Dass durch das ständige Tragen der Maske verursachte Keuchen wird zu Michaels Markenzeichen. Zudem sieht der Zuseher potentielle Opfer mehrfach durch seine Augen, was ein permanent hohes Angst- und Spannungslevel erzeugt. Das Lustgefühl beim Schauen wird dadurch erhöht, dass die Identität des Angreifers unklar ist. Die erwartete Auflösung hält den Zuseher im Bann. Trotz Momenten der Einsicht weiß der Zuseher in *Halloween* nie wirklich, mit wem er es denn eigentlich zu tun hat.

„Unheilvolle Atmosphäre entsteht vor allem durch die Musik, durch viele dunkle Flächen, durch die Nacht selbst und durch die subjektiven Einstellungen. Die subjektive Einstellung ist in diesem Zusammenhang so wirkungsvoll, weil sie die Identität des Sehenden offen lässt und durch die Verengung des sonst »gottgleichen« Blicks des Zuschauers den Bildausschnitt und damit die Informationsmenge verringert.“⁹¹

Diese besondere Art der Kameraführung und Montagetechnik des klassischen Horrorfilms dienen aber nicht nur der Identifikation, sondern gleichzeitig auch der Verwirrung. In einem interessanten Zusammenspiel aus subjektiver und objektiver Perspektive wie im folgenden Beispiel aus *Friday the 13th* ist der Zuseher in jede beliebige Richtung manipulierbar:

Die Kamera beobachtet ein Mädchen durch das Fenster eines Blockhauses. Man kann annehmen, dass diese Perspektive die des Mörders außerhalb der Hütte darstellt. Diese Person betritt die Hütte und geht dann, vermittelt über die subjektive Kamera, an den Toiletten entlang, bis sie das Mädchen entdeckt. Plötzlich findet ein Wechsel auf die objektive Kamera statt und man sieht das Mädchen innerhalb des Toilettenraumes. In der nächsten Einstellung befindet sich die Kamera wieder außerhalb der Hütte und beobachtet, wie das Mädchen wieder zurück in den

⁹⁰ Wittich, Ivo, „Halloween - Die Nacht des Grauens“, in: *Filmgenres: Horrorfilm*, Hg. Ursula Vossen/Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam 2004, S. 248.

⁹¹ Hroß, Gerhard, *Escape to Fear. Der Horror des John Carpenter*, München: Belleville 2000, S. 230.

Waschraum geht. Als Zuseher ist man verwirrt, weil man durch die subjektive Einstellung von gerade eben angenommen hat, der potentielle Mörder würde sich bereits in der Hütte befinden. Dann befindet sich die Kamera wieder in einiger Entfernung zum Mädchen im Waschraum. Dieses nimmt ein Geräusch wahr und dreht sie sich zur Kamera um, kann jedoch niemanden erkennen. Die Kamera fährt dann langsam auf das Mädchen zu und der Zuseher nimmt an, dass sich ihr der Mörder nähert, doch als sie sich erneut umdreht, reagiert sie wieder nicht. Die Kamera folgt nun der jungen Frau und beobachtet von hinten, wie sie in der Annahme, jemand sei im Raum, einen Duschvorhang nach dem anderen aufzieht. Die Vermutung liegt nahe, dass der Mörder hinter einem dieser Vorhänge auf sie lauert. Als sie den zweiten Vorhang zur Seite schiebt, wechselt der Kamerastandort in die Kabine, dem Mädchen frontal gegenüber, aber wieder ist es eine Täuschung des Zuschauers. Als Zuseher konnte man annehmen, der Kamerastandpunkt würde den Blickwinkel des Mörders wiedergeben. Stattdessen verläutet das Mädchen seelenruhig, dass sie zu viel Phantasie habe. Im selben Moment taucht als Schattengebilde eine Hand mit einer Axt hinter ihr auf und schlägt ihr damit den Kopf entzwei.



Abbildung 5: Szene aus *Friday the 13th*. „Das Grausige [wird hier] lange genug gezeigt, um es als Grausiges gesehen zu haben, jedoch ebenso kurz genug, so dass es nicht studiert, reflexiv angeeignet und durch diese reflexive Bearbeitung schreckmindernd verarbeitet werden kann.“⁹²

Diese Szene verdeutlicht das Prinzip der Plansequenz, in der eine wartende Präsenz ausgedrückt wird, die den Zuseher verunsichert. Darauf folgen schnell aneinandergereihte, nahe Einstellungen.

Der Überraschungs- und Schockeffekt wird durch diese Kameraführung sehr stark intensiviert. Der Kamerastandort scheint identisch mit dem des Mörders zu sein; in

⁹² Hroß, „Horror: Friday the 13th und der Schrecken des Erwachsenwerdens“, S. 89.

Wahrheit ist er es aber nicht und so wird der Zuseher in einer Szene mehrmals getäuscht. Es wird versucht, eine Identifikation zu erzeugen, diese jedoch gleichzeitig durch Verwirrung erschwert. Die Folge soll ein orientierungsloser und geschockter Zuseher sein, der sich niemals sicher sein darf, denn er weiß nie, wo sich der Täter wirklich befindet. Verstärkt wird dieses Suspense-Gefühl auch durch die Tatsache, dass nur der Zuseher von der Existenz des Mörders weiß und daher einen Wissensvorsprung genießt. „Je ahnungsloser die Figur und je wissender der Zuschauer, desto drängender die Anspannung beim Zuschauer.“⁹³

Friday the 13th ist gespickt mit Szenen, in denen jemand die Jugendlichen heimlich beobachtet und in Folge tötet. Die Anfangsszene erinnert stark an jene aus *Halloween*, weil sie ebenfalls aus der subjektiven Sicht eines Unbekannten erzählt wird. Ein Liebespärchen zieht sich zurück, um sich ungestört zu vergnügen. Dabei werden sie von einer unbekannt Person beobachtet, visualisiert durch die subjektive Kamera. Diese Person stört die beiden und tötet einen nach dem anderen. Das ist die erste Einstellung des Films, die bloß verrät, dass es einen Mörder gibt, der Jugendliche tötet. Das Motiv ist nicht bekannt. Im weiteren Verlauf des Filmes gelingt es dem Regisseur Sean S. Cunningham öfters, den Zuseher dadurch zu verwirren, dass er ihn glauben lässt, der Mörder befinde sich in unmittelbarer Nähe des Opfers. Wie in der eingangs beschriebenen Szene befindet sich der Mörder aber meist an einer anderen Stelle und greift erst dann an, wenn man es nicht mehr vermutet. Das Spiel mit der subjektiven Kamera wird in kaum einem anderen Film so exzessiv geführt wie in diesem. Durch das Anwenden dieser verwackelten Kamera entsteht ein Gefühl von ständig lauender Gefahr.

Im abschließenden Kampf zwischen der mordenden Mutter des vor Jahren ertrunkenen Jason und der letzten Überlebenden findet ein oftmaliger Wechsel der Kameraperspektive zwischen den beiden statt. Die Kamera fängt abwechselnd die Gesichter der beiden kämpfenden Frauen jeweils aus der Sicht der anderen ein. Erst nach über einer Stunde Laufzeit des Filmes erfährt man, wer am Camp Crystal Lake sein Unheil treibt und das dazugehörige Motiv. Bis dahin kannte man die Person nur aus ihrer eigenen Perspektive. Der Zuseher durfte sie bei fast allen ihrer Morde begleiten und diese sogar aus ihrer Sicht miterleben.

⁹³ Ebd., S. 87.

Aus all diesen Beispielen lässt sich erkennen, dass die subjektive Kameraführung ein sehr geeignetes Mittel ist, den Zuschauer fest in das Geschehen auf der Leinwand einzubinden. Es wird gerade im Horrorfilm oft eingesetzt, weil es Spannung, Angst und Verwirrung erzeugen kann, aber vor allem Identifikation. Die Kamera kann sich mit jeder Person des Filmes gleichsetzen, um so eine nähere Bindung zwischen dieser und dem Filmbetrachter zu erzeugen. Diese Subjektivierung intensiviert das Gefühl der Identifizierung auch wenn man die Person noch gar nicht sehen konnte, wie in den Anfangsszenen aus *Halloween* und *Friday the 13th*. In der Regel nimmt die Kamera im Horrorfilm die Position des Angreifers ein, wodurch der Zuseher in dessen Rolle gezwungen wird. So kann eine Identifikation mit dem Bösen entstehen.

4.5. Das voyeuristische Moment

Der Begriff „Voyeur“ kommt aus dem Französischen und bedeutet übersetzt „Seher“. Als Voyeur wird bezeichnet, wer andere heimlich dabei beobachtet, wie sie sich ausziehen und/oder sexuelle Handlungen verrichten. Der Voyeur erfährt dadurch aus sicherer Distanz ein Gefühl der Macht und Kontrolle über die Situation, in der er sich befindet, womit sexuelle Befriedigung bzw. sexuelles Lustempfinden erreicht bzw. gesteigert und auch Neugier befriedigt werden kann.

„In jedem voyeuristischen Akt spielt das Moment der Gewalt eine entscheidende Rolle. Die voyeuristische Person maßt sich eine Vorrangstellung an, indem sie sich das Recht auf Anonymität herausnimmt, das sie zugleich ihrem Gegenüber verweigert.“⁹⁴

Dem Voyeurismus begegnet man überall: in der bildenden Kunst, der Literatur, im Film, im Alltag. Die Menschen sind Voyeure, weil sie von Natur aus neugierig sind. Man denke beispielsweise an Staus, die nur deshalb entstehen, weil Schaulustige nicht zügig am Unfallort vorbei fahren.

Formate wie *Big Brother* werden auf der ganzen Welt gesendet und rezipiert. Der Mensch schaltet täglich den Fernseher ein, um in das Leben anderer zu schauen.

⁹⁴ Stadler, Ulrich, „Schaulust und Voyeurismus“, in: *Schaulust: heimliche und verpönte Blicke in Literatur und Kunst*, Hg. Ulrich Stadler / Karl Wagner, Paderborn: Fink 2005, S. 23.

Etliche Filme diverser Genres haben Schaulust zum Thema oder behandeln sie in irgendeiner Weise. In gewisser Weise ist es ein Tabuthema, das gerne aufgegriffen wird, weil Kunst ein gutes Mittel ist, sich solchen Themen zu stellen. Durch die Distanz verliert man nicht seine Sicherheit und kann sich so ganz offiziell und vor allem gefahrlos dem Voyeurismus hingeben. Das bedeutet, dass auch der Zuseher daheim vor dem Fernseher, im Kino oder Theater, ein Voyeur ist, der seine Schaulust stillt und sich dadurch Befriedigung verschafft. Dabei kann er wählen zwischen fiktiven Szenarien, wie sie beispielsweise in Horrorfilmen dargestellt werden, und der „Realität“, wobei die Unterscheidung nicht immer so einfach ist, wie man das vermuten würde: Im Fall von Fernsehnachrichten kann man oft gar nicht begreifen, dass das Gezeigte der Wahrheit entspricht und nicht aus einem Filmstudio stammt. Katastrophen, die live am Fernseher beobachtet werden können, wie etwa „9/11“, erscheinen zunächst so unfassbar, dass man vermutet, es könne nur eine Inszenierung sein. Der Zuseher sieht, vermittelt durch die Beobachtung der Kamera, dem Geschehen zu. Es kann ein Gefühl der unmittelbaren Nähe in Echtzeit entstehen, ohne dabei die sichere und anonyme Position des heimischen Sessels aufzugeben. Dieses Verhältnis von Nähe und Distanz ist die Grundvoraussetzung für einen ausgeprägten und spannungsvollen Voyeurismus.

DAS klassische Beispiel für Voyeurismus im Film ist Hitchcocks *Psycho* aus dem Jahr 1960. Der junge, introvertierte Motelbesitzer Norman Bates lebt mit seiner Mutter in der Abgeschlossenheit und hat daher keine guten Bedingungen, um soziale Kontakte zu knüpfen. Gebunden an seine herrische und eifersüchtige Mutter, fällt es ihm in jeder Hinsicht schwer, sich zu öffnen, denn sein Leben wird von ihr bestimmt. Eines Tages taucht die attraktive, reife Frau namens Marion auf und Norman findet Gefallen an ihr. Er weiß, dass er sich ihr nicht nähern kann, also beschließt er schon bei der Zimmerauswahl, ihr jenes zu geben, in welchem sich ein Loch in der Wand zum Badezimmer befindet, wodurch er sie in intimer Situation heimlich beobachten kann. Dieses Wandloch ist von einem Gemälde getarnt, welches eine Darstellung der biblischen „Susanna im Bade“ ist.



Abbildung 6: Gemälde „Susanna im Bade“ in *Psycho*

Bei dieser handelt sich um eine Geschichte aus den apokryphen Schriften der hebräischen Bibel. Eine junge Frau namens Susanna nimmt ihr tägliches Bad ein und wird dabei von zwei Herren, die von Beruf Richter sind, beobachtet. Sie begehren sie und wollen sie vergewaltigen. Susanna weiß sich jedoch zu wehren und die beiden lassen von ihr ab. Aus Rache beschuldigen die beiden die Frau jedoch, dass sie gerade eine Liebschaft mit einem jungen Mann gehabt habe. Sie wird von den beiden, die ihre berufliche Stellung einsetzen, zum Tode verurteilt. Im letzten Moment greift der jugendliche Prophet Daniel, erleuchtet durch den Heiligen Geist, ein.⁹⁵ Er kann Susanna mittels eines Kreuzverhöres entlasten und die beiden Richter ihres Vergehens überführen.

Es muss es sich dabei um keine perverse Schaulust oder um Voyeurismus im engeren Sinne handeln, denn die beiden Alten, die Susanna heimlich betrachten, wollen mit der jungen Frau Geschlechtsverkehr, verfolgen also ein „normales Sexualziel“.⁹⁶ Sie wollen mehr als nur Schauen, wodurch sich diese Schaulust nicht an die Stelle des Liebesaktes stellt, also nicht als Ersatz dienen soll. Daher müsse es laut Freud als „normal“ einzustufen sein. Der damaligen Gesetzeslage zufolge, müssen sie zu Tode verurteilt werden, weil sie eben nicht nur schauen, sondern sexuellen Kontakt mit einer verheirateten Frau wollten, die sich zu wehren suchte. In den „Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie“ meint Freud, dass bei der Schaulust zu unterscheiden sei zwischen der perversen und der normalen, und jene, die zur Vorbereitung des Koitus dient, ist als „normal“ zu bezeichnen. Die perverse

⁹⁵ Vgl. Stölner, Susanne, *Susanna im Bade. Die literarische und bildliche Darstellung im Mittelalter*, Dipl. Universität Wien, Institut für Germanistik 1988, S. 10.

⁹⁶ Zu Sexualzielen siehe Freud, Sigmund, *Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie*, Frankfurt/Main: Fischer 2004.

Schaulust, oder eben auch der Voyeurismus, tritt dann ein, wenn sie nicht im Dienste des Sexualtriebes mit dem anderen Geschlecht steht.

Es gibt etliche Kunstwerke, die Susannas Geschichte als Motiv haben. In den meisten Fällen ist die Dame nackt dargestellt, während sie ein Bad nimmt. Susanna steht dabei für das Objekt der Begierde. Daher ist es auch sehr passend, dass genau eine dieser „Susanna im Bade“-Darstellungen als Tarnung von Norman Bates' Guckloch dient., denn so wie die beiden Alten Susanna heimlich beobachten, beobachtet auch Norman heimlich Marion. Da das Loch bereits angebracht war, dürfte Bates ein Wiederholungstäter sein. Seine Begierde steht Marions Unnahbarkeit gegenüber, das heimliche Beobachten ist für ihn die einzige Art der sexuellen Annäherung. Der schlussendliche Mord ist gleichzusetzen mit dem sexuellen Akt: Das Messer steht für den Penis; es dringt in den Körper des Opfers ein. „In Wirklichkeit“ berührt das Messer nie den Körper von Marion, so wie Norman Bates Penis Marion nie wirklich penetrieren kann.

Der Anfang des Films ist so inszeniert, dass man als Zuseher ein Gefühl des verbotenen Hineinblickens in eine fremde, geheime Materie erhält. Die Kamera führt den Beobachter durch den Spalt eines Hotelfensters und lässt ihn daran teilhaben, wie sich ein Pärchen nach dem Sex darüber unterhält, wie ihre heimliche Affäre in immer wieder solchen Stundenhotels sich weiterentwickeln soll. Es findet ein ungewollter Voyeurismus des Zusehers statt. Ungewollt daher, weil der Zuschauer ohne Bedenken der Geschichte des Filmes folgen möchte, doch wenn die Inszenierung den Zuseher so klar in eine voyeuristische Situation drängt, wird ihm bewusst, dass er ein Voyeur ist und fühlt sich zum Teil beschämt. Hitchcock hat natürlich genau darauf abgezielt. Der gesamte Film ist gespickt mit voyeuristischen Elementen. Als Marion die Stadt verlassen will, wird sie von einem Gesetzeshüter beobachtet und verfolgt. Er kann keine Ahnung von dem von ihr begangenen Verbrechen haben, doch er folgt ihr anscheinend intuitiv. Immer wieder taucht er auf ihrer Fahrt aus der Stadt irgendwo auf und beobachtet ihre Handlungen. Als sie ihren Wagen gegen einen anderen eintauscht und davonfährt, macht sie sich durch ihr übereiltes Handeln verdächtig und alle Beteiligten sehen ihr misstrauisch hinterher. Am Ende des Films erkennt man den schizophrenen Norman Bates als den Täter. Auch diese schockierende Auflösung lässt den Zuseher zum Voyeur werden, weil ihm ein Blick hinter die Fassade gewährt wird. Der scheinbar „normale“ Norman

Bates wird als schizophrener Mörder entlarvt, dessen Wahnsinn doch bisher gut getarnt schien. Es handelt sich um einen voyeuristischen Blick in die nun offen gelegte Psyche des jungen und bis dahin sympathischen Norman Bates.

Im Englischen wird der Ausdruck „Peeping Tom“ verwendet, um eine Person mit voyeuristischer Präferenz zu bezeichnen. Der gleichnamige Film von Michael Powell, *Peeping Tom (Augen der Angst, Michael Powell, GB 1960)*, erzählt von einem jungen Mann, dessen Vorliebe es ist, Frauen zu töten und sie im Augenblick des Todes zu filmen. Im Hauptberuf ist er Kameramann, nebenberuflich Photograph pornographischer Motive. Bei beiden Berufssparten kann er seinen voyeuristischen Trieb frei ausleben, doch der wahre Reiz liegt für ihn im geheimen Handeln. So begibt er sich des Nachts auf die Suche nach Personen bzw. nach deren ängstlichen Blicken, welche ihn an seine eigenen aus der Kindheit erinnern. Damals missbrauchte ihn der Vater für wissenschaftliche Zwecke, indem er, während er ihn brutal erschreckte, seine Reaktionen aufzeichnete. Befriedigung kann er auf normalem Wege nicht finden, also muss er die größtmögliche Angst hervorrufen: die Todesangst. Wir erfahren, ähnlich wie im 18 Jahre später entstandenen *Halloween*, bereits zu Beginn des Films, dass der Protagonist ein Mörder ist. Vergleichbar sind die beiden Filme auch deshalb, weil in beiden die Morde aus der subjektiven Perspektive gezeigt werden. In *Peeping Tom* bleibt jedoch im Unterschied zu *Halloween* der Mörder die Bezugsperson. Neben Mark Lewis, gespielt von Karl-Heinz Böhm, gibt es zwar noch die Nachbarin, die es ihm ermöglicht, sich etwas zu öffnen, aber der Film fordert den Zuseher von Anfang an auf, sich mit ihm zu identifizieren, unter anderem weil der Blick des Täters der des Zuschauers ist. Bemerkenswert sind seine Morde deshalb, weil Mark diese aufzeichnet um sich an den Gesichtsausdrücken seiner Opfer zu begeistern. Mit einem Messer anstelle des Stativbeines, das er waagrecht nach vorne klappt, spießt er seine Opfer auf. Man könnte sogar von einem doppelten voyeuristischen Moment sprechen, weil er die sterbenden Frauen dazu zwingt, ihren eigenen Tod in einem Parabolspiegel, den er auf dem Schaft des Messers montiert hat, anzusehen. Sie werden zu Voyeuren ihres eigenen Todes. Mark empfindet Lust und vor allem Genugtuung, wenn er seine Opfer beim Sterben filmen kann, weil er als Kind von seinem inzwischen bereits verstorbenen Vater mit Kamera und Tonaufnahmen kontrolliert wurde. Jetzt identifiziert er sich mit ihm und transformiert seines Vaters Taten in Voyeurismus und

Mord. Um dem Vater in ihm und seinem Treiben ein Ende zu setzen, tötet er sich selbst auf die gleiche Art und Weise, wie er seine Opfer getötet hat und hält seinen Tod auf Zelluloid fest.



