

Jerome Philipp Schäfer

### *Der Schwarze Monismus*

Zeitgenössische Terrorfilme im Kontext von Raoul Eshelmans  
*Performatism, or the End of Postmodernism*

#### *Abstract:*

*Die postmoderne Scream-Trilogie schien das Horror-Genre dekonstruiert zu haben. Als jedoch ab 2003 eine neue Welle von Genre-Filmen ohne Jugendfreigabe die Kinosäle füllte, erwies sich der „harte Horror“ als populär wie nie zuvor. Der folgende Beitrag fragt, wie der Terrorfilm der Falle der Postmoderne entkommen konnte, und findet die Antwort in einer noch jungen Theorie der Postpostmoderne.*

#### *Einleitung*

Die Gefühle, die das Horrorkino beim Betrachter auslöst, sind aber ebenso extrem individuell, wie das, was es hervorruft, äußerst zeitabhängig ist. [...] Auf diese kritischen Halbwertszeiten reagiert das Genre fast zyklisch mit zahlreichen Remakes, Bearbeitungen klassischer Protagonisten und Themen sowie Fortsetzungen [...], die im Idealfall versuchen, qualitativ einen genuinen Schrecken für ihre Zeit zu erzeugen [...]. Damit erreicht das Horrorkino im Gegensatz zu anderen Genres eine so starke generische Geschlossenheit, Moden und Trends eingeschlossen, dass es wie ein Perpetuum mobile wirkt und – angetrieben von unseren Ängsten und Befürchtungen sowie einem alten Stoff-, Figuren- und Motivinventar – sich dreht und dreht. Und dabei nicht verkennt, dass letztlich jede Zeit ihren eigenen Schrecken hat, der sich in neuen Motiven und Aktualisierungen niederschlägt.<sup>1</sup>

Was Ursula Vossen im Vorwort zu dem Sammelband *Horrorfilm*<sup>2</sup> beschreibt, verdeutlicht, wie sehr sich das Horror-Genre in einem Spannungsfeld von künstlerischer Ausdrucksform und dem Zwang zu kommerziellem Erfolg bewegt. Während Aktualisierungen und Innovationen notwendig sind, um den Horrorfilm am Puls der Zeit zu halten und den jeweils spezifischen Geschmack des Publikums zu bedienen, neigen Re-

---

<sup>1</sup> Ursula Vossen. *Horrorfilm*, Stuttgart: Reclam (Filmgenres), 2004. S. 15f.

<sup>2</sup> Vgl. ebd.

gisseure und Produzenten dazu, wenn sie nach lang anhaltender und von zahlreichen Fehlschlägen begleiteter Suche endlich ein kommerziell erfolgreiches Konzept gefunden haben, dieses immer und immer wieder in neuen Variationen zu reproduzieren. Mit der Folge, dass Phasen entstanden, in denen der jeweilige zeitgenössische Horrorfilm in eine existenzielle Krise geriet. Wie zum Beispiel durch Einflüsse von außen wie im Extremfall dem 2. Weltkrieg, als der Horrorfilm bis dahin der Tradition der 1920er- und 1930er-Jahre verhaftet war und bis in die 1940er-Jahre hinein davon lebte, dass Fabelwesen noch als unheimlich empfunden wurden und je nach Mode zwischen Vampiren, Mumien und Werwölfen variiert werden konnte. Allerdings konnten diese Gestalten in Anbetracht des Horrors, den das Kriegsgeschehen über die Menschen brachte, keinen Schrecken mehr erzeugen.

Nach einer Phase der Stagnation in der Nachkriegszeit traf die explizitere Darstellung von Gewalt erst Anfang der 1960er-Jahre wieder den Nerv des neu herangewachsenen Publikums besonders durch *Splatter*-Elemente, bis der Horrorfilm Ende der 1990er-Jahre wieder in eine Sackgasse geriet, wozu die Einstellungsbildung des durch Film und Fernsehen erprobten Publikums eine große Rolle spielte. Der täglich von den Medien transportierte bildhafte Schrecken und seine spezifischen Darstellungsformen hatten in Verbindung mit den postmodernen, selbstreferentiellen Methoden von Filmen wie der *Scream*-Trilogie<sup>3</sup> dazu geführt, dass das Publikum sich längst der Genre-Regeln bewusst geworden war und deshalb einen Film, der ernsthaft versuchte, Schrecken zu erzeugen, als „naiv“ und „vorsintflutlich“ empfand. Doch konnten die Macher neues Phantastisches und Grauenhaftes in Fiktion und Wirklichkeit finden. Mit dem Ergebnis, dass ab dem Jahr 2003 plötzlich eine neue Welle „ernsthafter“ Horrorfilme die Kinosäle füllte, bei der der Folterfilm *Hostel*<sup>4</sup> sicherlich den (finanziellen) Höhepunkt darstellte. *Hostel* lag als erster „harter“ Horrorfilm zeitweise auf Platz eins der US-amerikanischen Kinocharts und *Saw*<sup>5</sup> spielte bei Produktionskosten in Höhe von 1,2 Millionen US-Dollar weltweit etwa 103 Millionen US-Dollar allein an den Kinokassen ein<sup>6</sup>.