Abbildung 7: Szene aus *Peeping Tom*

Erst jetzt ist die Apparatur, mit der er seine Opfer getötet hat, ganz im Blickfeld der Zuschauer. Mark kann durch den Spiegel seinen eigenen Tod mit ansehen. Dadurch findet eine Identifikation mit seinem Vater statt, dem er als Kind als Motiv diente. Der Kreis scheint sich damit geschlossen zu haben.

Ein weiteres Beispiel, bei dem der Mörder seine Opfer filmt, während er sie tötet, ist *American Psycho* (Mary Harron, USA/Kanada 2000). Patrick Bateman, gespielt von Christian Bale, ist ein New Yorker Investmentbanker, dessen Leben unerfüllt ist. Auch er ist – wie Mark Lewis – auf der Suche nach etwas und glaubt, es im Töten von Prostituierten und Obdachlosen zu finden. Nicht nur, dass Patrick eine sehr brutale Vorgehensweise hat, filmt er seine Opfer beim Sterben und lässt sie dabei zusehen. Anders jedoch als bei *Peeping Tom*, sind Patricks Opfer gezwungen, sich frühere Morde anzusehen, während sie selbst gerade getötet werden. In Bret Easton Ellis' Buchvorlage heißt es:

„Ich will, dass sie zusieht, was ich mit Torri mache, und habe sie so hingesezt, dass sie es nicht vermeiden kann. Wie immer im Bemühen, diese

Mädchen begreifen zu lernen, filme ich ihren Tod. Für Torri und Tiffany benutze ich eine Minox LX Superminiaturkamera für 9.5-mm-Film und 15 mm f/3.5 Linse mit Belichtungsmesser und eingebautem Graufilter und Stativ. [...] Später – jetzt – sage ich Tiffany: „Ich lasse dich gehen, shhhh...“ [...] und es schneidet mir ins Herz, dass tatsächlich einen Moment Hoffnung in ihrem Blick ist.“⁹⁷

Dies macht deutlich, dass Patrick mit seinen Opfern spielt. Frauen sind für ihn reine Mittel zur Penetration, welche nicht nur sexueller Natur ist, sondern auch eine Art des Abreagierens darstellt, wodurch Sex immer in einem Blutbad endet. Man könnte das auch als „anatomischen“ Voyeurismus bezeichnen: Patrick versucht immer tiefer in den Menschen einzudringen, weil er das eigentliche „Wesen“ des Menschen irgendwo im Körper vermutet. Sein Blick unter die Oberfläche offenbart ihm nichts. Er kann die Leere in seinem Leben nicht füllen, auch wenn er noch so viele Körper „öffnet“. Er filmt die Morde an den Mädchen, um sie den folgenden Opfern vor ihrem eigenen Tod zu zeigen. Der Voyeur Bateman spiegelt damit den Blick seines Opfers durch den Rekorder. Seine Opfer werden dadurch selbst zu Voyeuren.

„In einer Mittwochnacht noch ein Mädchen, das ich im M.K. treffe und vor habe, zu foltern und zu filmen. [...] Ich habe den Körper vor dem neuen Toshiba-Fernseher in Stellung gebracht, im Videorecorder läuft eine alte Kassette, und auf dem Bildschirm erscheint das letzte Mädchen, das ich gefilmt habe. [...] „Siehst du gut?“ frage ich das Mädchen, das nicht auf dem Bildschirm ist. „Kannst du das sehen? Siehst du auch zu?““⁹⁸

Die „Wesenssuche“ Patricks erhält für ihn mehr Sinn, weil durch das Sehen des einen Opfers durch das andere der Blick ins Leere aufgehoben wird. Dadurch, dass Patricks und auch Marks Opfer sich selbst als Opfer erblicken, nehmen sie den Blick des Mörders ein und werden selbst zu Voyeuren.

Die beiden besprochenen Beispiele für Voyeurismus sind komplexerer Natur, weil es sich um Film im Film, d.h. Voyeurismus in einem ohnehin schon voyeuristischen Medium handelt. Es gibt etliche weitere Filme, in denen erst das Aufzeichnen oder Wiedergeben eines Mordes den Reiz ausmacht. In dem Film *Vacancy (Motel, Nimród Antal, USA 2007)* gerät ein Pärchen in die Fänge einer Gruppe von

⁹⁷ Ellis, Bret Easton, *American Psycho*. Köln: Kiepenheuer & Witsch 2001, S. 421f.

⁹⁸ Ebd., S. 450ff.

Menschen, die ihr Geld damit verdienen, ihre Moteltgäste zu überfallen und zu töten. Im Zimmer sind Kameras installiert, die die brutalen Taten festhalten. Die Moteltbetreiber schneiden die Videos noch zurecht und verkaufen sie an Liebhaber solcher „realer“ Brutalität. Hier kommt auch wieder das Motiv der Sicherheit und Anonymität zu Tage. Die Leute, die diese Videos kaufen, haben selbst nichts mit den Morden zu tun und doch sind sie die Auftraggeber, ohne die es dieses Geschäft nicht gäbe. Sie sind auch diejenigen, die dann daheim sicher vor dem Fernseher auf der Couch ihrem Sadismus und Voyeurismus nachgehen können, ohne sich die Finger schmutzig zu machen. In *Vacancy* kommt das Pärchen den Betreibern dieses zwielichtigen Geschäftes jedoch auf die Schliche, weil es in ihrem Zimmer ebensolche Videos entdeckt und aus Neugierde in den Videorecorder schiebt. Dadurch können sich die beiden vorbereiten und schlussendlich überleben. Das voyeuristische Moment besteht darin, dass das potentielle Opfer seinen eigenen Mord, wie er ablaufen würde, anhand vorheriger Opfer zu sehen bekommt. Ähnlich wie in *8MM (8mm – Acht Millimeter)*, Joel Schumacher, USA 1999) behandelt *Vacancy* also das kontroverse Thema der *Snuff*-Filme. Inhalt dieser Filme sind reine Gewalt- und insbesondere Mordszenen, die nicht gestellt, sondern „echt“ sind. Die Darstellung realer Gewalt dient der Befriedigung der Schaulust eines bestimmten Publikums. Mitte der 1970er Jahre, als der Begriff „Snuff“ noch nicht gebräuchlich war, wurde in dem Horror-/Erotikfilm *El Ángel de la muerte (Big Snuff)*, Michael Findlay/Roberta Findlay/Horacio Fredriksson, Argentinien/USA 1976) eine Szene inszeniert, in der der Regisseur die Darstellerin vergewaltigt und brutal ermordet. Der Film löste einen Riesenskandal aus, nicht zuletzt dank einer perfekten Marketingstrategie, die den Zuseher glauben ließ, dass dieser Mord ein „realer“ gewesen sei.⁹⁹ Anfang der 1980er Jahre entsetzte der vermeintliche *Snuff*-Film *Faces Of Death (Gesichter des Todes)*, John Alan Schwartz, USA 1980) insofern, als bei dessen Erscheinen vermutet wurde, dass die szenisch aneinandergereihten Morde an Menschen und Tieren tatsächlich erfolgt waren und mitgeschnitten wurden. In den pseudodokumentarischen Sterbeszenen wird der Tod um seiner Darstellung Willen zum Selbstzweck. Obwohl die Echtheit der Bilder widerlegt werden konnte,

⁹⁹ Vgl. „Bauer ermittelt: Spur des Verbrechens – Gewaltvideos“ (Regie: Oliver Päßler, Deutschland 2010), in: *ZDF Mediathek*, <http://www.zdf.de/ZDFmediathek/hauptnavigation/sendung-verpasst/#/beitrag/video/1140948/Bauer-ermittelt---Gewaltvideos>, 28.03.2011, 0:05.

wurde der Film damals in zahlreichen Ländern indiziert und ist noch bis heute in einigen verboten.¹⁰⁰

In den letzten 30 Jahren entstanden in Amerika einige Filme, die sich auf unterschiedliche Weise mit dem Thema *Snuff* auseinandergesetzt haben; hier ein paar der wichtigsten Beispiele: *Videodrome* (David Cronenberg, Kanada/USA 1983), *Strange Days* (Kathryn Bigelow, USA 1995), *The Brave* (Johnny Depp, USA 1997), oder eben *8MM*, der im Jahr 1999 Auslöser zahlreicher Diskussionen über die tatsächliche Existenz von *Snuff*-Movies war.

Im Kontext von Voyeurismus deutet der bereits angesprochenen Vorspann von *Halloween* auf eine wichtige Stellung des Auges hin, weil in einer zweiminütigen Einstellung in sehr geringer Geschwindigkeit auf einen im Dunklen platzierten Kürbis hingeführt wird und diese Fahrt auf einem der ausgeschnitzten Augen endet. In dem Kürbis befindet sich ein flackerndes Licht. Es ist ein bedrohlicher Blick, der den Zuseher bannt und raten lässt, was auf ihn zukommen mag.

Im Zusammenhang mit dieser im vorigen Kapitel besprochenen Eröffnungsszene sieht J.P.Telotte, dass es ein „brennender, zerstörerischer Blick ist, der nicht Mitmenschen sieht, sondern Objekte der Neugierde, der nicht in einen Spiegel gemeinsamer Menschlichkeit blickt, sondern auf ein vollkommenes Rätsel, und der nicht am gegenseitigen Drama teilnehmen, sondern sein Anliegen parodieren und vernichten will.“¹⁰¹

Eine Parallele zu *Psycho* besteht insofern, als der Mörder Michael Myers sein Opfer ebenfalls tötet, als es nackt ist, was wiederum ein Ersatz für den sexuellen Akt ist. Es ist auch der Moment, in dem das Opfer am schutzlosesten und daher noch verwundbarer ist. Die Morde wirken dadurch noch schockierender.

Wie bereits bekannt, handelt es sich bei dem Mörder um den sechsjährigen Bruder des Opfers. Der Psychiater Dr. Loomis, gespielt von Donald Pleasance, stellt Jahre später die Theorie auf, dass Michael Myers das absolut Böse sei. Der Regisseur John Carpenter enthält dem Publikum jegliche Vorgeschichte des mordenden Jungen und dessen Schwester vor, indem er die beschriebene Szene als Anfangssequenz wählt. Fraglich ist, ob Michael die Tat ebenso begangen hätte, wäre

¹⁰⁰ Vgl. Aster, Christian v., *Horror-Lexikon. Von Addams Family bis Zombieworld*, Köln: Parkland 2001, S. 138.

¹⁰¹ Hroß, *Escape to Fear. Der Horror des John Carpenter*, S. 118.

das Pärchen im Wohnzimmer geblieben. Doch da sich die Schwester Judy (nicht grundlos) beobachtet gefühlt hatte, entzog sie sich dem voyeuristischen Blick des am Fenster stehenden Bruders. Dieser tötet sie vielleicht gerade deshalb, weil sie sich seinem Blick entzogen hat.

In der weiteren Geschichte des Filmes, nachdem Michael im volljährigen Alter aus der Heilanstalt ausgebrochen und nach Haddonfield zurückgekehrt ist, widmet er sein Interesse einem Mädchen namens Laurie. Er beobachtet sie scheinbar lange Zeit hindurch, weil er immer wieder in irgendeiner Form in ihrer Nähe auftaucht und sie bloß ansieht. Als Zuseher kann man annehmen, dass er sie dauerhaft observiert. Er beobachtet sie aus dem Auto heraus, taucht hinter einer Hecke, zwischen den Wäscheleinen im Garten oder vor ihrem Klassenzimmer auf. Sie nimmt ihn wahr und fühlt sich von Anfang an beobachtet und unwohl. Er hat sie sich als sein Opfer auserwählt, obwohl sie sich in keinsten Weise „schuldig“ macht. Im Gegensatz zu anderen Gleichaltrigen zeigt sie kein Interesse an sexueller Aktivität, und doch soll sie sein „Schlussakt“ werden.

Hierbei handelt es sich anscheinend um einen „aufdringlichen“ Voyeurismus, denn Michael will, dass sie sich seiner Existenz bewusst ist. Er beobachtet sie, weiß, was sie tut und wer ihre Freunde sind. Es liegt nahe, dass er will, dass sie ihn wahrnimmt und sieht; das ist seine Art, mit ihr Kontakt aufzunehmen, bevor er den Kreis mit ihrem Mord schließen möchte.

Michael ist als Mörder ein Künstler der Inszenierung, weil er die Angewohnheit hat, seine Opfer nach dem Mord noch zu positionieren, sodass keines der Opfer versteckt bleibt. Jeden der Toten platziert er anders und meist auf kreative Weise, sodass sich die Protagonistin und auch der Zuseher beim Auffinden der Leichen erschrecken. Er will, dass Laurie sich bewusst ist, in welcher Situation sie sich befindet. Im Unterschied zu den Mördern aus *Peeping Tom* und *American Psycho*, die ihren Opfern im Moment des Todes ihren eigenen Tod vor Augen halten, konfrontiert Michael nur sein letztes Opfer mit all den vorangegangenen Toten. Es entsteht ein ähnlicher Effekt wie bei den eben genannten Beispielen, nur, dass es sich um bereits Tote handelt. Mark und Patrick konfrontieren ihre Opfer im Sterbensmoment mit dem eigenen Tod. Michael hingegen lässt seine letzte Trophäe unbeschadet die Toten entdecken und stellt so ebenfalls eine Verbindung zum eigenen Tod her. Alle drei wollen, dass ihre Opfer ihren Tod sehen. Sie sollen Voyeure ihres eigenen Todes sein.

Der Mörder aus *Friday the 13th*, Jasons Mutter, handhabt das ähnlich. Auch sie positioniert ihre Leichen nach Plan, um ihr letztes Opfer mit allen vorhergehenden in Berührung kommen zu lassen. Kein noch so unbedeutendes Opfer bleibt unentdeckt. Es entsteht ein Voyeurismus zwischen den bereits toten und dem potentiellen Opfer.

Wie man anhand der Filmbeispiele sehen kann, lässt sich Voyeurismus nicht klar eingrenzen. Einerseits ist es das heimliche Beobachten anderer Personen bei sexuellen Handlungen oder in intimen Situationen. Andererseits trifft man den Voyeurismus auch in komplexeren Fällen, wenn er dazu dient, den eigenen Blick zu spiegeln. Man wird Voyeur seiner selbst. In jedem Fall sind die Augen Zentrum dieses voyeuristischen Moments.

Das abschließende Beispiel dient dazu, eine Verbindung zwischen den vorangegangenen beiden Abschnitten herzustellen. In *Rear Window (Das Fenster zum Hof)*, Alfred Hitchcock, USA 1954), einem zu einem anderen Genre gehörenden, weiteren Hitchcock-Klassiker, wird der Zuschauer durch die subjektive Perspektive aufgefordert, die Position des Protagonisten Jeff einzunehmen.

„Das Publikum schaut voyeuristisch auf die Leinwand, Jeff ebenso voyeuristisch in den Hof und die Fenster seiner Nachbarn, benutzt dazu seine Kamera mit Teleobjektiv, ist also verlängertes Auge des Publikums. Über Jeff und seine Kamera lenkt Hitchcock den Voyeurismus des Publikums und macht ihn damit offensichtlich. Der Zuschauer beobachtet Menschen im Film in allen möglichen Situationen. Dabei fällt niemandem auf, dass Kino eben auch und vor allem voyeuristisch ist – egal, was und wen wir anschauen.“¹⁰²

4.6. Sexualität

Sexualität ist – oder war die längste Zeit – ein tabuisiertes Thema. Für das Horror-Genre charakteristisch sind Überschreitungen solcher Tabus. Einerseits bedeutet das für den Rezipienten Angst und andererseits Lust;

¹⁰² Behrens, Ulrich, „Das Fenster zum Hof“, in: *ciao.de*, http://www.ciao.de/Fenster_zum_Hof_Das_Test_2335108, 28.02.2008.

„vor allem der auf Jugendliche zielende [...] Horror lebt weitgehend davon, dass den sündhaften Handlungen die Strafe für die Normverletzung auf dem Fuße folgt. Solche Präsentation scheinbar befreiter Sexualität dient dazu, sich zunächst an ihr voyeuristisch aufzugeilen und dann die so Agierenden als Verbündete des Bösen zu entlarven. Damit wird symbolisch auch der Rezipient bestraft, der sich auf den Bruch des Tabus lustvoll eingelassen hat.“¹⁰³

Die christliche Tradition besagt, dass Sex nur zum Zwecke der Fortpflanzung gestattet ist, Lust als unvermeidliche Begleiterscheinung unabdinglich und geduldet, jedoch in reiner Form als Wollust bezeichnet wird und eine Sünde ist.

Der neue Horrorfilm scheint sich dieser christlichen Einstellung anzuschließen, denn grundsätzlich sind die sexuell Aktiven dem Tode geweiht und die „Asexuellen“ überleben. Die bereits in Kapitel *Jugendliche als Protagonisten*¹⁰⁴ angeführte Regel Randys aus *Scream* „Enthalte dich jeder Form von Sex. [...] Sex ist gleich Tod.“ bringt es ziemlich genau auf den Punkt – unterstrichen durch die Tatsache, dass nebenbei der erste Teil von *Halloween* im Fernsehen läuft. Das Motto „sex kills“ hat sich im Horror-Genre bereits in den 1970er Jahren durchgesetzt, als Serienkiller vermehrt Jagd auf junge freilebige Protagonisten machten. Auch heute noch sind diese puritanischen Moralvorstellungen in Filmen zu finden. Aus all den unzähligen Filmen, die diesem Motto folgen, lässt sich ein Muster erschließen: Zu Opfern werden die Jugendlichen, die ihren Trieben keinen Einhalt gewähren und zu „Helden“ werden die verklemmten Jungfrauen (*Final Girl*). Die Antagonisten sind psychisch und oft auch physisch deformierte Männer, die ihre Identität nicht selten hinter einer Maske verstecken, weil sie ihnen zusätzliche Macht verleiht. Diese „Ausgeburten der Hölle“ sind seelenlose, skrupellose Monster und ebenso asexuell wie die oder der letzte Überlebende. Deren unterdrückte Sexualität dringt in Form von zügelloser Lust nach Gewalt nach außen. Das zumeist verwendete Messer symbolisiert den Phallus. Für den Psychokiller ist Morden ein Ersatz für den sexuellen Akt. Am besten wird das am Filmbeispiel von *Psycho* deutlich. Die Protagonistin Marion Crane macht sich schuldig, indem sie von ihrem Chef Geld stiehlt. Sie scheint eine selbstständige junge Frau zu sein, die das Ziel verfolgt, mit dem Mann, den sie liebt, zusammen sein zu können. Diese Selbstständigkeit äußert sich in ihrer sexuellen Freizügigkeit: sie ist oft

¹⁰³ Baumann, *Horror: Die Lust am Grauen*, S. 275.

¹⁰⁴ Siehe Kapitel 4.3.

in Unterwäsche zu sehen und Marion hat vor Beginn des Filmes *Sex*, wie der Plot schildert.

„Diese Gleichsetzung von Sex mit Freiheitssuche durchzieht das gesamte spätere Genre. Will man nicht von Freiheit sprechen, so kann man sicher von Lebenslust, intimer Individualität und Selbstständigkeit sprechen die sich in den sexuell gefärbten Bildern niederschlägt.“¹⁰⁵

Marion will ein freies Leben beginnen. Sie flüchtet mit dem Geld aus der Stadt und landet in Bates Motel. Der Besitzer Norman Bates findet sofort Gefallen an ihr und gibt ihr bewusst Zimmer 1, in welchem er – wie bereits im Kapitel *das voyeuristische Moment*¹⁰⁶ erwähnt – ein Wandloch zu seinem Büro vorgefertigt hat. Er beobachtet sie heimlich, während sie sich auszieht. Sie ist sehr attraktiv, und auch das wird ihr zum Verhängnis. Normans Sexualität ist verdrängt worden und wird von seiner toten Mutter beherrscht. Sie taucht als unbewusste Seite seiner Psyche auf, wenn sie sich in ihrer Position als einzige Frau in Normans Leben bedroht fühlt. Sie übernimmt die Oberhand und daher tötet Norman Marion, das Objekt seiner Begierde. Somit erfährt Marion Bestrafung für das Ausleben ihrer Sexualität und für ihr strafrechtliches Vergehen; doch gerade davon wollte sie sich frei machen, indem sie beschlossen hatte, gleich am nächsten Morgen das Geld zurück zu bringen. Die Dusche sollte für die Reinigung ihrer Sünden stehen, doch Marion kann sich davon nicht mehr befreien.

Norman ist klar, dass Marion für ihn unerreichbar ist. Also schlägt sein Begehren in Gewalt um. Der Mord ersetzt den sexuellen Akt. Das Messer wird zum phallischen Symbol, das in ihren Körper eindringt und ihn dabei zerstört. Es handelt sich um einen in Gewalt umgewandelten Sexualakt. Die Verdrängung und Unterdrückung sexueller Gefühle befähigen Norman zu solchen Gewalttaten. Erst am Ende des Filmes erfährt man von der Existenz der Mutter, deren Leichnam Norman konserviert aufbewahrt hält. Man kann von einer ödipalen Konstellation sprechen: Das dominante mütterliche Über-Ich verhindert die Ausbildung der eigenen Identität und befiehlt, die Objekte seiner Begierde zu töten. Im Ausführen der Morde manifestiert sich auch der Hass auf die Mutter.¹⁰⁷ Übertriebene Mutter-Kind-Beziehungen haben

¹⁰⁵ Hroß, „Horror: Friday the 13th und der Schrecken des Erwachsenwerdens“, S. 83.

¹⁰⁶ Siehe Kapitel 4.5.

¹⁰⁷ Vgl. Hroß, „Horror: Friday the 13th und der Schrecken des Erwachsenwerdens“, S. 83f.

in vielen Filmen schlechte Auswirkungen auf die Beteiligten, weil diese Bindung oft in das Gegenteil von Liebe umschlagen kann, wie in Brian de Palmas *Carrie*. Hier ist es ebenso die Mutter, die das Leben der Tochter kontrolliert und sie mit unkonventionellen Mitteln von der Entfaltung ihrer Sexualität fernhalten will. Sie kann jedoch den Reifeprozess des Kindes trotz der puritanischen und gewaltsamen Erziehung nicht aufhalten. Die Unterdrückung der Sexualität hat bei Carrie den Effekt, dass sie in geballter Gewalt gegen ihr gesamtes Umfeld ausschlägt und durch ihre Aussichtslosigkeit, jemals ein normales und sexuell erfülltes Leben führen zu können, geht sie schlussendlich mit in den Tod.

Auch Michael Myers, der Mörder aus *Halloween*, kann seine sexuellen Energien nur mittels Gewalt freisetzen. Bereits sein erster Mord, begangen im Alter von sechs Jahren, dürfte aus eingangs erwähnter „sex kills“-Motivation entstanden zu sein. Er bestraft seine Schwester Judy scheinbar dafür, dass sie sich, anstatt sich um ihn zu kümmern, lieber mit ihrem Freund vergnügt. Die Clownsmaske, die gerade noch dem Liebesspiel der beiden gedient hatte, setzt Michael auf, bevor er Judy mit einem Messer tötet. Wie bei *Psycho* symbolisiert das Messer den Phallus, der in den nackten Körper eindringt. Mit der Maske, die sein Clownskostüm komplettiert, schlüpft der kleine Michael in die Rolle des Geliebten. Das Stöhnen hinter der Maske verstärkt das Gefühl, dass es sich bei dem Mord um eine Art Sexualakt handelt. Dieses Begehren der Schwester scheint auch 15 Jahre später, als Michael aus der Anstalt ausbricht und nach Haddonfield zurückkehrt, nicht befriedigt, weil er sich sofort auf die Suche nach neuen Opfern macht und diese in Laurie Strode und ihren beiden Freundinnen findet. Es handelt sich um junge hübsche Mädchen, die unbeschwert ihren Alltag leben. Die beiden Freundinnen Annie und Lynda prahlen mit ihren Sexabenteuern. Sie halten Laurie für eine verklemmte Jungfrau, weil sie eher zurückhaltend ist und sich noch nicht so offensichtlich für Sex interessiert. Michael hat sich in all der Zeit nicht weiterentwickelt und konnte seine Sexualität nur weiter unterdrücken.

„In Michael Myers ist der Geist verdrängter Sexualität personifiziert. Er ist die monströse Übersteigerung puritanischer Unterdrückung, die den Jugendlichen weder das Ausleben ihrer Sexualität erlaubt noch ein

selbständiges Leben zulässt. Das Monster in „Halloween“ ist eben diese kleinstädtische Unterdrückermoral.“¹⁰⁸

Jene „Unterdrückermoral“ ist es, die den Jugendlichen das Leben nimmt, ihnen das Messer in die Brust stößt und sie sterbend zurücklässt; Carpenters ironischer Kommentar zur idyllischen „Heile Welt“-Gesellschaft der 1950er und 1960er Jahre, die ihre Mitglieder (fast) genauso unbarmherzig behandeln konnte wie Michael Myers seine Opfer. Trotzdem konnten auch die eher konservativen Kinogänger (wenn sie denn ein solcher Film interessierte) *Halloween* etwas abgewinnen: Immerhin ist es die „verklemmte Jungfrau“ Laurie, die sich ihrer eigenen Sexualität noch nicht bewusst ist, die als Einzige mit dem Leben davon kommt.

Lauries unterdrückte Sexualität macht sie zu einem nahezu ebenbürtigen Gegner Michaels, weil sie die Augen nach Gefahren offen hält. Im Gegensatz dazu sind Annie und Lynda zu sehr mit dem Ausleben ihrer Jugend beschäftigt, um etwas anderes wahrnehmen zu können. Laurie schämt sich für ihre Unerfahrenheit und Verklemmtheit, doch gerade deshalb darf sie überleben. Wie Michael Myers kann sie ihre unterdrückte Sexualität in Energie umwandeln und nützt diese, um seine Angriffe erfolgreich abzuwehren.

Der Klassiker unter den „sex kills“-Horrorfilmen ist *Friday the 13th*. Überzogene Klischees ziehen sich wie ein roter Faden durch die gesamte Film-Reihe: viel nackte Haut, kreischende Mädchen, sexhungrige Jungs und ein seelenloser Psychopath, der die Jugendlichen vor, während oder nach dem Sex ermordet und anschließend drapiert.

Ein Jahr vor *Friday the 13th* entstand ein Horrorfilm, der eine Vielzahl von sexuellen Anspielungen bereithält. Ridley Scotts *Alien* ist eine Mischung aus Science-Fiction und Horror, der nicht nur aufgrund seiner düsteren und klaustrophobischen Atmosphäre, sondern auch wegen des außergewöhnlichen Designs von H.R. Giger ein Meisterwerk der Filmgeschichte ist. Das Raumschiff Nostromo ist mit einem Bordcomputer namens MUTTER ausgestattet und wie sich im Laufe des Filmes herausstellt, gibt es auch einen elektronischen „Vater“, den Wissenschaftsoffizier Ash, der ein Androide ist. Die Astronauten verfolgen das Signal eines fremdartigen

¹⁰⁸ Hroß, *Escape to Fear. Der Horror des John Carpenter*, S. 131.

Raumschiffes. „Mutter“ und „Vater“ schicken die Crew in eine lebensfeindliche Wüste, auf der kein Leben zu vermuten ist. Sie finden ein zerschelltes Raumschiff, dessen Eingang einer überdimensionalen Vagina gleicht. Auch das Innere ist dem menschlichen Körper sehr ähnlich. Sie finden eine Höhle mit unzähligen Eiern. Das erste Opfer ist der homosexuelle Kane, der dem Alien, das nicht zufällig einen phallus-artigen Kopf trägt, als Wirt dient. Als es schlüpft, findet eine groteske Geburt aus dem Bauch des Mannes statt. Alle Besatzungsmitglieder, mit Ausnahme von Ripley, werden Opfer des Alien. Sie verliert niemals die Kontrolle über sich und hat immer Distanz zu ihren Kollegen gewahrt. Sie stellt sich dem Bösen, muss sich jedoch zuerst von „Mutter“ trennen, indem sie das Raumschiff mit dem Alien an Bord explodieren lässt. Sie selbst flüchtet mitsamt der Bordkatze Jones in einem Shuttle. In *Alien* geht es generell um verdrängte Sexualität. Die Besatzung muss eingefroren werden, um sich nicht zu versündigen. Gemeinsam müssen sie sich dann aber doch mit der Sexualität beschäftigen, als sie in die riesige Vagina eintreten müssen. Nur wer sich dieser neuen Art der Sexualität stellen kann, wird überleben. Ripley kann sich kontrollieren, Emotionen empfinden, sich ihren Ängsten stellen und sich von ihren „Eltern“ (Bordcomputer und Androide) lösen. Die anderen Crewmitglieder werden Opfer dieses Reifeprozesses.

Es gilt nun festzuhalten, dass in den 1970er und 1980er Jahren viele scheinbar puritanische Regisseure am Werk waren, die ihre zumeist jugendlichen Protagonisten mit dem Tod bestrafen, wenn sie sexuell aktiv waren. Eingeleitet wurde dieser Topos bereits mit *Psycho*, doch erst die seriellen Psychokiller der 1970er und 1980er erfüllten das Horror-Genre mit einer grotesken Moral, indem sie die Welt von den sexuell aktiven Jugendlichen befreien wollen. Diese traditionelle Moral, die den Jugendlichen wenig Freiraum lässt, ist im Slasherfilm das Böse. Psychisch deformierte Mörder verdrängen ihre sexuellen Gefühle, weil die Objekte ihrer Begierde unerreichbar sind. Sie können ihre Sexualität nur durch Betrachten, also in ihrem Voyeurismus, ausleben, oft visualisiert durch eine Maske, die als offene Projektionsfläche von Ängsten dient. Der Mörder tötet das Objekt seiner Begierde stellvertretend für den sexuellen Akt. Denn zu Liebe und Sex ist er nicht fähig, oftmals auf Grund des ödipalen Komplexes. Außerdem sieht er in den Frauen keine selbstständigen Subjekte. Der Killer reduziert die Frauen auf eine für ihn

verachtenswerte Sexualität.¹⁰⁹ Erst, wenn er seinem weiblichen Pendant begegnet, dem *Final Girl*, das seine ebenso verdrängte Sexualität in Energie umsetzen kann, um sich gegen das Böse zur Wehr zu setzen, ist seine Existenz gefährdet. Meist müssen die Mörder mit ihren eigenen Waffen geschlagen werden, also greift auch das „finale Mädchen“ oft zum phallischen Messer. Den von Kritikern immer wieder geäußerten Vorwurf der Sexualfeindlichkeit könnte man auch einfach umkehren: Dann ist es das sexuell verklemmteste Mädchen, das mit einem langen Messer immer wieder auf den Bösewicht einsticht, weil sie ihre sexuelle Energie bündelt und gegen ihn benützt. Die Außenseiterfigur begegnet damit ihren sexuellen Ängsten und kann sie entweder besiegen wie in *Alien* und *Halloween*, oder sie bleibt in ihnen gefangen wie *Carrie*, die nur durch Suizid ihrem tristen Leben entfliehen kann. Oft ergeben sich inzestuöse Verhältnisse, beispielsweise wenn der Bruder die Schwester begehrt und dieses Gefühl nicht mehr kontrollieren kann, oder wenn die Mutter-Kind-Beziehung so intensiv ist, dass sie über den Tod hinausgeht und noch so viel Einfluss auf den Lebenden hat, dass dieser für den anderen tötet. In einer Gesellschaft, in der „sex sells“ zu einem Hauptargument der Werbeindustrie geworden ist, macht die Bestrafung sexueller Handlungen natürlich einen leicht „angestaubten“ Eindruck; nichtsdestotrotz sind solch althergebrachte Wertvorstellungen noch nicht zur Gänze überholt, im Gegenteil, in den Köpfen vieler Menschen scheinen sie sich vielmehr eingepägt zu haben.

4.7. Fazit

Nicht jeder Horrorfilm ist nach dem gleichen Muster gestrickt, doch wie jedes Genre hat auch dieses gewisse Merkmale, die sehr elementar sind und sich oft über Jahrzehnte entwickelt und bewährt haben. Im Horrorfilm ist die Atmosphäre sehr wichtig, denn erst durch sie kann sich der Zuschauer auf die phantastische Geschichte einlassen.

Einen großen Teil dieser Atmosphäre macht die Musik aus: richtig eingesetzt kann sie den Zuseher das Fürchten lehren. In Stummfilmzeiten wurde der Kinofilm entweder mit Livemusik oder mit ab gespielter Musik untermalt. Auch damals war

¹⁰⁹ Vgl. Hroß, „Horror: Friday the 13th und der Schrecken des Erwachsenwerdens“, S. 90.

man bemüht, die gruseligen Bilder mit passender Musik zu unterlegen, um das Furchtgefühl zu verstärken. In die akustische Ebene fällt auch die Geräuschkulisse, die ebenso elementar für den Horrorfilm ist. Unwettergeräusche, knarrende Türen, fauchende Katzen, heulende Wölfe beispielsweise finden immer wieder in den einen oder anderen Horrorstreifen. Auch Stille kann energisierend sein, vor allem wenn sie mit einem Schockeffekt durchbrochen wird. Die musikalische Komponente ist zu einem großen Teil für die Atmosphäre eines Filmes verantwortlich, sie schafft beim Filmbetrachter Emotionen. Zusätzlich kann sie dabei helfen, die Emotionen der dargestellten Figuren für den Zuseher bzw. Zuhörer besser verständlich zu machen. Letzterem wird dadurch die angestrebte Identifikation mit den handelnden Personen erleichtert.

Im Horror-Genre ist der Jugendliche Protagonist und Zielgruppe, doch dies war nicht immer so. Das jugendliche Publikum wurde erst in den 1950er Jahren entdeckt, wodurch ein eigenes Genre, das *Juvenile Delinquency Genre*, entstand. Den Rebellierenden wurde plötzlich eine Stimme gegeben und so eroberten die Jugendlichen langsam die Leinwände und füllten die Kinosäle. Seit den 1970er Jahren werden Horrorfilme vorwiegend für ein junges Publikum gemacht. Das erkennt man unter anderem daran, dass die Erwachsenen im Film nur mehr Nebenfiguren sind. Im Mittelpunkt stehen die Probleme der Heranwachsenden bei ihrer Identitätsfindung. Wer diese Probleme überwindet, darf in die Welt der Erwachsenen eintreten; die anderen müssen zurückbleiben und sterben. Der Jugendliche erkennt sich im Protagonisten wieder, denn beide versuchen erwachsen zu werden und die dabei entstehenden Probleme unbeschadet zu überwinden ohne auf die Befriedigung gewisser Reize und Bedürfnisse verzichten zu müssen. Identifikation kann auch auf technischer Ebene erreicht werden, beispielsweise mit Hilfe der subjektiven Kamera, die eine Gleichsetzung des Zusehers mit einer Figur des Filmes erreicht. Hierbei kann es sich - wie im Horrorfilm oft angewandt - auch um den Antagonisten handeln, wodurch eine „technische“ Identifikation mit dem Bösen erreicht wird. In so einem Fall gewährt die Kameraführung dem Zuseher Einblicke in die Sicht des „Schwarzen Mannes“. Wie in einigen Filmbeispielen erkennbar, kann die subjektive Kamera beim Zuseher auch ein Gefühl des Voyeurismus auslösen, denn oft dient sie dem lustvollen Blick in verschlossene Räume. Voyeurismus ist eine Art Vorspiel, im Horrorfilm allerdings nur selten für eine sexuelle Handlung, sondern zumeist für einen Mordakt. Da das Morden für denjenigen oft ein

Ersatz für Sex ist, ist der hier gemeinte Voyeurismus aber trotzdem sexuell behaftet. Das in die meist nackten Körper eindringende Messer ersetzt den Phallus. Der Mörder ist unfähig, je ein sozialkompetentes und normales Leben zu führen, daher rächt er sich an denen, die es können.

Im Idealfall werden die einzelnen hier besprochenen Komponenten vom Rezipienten gar nicht bewusst als solche wahrgenommen, weil sie – richtig eingesetzt – in ihrer Kombination zu einer Einheit verschmelzen. In ihrer Gesamtheit entfaltet sich das dann wahre Kunstwerk, das den Zuseher in seinen Bann zieht und zur Identifikation, wie auch immer diese ausgeprägt sein mag, einlädt.

5. **GUT vs. BÖSE**

Gut oder Böse? Leben oder Sterben? Flucht oder Kampf?

Das sind drei der Fragen, die sich fast jeder Protagonist eines Horrorfilms früher oder später stellen muss, will er oder sie überleben. Wenn derjenige aber überhaupt die Möglichkeit bekommt, sich diese Fragen zu stellen, ist er meist schon viel weiter gekommen als ein Großteil seiner Mitstreiter.

Das Spiel zwischen Gut und Böse ist ein Grundelement des Films und daher speziell im Horrorfilm zentrales Thema. Das Vereiteln der Ziele des Protagonisten – im Horrorfilm bedeutet das üblicherweise das Überleben der Figuren verhindern – ist primärer Beweggrund des Antagonisten. In dieser Haupttätigkeit kann das Böse seine ganze Bandbreite an Grausamkeiten ausüben. Früher waren Monster und Untoten, die oftmals etwas Tragisches und Trauriges an sich hatten, beliebte Träger des Bösen. Eine beliebte Ausprägung findet das Böse seit mindestens drei Jahrzehnten im seriellen Psychopathen, der sich nicht tot, aber auch nicht lebend durch die menschlichen Reihen bewegt und wahllos Leben auslöscht. Doch das Böse scheint oftmals nach Erlösung zu trachten und nur sein Tod kann dies ermöglichen.

Der Mensch verkörpert im Horrorfilm das Gegenteil, das Gute, und geleitet den Zuseher in eine andersartige, unheimliche Welt. Stellvertretend – so scheint es von den Machern gedacht – kann man sich unbekümmert und gefahrlos in die Welt der Monster, Psychopathen und Riesenungeheuer wagen.

In diesem Kapitel wird das Böse in Form und Gestalt unterteilt und anhand der Auswahl einiger der wichtigsten Horrorfilmklassiker näher betrachtet werden. Ob und warum eine Identifikation mit einer oder mehreren Figuren des Films angestrebt und erreicht wird, wird ebenso hier behandelt werden.

5.1. **Das BÖSE im Horrorfilm**

Das Böse hat viele Gesichter und Facetten. Es kann sich um eine Macht handeln, die nicht greifbar erscheint und übermächtig allem Menschlichen gegenüber wirkt oder auch um so genannte Halbwesen: halb Mensch, halb Tier; halb lebendig, halb tot. Charakterisieren kann man sie als gespaltene Menschen, die des Sterbens nicht

fähig sind und in ihrer Zwischenwelt keine persönliche Entwicklung durchmachen können. Das Halbwesen, das sich im Laufe der Zeit verändert hat, ist die tragende Figur einer Gruselgeschichte und im Horrorfilm. Früher trat es mit Würde und Eleganz auf oder strahlte ein gewisses Maß an Erotik aus. Heute ist das Halbwesen meist hässlich und unnahbar.

Doch wie auch immer das Böse sich verkleidet, fasziniert es. Als Zuschauer hat man hier die Möglichkeit, ohne Bedenken in die Rolle des Bösen zu schlüpfen und verdrängte tabuisierte Fantasien auszuleben, und am Filmende darf getrost das Gute siegen, oder nicht?

5.1.1. Untote

Das vielleicht berühmteste Halbwesen der Filmgeschichte ist der Vampir *Dracula*. Er ist ein Untoter, der sein Dasein auf der Erde damit fristet, anderen – vorzugsweise hübschen jungfräulichen Hofdamen – das Blut auszusaugen und damit sein „Leben“ zu erhalten. In Bram Stokers Roman „*Dracula*“ wird der Gebissene dann ebenso ein Vampir, dem es nur nach Blut düstet, und Murnaus „*Nosferatu*“ verstand es, die Geschichte sehr gut in Bilder umzusetzen. In einigen späteren Versionen aus den 1990er Jahren muss der Sterbende das Blut seines Mörders trinken, um auch ein solcher Untoter werden zu können. In *Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles* (*Interview mit einem Vampir*, Neil Jordan, USA 1994) erfährt Brad Pitt eine solche „Wiedergeburt“.

Bela Lugosis Vampir, der erste namentlich genannte Film-Dracula, war ein eleganter Feingeist in Umhang und mit hypnotischer Ausstrahlung.



Abbildung 8: Bela Lugosi als *Dracula*

Der nächste eindrucksvolle Dracula war Christopher Lee, der nicht nur die prägnanten Eckzähne in die Rolle hineinbrachte, sondern auch etwas Diabolisches. Ebenso charakteristisch für die Filme aus den britischen Hammer-Studios sind Erotik und viel Blut, das durch die „neue“ Farbtintensität für frischen Wind sorgte.



Abbildung 9: Christopher Lee als *Dracula*

Berücksichtigt man die Attraktivität und erotische Energie des Vampirs *Dracula*, seine hemmungslose Art zu „leben“ und seine Macht über Frauen, erklärt sich die Faszination am untoten Wesen, das im sprichwörtlichen Sinne, die Nacht zum Tage macht.