---

<sup>3</sup> *Scream*. Regie: Wes Craven. USA 1996, *Scream 2*. Regie: Wes Craven. USA 1997, *Scream 3*. Regie: Wes Craven. USA 2000

<sup>4</sup> *Hostel*. Regie: Eli Roth. USA 2005

<sup>5</sup> *Saw*. Regie: James Wan. USA 2004

<sup>6</sup> Vgl. den Eintrag *Saw* auf [www.boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com)

Die neue Generation an Horrorfilm-Regisseuren wird im angelsächsischen Sprachraum in Anlehnung an Frank Sinatras *Rat Pack* als so genanntes *Splat Pack*<sup>7</sup> charakterisiert, wozu Filmemacher wie Alexandre Aja (*Haute Tension*<sup>8</sup>, *The Hills Have Eyes*<sup>9</sup>), James Wan (*Saw*), Rob Zombie (*House of 1000 Corpses*<sup>10</sup>), Eli Roth (*Hostel*) und Marcus Nispel (*Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre*<sup>11</sup>) zählen. Der Erfolg der Filme dieser Regisseure erklärt sich u.a. dadurch, dass der dargestellte Schrecken dem alltäglichen gleich- oder nahekommt und auch einen Namen hat: *Guantanamo* und *Abu Ghraib*. Hier stellt die Dominanz des Folter-Motivs mit den Bildern aus dem Gefangenenlager und dem irakischen Militärgefängnis den Bezug zur medialen Lebenswirklichkeit der Zuschauer wieder her, was auch von den Regisseuren und Produzenten<sup>12</sup> offen angesprochen und diskutiert wird. Gerade weil es die Filme des *Splat Pack* schaffen – trotz aller ironischen Brechungen – dem Zuschauer ein Gefühl der Ernsthaftigkeit zu vermitteln, ist es lohnenswert der Frage nachzugehen, wie und mit welchen narrativen und filmischen Mitteln es ihnen möglich war und gelang, der ‚Falle‘ des postmodernen Horrorfilms zu entkommen. Eine Antwort liefert die noch recht junge Theorie der Postpostmoderne: der Performatismus, wie er von dem Münchner Slawisten Raoul Eshelman in mehreren Aufsätzen<sup>13</sup> und in dem jüngst erschienenen *Performatism, or the End of Postmodernism*<sup>14</sup> formuliert wird.

---

<sup>7</sup> Vgl. Rebecca Keegan. „The Splat Pack“. in: *Time*. URL: <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1549299,00.html> (zit. 30.08.2008).

<sup>8</sup> *Haute Tension*. Regie: Alexandre Aja. Frankreich 2003

<sup>9</sup> *The Hills Have Eyes*. Regie: Alexandre Aja. USA 2006

<sup>10</sup> *House of 1000 Corpses*. Regie: Rob Zombie. USA 2003

<sup>11</sup> *Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre*. Regie: Marcus Nispel. USA 2003

<sup>12</sup> Vgl. Nina Rehfeld. „Horror-Regisseur Craven. ‚Die Wahrheit ist blutig und gefährlich‘“. in: *Spiegel Online*. URL:

<http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,407505,00.html> (zit. 30.08.2008).

und David Kleingers. „Massaker im Multiplex“. in: *Spiegel Online*. URL: <http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,412851,00.html> (zit. 30.08.2008).