„Die ausgeprägte symbolische Elastizität der Vampire erlaubte die Assoziation mit Invasion, Seuchen, Kolonialismus, Existenzangst, Drogensucht, den Gefahren mit ausländischem Besitz und der finanziellen oder sonstigen Ausbeutung; die meisten der Filme, die ihre Blutsauger stolz der modernen Welt vorführten, griffen auf diesen Fundus zurück.“¹¹⁰

Draculas lustgesteuertes Wandeln auf Erden versucht Prof. Dr. Abraham van Helsing mittels Pfählung zu beenden. Köppl sieht in diesem Ritual verkleidete Vergewaltigungen, also notwendige Akte der Liebe und Erlösung. In seinem Buch „Der Vampir sind wir“ beschreibt er Van Helsing als Polizist, Richter und Henker zugleich.¹¹¹ Diese Form der Selbstjustiz wird auch in anderen Subgenres des Horrorfilms angewandt, allen voran im *Rape and Revenge*-Genre. Köppl schreibt außerdem, dass der Zuseher seine sadistischen Wünsche und Allmachtsphantasien im Vampirjäger ausleben kann. So bleibt festzuhalten, dass in den etlichen *Dracula*-Filmen die Figuren des Dracula und des Van Helsing gleichermaßen Lust befriedigen und daher ein ausgeglichenes Identifikationsverhältnis gegeben ist.

Zu den lebenden Toten gehören auch die Zombies, die spätestens durch George A. Romero zu einem unverzichtbaren Bestandteil des Horror-Genres geworden sind. Davor waren Zombies meist mittels Voodoo verwandelte Menschen, die als Sklaven zu funktionieren hatten wie in *White Zombie* (Victor Halperin, USA 1932). Seit Romeros *Night of the living Dead* (*Die Nacht der lebenden Toten*, George A. Romero, USA 1968) sind Zombies keine außengelentkten Marionetten mehr, sondern Kannibalen in einem grässlichen Endstadium, die rein ihren Trieben folgen.

„In ihrer sich zersetzenden, fauligen Existenz bilden sie eine unerhört demokratische Gemeinschaft der Gleichen. Jeglicher Individualismus ist ihnen fremd, sie erscheinen als Masse, die einheitlich handelt, ohne Planung und Leitung, aber zielstrebig und effektiv.“¹¹²

Die vor einigen Jahren noch sehr präzise Bestimmung eines Zombies muss heute aufgrund vieler neuer Zombie-Streifen aktualisiert werden, denn auch sie haben sich

¹¹⁰ Marriott, James/Kim Newmann, *Horror. Meisterwerke des Grauens von Alien bis Zombie*, Austria: tosa 2007, S. 69.

¹¹¹ Vgl. Köppl, Rainer M., *Der Vampir sind wir. Der unsterbliche Mythos von Dracula bis Twilight*, St. Pölten/Salzburg: Residenz 2010, S. 134.

¹¹² Baumann, *Horror: Die Lust am Grauen*, S. 307.

entwickelt und werden mittlerweile nicht mehr planlos und langsam dargestellt wie einst in Romeros Werken. Die Zombies erschienen lethargisch und dumm. Ihr einziges Ziel ist das Fressen von Menschen. Damit fand ein Bruch des Kannibalismus-Tabus statt, der den Zuseher mit seinen Urängsten konfrontierte, vor allem weil der Gebissene – wie beim Vampirfilm – ebenso unaufhaltsam zu einem Untoten wird.

Von den vier Romero-Zombiefilmen der 1970er und 1980er Jahre erschienen ab 2004 bisher drei Remakes, in welchen die Zombies schnell sind und gezielt und in der Gruppe Attacken starten, um an Menschenfleisch zu kommen. Die Atmosphäre der Filme ist düster und apokalyptisch. In Romeros selbst inszeniertem Remake *George A. Romero's Land of the Dead* (*Land of the Dead*, George A. Romero, USA/Frankreich/Kanada 2005) sind die Zombies so weit entwickelt, dass sie sich mittels Lauten sogar verständigen und eine Art kollektiven Angriff gegen die in einem Wolkenkratzer verbarrikadierten Reichsten des Landes durchführen können. Einer der Untoten stellt sich selbst an die Spitze der Zombies und führt sie zum triumphalen Angriff.



Abbildung 10: Szene aus *George A. Romero's Land of the Dead*

Ein interessanter Nebenaspekt ist, dass es sich um einen Afroamerikaner handelt, der diese Revolte startet und seinesgleichen führt. In Romeros *Night of the living Dead* war es ebenfalls ein Afroamerikaner, der zunächst als einziger seiner Gruppe überlebte, am Ende des Films jedoch von den vermeintlichen Rettern erschossen wurde. Noch in den 1960er Jahren wurde also der aufstrebende, sich widersetzende

Afroamerikaner als Zeichen der damaligen Rassenproblematik niedergemetzelt. Knapp 40 Jahre später führt er bereits den Zombie-Angriff auf die reichen und wenig sympathischen „Weißen“ an, die sich hinter ihren großen Mauern verstecken und die längste Zeit nichts von den Unruhen bemerkt haben wollen.

Romeros Zombie-Filme sind gespickt mit Andeutungen und Kritik an der Gesellschaft. So erinnern beispielsweise einige Bilder aus *Night of the living Dead* bewusst an den Vietnamkrieg. In seinem 1978 entstandenem *Dawn of the Dead* (*Zombie*, George A. Romero, USA 1978) geht es nun nicht mehr um die Einheit der Familie, sondern um den magischen Ort eines Konsumtempels.¹¹³ Romero übt hier bewusst Kritik an der Konsumgesellschaft. Die Überlebenden retten sich in ein großes Einkaufszentrum und decken sich mit den zur freien Verfügung stehenden Luxusgütern ein. Die Zombies werden instinktiv aufgrund ihrer Erinnerungen zum Kaufhaus getrieben. Dort findet dann die Konfrontation statt. Romeros Zombies können nur mit einem gezieltem Kopfschuss niedergestreckt werden. Das Ausschalten des Gehirns ist die einzige Lösung.

Der kommerzielle Erfolg dieser Zombiefilme inspirierte einige Filmemacher zu ebensolchen fleischfressenden Monstern, die teilweise wie bei Lucio Fulci wesentlich abscheulicher in ihrem Verfall wie auch in ihren Angriffen ausfielen. In *28 Days Later* (Danny Boyle, GB/Frankreich 2002), der sich mit dem rasanten Ausbruch eines Zombie-Virus befasst, das den Infizierten innerhalb von Sekunden zu einer rasenden instinktorientierten Killermaschine werden lässt, charakterisieren sich die Infizierten durch blutunterlaufene Augen, unmenschliche Schreie und blitzschnelle Bewegungen. Das „Wut-Virus“ macht aus einer Millionenstadt eine von Monstern eingenommene Geisterstadt. Es wird eine düstere Endzeit-Stimmung vermittelt, die vor allem aufgrund der Eingangsbilder sehr an *The Omega-Man* (*Der Omega-Mann*, Boris Sagal, USA 1971) erinnert. In der Fortsetzung *28 Weeks later* (Juan Carlos Fresnadillo, Spanien/GB 2007) hingegen, scheint anfangs die Staatsgewalt wie beim Remake *Land of the Dead* das Virus unter Kontrolle gebracht zu haben. Die Infizierten sind verhungert und die Welt kann neu aufgebaut werden, doch das Virus bricht erneut aus und verbreitet sich rasend schnell. Der Film verrät,

¹¹³ Seeßlen, Georg/Fernand Jung, *Horror. Grundlagen des populären Films*, Marburg: Schüren 2006, S. 434.

dass es für das Virus eine Art Gegenmittel gibt, das wie beim erwähnten *The Omega-Man* oder dessen Remake *I am Legend* (Francis Lawrence, USA 2007) einen Infizierten heilen kann.

Streng genommen handelt es sich bei den infizierten Menschen nicht um Zombies. Sie sind weder tot noch fressen sie ihre Opfer, sie folgen bloß ihrem Instinkt zu töten. Dass Zombies nur durch einen heftigen Angriff auf ihren Kopf endgültig zu töten sind, ist auch in den aktuellen Zombiefilmen noch der Fall, wie auch in der Horrorsatire *Shaun of the Dead* (Edgar Wright, GB 2004). Hier weiß man die untoten Angreifer endgültig zu vernichten, „indem man ihnen den Kopf entfernt oder das Gehirn zerstört“¹¹⁴, wie es ein Nachrichtensprecher im Fernsehen rät.

Was das Identifikationsangebot betrifft, so muss man Zombie-Filme im Kontext der jeweiligen Zeit betrachten. So war *Night of the living Dead* nicht nur ein Horrorfilm mit neuartigen Monstern, sondern spiegelte das damalige Amerika mit all seinen Facetten wider. Themen wie der Vietnam-Krieg, Auflehnung gegen Autoritäten, die Hippie-Bewegung oder das Brechen von Tabus wurden von Regisseuren wie George A. Romero in ihren Filmen aufgearbeitet. Die Zombies stehen dabei manchmal als Symbol für Rache und Vergeltung gegen die (Fehl-)Entwicklungen der damaligen Zeit, manchmal verkörpern sie diese oder sind eine Metapher für die allgemein eher pessimistische Weltsicht.¹¹⁵

Auch Geister sind beliebte Monster des Horrorgenres und gehören ebenso in den Bereich der Untoten. Ihre Motivation, in diese Welt zurückzukehren, ist meist Rache. In veränderter Form kommen die Verstorbenen wieder, um Vergeltung zu üben. In *John Carpenter's The Fog (The Fog – Nebel des Grauens, John Carpenter, USA 1980)* scheint dies zuzutreffen. Einer an Lepra erkrankten Menschenkolonie wurde gegen Bezahlung versprochen, dass sie auf einer Insel unterkommen würde. Die Erkrankten wurden jedoch in eine Falle gelockt und kamen ums Leben. 100 Jahre später kommen die Toten in Form von Geistern von einem tiefen Nebel umhüllt wieder, um sich an den Nachkommen der damaligen Verantwortlichen zu rächen. Sie sind verwest und stumm, und werden nur von typisch unheimlicher Carpenter-Geräuschkulisse begleitet. Durch den Drang nach Rache handeln die Geister

¹¹⁴ *Shaun of the Dead* (2004, Edgar Wright), DVD-Video, Universal 2005, 0:31.

¹¹⁵ Vgl. Marriott/Newmann, *Horror. Meisterwerke des Grauens von Alien bis Zombie*, S. 82.

zielorientiert und skrupellos. Es gibt keine zentrale Hauptfigur, keine Helden, die sich am Ende durchsetzen. Der Film verlässt sich auf ein gut eingespieltes Ensemble. Es handelt sich um eine altmodische Geistergeschichte, und mit einer solchen in erzählter Form wird der Film eingeleitet.¹¹⁶

In *Poltergeist* (Tobe Hooper, USA 1982) fühlen sich die Toten – wie das Ende des Films verrät – von den Lebenden an ihrer letzten Ruhestätte gestört, denn das betroffene Haus wurde genau auf einen alten Indianerfriedhof platziert. Hier kehren die Toten nicht in körperlicher Form wieder. Das Böse sucht sich verschiedene Gegenstände, um die unschuldige Familie aus dem Haus zu treiben. Es materialisiert sich in sonst harmlosen Objekten, wie einem Stoff-Clown oder einem Baum, vor allem kommt es aus dem Fernseher.

Hier wird die Geschichte einer glücklichen durchschnittlichen Familie erzählt, in der eine gute Beziehung zwischen Eltern und Kindern besteht. Der Zuseher fühlt und leidet mit der gesamten Familie mit und möchte keinen „verlieren“, während eine böse Kraft Jagd auf die Ängste jedes einzelnen macht.¹¹⁷

Viele Jahre später im japanischen *Ringu* (*Ring – das Original*, Hideo Nakata, Japan 1998) bzw. im amerikanischen Remake *The Ring* (*Ring*, Gore Verbinski, USA/Japan 2002) wird der Fernseher erneut zum Symbol des Grauen: ein totes Mädchen klettert aus diesem, um den Zuseher (!) zu töten.



Abbildung 11: Szene aus *Ringu*

¹¹⁶ Vgl. Ebd., S. 162.

¹¹⁷ Vgl. Ebd., S. 184.

Es handelt sich hier ebenso um eine Geistergeschichte, in der ein vor langer Zeit getötetes Mädchen anscheinend auf sich aufmerksam machen möchte, um aus seinem Grab befreit zu werden. Naomi Watts kämpft hartnäckig um das zum Tode verurteilte Leben ihres Sohnes. Dieser Kampf gegen das unvorstellbar Böse macht aus ihr die Heldin, die den Zuschauer gefesselt vor Spannung durch die teils schockierenden Bilder führt.

Horrorfilme asiatischer Herkunft haben oft Geister zum Thema, die ihren verfrühten unfreien Tod rächen wollen; und gerade in den letzten Jahren wurden vermehrt asiatische Horrorfilme von der amerikanischen Filmindustrie kopiert.

5.1.2. Ökohorror und Tiermonster

In die Kategorie des Ökohorrors gehören Filme, in denen katastrophale Folgen meist durch den rücksichtslosen Umgang mit der Natur entstehen, sowie Tierhorrorfilme, bei denen sich einzelne oder auch scharenweise Tiere gegen Menschen auflehnen. Als Erklärung für die Mutation der Tiere werden manchmal Umweltverschmutzung oder Ökoproblematik genannt, oder die Begründung wird einfach übergangen. Manche Tiere wollen bloß Rache an den Menschen ausüben. Reale Ängste werden hier angesprochen: den meisten Menschen ist die Ausbeutung der Umwelt bewusst, unternommen wird dagegen aber wenig. Katastrophen wie Erdbeben und Überschwemmungen oder länderübergreifende Krankheiten und Epidemien zeigen, dass die Natur vom Menschen nicht zur Gänze gebändigt werden kann.

In *The Hills have Eyes* sind es mutierte Menschen, die auf einem Atomtestgebiet aufgewachsen und daher völlig degeneriert sind. Sie ernähren sich am liebsten von Menschenfleisch und freuen sich über jeden verirrtten Eindringling. Innerhalb der eigenen Familie erscheinen sie mitfühlend und zusammengehörig, aber jegliches Gewissen ist ihnen fremd. Sie töten hemmungslos. Die Familie Carter fährt mit dem Wohnwagen eine vermeintliche Abkürzung und gerät direkt in das Wohngebiet der Mutanten. Sie kann sich schlussendlich nur mittels der gleichen Gewalt wehren, muss aber bis dahin viel einstecken und Opfer hinnehmen.

Für den Zustand der verrückten Familie aus *The Texas Chainsaw Massacre* gibt es keine eindeutige Erklärung. Speziell Leatherface, der Sohn mit der Maske aus Menschenhaut, wirkt durch sein stummes, groteskes Auftreten sehr rückständig und anormal. Eine mögliche Erklärung für die Motivation der Familie, andere Menschen zu quälen und zu töten, könnte die langfristige Arbeit im Schlachthaus gewesen sein. Die mutierten Freaks wurden auch in anderen jüngeren Streifen – neben den Remakes der beiden zuletzt genannten Filme – zum Thema. In *Wrong Turn* (Rob Schmidt, Kanada 2003) geraten wie so oft unschuldige Jugendliche in die Fänge dreier deformierter Männer, die sich einen Spaß daraus machen, sie zu misshandeln und zu töten.

The Texas Chainsaw Massacre ist die Ausnahme und daher auch eine Besonderheit, weil Sally, die einzig Überlebende, am Ende flüchtet anstatt selbst Gewalt anzuwenden. Sie kann sich nicht gegen die gesamte Familie zur Wehr setzen und schlägt daher die Flucht ein. Als Zuseher bleibt man zurück mit einem schrecklichen, tobenden Leatherface, der mit seiner Kettensäge „ein Tänzchen wagt“. Die Mordszenen des Films sind nicht so bildstark und nachhaltig wie die Großaufnahmen von Sallys Augen. Ihre in scheinbar endlos langen *Close-Up*-Einstellungen dargestellte Angst verstärkt für den Zuschauer die Bindung zu ihr und ihre aussichtslos erscheinende Situation sorgt dafür, dass der Zuseher mit ihr mitfühlt. Stresau dagegen ist der Meinung, dass gerade die extremen Nahaufnahmen von Sally die Mordszenen an Intensität weit übertreffen. Dadurch erscheinen Leatherfaces Taten weniger schlimm als der von der restlichen Familie ausgeübte Terror, was dem Zuschauer die Möglichkeit einer Identifikation mit Leatherface eröffnet.¹¹⁸

Es gibt auch Horrorfilme, in denen sich Menschen erst infolge von Experimenten oder Unfällen in (Tier-)Monster verwandeln. Das vielleicht berühmteste Beispiel für sogenannte „Metamorphosen“ ist „Dr. Jekyll and Mr. Hyde“. Henry Jekyll, getrieben von der Idee, die menschliche Seele in gut und böse zu trennen damit sich das Gute besser entfalten kann, verwandelt sich durch Selbstversuche mit Chemikalien in seinem Labor in Mr. Hyde. Dr. Jekyll ist sich nicht bewusst, welches Monster er zum Vorschein kommen ließ, nämlich das pure Böse. In Mr. Hyde entfaltet sich das ES,

¹¹⁸ Vgl. Stresau, Nobert, *Der Horror-Film. Von Dracula zum Zombie-Schocker*, München: Heyne 1987, S. 196f.

das durch Jekylls äußerer Überanpassung an die gesellschaftliche Elite immer unterdrückt wurde. Naturgesetze scheinen sich über zivilisatorische Dressur zu erheben.¹¹⁹

Das Gute und das Böse in ein und derselben Person verschmolzen findet man auch im Werwolf wieder, der schon seit den 1940er Jahren immer wieder in Filmen sein Unwesen treibt. In George Wagners *The Wolf Man* von 1941 und in John Landis *An American Werewolf in London* von 1981 findet man einen durchschnittlichen Mann, der Nachts in einer fremden Gegend von einem wolfähnlichen Wesen angefallen und gebissen wird. Beide Protagonisten wissen nicht Recht, wie ihnen geschieht als sie sich in der nächsten Vollmondnacht in einen Werwolf verwandeln. In *An American Werewolf in London* ist die Transformation der Höhepunkt der Geschichte: Sie wird detailliert und in einer längeren Sequenz dargestellt. In *The Wolf Man* wird die Verwandlung nicht so flüssig dargestellt sondern in mehreren weichen Sprüngen.



Abbildung 12: Transformationsszene aus *An American Werewolf in London*

¹¹⁹ Vgl. Koebner, Thomas, „Häutungen. Von Katzenmenschen und Werwölfen im Film“, in: *Unheimlich anders. Doppelgänger, Monster, Schattenwesen im Kino*, Hg. Christine Ruffert et al., Berlin: Bertz + Fischer 2005, S. 40.



Abbildung 13, Abbildung 14, Abbildung 15: (Rück-)Transformationsszene aus *The Wolf Man*

Der Werwolf ist eine reißende Bestie ohne Verstand und Gewissen. Er tötet wahllos, wobei diese Morde inszenatorisch nur nebensächlich sind. Dieses „Befreitwerden“ aller Konventionen und menschlichen Sitten scheinen einem Jungbrunnen gleichzukommen. Doch das Ende des Werwolfs ist auch das Ende des Mannes; dieser Tatsache ist man sich als Zuseher bewusst. Auch die Liebesgeschichte, die sich in beiden Filmen entwickelt, wird ihnen nicht das Leben retten können. Als Zuschauer fühlt und lebt man mit den beiden „Opfern“. Der Anblick des nackten harmlosen Mannes, der am Ende tot am Boden liegt, hinterlässt beim Zuschauer ein Gefühl des Bedauerns und der Leere. Die ausgleichende Gerechtigkeit, wie sie so oft in Filmen Einhalt findet, bleibt hier aus.

Das Werwolf-Genre lässt es zu, dass der Zuseher seiner Sehnsucht, das Böse zu befreien und die animalische Seite entdecken zu können, frönen kann, doch die Realität holt ihn am Ende brutal ein.

In *The Fly* (*Die Fliege*, David Cronenberg, Kanada/USA 1986) mutiert ein Wissenschaftler nach und nach zu einer Fliege, weil sein Versuch, sich selbst an einen anderen Ort zu teleportieren, misslingt. Seine menschlichen Züge verschwinden immer mehr, bis zum unaufhaltsamen Ende.

Hier wie auch in Landis Werwolf-Drama wurde seitens der Kritiker eine Assoziation zum damals hochaktuellen AIDS-Thema gesehen, doch in beiden Fällen wurde das vom Regisseur dementiert.¹²⁰

Auch außerirdisches (Tier-)Leben hat im Horrorfilm die Menschheit bereits des Öfteren aufgesucht, um Böses zu verrichten. Der vielleicht wirkungsvollste dieser

¹²⁰ Vgl. Marriott/Newmann, *Horror. Meisterwerke des Grauens von Alien bis Zombie*, S. 198.

Kategorie von Horrorfilmen ist *Alien*. Das gleichnamige Böse tritt auf in Form einer außerirdischen Killermaschine, die alles Leben an Bord eines Raumschiffs auslöschen will. H.R. Gigers Kreation ist sehr groß, schwarz – wie das Böse meist charakterisiert ist – und trägt einen riesigen phallusartigen Schädel. Es speit tödliche Säure aus, greift blitzartig aus dem Hinterhalt an und tötet seine Opfer meist mit seinem extrem langen und kräftigen Schwanz oder seinen Armen. Das Alien befruchtet sich selbst und legt dutzende Eier. Wenn diese zum Leben erwachen, müssen sie sich einen Körper suchen, aus dem sie später schlüpfen können. Der Wirt stirbt bei dem Prozess. Das Alien ist für den Menschen extrem gefährlich, doch am Ende kann es von der maskulinen Ripley, gespielt von Sigourney Weaver, aufgehalten werden. Sie ist die einzige, die als Identifikationsfigur für den Zuschauer in Frage kommt, weil sie nie die Kontrolle über sich verliert und als letzte Überlebende zur Heldin wird. Sie zeigt als einzige Emotionen und im Finale des Selbstvernichtungs-Countdowns rettet sie sogar noch die Bordkatze.¹²¹

Ein weiteres Beispiel ist McTiernans *Predator*, der eines Tages die Erde aufsucht in der Absicht, die Menschheit auszurotten. Auch hier handelt es sich um ein außerirdisches Tiermonster, das extrem tödlich ist. Es geht im Gegensatz zum Alien aufrecht und trägt einen Schutzhelm, der alle möglichen Daten mitteilen kann. Am Arm befindet sich eine Art Bedienungsgerät für alle Tötungswerkzeuge und auch der Auslöser für den Selbstzerstörungsmechanismus. Der Predator ist sehr groß und schnell. Das Besondere an ihm ist, dass er sich unsichtbar machen kann, sodass ihm seine Opfer wehrlos ausgeliefert sind. Getötet werden kann er auch nur mit seinen eigenen Mitteln, wie zum Beispiel einem Sprengsatz oder einer außerirdischen Waffe.

Der Predator wie auch das Alien sind Killermaschinen, die sich durch ihr fremdartiges Aussehen und sinnloses Abschlachten nicht im Geringsten als Identifikationsträger eignen. Das Fremde aus dem Weltall ist schon grundsätzlich negativ behaftet und wird mit dem Bösen assoziiert, weil es anders und unerforscht ist. Kaum wird der Außerirdische in Filmen als der gute „Nachbar“ bezeichnet.

¹²¹ Vgl. Stresau, *Der Horror-Film. Von Dracula zum Zombie-Schocker*, S. 183.

5.1.3. Teufel und Dämonen

Das Böse muss aber nicht immer bereits an seinem Äußeren erkennbar sein. Es taucht auch in scheinbar normalen Menschen auf. Die folgenden Beispiele sind sehr bedeutsame und einflussreiche Werke der Filmgeschichte und gehören zu den übernatürlichen Horrorfilmen, in denen das Böse direkt in einen Menschen fährt und die Apokalypse anstrebt.

In *Rosemary's Baby* fährt während des sexuellen Aktes der Teufel in den Körper des Mannes und zeugt so ein Kind mit Rosemary, die davon überzeugt ist, dass sie in dieser Nacht vom Teufel vergewaltigt wurde. Das ungeborene Teufelskind wird von allen Seiten beschützt, damit es gesund zur Welt kommen kann. Die Mutter hat keine Chance sich zu wehren und gebärt es. Der Zuseher bekommt es nie zu Gesicht, aber die geschockte Reaktion der Mutter, als sie es zum ersten Mal sieht, spricht Bände.

In den 1970er Jahren entstand ein weiterer themennaher Film, der immer noch als einer der furchterregendsten und einflussreichsten Horrorfilme aller Zeiten gilt¹²²: *The Exorcist*. Das Böse ist hier ein Dämon, der sich im Körper der zwölfjährigen Regan einnistet und nach und nach ihr Wesen einnimmt. Sie gibt plötzlich Obszönitäten von sich und befriedigt sich beispielsweise mit einem Kreuzifix. Der Dämon hat ganz von ihr Besitz ergriffen. Ihr sonst physisch eingeschränkter Bewegungsmechanismus wird durch ihn gesteuert und lässt sie unter anderem rückwärts, im so genannten Spinnengang, die Treppen hinunterlaufen und den Kopf mit knarrenden Geräuschen um 360° drehen. Die Priester müssen schwere Geschütze auffahren und auch Opfer bringen, um Regan von dem Dämon zu befreien. Das Ende des Filmes zeigt ein lebhaftes gesundes Mädchen, das alles vergessen zu haben scheint und mit der Mutter umzieht, um neu anzufangen.

Es handelt sich hier um „Friedkins ausgesprochen abstoßende Studie über Teenagerrebellion [einer] Heranwachsenden [...]“¹²³

¹²² Vgl. Marriott/Newmann, *Horror. Meisterwerke des Grauens von Alien bis Zombie*, S. 134.

¹²³ Ebd., S. 134.

In *The Omen* erweist sich ein kleiner Junge als das Böse in Person. Der Neugeborene Damian wird von einer Familie als Ersatz für ihr verstorbenes Kind adoptiert. Der Junge entwickelt sich immer mehr zu einem gefühlskalten und bösartigen Wesen, das seine versteckten übernatürlichen Kräfte gegen sein Umfeld richtet. Das Kind trägt ein Muttermal, das „666“ darstellt und zeigt damit deutliche Bezüge zum Teufel. Er ist der wiedergeborene Antichrist, den selbst die Kirche, die in Filmen so oft als Schutz bietende Institution gilt, nicht aufhalten kann.

Carrie – Des Satans jüngste Tochter, wie der deutsche Titel schon besagt, hat etwas Teuflisches an sich. Äußerlich ist sie eine durchschnittliche Jugendliche, die aufgrund ihrer extremen Introvertiertheit keine Freunde hat. Wie man aus anderen Filmen weiß, sind Außenseiter – wie Carrie es definitiv ist – nicht immer nur bemitleidenswert, sondern auch unberechenbar und gefährlich. Die Dusche mit Tierblut, von ihren Schulkollegen initiiert, lässt die bis dahin unterdrückte dunkle Seite Carries aufleben.



Abbildung 16: Szene aus *Carrie*

Man kann auch von einer Bluttaufe sprechen, die alle gesellschaftlichen Zwänge und Auflagen ausradiert. So kommt es am Ende des Filmes, dass sich Carrie nach diesem bösartigen Streich auf brutale Art und Weise an ihren Mitschülern rächt, indem sie mittels ihrer telekinetischen Fähigkeiten (fast) alle tötet. Ihre von religiösem

Wahn verblendete Mutter wird gekreuzigt, denn auch sie hat sie bisher nur gedemütigt. Dass die scheinbar tote Carrie – sie geht mit dem eigenen Haus unter – am Ende doch noch eine Hand aus ihrem Grab streckt, unterstreicht zu guter Letzt noch ihre teuflischen Züge. Ob sie tatsächlich des Satans jüngste Tochter ist, wird im Film nie bestätigt.

Teufel und Dämonen nehmen hier Besitz von Menschen, die äußerlich nicht fremd wirken und aus dem Umfeld nicht absonderlich herausstechen; sie sind dem Zuschauer demnach ähnlich. Dies setzt nicht automatisch eine Identifikation voraus, aber sie wird erleichtert. Bei „Carrie“ verhält es sich so, dass sie ein Opfer ist und auch bleibt, obwohl sie schlussendlich zur skrupellosen Mörderin wird. Ihre Reaktion auf regelrecht allgegenwärtigen Terror gegen ihre Person, ist für den Zuseher in einer bestimmten Weise nachvollziehbar. Unterstützung für die „Rechtfertigung“ bieten die grausamen und eher unsympathischen Personen, die Carrie erniedrigt und verspottet haben.

In *Rosemary's Baby* und *The Omen* ist das Identifikationsangebot ebenso eindeutig: es ist in beiden Fällen die Mutter. Sie sind Opfer übernatürlicher Mächte, die ihre Kinder zu Monster werden lassen. Relativ bald wird deutlich, dass nur der Tod des Kindes – in *Rosemary's Baby* sogar bereits der des Ungeborenen – eine gewisse Normalität wiederherstellen kann.

Ähnlich scheint es sich in *Der Exorzist* zu verhalten, mit dem Unterschied, dass die Mutter nicht im strahlend hellen Licht erscheint, da sie unverheiratet ist. Daher wird sie auch verantwortlich gemacht für den Zustand der Tochter.

5.1.4. Das personifizierte Böse und der (serielle) Psychopath

Im Horrorfilm sind es aber nicht nur Unwesen und Untote, die so manchem Leben gerne ein Ende setzen würden, auch der Mensch scheint seine Rasse dezimieren zu wollen. Es gibt mindestens genauso viele Horrorfilme, in denen Menschen nach anderem menschlichem Leben trachten, wie Tier- oder Monsterhorrorfilme.

Schon die Weltgeschichte zeigt, wie sich der Mensch immer wieder selbst bekämpft und zu welchen grausamen Taten er fähig ist. Etliche Filme befassen sich mit den

Grausamkeiten der Menschheitsgeschichte. Dies ist eine Möglichkeit, um aufzuklären und Schreckliches nicht in Vergessenheit geraten zu lassen. Von solchen Filmen ist hier jedoch nicht die Rede, auch wenn es sich bei Filmen, die beispielsweise den Vietnamkrieg oder die Umstände in Konzentrationslagern thematisieren, um Horrordarstellungen handelt. Jene werden aber in das Genre des Dramas oder des Kriegsfilmes eingeteilt. Der Horrorfilm, wie er hier besprochen wird, ist phantastischer Herkunft. Auch wenn es sich bei Erzählungen von Serienmördern um wahre Begebenheiten handelt, werden die Geschichten meist nach normalem Horrorfilm-Rezept aufgebaut und das Wissen, dass die dargestellten Morde tatsächlich passiert sind, verleiht dem Film eine gewisse Atmosphäre, die teilweise auch als unangenehm empfunden werden kann. Denn dieses Wissen macht den Film nur partiell „genießbar“. Wenn Serienkiller wie Ed Gein, Ted Bundy oder Charles Manson sich über die verletzten oder auch bereits toten Frauenkörper hermachen und sie verstümmeln, empfindet der Liebhaber solcher Horrorfilme vielleicht zwar Gefallen an den Bildern, aber der Realitätsgehalt der Geschichte lässt keinen wahren Genuss zu.

„Der Genuss des Horrors setzt voraus, dass das Dargestellte so realistisch geschildert ist, dass es wahr sein und die Welt des Rezipienten im Prinzip ebenso betreffen könnte – dass es aber eben *nicht wahr* ist, sondern eine *Fiktion*.“¹²⁴

Das Böse sucht die Menschen nun nicht nur in Form von hässlichen, verunstalteten oder untoten Wesen heim, sondern eben auch in menschlicher Form. Der nette, vielleicht eher introvertierte Nachbar, stellt sich oftmals als brutaler Frauenschlächter heraus. Diese dunklen Seiten mancher Menschen sind Inhalt zahlreicher Horrorfilme. (Film-)Kritiker und Eltern verurteilen gerade jene Horrorfilme, die Menschen als Monster darstellen, weil diese zur Nachahmung verleiten würden. Der deutsche Psychiater Spitzer zählt in seinem Buch „Vorsicht Bildschirm!“ einige Fälle auf, in denen bestimmte Gewalt-Filmszenen unmittelbar nach dem Film vom Betrachter in der Realität an Freunden, Familienmitgliedern oder auch an Unbekannten umgesetzt wurden.¹²⁵ Er ist der Meinung, dass Gewalt im Fernsehen zu mehr realer Gewalt

¹²⁴ Baumann, *Horror: Die Lust am Grauen*, S. 71.

¹²⁵ Vgl. Spitzer, Manfred, *Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft*, München: Deutscher Taschenbuch Verlag 2006, S. 155f.

führt und kritisiert vor allem, dass der Kinderkanal die größte Gewaltdichte aller Programme aufweist, noch vor den Nachrichten.¹²⁶ Gerade bei Kindern und Jugendlichen hat Gewalt in den Medien laut Spitzer nachweislich eine Reihe von Auswirkungen: Verstärkung von Aggressivität und antisoziales Verhalten, Ängste würden verstärkt, selbst ein Opfer zu werden.¹²⁷ Die wiederholte Gewalterfahrung durch Medien führe langfristig zu mehr Gewalt in der realen Welt.¹²⁸ Waldrich meint hierzu:

„Selbstverständlich gibt es Individuen, die auch durch noch so viele Gewaltdarstellungen nicht zur Gewalttätigkeit verleitet werden können. Obgleich das Material, aus dem sich junge Menschen heute ihre Weltbilder aufbauen müssen, nach kommerzieller Logik erzeugte chaotische und in hohem Maße antihumane Botschaften sind, gelingt es immer noch erstaunlich vielen Jugendlichen, sich zu integren Persönlichkeiten zu entwickeln. Sie verfügen über Ressourcen, die sie gegen die destruktiven Einflüsse einer kommerzialisierten Kultur widerstandsfähig machen. Wo diese Abwehrkräfte jedoch fehlen, brechen psychisch schwächere Jugendliche zusammen, was sich in vielfacher Weise zeigt, im Suchtverhalten, in der Jugenddelinquenz und eben in Amokläufen.“¹²⁹

In einer Studie aus dem Jahr 2010¹³⁰ wurde von einer Gruppe von Hirnforschern festgestellt, dass männliche Teenager durch den häufigen Konsum gewalthaltiger Programme oder Filme emotional abstumpfen, weil die für emotionale Reaktionen zuständige Hirnregion bei stark gewalthaltigen Bildern weniger Aktivität verzeichnete als bei weniger gewaltbeladenen.¹³¹

¹²⁶ Vgl. Imhasly, Patrick/Theres Lüthi, „Wir brauchen keine Computer in der Schule“, in: *NZZOnline*, http://www.nzz.ch/nachrichten/hintergrund/wissenschaft/wir_brauchen_keine_computer_in_der_schule_1.660286.html 27.01.2008, 23.04.2011.

¹²⁷ Vgl. Spitzer, *Vorsicht Bildschirm!*, S. 205.

¹²⁸ Vgl. „Manfred Spitzer über Gewalt im Fernsehen“, in: *Geist & Gehirn*, <http://www.youtube.com/watch?v=TjzMwzYhPL4> 15.04.2011.

¹²⁹ Waldrich, Hans-Peter, *In blinder Wut, Warum junge Menschen Amok laufen*, Köln: PapyRossa 2007, S. 49.

¹³⁰ Vgl. Strenziok, Maren et al., „Fronto-parietal regulation of media violence exposure in adolescents: a multi-method study“, in: *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, <http://scan.oxfordjournals.org/content/early/2010/10/18/scan.nsq079.full.pdf+html?sid=0b73fba2-0dc6-422c-afde-e42e086af72d> 07.10.2010, 23.04.2011.

¹³¹ Vgl. APA, „Gewalt im Fernsehen stumpft Teenager ab“, in: *derstandard.at*, <http://derstandard.at/1287099458887/Neurologie-Gewalt-im-Fernsehen-stumpft-Teenager-ab> 19.10.2010, 23.04.2011.

In *Scream* rechtfertigt Randy seine Morde mit genau diesem Argument: Er habe einfach zu viele Horrorfilme gesehen und könne daher Realität und Fiktion nicht mehr voneinander unterscheiden.

Doch üblicherweise haben die mordenden Menschen im Horrorfilm andere Motive. Liebe und Hass stehen sich bekanntlich sehr nahe und sind meist Auslöser für Gewaltverbrechen im Film, wie auch in der Realität. Schreckliche verdrängte Kindheitserinnerungen lassen Erwachsene oft zu Racheteufeln werden. Manchmal ist aber auch die bloße Lust am Töten das Motiv, wie Hannibal Lecter, der kannibalische, hochintelligente Serienkiller aus *The Silence of the Lambs* beweist.

Streng genommen handelt es sich bei Filmen, in denen Menschen zu Mördern werden, nicht um Horrorfilme – sie werden dem Psycho-Thriller zugeschrieben. Horror wird meist in Verbindung mit Übersinnlichem gesehen. Der Mensch, der seine Morde aufgrund seiner verwirrten Persönlichkeit begeht und dabei oft noch eine besonders brutale Vorgehensweise an den Tag legt, wird in beiden Genres zu finden sein, weil hier automatisch ein gewisses Maß an Horror enthalten ist. Im Krimi oder Thriller wird meist nur ein Mord aus Berechnung begangen. Im Psycho-Thriller und im Horrorfilm kann man davon ausgehen, dass mehrere Morde geschehen. Der Serienkiller ist grundsätzlich männlich und hat eine gespaltene Persönlichkeit. Das Böse steckt in ihm und kann per Knopfdruck aus dem sonst so harmlosen Schaf einen reißenden Wolf machen.

1960 traf man gleich zwei psychopathische Serienmörder auf der Leinwand. Zum einen Mark Lewis in *Peeping Tom*, und zum anderen Norman Bates in *Psycho*. Beide leben als nette unauffällige Menschen, und doch sind sie tödlich, weil verdrängte Aggressionen sie zu unkontrollierten Mördern machen.

„Mit der Figur des Norman Bates machte Hitchcock den Typus des psychopathischen Mörders mit frühkindlichen Problemen populär. [...] Perkins Physiognomie ist nicht die eines typischen Film-Übeltäters, doch gerade die Tatsache, dass der schlaksige und freundlich wirkende junge Mann sich als Ungeheuer entpuppt und der Zuschauer unbemerkt Anteil an seiner «kranken» Perspektive hat, verstärkt den Horror.“¹³²

¹³² Koebner, Sascha. „Psycho“, in: *Filmgenres: Horrorfilm*. Stuttgart: Reclam 2004, S. 147f.

Norman Bates lebt sehr zurückgezogen, hat keine Freunde und scheint auf den ersten Blick sehr freundlich und zuvorkommend. Sein isoliertes Dasein rechtfertigt sein unsicheres Auftreten. Seine tote, ausgestopfte Mutter, die für Norman weiterhin seine einzige Bezugsperson darstellt, hat immer noch großen Einfluss auf ihn. Er spricht mit ihr und kümmert sich um sie, obwohl er es war, der sie vor vielen Jahren ermordet hat. Seither hält er sie konserviert und sie lebt in ihm weiter. Als seine Mutter tritt Norman auch auf, wenn er mordet. Laut seinen Monologen mit der Mutter will sie ihn vor sexuellem Begehren schützen. Norman ist kein berechnender Mörder, der Spaß an dem findet was er tut, ganz im Gegenteil; er leidet, wenn er sieht, was „seine Mutter“ getan hat und doch kann er ihr Handeln aus eigener Kraft nicht stoppen. Hier ist der Mörder auch das Opfer. Noch bevor der Zuschauer von Normans Schizophrenie erfährt, befindet man ihn als eher sympathischen und mitleiderregenden Mann, der aufgrund der Abgeschlossenheit von der Welt über keine sozialen Kompetenzen verfügt und von der Mutter kontrolliert wird. Nach Marions Tod, die bis dahin mit all ihren Ecken und Kanten als Identifikationsfigur gut funktioniert hat, wechselt der Zuschauer auf den „armen“ Norman, noch nicht wissend, dass er so zum Mörder wird.

Wie für serielle Horrorfilme üblich, erhöht sich die Anzahl der Opfer von Fortsetzung zu Fortsetzung, die Morde werden immer „kreativer“ und die Handlung teilweise abstruser. Nur Hitchcocks Original vermochte für „Generationen von Kinogängern ein Synonym für Angst und Schrecken“¹³³ zu sein. Einen großen Beitrag dazu leistete die berühmte Duschszene, in der die Protagonistin unerwartet in der Dusche ermordet wird. Sie zeugt von unglaublicher Brutalität, und doch ist dank präzisester Montagearbeit alles eine Illusion, denn, wie bereits im Kapitel der *subjektiven Kamera*¹³⁴ besprochen, berührt das Messer ihren Körper nie.

Ab den sechziger Jahren war das Monster somit nicht immer offensichtlich ein solches, sondern oft war es der Mensch, dessen verdrängte Kindheitserlebnisse und unausgelebte Sexualität Motive zum Morden wurden.

In die Kategorie der psycho-sexuellen Serienkiller gehören auch jene Mörder, die sich gerne hinter einer Maske verstecken. Ihr wahres Ich wollen sie verbergen. Die Maske dient als Spiegel zur Seele und als offene Projektionsfläche von Ängsten.

¹³³ Ebd., S. 147.

¹³⁴ Siehe Kapitel 4.4.

Michael Myers, der Mörder aus *Halloween*, tötet das erste Mal als Sechsjähriger. Seine ältere Schwester fällt ihm zum Opfer, weil sie ihre Sexualität bereits ausleben darf. Nachdem Michael aus der Heilanstalt ausgebrochen ist, setzt er dort fort, wo er damals aufgehört hatte. Er tötet sexuell aktive Jugendliche und lebt auf diese Art seine eigene Sexualität aus. Schon bei seinem ersten Mord als Junge setzt er sich eine Maske auf, eine Clownsmaske. Später greift er sich eine Maske, die als Halloween-Verkleidung gedient hat und zu seinem Erkennungsmerkmal wird. Er verkörpert den „bösen schwarzen Mann“ - eine fiktive Figur, die man erfunden hat, um Kindern Angst zu machen, damit sie den Erwachsenen folgen.



Abbildung 17: Michael Myers aus *Halloween*

Man erfährt nicht viel darüber, warum Michael schon als Kind zum Mörder wird. Man erkennt nur deutlich seine Motivation aufgrund der Opferauswahl: jugendliche Leichtfertigkeit und sexuelle Aktivität auszulöschen. Er verfolgt seine Opfer eine Zeit lang und schlägt dann blitzschnell zu. Er drapiert sie sorgfältig für sein letztes Opfer. Sein Psychiater, der von seiner extremen Geistesgestörtheit überzeugt ist, kann ihn zwar vom finalen Mord abhalten, doch töten kann er ihn nicht. So ist es fragwürdig, ob Michael Mensch oder Monster ist. In all den vielen Folgeteilen wird er (tödlich) verwundet, doch kehrt er immer wieder. Ein Schema, das auch in *Friday the 13th* und *A Nightmare on Elm Street* auftaucht. Bei den Antagonisten dieser Filme handelt es sich um Wesen, die Lust am Töten Jugendlicher verspüren und sich so von Film zu Film fortbewegen. Sie werden niedergestreckt, und kommen doch immer wieder. In

Friday the 13th ist es die Mutter, die den Unfalltod ihres Sohnes rächt, und erst in den Folgeteilen tötet der wiederauferstandene Sohn Jason. Auch er trägt eine Maske, um seiner Gestalt etwas zusätzlich Furchterregendes zu verleihen. Diese Eishockeymaske wurde zum Erkennungsmerkmal Jasons und ist ein Klassiker unter den Merchandise-Artikel für Horrorfilm-Fans.



Abbildung 18: Jason Voorhees aus der *Friday the 13th*-Reihe

Das zersetzte Gesicht Jasons bekommt man nur wenige Male zu sehen. Er tötet meist mit großen schweren Waffen, wie Axt oder Machete, besitzt aber auch übermenschliche Kräfte, um seine Opfer mit bloßen Händen zu töten. Beim Morden kennt seine Kreativität keine Grenzen, und das Grundprinzip ist einfach: verfolgen und töten.

Freddy Krueger, der Killer aus *A Nightmare on Elm Street*, der seine Opfer im Traum heimsucht, also in ihrer wehrlosesten und verletzlichsten Position, ist – so die Vorgeschichte – nachdem er zahlreiche Kinder ermordet hatte, von deren Eltern gerichtet und bei lebendigem Leibe verbrannt worden. Nun kehrt er wieder, um an den Kindern dieser Eltern Rache zu üben. Vertraute Orte wie Bett oder Badewanne verwandelt Freddy Krueger zu Stätten des Grauens. Die Eltern sind keine Hilfe, weil sie den Kindern keinen Glauben schenken. Nancy, die letzte Überlebende des ersten Teils, scheint sich ihm entgegenstellen zu können, indem sie ihm seine Existenz abspricht. Letztendlich kann aber auch er immer wieder zurückkehren.

Während Michael Myers und Jason Voorhees (bzw. seine Mutter) ihre Opfer den ganzen Film über verfolgen und dabei etliche Leichen hinterlassen, geht Freddy

Kruegers Terror mehr in die Tiefe. Er bewegt sich zwischen Traum und Realität, und der Mensch hat kaum eine Chance, sich in seiner Welt zur Wehr zu setzen. Er trägt zwar keine Maske, doch sein Äußeres ist so gezeichnet, dass er nichts Menschliches mehr an sich hat. Dass er im Gegensatz zu den anderen beiden seriellen Killern zusätzlich eine Sprechrolle hat und seine Figur sogar mit ein wenig Humor besetzt wurde, macht ihn zu einem Sympathieträger. Mit seinem vernarbten Aussehen, dem grün-rot gestreiften Pullover und dem mit Messern bestückten Handschuh wurde er eine Kultfigur im Horrorgenre.

Bei den seriellen Psychokiller-Filmen ist das Identifikationsangebot zumeist aufgeteilt auf den Mörder und das *Final Girl*. Eine nähere Betrachtung dieses Verhältnisses ist im Kapitel *Final Girl* (6.) zu finden.

Das abschließende Filmbeispiel zeigt einen außergewöhnlich brutalen Mörder, der sich damit zu weiteren Höhepunkten in seinem Leben verhelfen will. *American Psycho* Patrick Bateman – deutlich erkennbar der Namensbezug zu Norman Bates – ist ein gelangweilter Investmentbanker, der seinen Feierabend in New Yorker Clubs mit Alkohol und Drogen verbringt. Danach nimmt er sich Prostituierte mit nach Hause, um sie bestialisch zu töten. Das Buch war lange Zeit aufgrund detailverliebter Beschreibungen von Tötungsakten indiziert, doch auch der Film geizt nicht mit Brutalität. Bateman kann immer wieder entkommen, obwohl es scheint, als ob er sich nach Erlösung von diesem Zwang sehnt. Die abschließenden beiden Worte des Buches verdeutlichen das: „NO EXIT“¹³⁵. Obwohl er ein grausamer Mörder ist und der Regisseur diese Tatsache dem Publikum überdeutlich vor Augen führt, ist er die einzige Bezugsperson. Er verkörpert die Sehnsucht nach Macht, Schönheit, sexueller Freiheit und Reichtum. Das reicht aus, um das Ausbleiben der finalen Gerechtigkeit zu rechtfertigen.

5.1.5. New-School-Horror

Eine neue Richtung schlugen ab dem neuen Jahrhundert *Saw* und *Hostel* ein und sind auch eher in das Subgenre des Folter- bzw. Terrorfilms einzuordnen. Hier quälen Menschen andere Menschen zu Tode. Die beiden Filme haben sehr viel

¹³⁵ Ellis, *American Psycho*, S. 549.

Aufsehen erregt, unterscheiden sich jedoch grundsätzlich voneinander. Das Prinzip von *Saw* ist, dass ein vorerst Unbekannter, der sich Jigsaw nennt, Menschen gegen ihren Willen in lebensgefährliche Situationen bringt, aus denen sie sich befreien müssen, in dem sie sich selbst oder anderen Personen Gewalt antun müssen. Es handelt sich meist um mechanische Fallen, die nach einer gewissen Zeit zuschnappen, wenn man nicht schnell und geschickt genug Jigsaw's Anweisungen befolgt. Seine Identität bleibt bis zum Showdown auch für den Zuschauer geheim. Am Ende erfährt man, dass Jigsaw an Lungenkrebs im Endstadium leidet, und er die Menschen so an ihr Lebensprivileg erinnern bzw. er die ihres Lebens überdrüssigen Menschen erlösen möchte. In den bereits etlichen *Saw*-Filmen stehen nur die (Selbst-) Mordszenen im Vordergrund. Mitleid kommt weder für die jeweiligen Opfer auf, noch für den kranken Jigsaw. Kurzzeitig fühlt man mit dem in der Falle sitzenden „Unschuldigen“ mit, doch nur aufgrund der Aussichtslosigkeit der Situation.

Der im selben Jahr erschienene *Hostel* gehört eindeutig in die Kategorie des Terrorfilms. Hier kommen wohlhabende Menschen aus aller Welt in die Slowakei, um gegen Bezahlung gekidnappte junge Touristen zu foltern und zu töten. Der Film geizt nicht mit überaus brutalen Folterszenen. Der einzige Überlebende der Touristen rächt sich am Ende an seinem Peiniger mit einer vergleichbaren Brutalität. Hier lässt der Film schlussendlich Gerechtigkeit walten und verschafft dem Zuschauer nach all den unangenehmen Bildern doch noch ein befriedigtes Gefühl, auch wenn das Ende des Filmes keine Zerschlagung der Organisation zeigt.

Die Idee kam Eli Roth durch eine thailändische Website, die angeblich reichen Leuten anbietet, gegen Bezahlung Menschen ermorden zu lassen. Dies soll mit dem Einverständnis der Opfer geschehen, die mit dem Geld ihre Familien unterstützen wollen.¹³⁶

5.2. Das GUTE im Horrorfilm

Im Hinblick auf die Thematik der Identifikation mit dem Bösen ist das Gute im Gegensatz zum im vorhergehenden Abschnitt behandelten Bösen von geringerer

¹³⁶ Vgl. Stagge, Deike, „Eli Roth über Hostel: Sie konnten einfach nicht genug kriegen“, in: *filmstarts.de*, <http://www.filmstarts.de/specials/125.html?page=1&tab=0>, 12.11.2009.

Relevanz für die vorliegende Arbeit. Über die Guten im Horrorfilm lässt sich aber jedenfalls sagen: Im Prinzip wird das Gute vom Menschen verkörpert. Eine Person, die dem Zuschauer ähnlich erscheint, weder mit Superkräften, noch mit besonderen Fähigkeiten aufwarten kann, und ihm eventuell Fläche zur Identifikation bietet. In den seriellen Horrorfilmen ab den 1970er Jahren sind die Guten leicht zu kategorisieren: Es gibt einige Nebenfiguren, die dem Mörder als Futter vorgeworfen werden und das *Final Girl*, das sich mehr oder weniger zu wehren weiß. Die Randfiguren nehmen zwar gesamt gesehen meist viel *screen-time* in Anspruch, doch auch nur um einerseits die Stärke und Vielfalt des Bösen zu demonstrieren und andererseits um die Fallhöhe des *Final Girl* zu erhöhen.

Die sicheren Opfer lassen sich relativ einheitlich bestimmen: Zumeist treten sie in Gruppen auf, geschlechtlich halbwegs ausgeglichen. Die häufig aufkommende Vermutung, dass mehr Mädchen als Jungen im Horrorfilm umkommen, stimmt nicht. Das Verhältnis ist ausgeglichen; die Aggression richtet sich gegen die gesamte Jugend. Die männlichen Opfer sterben die brutalen Tode, die weiblichen die sexuell-behafteten. In den 1970er Jahren, als sich die Hippie-Kultur, die sich gegen bürgerliche Zwänge und Tabus richtete, bereits verabschiedete, versuchte man in solchen Psychopathen-Filmen das Thema der sich auflehrenden, sorglosen, den Verlockungen von Drogen, Alkohol und Sex erliegenden Jugendlichen zu verarbeiten, indem man sie kurzerhand abschlachtete.

6. FINAL GIRL

6.1. Charakteristik des *FINAL GIRL*

Wie der Ausdruck schon verdeutlicht, handelt es sich beim *Final Girl* um das Mädchen, das sich bis in den finalen Kampf durchschlägt. Im Gegensatz zu den anderen weiblichen Figuren hat sie besondere Eigenschaften und „Fähigkeiten“:

„The Final Girl of the slasher film is presented from the outset as the main character. The practiced viewer distinguishes her from her friends minutes into the film. She is the Girl Scout, the bookworm, the mechanic. Unlike her girlfriends she is not sexually active.“¹³⁷

Wenn Sex den Tod bedeutet, dann ist der elementarste Überlebensfaktor im *Slasherfilm* sexuelle Enthaltsamkeit. Das *Final Girl* lässt sexuelle Empfindungen (noch) nicht zu bzw. lebt diese nicht aus, daher ist es geistig freier als die anderen Figuren, die ihr Augenmerk sehr wohl auf das andere Geschlecht richten und ihren sexuellen Gelüsten wenig bis keinen Einhalt gebieten. In beinahe jedem *Slasherfilm* stirbt mindestens ein Pärchen nach oder während eines sexuellen Aktes. *Friday the 13th* ist hierfür das Paradebeispiel. „Grausam bestraft werden da die „Sünder“ und „Spötter“, es überlebt die „Jungfrau“.“¹³⁸

Das *Final Girl* hingegen geizt mit seinen Reizen, spricht nicht über Sex und lässt sich erst gar nicht auf ein sexuelles Abenteuer ein; zudem ist es meist schüchtern und hat keinen Partner. Es geht auch deshalb so bedächtig mit dem Thema Sex um, weil es bisher in einer behüteten Welt gelebt hat und die Kraft der Sexualität und die Macht zerstörerischer Aggression noch nicht für sich entdeckt hat. Diese bisher von ihr verdrängte Seite muss sie nun im Monster erkennen.¹³⁹ Man kann auch annehmen, dass es daher sensibler auf drohende Gefahr reagiert bzw. diese schneller erkennt. Auch Zigaretten oder leichte Drogen, welche in Filmen oft von Jugendlichen konsumiert werden, steht sie eher ablehnend gegenüber. Sie ist willensstark und

¹³⁷ Clover, Carol J., *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, New Jersey: Princeton University Press 1993, S. 39.

¹³⁸ Seeßlen/Jung, *Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*, S. 757.

¹³⁹ Vgl. Hroß, „Horror: Friday the 13th und der Schrecken des Erwachsenwerdens“, S. 94.

weniger abgelenkt als ihre freizügigen Freunde und widersteht all diesen Verlockungen, die den anderen den Tod bringen. Angesichts der Gefahr muss sich das *Final Girl* auf die Abenteuerfahrt einlassen und bisher unbekanntes Wissen und entsprechend neue Fähigkeiten lernen, die ihm bisher verborgen waren. Hroß bezeichnet die Suche nach der eigenen Persönlichkeit und das Übernehmen einer sozialen Rolle in der Gesellschaft als Initiation.¹⁴⁰

Seeßlen und Jung stellen die Theorie auf, dass die *Final Girls* psychisch instabil bzw. „depressive und ungelöste Charaktere“¹⁴¹ sind und daher nicht bewusst derart enthaltsam leben. Erst die Begegnung mit dem Bösen erzwingt eine Konfrontation mit sich selbst. In Folge müssen sie handeln und werden aus der Gefahr „neu geboren [...] und auch therapiert“¹⁴².

Beim Bösen weiß man von dessen kranker Psyche, und um sich dem entgegenstellen zu können, muss man es erst verstehen können. Somit kann nur die Person das Böse aufhalten, die ihm am Nächsten steht und Gefühle wie Repression kennt.

Ob das *Final Girl* nun aus puritanischer Lebenseinstellung oder aufgrund psychischer Probleme körperliche Nähe meidet, müsste je nach Film einzeln beurteilt werden. Fest steht, dass es aus der Verdrängung und Unterdrückung ihrer Sexualität die Kraft nimmt, sich gegen das Böse zu wehren, um somit ihre sexuelle Energie loszuwerden.

Das *Final Girl* ist oft selbst so androgyn wie der Mörder. Diese Gemeinsamkeit zwischen Täter und Opfer machen aus ihnen annähernd gleichwertige Gegner. Selbst die Namen der *Final Girls* sind nicht eindeutig einem Geschlecht zuzuordnen, wie beispielsweise Chris in *Friday the 13th Part 3: 3D (Und wieder ist Freitag der 13., Steve Miner, USA 1982)*, Sidney in *Scream*, Marti in *Hell Night (Paranoia, Tom De Simone, USA 1981)*, Kim in *Prom Night*, Stretch in *The Texas Chainsaw Massacre Part 2 (Texas Chainsaw Massacre 2, Tobe Hooper, USA 1986)*.

¹⁴⁰ Vgl. Hroß, „Horror: Friday the 13th und der Schrecken des Erwachsenwerdens“, S. 93.

¹⁴¹ Seeßlen/Jung, *Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*, S. 758.

¹⁴² Ebd., S. 758.

„The Final Girl is boyish, in a word. Just as the killer is not fully masculine, she is not fully feminine – not, in any case, feminine in the ways of her friends.“¹⁴³.

Mit zunehmender Bedeutung des *Final Girl* ist der Mann als letzter Überlebender kaum mehr vorstellbar. Der männliche Zuseher des *Slasherfilms* identifiziert sich lieber mit einer vorerst schwachen weiblichen Figur als mit einem hysterisch kreischenden Geschlechtsgenossen, wobei er gerade in Klassikern wie *Friday the 13th* die meiste Zeit ohnehin dem Monster zujubelt.¹⁴⁴ Spätestens gegen Ende des Films wird er in eine Identifikation mit dem *Final Girl* gedrängt und scheint diese Form der Emanzipation zumindest für das Genre des *Slasherfilms* akzeptiert zu haben.

6.2. Geschichte und Entwicklung des *FINAL GIRL*

Sally aus *The Texas Chainsaw Massacre* war vermutlich das erste *Final Girl*. Im Gegensatz zu ihren Vorgängerinnen im Horrorgenre, und hier vor allem im *Slasherfilm*, überlebt sie das Massaker und wird damit Vorbild für zahlreiche folgende Filme.



Abbildung 19: Final Girl Sally aus *The Texas Chainsaw Massacre*

¹⁴³ Clover, *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, S. 40.

¹⁴⁴ Vgl. Moldenhauer, Benjamin/Spehr, Christoph/ Windszus, Jörg, "Law of the Dead, 10 Thesen zum modernen Horrorfilm", in: *On Rules and Monsters, Essays zu Horror, Film und Gesellschaft*, Hg. Benjamin Moldenhauer/Christoph Spehr/Jörg Windszus, Hamburg: Argument 2008, S. 14f.

Sie sieht den Tod ihres Bruders und ihrer Freunde mit an, muss mit der verrückten Familie am Esstisch sitzen und einige Torturen ertragen. Im letzten Drittel des Filmes ist Sally die Hauptfigur und schlussendlich gelingt ihr mit Hilfe eines vorbeifahrenden Lasters sogar die Flucht. Sie hinterlässt einen wütenden Leatherface, der seine Kettensäge über seinem Kopf kreisen lässt. Wie bereits im Kapitel über die *BÖSEN* im Horrorfilm besprochen, wird durch die langen Terroraufnahmen in *Close-Up* von Sallys Emotionen eine starke Bindung für den Zuschauer zu ihr aufgebaut. Der Zuseher fühlt was sie fühlt und bangt mit ihr um ihr Leben. Laut Stresau ist aber auch Leatherface als Identifikationsfigur denkbar, weil er „nur“ die reine Tötungsmaschine ist und nicht am Terror an Sally direkt beteiligt ist.

Durch Sally als *Final Girl* entstand eine neue Idee: die der überlebenden Frau. Sie wurde neben dem Bösen zur Hauptfigur des Filmes. Das Spiel zwischen dem „bösen schwarzen Mann“ und dem *Final Girl* wurde zentrales Thema des *Slasherfilms*.



Abbildung 20: Final Girl Laurie Strode aus *Halloween*

DAS *Final Girl*, das das Rollenbild durch ihre Eigenschaften und durch ihr Handeln mehr als alle anderen geprägt hat, ist Laurie Strode, die Überlebende aus *Halloween*. Sie erkennt die Gefahr von Beginn an. Ihre Freundinnen hingegen bemerken das Böse erst, als es zu spät ist und es sie tötet. Laurie sieht Michael, der ihr immer wieder auflauert. Daher ist sie kein hilfloses Opfer wie ihre Freundinnen und kann sich schlussendlich zur Wehr setzen. Außerdem reagiert sie sehr empfindlich, wenn es um die Themen Jungs und Sex geht. Sie ist sehr schüchtern und hat Angst vor der neuen Erfahrung der Sexualität. Ihre Freundinnen sind gerade

diesbezüglich sehr promiskuitiv und daher auch begehrte Opfer, wenn man nach den Regeln des *Slasherfilms* geht.

„She is the one who encounters the mutilated bodies of her friends and perceives the full extent of the preceding horror and of her own peril.“¹⁴⁵

In dem Moment, als sie die Leichen der anderen entdeckt – auch ein zweifelhaftes Privileg, das nur dem *Final Girl* zusteht – beginnt für sie erst der Horror. Michael Myers beschließt hier für sich, nun auch sein letztes Opfer zu töten. Laurie kann seine Angriffe mehrmals abwehren und ihn sogar verletzen, sodass sie sich in Sicherheit wiegt. Doch der „Schwarze Mann“ stirbt nicht. Im letzten Moment benötigt sie doch die Hilfe von Dr. Loomis (benannt nach einer Figur aus *Psycho*), der ihn mit sechs Schüssen zumindest für diesen Teil außer Gefecht setzen kann.

Man erkennt die enorme Entwicklung des *Final Girl* von Sally zu Laurie, obwohl nur vier Jahre zwischen ihnen liegen. Das *Final Girl* läuft nicht mehr nur davon. Es bedient sich verschiedener Waffen – seien es Stricknadeln oder auch Metallkleiderbügel – und scheut auch nicht davor zurück, sie zu benutzen. Aus eigener Kraft kann sie ihren Angreifer zwar nicht besiegen, aber sie versucht es wenigstens.

Doch auch in diesem Punkt entwickelt sich das *Final Girl* weiter: In späteren Horrorfilmen kann es sich nicht nur mit provisorischen Waffen für Momente befreien, sondern greift zu effektiveren Werkzeugen und kann den Killer letztlich sogar ohne fremde Hilfe besiegen.

Alice, die letzte Überlebende in *Friday the 13th*, kämpft mit allen Mitteln um ihr Leben. Schlussendlich wird sie durch die ständigen Angriffe dazu getrieben, selbst zu den Waffen des Mörders zu greifen und mit einer ähnlichen Mordlust zuzuschlagen: sie greift zur Machete und schlägt der Mörderin Mrs. Voorhees damit den Kopf ab. Damit wird sie zur Vorreiterin vieler *Final Girls*, die nun plötzlich in der Lage sind, sich der Erwachsenenwelt zu stellen. Dies beinhaltet, Verantwortung zu übernehmen, dem Tod ins Auge zu blicken und mit der Erfahrung des Scheiterns und der Vergänglichkeit zu leben.¹⁴⁶

¹⁴⁵ Clover, *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, S. 35.

¹⁴⁶ Vgl. Hroß, „Horror: Friday the 13th und der Schrecken des Erwachsenwerdens“, S. 94.

Ebenso lockt Nancy ihren Verfolger Freddy Krueger in *A Nightmare on Elm Street* aus seiner Welt der Träume in die ihre, wo sie ihn dann mittels davor platzierter Fallen schwächen und vertreiben kann. Interessant ist hier die Rollenverteilung zwischen den Eltern und dem Kind. Nancys Mutter ist aufgrund der Vorfälle in der Vergangenheit Alkoholikerin und kaum außerhalb ihres Bettes anzutreffen. Der Vater glaubt Nancy kein Wort und ist daher auch keine Hilfe. Die Tochter im Teenageralter, die bereits all ihre Freunde durch Freddy verloren hat, kämpft allein gegen das Böse. Die Mutter erkennt zwar die Misslage, doch ist sie zu schwach, um sich (nochmals) aufzubäumen. Vor dem finalen Kampf versucht sie sie ihre Resignation noch vor der Tochter zu rechtfertigt: „Du bist sehr stark und du stellst dich den Dingen. Das ist sicher richtig.“ Nancy ist sehr entschlossen und kann Freddy Krueger besiegen, doch wie schon die Mutter an ihrem Satz anschließt: „Doch es gibt Dinge, denen man sich nicht stellen kann.“¹⁴⁷, und damit hat sie Recht, denn das *Happy-End* ist nur von kurzer Dauer.

Nancy ist vermutlich die Stärkste und Mutigste der *Final Girls*, weil sie weiß, dass sie Freddy nur besiegen kann, indem sie sich auf sein Spiel einlässt und ihn mit seinen eigenen Mitteln schlägt. Am Ende durchschaut sie ihn und stellt sich ihm entgegen:

„Ich kenn‘ dich jetzt viel zu gut, Freddy. [...] Ich kenn‘ jetzt dein Geheimnis. Das ist nur ein Traum, Krueger. Das ist alles nicht wirklich. [...] Die Energie, die du von mir bekommen hast, nehm‘ ich dir jetzt wieder weg. Du bist Nichts. Du bist nur ein Stück Dreck.“¹⁴⁸

Die seriellen Horrorfilme haben gemeinsam, dass das Böse am Ende besiegt scheint und das *Final Girl* sowie der Zuschauer endlich entspannen können. Im Moment des Aufatmens taucht jedoch urplötzlich etwas auf, dass diese Ruhe zerstört und dem Zuschauer vermittelt, dass das Böse noch lange nicht tot ist. Das ersehnte *Happy-End* gibt es nicht, um vor allem einem eventuellen Folgeteil nicht im Wege zu stehen.

Der jahrelange Vorwurf seitens der KritikerInnen, dass der *Slasherfilm* frauenfeindlich sei, weil die jungen hübschen Frauen die beliebtesten Opfer darstellen, wurde seit der Einführung des *Final Girl* teilweise entkräftet, weil sich hier eine junge Frau dem

¹⁴⁷ *A Nightmare on Elm Street* (Wes Craven, USA 1984), *Nightmare on Elm Street – Mörderische Träume*, DVD-Video, New Line Home Entertainment 2004, 1:10.

¹⁴⁸ Ebd., 1:23.

Monster entgegenstellt und den Kampf als Heldin beenden kann. Das führte auch zu einer Weiterentwicklung bzw. Veränderung der Frauenrolle im klassischen Horrorfilm, die davor oft als naiv und kreischend abgehandelt wurde. Doch mittlerweile haben sich die Frauen im Horrorfilm durchgesetzt und stehen dem starken maskulinen Helden um nichts nach, im Gegenteil.

In der Vampir- und Dämonen-Serie *Buffy, the Vampire Slayer* (*Buffy - Im Bann der Dämonen*, USA 1997-2003), steht über sieben Staffeln eine junge Frau dem männlichen Geschlecht in nichts nach. Sidney aus *Scream* ist im ersten Teil zwar noch naiv, jedoch klug und selbstsicher. Ihre Figur entwickelt sich in den beiden Folgeteilen sehr stark weiter und sie gewinnt an Mut und Raffinesse, wodurch sie ihre Angreifer aus eigener Kraft besiegen kann. Sidney ist auch die große Ausnahme für die „sex kills“-Regel, denn sie überlebt die *Scream*-Reihe (bis zuletzt) obwohl sie Sex hat. In Zeiten, in der die Frage nach der Emanzipation der (westlichen) Frau beantwortet scheint, und in Zeiten, in denen Sex kein Tabuthema mehr ist, darf und soll die Frau auch sexuell aktiv sein. Dieses „sex kills“ Schema scheint abgenutzt. Wes Craven hat hier wie so oft einen Bruch zum Traditionellen gewagt und das Horrorfilm-Genre neu erfunden, das in den Jahren davor keine besonders innovativen Filme hervor gebracht hat. Am aktuelleren Beispiel *The Descent* lässt sich zeigen, dass man auch in einem Abenteuer- Höhlenmonsterfilm mit einer rein weiblichen Besetzung Erfolg haben kann. Neil Marshall scheint hier eine Antwort auf seinen drei Jahre davor entstandenen *Dog Soldiers* (Neil Marshall, GB 2002) zu geben, bei dem es sich um einen rein männlichen Horror handelt. Man erlebt *The Descent* aus Sarahs (objektiver) Sicht. Sie ist das stereotype *Final Girl*, das sich nach einer Art Bluttaufe ihren Monstern stellt, wo hingegen alle ihre Freundinnen eine nach der anderen sterben. Durch ihr maskulines und abgehärtetes Auftreten ist sie auch für den männlichen Zuschauer eine optimale Identifikationsfigur.



Abbildung 21: Final Girl Sarah aus *The Descent*

7. Identifikation mit dem Bösen

Eine *Identifikation mit dem Bösen* – das klingt zunächst unwahrscheinlich. Der Film, speziell der Horrorfilm, hat stets eine gute und eine böse Seite; es findet immer ein Kampf zwischen den beiden statt. Der Zuseher hat das Gefühl, selbst entscheiden zu können, auf welche Seite er sich schlägt, und es erscheint naheliegend, dass er sich aufgrund seiner moralischen Wertvorstellungen eher mit dem „normalen“, ihm ähnelnden Menschen identifiziert als mit dem „Monster“. Meist wird er aber, ohne es zu wissen, bewusst auf die eine oder auf die andere Seite gelenkt. Der Prozess der Identifikation mit einer Filmfigur hängt einerseits von dem momentanen Zustand des Zuschauers ab und andererseits von seinem allgemeinen Rezeptions-Verhalten, inwiefern er sich in einen Film einfühlen kann oder nicht. Der Rest, also wie viele Möglichkeiten bereitgestellt werden, um eine Identifikation herzustellen, obliegt dann dem Film bzw. dem Regisseur.

Es kann zwischen zwei grundsätzlichen Formen identifikationserzeugender Elemente unterschieden werden: Zum einen handelt es sich um narrative und zum anderen um filmtechnische Mittel.

Auf technischer Ebene ist das in erster Linie der gezielte Einsatz der subjektiven Kamera, die den Blick einer Figur des Filmes ersetzt. Diese Subjektivierung kann mit einer dem Zuseher bekannten, aber auch mit einer unbekanntem Figur stattfinden, und er kann sowohl in die Rolle des Guten, als auch in jene des Bösen schlüpfen: Bei der subjektiven Einstellung kann es sich um die Sicht des bedrohten Opfers handeln, das um sein Leben kämpft, genauso wie um die Sicht des Mörders während der Jagd oder mitten in einer Mordszene. Mittels dieser Kamertechnik wird der Zuschauer in die Identifikation mit der jeweiligen Person gedrängt. Der Film muss aber nicht einer Linie treu bleiben; er kann auch die Perspektive wechseln, um das Einfühlen in die Handlung zu verstärken. Die subjektive Kamera lädt den Zuseher zwar dazu ein, sich in den Körper des Protagonisten zu versetzen und so auch, zumindest zum Teil, mit ihm mitzuleben, aber oft bleiben dem Zuschauer Emotionen und Gefühle des Protagonisten verborgen, weil ihm dessen Gesichtsausdrücke vorenthalten werden. Daher sind Einstellungen im *Close-Up* ein die subjektive Kamera ergänzendes technisches Mittel, um dem Zuseher eine Filmfigur näher zu bringen. Die Nahaufnahme äußerlicher Regungen und Gesichtszüge verstärkt die

Antizipation. Beispielsweise kann ein vor Angst erstarrtes Gesicht mittels *Close-Up* eine sehr starke Bindung erzeugen. Ein weiteres technisches Hilfsmittel, das die Identifikation erleichtern kann, ist der passende Einsatz von Geräuschen und Musik. Diese unterstützt die Handlung und das Mitfühlen mit den Protagonisten vor allem in emotionalen Szenen. Eine fein ausgearbeitete Schnitttechnik oder auch lange Plansequenzen sind ebenso wichtige filmtechnische Mittel um einen Plot zu intensivieren, und kombiniert mit der subjektiven Kameraanwendung und der gezielt eingesetzten Musik tragen sie effektiv zur Erzeugung von Identifikation bei, wie etwa die Duschszene aus *Psycho* oder die Anfangsszene aus *Halloween* zeigen. Auf narrativer Ebene ist vor allem eine präzise Darstellung des Charakters des potentiellen Identifikationsobjekts erforderlich. Je detaillierter die Figur beschrieben wird – ihre Gefühle, Gedanken und Wertvorstellungen – desto einfacher ist es für den Zuseher, sich mit ihr zu identifizieren. Verstärkt wird die Bindung durch positive Eigenschaften und moralisch-korrektes Handeln, sowie durch sympathische Wesenszüge. Aber auch moralisch nicht ganz einwandfrei handelnde Personen – wie oft in Hitchcocks Filmen vorhanden – können zur Identifikation einladen, vor allem wenn das Angebot keine „bessere“ Wahl zulässt. Sind die Beweggründe des Antagonisten für den Filmbetrachter gut ersichtlich, so ist sogar eine Identifikation mit diesem möglich. Sofern eine Art Verständnis für sein Handeln gegeben ist, kann der Zuschauer die Taten nachvollziehen und sich so mit ihm identifizieren.

Ähnlich dem richtigen Leben kann auch im Horrorfilm nicht immer eine eindeutige Grenze zwischen Gut und Böse gezogen werden. Wichtig ist eine emotionale Bindung, die beispielsweise auch durch Angst um jemand bzw. Mitleid mit einer Person des Filmes entstehen kann. Dabei muss es sich nicht wie in den meisten Fällen um den Helden des Filmes, das *Final Girl* handeln. Auch das Monster hat manchmal Eigenschaften, die zur Identifikation mit ihm führen können, denn nur weil es oft hässlich und entstellt ist, muss es nicht immer automatisch böse sein. Frankensteins Monster wurde aufgrund seines fremdartigen Aussehens verachtet und gejagt, obwohl sein Wesen nichts Böses aufwies. King Kong ist ein riesengroßer Affe, und allein aufgrund dieser Tatsache werden seine Absichten von vornherein als böse abgetan, sodass er gejagt und schließlich getötet wird. Im Gegensatz dazu erkennt man oft das Böse nicht, weil es sich hinter einer vertrauten Fassade versteckt. Wie eine Textstelle aus einem Lied der E.A.V. schon sagt: „Das

*Böse ist immer und überall.*¹⁴⁹ Ob man eine harmlose Reise ins Unbekannte macht, oder sich im vertrauten Heim befindet; das Böse findet Einkehr durch verschiedenste Formen. Beispielsweise kann es als Geist oder Untoter durch den Fernseher kommen, oder sich als netter Nachbar in das Leben der Protagonisten schleichen. Auch Gegenstände und Orte können verflucht sein und nach des Menschen Leben trachten bzw. die Apokalypse anstreben. In einigen Horrorfilmen wird das Böse zum eigentlichen Protagonisten, weil seine Darstellung oft imposanter als die des Guten ist. Dem Bösen kann man die verschiedensten Formen geben, das Gute wird im Horrorfilm – auch wenn die täglichen Nachrichten oft das Gegenteil beweisen – immer als der Mensch dargestellt. Der Bösewicht ist in der Geschichte des Horrors schon öfter zum seriellen Bösewicht geworden, weil seine Figur oft interessanter wirkt als die des Protagonisten. Man könnte hier zu einer Identifikation mit dem Bösen verleitet werden, wäre nicht noch das *Final Girl* zu erwähnen, das ebenso dazu einlädt. Die „Guten“ werden von Film zu Film ausgetauscht, natürlich aufgrund der hohen Sterberate, aber auch das *Final Girl* wird oftmals ersetzt, doch das Böse bleibt. In den *Slasherfilmen* ist ein Austausch der Killer undenkbar, weil sie doch so etwas wie „Helden“ ihrer Filme sind. Bis auf den ersten Teil ist es immer Jason Voorhees, der in *Friday the 13th* auftaucht und an eben diesem Tag ein Massaker anrichtet. *A Nightmare on Elm Street* wäre ohne Freddy Krueger unvorstellbar, und der Erfolg der *Halloween*-Filme ist unmittelbar an seine Hauptfigur Michael Myers geknüpft. Der dritte Teil, der völlig ohne Michael auszukommen versuchte, floppte und hatte nichts mit den anderen Teilen zu tun. Die übermächtigen Erscheinungen und speziellen Merkmale erscheinen sehr imposant für den Zuschauer. Michael Myers, Freddy Krueger und Jason Voorhees haben Kultstatus erreicht, sodass Filme wie *Freddy vs. Jason* (Ronny Yu, USA/Italien 2003) entstanden sind. Sie sind die eigentlichen „Stars“. Mit ihrem unverwechselbaren Stil verschaffen sie dem Zuschauer eine Art Vertrautheitsgefühl.

Der Zuseher braucht in der Regel eine Person im Film, mit der er mitfühlen und den Film durchleben kann. Die Identifikation mit einer Figur ermöglicht Genuss am Rezipieren, vor allem in dem Bewusstsein, dass alles nur fiktiv ist. Die Distanz und Sicherheit, in der sich der Filmbetrachter daheim wie auch im Kino zu den grausigen

¹⁴⁹ Textstelle aus dem Lied „Banküberfall“ der E.A.V. (Erste Allgemeine Verunsicherung)

und furchterregenden Bildern befindet, ermöglicht ihm, sich der gewünschten Angstlust hinzugeben und Gefallen daran zu finden. Hier kann er aus dem Alltag ausbrechen und sich dem *Thrill* hingeben. Die fiktive Welt sollte seiner zwar ähnlich, aber doch entfremdet sein. Widersprüchliche (Tabu-)Themen wie Sex und Gewalt finden im Horrorfilm oft zusammen und gerade dadurch finden vor allem Jugendliche Gefallen daran. Im Horrorfilm werden sie außerdem mit ihren Ängsten konfrontiert und können einen Zugang zum Tod gewinnen.

Das *Final Girl* ist meist sehr attraktiv und eigentlich ein normales junges Mädchen, das sich bestens dazu eignet, den Zuschauer auf seine Reise mitzunehmen. Das letzte überlebende Mädchen ist die Heldin der Geschichte, die sich in der Situation höchster Gefahr zu helfen weiß oder zumindest schnell genug reagiert, um die Flucht anzutreten. Sie scheut nicht davor zurück, eine Waffe zu benutzen und hebt sich von den anderen „Guten“ des Filmes ab, die lediglich dazu da sind, um getötet zu werden und damit die Fallhöhe des letzten Überlebenden zu erhöhen. Das Böse ist jedoch so übermächtig, dass es sich nicht endgültig auslöschen lässt. Vor allem in den Serien-Horrorfilmen kommt das Böse immer wieder.

„Das Böse kann nicht geheilt werden, das Böse kann auch nicht wegsperrt werden und es kann auch nicht getötet werden . Im Gegenteil, das Böse bleicht letztlich Sieger.“¹⁵⁰

Der Antagonist rückt weiter als üblich in den Mittelpunkt des Geschehens und um ihn herum ist die Story aufgebaut. Verglichen mit den Horrorfilmen, in denen Gut und Böse gleichbedeutend sind, nimmt in den seriellen Horrorfilmen der Bösewicht oft eine wesentlich bedeutendere Rolle ein. Das moralisch korrekte *Final Girl* erreicht im seriellen Horrorfilm zwar eine Bindung mit dem Zuschauer, weil es schlussendlich auch eine Ordnung wiederherstellt, die durch das Böse gestört wurde. Dass das Böse ihm gegenüber imposanter und aufregender erscheint und aller Wahrscheinlichkeit nach wieder aus seiner Hölle empor steigt, erscheint dem Horrorfilm-Rezipienten nur Recht.

„Gerade in Horrorfilmen werden häufig Opfer präsentiert, die den Tod auch ‚verdient‘ haben, weil sie entweder das Monster selbst geschaffen haben

¹⁵⁰ Hroß, „Horror: Friday the 13th und der Schrecken des Erwachsenwerdens“, S. 83.

oder generell unsympathisch sind. Die Filme um Freddy Krueger (*Nightmare on Elm Street*), der seine Opfer häufig mit besonders originellen Todesarten ins Jenseits befördert, bauen auf diese Identifikation mit dem Täter. In diesem Fall besteht der kathartische Effekt in einer Reinigung von Aggressionen.“¹⁵¹

Dem Zuschauer wird im Horrorfilm ermöglicht, auch einmal in die Figur des Bösen zu schlüpfen, um sich so von eventuell angestauten Aggressionen zu befreien. Oder um es nochmals mit den Worten der E.A.V. zu sagen: „Einmal möchte ich ein Böser sein, eine miese Sau!“¹⁵².

¹⁵¹ Franke-Penski, Udo, „Kettensägen, Lust und Toleranz, Zur Konsumierbarkeit von Horrorfiktionen“, in: *On Rules and Monsters, Essays zu Horror, Film und Gesellschaft*, Hg. Benjamin Moldenhauer/Christoph Spehr/Jörg Windszus, Hamburg: Argument 2008, S. 25.

¹⁵² Textstelle aus dem Lied „Einmal möchte ich ein Böser sein“ der E.A.V.

Quellenverzeichnis

Bibliographie

APA, „Gewalt im Fernsehen stumpft Teenager ab“, in: *derstandard.at*, <http://derstandard.at/1287099458887/Neurologie-Gewalt-im-Fernsehen-stumpft-Teenager-ab> 19.10.2010, 23.04.2011.

Aster, Christian v., *Horror-Lexikon. Von Addams Family bis Zombieworld*, Köln: Parkland 2001.

Balint, Michael, *Angstlust und Regression*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1972.

Bauer, Joachim, *Warum ich fühle, was du fühlst*, München: Wilhelm Heyne 2005.

Baumann, Hans D., *Horror: Die Lust am Grauen*, Weinheim, Basel: Beltz 1989.

Behrens, Ulrich, „Das Fenster zum Hof“, in: *ciao.de*, [http://www.ciao.de/Fenster zum Hof Das Test 2335108](http://www.ciao.de/Fenster_zum_Hof_Das_Test_2335108), 28.02.2008.

Bracke, Peter M., *Crystal Lake Memories. The complete History of Friday the 13th*, London: Titan Books 2005.

Carpenter, John, *John Carpenter. Das große Filmbuch*, Bergisch Gladbach: Bastei 1990.

Clover, Carol J., *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, New Jersey: Princeton University Press 1993.

Creedence Clearwater Revival, *Bad Moon Rising*, <http://www.i-songtexte.com/46272/titel/index.html> 29.03.2011.

Ellis, Bret Easton, *American Psycho*. Köln: Kiepenheuer & Witsch 2001.

Franke-Penski, Udo, „Kettensägen, Lust und Toleranz, Zur Konsumierbarkeit von Horrorfiktionen“, in: *On Rules and Monsters, Essays zu Horror, Film und Gesellschaft*, Hg. Benjamin Moldenhauer/Christoph Spehr/Jörg Windszus, Hamburg: Argument 2008, S. 20-41.

Freud, Sigmund, *Das Ich und das Es*, Leipzig/Wien/Zürich: Internat. Psychoanalyt., 1923.

Freud, Sigmund, *Hemmung, Symptom und Angst*, London: Kindler 1941.

Freud, Sigmund, *Gesammelte Werke. Bd.17*, London: Imago Publ. 1941.

Freud, Sigmund, „Das Unheimliche“, in: *Gesammelte Werke. Werke aus den Jahren 1917-1920. Zwölfter Band*, Frankfurt am Main: Fischer 1999.

Freud, Sigmund, *Studienausgabe Bd.6. Hysterie und Angst*, Frankfurt am Main: Fischer 2000.

Freud, Sigmund, *Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie*, Frankfurt/Main: Fischer 2004.

Freytag, Julia, *Verhüllte Schaulust. Die Maske in Schnitzlers Traumnovelle und in Kubricks Eyes Wide Shut*, Bielefeld: Tanscript 2007.

Fröhlich, Werner D., *dtv-Wörterbuch zur Psychologie*, München: Deutscher Taschenbuch-Verlag 1994, S. 212.

Heller, Christian, „Die schwarze Natter“, in: *critic.de*, <http://www.critic.de/filme/detail/film/die-schwarze-natter-815.html> 16.09.2009.

Hesse, Horst-Peter, *Musik und Emotion, Wissenschaftliche Grundlagen des Musik-Erlebens*, Wien: Springer 2003.

Hölzer, Henrike, *Geblendet. Psychoanalyse und Kino*, Wien: Turia + Kant 2005.

Hroß, Gerhard, *Escape to Fear. Der Horror des John Carpenter*, München: Belleville 2000.

Hroß, Gerhard, „Horror: Friday the 13th und der Schrecken des Erwachsenwerdens“, in: *Mediale Gewalt*, Hg. Thomas Hausmanninger / Thomas Bohrmann, München: Wilhelm Fink 2002, S. 81-95.

Hroß, Gerhard, „Die Funktion von Gewalt im Film“, in: *Mediale Gewalt*, Hg. Thomas Hausmanninger / Thomas Bohrmann, München: Wilhelm Fink 2002, S. 136-148.

Imhasly, Patrick / Theres Lüthi, „Wir brauchen keine Computer in der Schule“, in: *NZZOnline*, http://www.nzz.ch/nachrichten/hintergrund/wissenschaft/wir_brauchen_keine_computer_in_der_schule_1.660286.html 27.01.2008, 23.04.2011.

Koebner, Sascha. „Psycho“, in: *Filmgenres: Horrorfilm*. Stuttgart: Reclam 2004.

Koebner, Thomas, „Häutungen. Von Katzenmenschen und Werwölfen im Film“, in: *Unheimlich anders. Doppelgänger, Monster, Schattenwesen im Kino*, Hg. Christine Ruffert et al., Berlin: Bertz + Fischer 2005. S.39-52.

Köppl, Rainer M., *Der Vampir sind wir. Der unsterbliche Mythos von Dracula bis Twilight*, St. Pölten/Salzburg: Residenz 2010.

Macho, Thomas, „Vorwort“, in: *Splatter Movies, Essays zum modernen Horrorfilm*, Hg. Julia Köhne et al., Berlin: Bertz + Fischer 2005. S.7.

Marriott, James / Kim Newmann, *Horror. Meisterwerke des Grauens von Alien bis Zombie*, Austria: tosa 2007.

Meister, Monika, *Skriptum und Materialien zur HVO Europäisches Theater nach 1945. Theorie und Praxis des Theaters von Bertolt Brecht* Universität Wien, Institut für Theaterwissenschaft, Vorlesung Sommersemester 2002.

Mikos, Lothar/Dagmar Hoffmann, *Mediennutzung, Identität und Identifikation*, Weinheim und München: Juventa 2007.

Moldenhauer, Benjamin/Spehr, Christoph/ Windszus, Jörg, "Law of the Dead, 10 Thesen zum modernen Horrorfilm", in: *On Rules and Monsters, Essays zu Horror, Film und Gesellschaft*, Hg. Benjamin Moldenhauer/Christoph Spehr/Jörg Windszus, Hamburg: Argument 2008, S. 6-19.

Monaco, James, *Film und neue Medien. Lexikon der Fachbegriffe*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2000.

Monaco, James, *Film verstehen*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2002.

Rauscher, Andreas, „Nightmare – Mörderische Träume“, in: *Filmgenres: Horrorfilm*, Hg. Ursula Vossen / Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam 2004, S.287-292.

Rieger, Eva, *Alfred Hitchcock und die Musik*, Bielefeld: Kleine 1996.

Schmid, Georg, *Freud/Film oder das Kino als Kur*, Wien: Sonderzahl 2006.

Schmidl, Stefan, „Waxman“, in: *Ray Magazin*, <http://www.ray-magazin.at/1206/waxman.htm> 18.01.2008.

Schneider, Enjott, *Handbuch Filmmusik I, Musikdramaturgie im Neuen Deutschen Film*, München: Ölschläger 1990.

Schneider, Enjott, *Komponieren für Film und Fernsehen: ein Handbuch*, Mainz et al.: Schott 1997, S. 14ff.

Schön, Christian, „Der letzte Mann“, in: *filmstarts.de*, <http://www.filmstarts.de/kritiken/83251-Der-letzte-Mann/kritik.html>, 03.09.2009.

Seeßlen, Georg, *Kino der Angst. Geschichte und Mythologie der Film-Thrillers*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1980.

Seeßlen, Georg/Fernand Jung, *Horror. Grundlagen des populären Films*, Marburg: Schüren 2006.

Seidensticker, Bernd, „Katharsis“, in: *Theaterlexikon 1, Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles*, Hg. Manfred Brauneck/Gérard Schnellin, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2007. S. 532.

Sokolowsky, Kay, „Ornithologie des Todes. Norman Bates (Psycho)“, in: *Die größten Schurken der Filmgeschichte von Dr. Mabuse bis Hannibal Lecter*, Hg. Klaus Dimmler, Leipzig: Reclam 2000, S.58-63.

Spitzer, Manfred, *Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft*, München: Deutscher Taschenbuch Verlag 2006.

Stadler, Ulrich, „Schaulust und Voyeurismus“, in: *Schaulust: heimliche und verpönte Blicke in Literatur und Kunst*, Hg. Ulrich Stadler/Karl Wagner, Paderborn: Fink 2005.

Stagge, Deike, „Eli Roth über Hostel: Sie konnten einfach nicht genug kriegen“, in: *filmstarts.de*, <http://www.filmstarts.de/specials/125.html?page=1&tab=0>, 12.11.2009.

Stangl, Werner, „Lexikon der Psychologie und Pädagogik“, in: *lexikon.stangl.eu*, <http://lexikon.stangl.eu/2062/realangst/> 15.04.2011.

Stiglegger, Marcus, *Terror kino, Angst/Lust und Körperhorror*, Berlin: Bertz + Fischer 2010.

Stölner, Susanne, *Susanna im Bade. Die literarische und bildliche Darstellung im Mittelalter*, Dipl. Universität Wien, Institut für Germanistik 1988.

Strenziok, Maren et al., „Fronto-parietal regulation of media violence exposure in adolescents: a multi-method study“, in: *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, <http://scan.oxfordjournals.org/content/early/2010/10/18/scan.nsq079.full.pdf+html?sid=0b73fba2-0dc6-422c-afde-e42e086af72d> 07.10.2010, 23.04.2011.

Stresau, Nobert, *Der Horror-Film. Von Dracula zum Zombie-Schocker*, München: Heyne 1987.

Waldrich, Hans-Peter, *In blinder Wut, Warum junge Menschen Amok laufen*, Köln: PapyRossa 2007.

Westphal, Sascha/Christian Lukas, *Die Scream Trilogie...und die Geschichte des Teen-Horrorfilms*, München: Heyne 2000.

Wittich, Ivo, „Halloween - Die Nacht des Grauens“, in: *Filmgenres: Horrorfilm*, Hg. Ursula Vossen/Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam 2004, S.245-252.

Filmographie

2001: A Space Odyssey (2001: Odyssee im Weltraum, Regie: Stanley Kubrick, GB/USA/Frankreich 1968)

28 Days Later (Regie: Danny Boyle, GB/Frankreich 2002)

28 Weeks later (Regie: Juan Carlos Fresnadillo, Spanien/GB 2007)

8MM (8mm – Acht Millimeter, Regie: Joel Schumacher, USA 1999)

A Nightmare on Elm Street (Nightmare - Mörderische Träume, Regie: Wes Craven, USA 1984), DVD-Video, New Line Entertainment 2004

Alien (Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt, Regie: Ridley Scott, GB/USA 1979)

American Psycho (Regie: Mary Harron, USA/Kanada 2000)

An American Werewolf in London (Regie: John Landis, USA 1981), DVD-Video, *American Werewolf, 20th Anniversary Special Edition*, Universal 2009

„Bauer ermittelt: Spur des Verbrechens – Gewaltvideos“ (Regie: Oliver Päßler, Deutschland 2010), in: *ZDF Mediathek*, <http://www.zdf.de/ZDFmediathek/hauptnavigation/sendung-verpasst/#/beitrag/video/1140948/Bauer-ermittelt---Gewaltvideos> ZDF 2010, 28.03.2011.

Bride of Frankenstein (Frankensteins Braut, Regie: James Whale, USA 1935)

Buffy, the Vampire Slayer (Buffy - Im Bann der Dämonen, USA 1997-2003)

C'era una Volta il West/Once Upon a Time in the West (Spiel mir das Lied vom Tod, Regie: Sergio Leone, Italien/USA 1968)

Candyman (Candyman's Fluch, Regie: Bernard Rose, USA 1992)

Carrie (Carrie, des Satans jüngste Tochter, Regie: Brian de Palma, USA 1976)

Cassandra's Dream (Cassandras Traum, Regie: Woody Allen, USA/GB/Frankreich 2007)

Dark Passage (Die schwarze Natter, Regie: Delmar Daves, USA 1947)

Das Cabinet des Dr. Caligari (Regie: Robert Wiene, Deutschland 1920)

Dawn of the Dead (Zombie, Regie: George A. Romero, USA 1978)

DeepStar Six (Regie: Sean S. Cunningham, USA 1989)

Der Golem (Regie: Paul Wegener, Deutschland 1914)

Der Golem und die Tänzerin (Regie: Paul Wegener/Rochus Gliese, Deutschland 1920)

Der Golem, wie er in die Welt kam (Regie: Paul Wegener/Carl Boese, Deutschland 1920)

Der letzte Mann (Regie: Friedrich Wilhelm Murnau, Deutschland 1924)

Der Student von Prag (Regie: Hanns Heinz Ewers/Stellan Rye, Deutschland 1913)

Die zwölfte Stunde – Eine Nacht des Grauens (Regie: Waldemar Roger, Deutschland 1930)

Disturbing Behavior (Dich kriegen wir auch noch!), Regie: David Nutter, USA 1998)

Dog Soldiers (Regie: Neil Marshall, GB 2002)

„*Dracula*“ (Regie: Tod Browning, USA 1931), *Dracula Legacy Collection*, DVD-Video, Universal 2004

El Ángel de la muerte (Big Snuff), Regie: Michael Findlay/Roberta Findlay/Horacio Fredriksson, Argentinien/USA 1976)

Faces Of Death (Gesichter des Todes), Regie: John Alan Schwartz, USA 1980)

Frankenstein (Regie: James Whale, USA 1931)

Freddy vs. Jason (Regie: Ronny Yu, USA/Italien 2003)

Friday the 13th (Freitag der 13.), Regie: Sean S. Cunningham, USA 1980)

Friday the 13th Part 3: 3D (Und wieder ist Freitag der 13.), Regie: Steve Miner, USA 1982)

Friday the 13th Part VI: Jason Lives (Freitag der 13. Teil VI - Jason lebt), Regie: Tom McLoughlin, USA 1986)

George A. Romero's Land of the Dead (Land of the Dead), Regie: George A. Romero, USA/Frankreich/Kanada 2005)

Halloween H20: Twenty Years Later (Halloween H20), Regie: Steve Miner, USA 1998)

Hell Night (Paranoia), Regie: Tom De Simone, USA 1981)

Hostel (Regie: Eli Roth, USA 2005)

House of Frankenstein (Frankensteins Haus), Regie: Erle C. Kenton, USA 1944)

I am Legend (Francis Lawrence, Regie: USA 2007)

I Know What You Did Last Summer (*Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast*, Regie: Jim Gillespie, USA 1997)

I was a Teenage Werewolf (*Der Tod hat schwarze Krallen*, Regie: Gene Fowler Jr., USA 1957)

Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles (*Interview mit einem Vampir*, Regie: Neil Jordan, USA 1994)

It's Alive (*Die Wiege des Bösen*, Regie: Larry Cohen, USA 1974)

Jason X (Regie: James Isaac, USA 2001)

Jaws (*Der weiße Hai*, Regie: Steven Spielberg, USA 1975)

John Carpenter's Halloween (*Halloween – Die Nacht des Grauens*, Regie: John Carpenter, USA 1978)

John Carpenter's The Fog (*The Fog – Nebel des Grauens*, Regie: John Carpenter, USA 1980)

„John Landis on: An American Werewolf in London“ (Regie: Adam Simon, USA 2001), in: *American Werewolf, 20th Anniversary Special Edition, Zusatzmaterial*.

Lady in the Lake (*Die Dame im See*, Regie: Robert Montgomery, USA 1947)

Lara Croft: Tomb Raider (Regie: Simon West, USA/Deutschland/GB/Japan 2001)

Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life (*Tomb Raider – Die Wiege des Lebens*, Regie: Jan de Bont, USA/Deutschland/GB/Japan 2003)

„Manfred Spitzer über Gewalt im Fernsehen“, in: *Geist & Gehirn*, <http://www.youtube.com/watch?v=TjzMwzYhPL4> 15.04.2011.

„Monster by Moonlight. The Immortal Saga of 'The Wolf Man'“ (Regie: David J. Skal, USA 1999), *The Wolf Man, Legacy Collection*, DVD-Video, Universal 2004

Night of the living Dead (*Die Nacht der lebenden Toten*, Regie: George A. Romero, USA 1968)

Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens (Regie: Friedrich Wilhelm Murnau, Deutschland 1922)

Peeping Tom (*Augen der Angst*, Regie: Michael Powell, GB 1960)

Poltergeist (Regie: Tobe Hooper, USA 1982)

Predator (Regie: John McTiernan, USA 1987)

Predator 2 (Regie: Stephen Hopkins, USA 1990)

Prom Night (*Prom Night – Das Grauen kommt um Mitternacht*, Regie: Paul Lynch, Kanada 1980)

Psycho (Regie: Alfred Hitchcock, USA 1960), DVD-Video, Universal 2006

Rear Window (*Das Fenster zum Hof*, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1954)

Rebel Without a Cause (*Denn sie wissen nicht, was sie tun*, Regie: Nicholas Ray, USA 1955)

Ringu (*Ring – das Original*, Regie: Hideo Nakata, Japan 1998)

Rosemary's Baby (*Rosemaries Baby*, Regie: Roman Polanski, USA 1968)

Saw (Regie: James Wan, USA 2004)

Scream (*Scream – Schrei!*), Regie: Wes Craven, USA 1996, VHS-Video, VCL Communications/Kinowelt 1997.

Scream 2 (Regie: Wes Craven, USA 1997)

Scream 3 (Regie: Wes Craven, USA 2000)

Shaun of the Dead (Regie: Edgar Wright, GB 2004), DVD-Video, Universal 2005

Son of Dracula (*Draculas Sohn*, Regie: Robert Siodmak, USA 1943)

Son of Frankenstein (*Frankensteins Sohn*, Regie: Rowland V. Lee, USA 1939)

Strange Days (Regie: Kathryn Bigelow, USA 1995)

The Brave (Regie: Johnny Depp, USA 1997)

The Descent (*The Descent – Abgrund des Grauens*, Regie: Neil Marshall, GB 2005)

The Devil's Rejects (Regie: Rob Zombie, USA 2005)

The Exorcist (*Der Exorzist*, Regie: William Friedkin, USA 1973)

The Faculty (Regie: Robert Rodriguez, USA 1998)

The Fly (*Die Fliege*, Regie: David Cronenberg, Kanada/USA 1986)

The Haunting (*Bis das Blut gefriert*, Regie: Robert Wise, USA/GB 1963)

The Hills Have Eyes (*The Hills Have Eyes - Hügel der blutigen Augen*, Regie: Alexandre Aja, USA 2006)

The Hours (*The Hours – Von Ewigkeit zu Ewigkeit*, Regie: Stephen Daldry, USA 2002)

The Last House on the Left (*Das letzte Haus links*, Regie: Wes Craven, USA 1972)

The Mummy (*Die Mumie*, Regie: Karl Freund, USA 1932)

The Omega-Man (*Der Omega-Mann*, Regie: Boris Sagal, USA 1971)

The Omen (*Das Omen*, Regie: Richard Donner, USA 1976)

The Plague of the Zombies (*Nächte des Grauens*, Regie: John Gilling, GB 1966)

The Ring (*Ring*, Regie: Gore Verbinski, USA/Japan 2002)

The Silence of the Lambs (*Das Schweigen der Lämmer*, Regie: Jonathan Demme, USA 1991)

The Texas Chain Saw Massacre (*Blutgericht in Texas*, Regie: Tobe Hooper, USA 1974)

The Texas Chainsaw Massacre (*Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre*, Regie: Marcus Nispel, USA 2003)

The Texas Chainsaw Massacre Part 2 (*Texas Chainsaw Massacre 2*, Regie: Tobe Hooper, USA 1986)

The Texas Chainsaw Massacre: The Beginning (*Texas Chainsaw Massacre: The Beginning*, Regie: Jonathan Liebesman, USA 2006)

The Truman Show (*Die Truman Show*, Regie: Peter Weir, USA 1998)

The Wild One (*Der Wilde*, Regie: László Benedek, USA 1953)

The Wolf Man (*Der Wolfsmensch*, Regie: George Waggner, USA 1941)

Vacancy (*Motel*, Regie: Nimród Antal, USA 2007)

Videodrome (Regie: David Cronenberg, Kanada/USA 1983)

White Zombie (Regie: Victor Halperin, USA 1932)

Wolfen (Regie: Michael Wadleigh, 1981)

Abstract

Die vorliegende Diplomarbeit beschäftigt sich mit dem Genre des Horrorfilms. Sie geht der Fragestellung auf den Grund, ob und inwieweit für den Rezipienten eine Identifikation mit dem Bösen möglich ist. Die Arbeit untersucht dabei so unterschiedliche Aspekte wie die psychologischen Grundlagen, die bis zu Aristoteles zurückreichen, die Motivation der Zuschauer, sich Horrorfilmen auszusetzen oder die Auswirkungen dieses Horrorfilm-Konsums auf das reale Leben ebenso wie die verschiedenen zum Einsatz kommenden Stilmittel des Horrorfilms, das Aufeinanderprallen von Gut und Böse und nicht zuletzt auch die Rolle des *Final Girls*. Für die tatsächliche „Identifikations-Entscheidung“ des Rezipienten sind all diese Aspekte von Bedeutung, zum besseren Verständnis werden sie weitestgehend anhand der historischen Entwicklung des Horror-Genres aufgearbeitet und durch zahlreiche Filmbeispiele unterlegt.

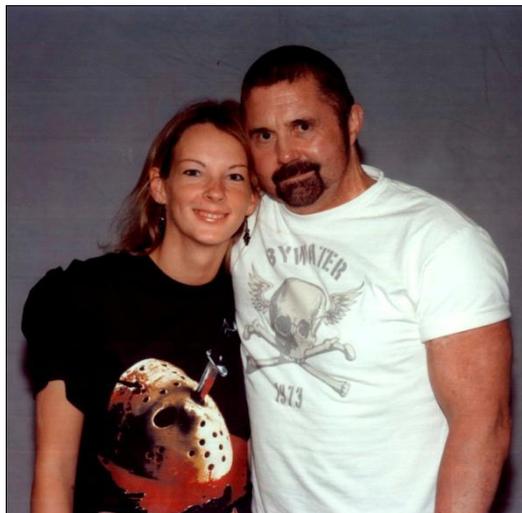
Lebenslauf

Ing. Nina Katharina Melmer

Adresse: Minciostrasse 13
1150 Wien
Geboren: 18.04.1981 in Wien
Staatsbürgerschaft: Österreich
Familienstand: ledig

Bildungsgang:

1987 - 1991 Volksschule
1991 - 1996 Bundesgymnasium Auf der Schmelz, 1150 Wien
1996 - 2001 Graphische Bundes-, Lehr- und Versuchsanstalt, 1140 Wien
Abteilung: Reproduktions- und Drucktechnik, 2001 Matura
seit 2001 Studium der Studienrichtungen Publizistik- und
Kommunikationswissenschaft sowie Theater-, Film- und
Medienwissenschaft, seit 2004 Theater-, Film- und
Medienwissenschaft als Einzelstudium, Universität Wien



Mit Kane Hodder (*Jason Voorhees*)