<sup>13</sup> Vgl. Raoul Eshelman. „Performatismus oder das Ende der Postmoderne“. *Wiener Slavistischer Almanach* 46 (2000): S. 149-173. und Raoul Eshelman. „Performatism in the Movies (1997-2003)“. in: *Anthropoetics*. URL:

<http://www.anthropoetics.ucla.edu/ap0802/movies.htm> (zit. 30.08.2008).

<sup>14</sup> Vgl. Eshelman, Raoul. *Performatism, or the End of Postmodernism*, Aurora (Colorado): The Davies Group, 2008.

### *Theoretische Grundlagen*

Im Folgenden soll der zeitgenössische Horrorfilm unter performativen Gesichtspunkten anhand theoretischer Grundlagen der Werke von René Girard, Eric Gans und Raoul Eshelman analysiert werden. Anschließend wird eine Gegenüberstellung des postmodernen Horrorfilms und der Filme des *Splat Pack*, zeigen, wie Letztere zu einer „strong performance“<sup>15</sup> fähig sind, die es möglich macht, den Zuschauer trotz seiner Kenntnis der Genre-Regeln in den Kosmos des Horrorfilms zu involvieren, d.h. ihn in Angst und Schrecken zu versetzen. Die abschließende Analyse des Films *Saw* wiederum soll dies am konkreten Beispiel demonstrieren.

### *René Girard und Eric Gans*

Wie Eshelman in seinem Werk *Performatism, or the End of Postmodernism* konstatiert, stützt sich die Theorie des Performatismus auf zwei prominente Kulturanthropologen mit literaturwissenschaftlicher Ausrichtung, auf René Girard und dessen ehemaligen Schüler Eric Gans.

René Girard, der heute in erster Linie für das etwa in *Deceit, Desire and the Novel*<sup>16</sup> formulierte Konzept des „triangulären“ bzw. „mimetischen Begehrens“ bekannt ist, vertritt die Ansicht, dass die menschliche Gesellschaft auf einem Grundproblem basiert, das darin besteht, dass zwischenmenschliche Konflikte und Gewaltausbrüche durch Neid, Eifersucht und Rivalität bedingt werden. Er versteht das Begehren nicht als direktes Subjekt-Objekt-Verhältnis, sondern geht von einem Mittler aus, der ein Objekt bereits besitzt und in diesem Verhältnis von einem Subjekt nachgeahmt wird, das dieses Objekt nun ebenfalls besitzen möchte, was zu einer Eskalation führt. Entsteht in der Folge ein Flächenbrand der Gewalt, der die gesamte Gesellschaft infiziert und destabilisiert, gibt es nur einen Ausweg aus der Krise: die Gesellschaft muss sich einen Sündenbock (*scapegoat*) suchen, gegen den sie kollektiv ihre Gewalt richten kann. Dadurch befriedet, beginnt die Gesellschaft den Sündenbock *post mortem* zu sakralisieren.

Während Girard das *scapegoat*-Modell als Grundlage der Kultur versteht, folgt Eric Gans seinem einstigen Lehrmeister zwar bis zu jenem Punkt,

---

<sup>15</sup> Eshelman. *Performatism, or the End of Postmodernism* (wie Anm. 14). S. X.

<sup>16</sup> Vgl. René Girard. *Deceit, Desire and the Novel: Self and Other in Literary Structure*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1965.

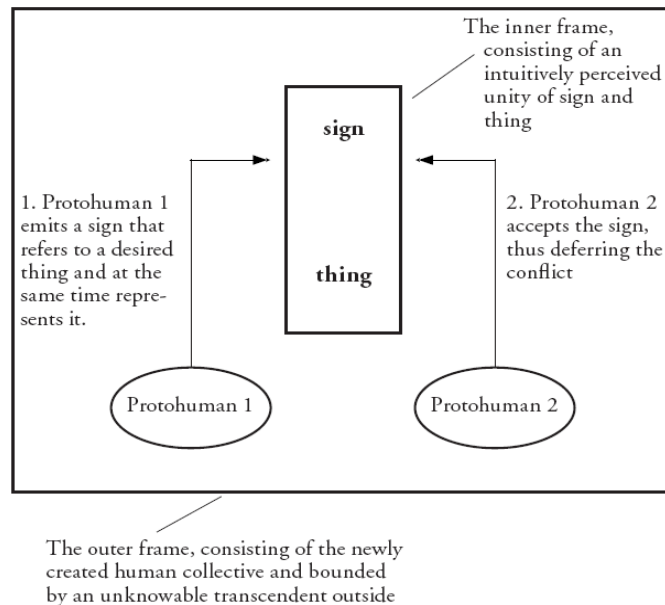
wo das mimetische Begehren ins Spiel kommt, doch sieht er nicht die Gewalt als Frieden stiftendes Moment des Kollektivs, sondern geht (als Sprachwissenschaftler) davon aus, dass ein ostensives Zeichen vor dem Flächenbrand die Situation zu stabilisieren vermag. Eshelman fasst Gans' Theorie wie folgt zusammen:

Gans posits the existence of an originary scene in which two protohumans, who up to now have no language, become involved in a potentially violent, uncontrollable conflict over some object [...]. Under normal circumstances a violent struggle would result [...]. In this particular case, however, one of the potential combatants emits a sound intended to represent the desired object. If the second protohuman in turn accepts this sound as a representation or substitute for the desired object, the sound becomes a sign and the conflict may be temporarily deferred. [...]. At the same time [...] the ostensive sign acquires a supernatural valence. Its co-creators, who are unable to reflect on their own role in its creation, ascribe it a transcendent origin, or what Gans calls the name-of-God. The point is not whether the sign is *really* of divine origin; it's that the sign *could be*; it marks not only the boundary line between the human and the animal but also between the immanent, real world and an outside, possibly transcendent one.

[...] The diagram below shows how the originary scene arises as a double frame – the inner frame of the sign makes possible the outer frame of the human [...].<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Eshelman. *Performatism, or the End of Postmodernism* (wie Anm. 14). S. 4ff.



Dementsprechend hat das ostensive Zeichen keine Bedeutung, kein Bezeichnetes im herkömmlichen Sinne, sondern verweist auf die eigene erfolgreiche *performance*, es ist, wie Eshelman formuliert, eine „*performative tautology*“<sup>18</sup>. Während Eric Gans dieses Konzept universalisiert und in eine am Neokonservatismus orientierte Konzeption der Post-Postmoderne überführt, distanziert Eshelman sich von dieser politisch geprägten Sichtweise und rückt hinsichtlich der Anwendung den ästhetischen Rahmen in den Fokus:

From my specifically aesthetic and historical point of view, the ostensive is quite simply the most elegant and parsimonious monist answer that we have to the notion of dual origin marked by *différance* and its many terminological cousins. The ostensive sign and the originary scene provide the minimal tool that can help us describe other monist strategies as they cut through the endless regress and irony of postmodern culture and play out new, constructed narratives of origin in contemporary narrative and thematic guises. The ostensive promises to be to the new epoch what *différance* was to the old one: a

<sup>18</sup> Ebd. S. 6.

minimal formulation of the dominant concept of sign that manifests itself in everything from lowly pop culture to high-flown literary theory.<sup>19</sup>

*Raoul Eshelmanns „Performatism, or the End of Postmodernism“*

Das von Eric Gans erarbeitete Konzept einer Urszene mit ostensivem Zeichen überführt Eshelman in eine breiter gefasste Theorie, um damit Kunstwerke aus Literatur, Film und Architektur in der Zeit nach der Postmoderne zu beschreiben. Als Label für diese neue Epoche verwendet er den Begriff des *performatism*, allerdings nicht in Bezug auf jene akademische Mode des Performativen, wie sie seit einigen Jahren im wissenschaftlichen Diskurs Usus ist, sondern in dem Sinne, dass die Kunstwerke – statt eines postmodernen Regresses – wieder eine „*strong performance*“<sup>20</sup> bieten. So findet nach Eshelman seit Ende der 1990er-Jahre ein schleichender Paradigmenwechsel statt, der sich vor allem in einer spezifischen, auf einen neuen Monismus zielenden Grundstruktur der Kunstwerke äußert:

The term [„performatism“] refers to a *strong* performance, which is to say a successful, convincing, or moving attempt by an opaque subject to transcend what I call a double frame. Performatism as I understand it can be defined in terms of four basic categories: ostensivity (a specific type of monist semiotics); double framing (a specific way of creating aesthetic closure); opaque or dense subjectivity; and a theist or authorial mode of organizing temporal and spatial relations.<sup>21</sup>

Dabei bezieht sich der *double frame* auf das weiter oben beschriebene Modell von Eric Gans und zählt für Eshelman zu den zentralen Mechanismen bzw. Strategien, die für performative Kunstwerke ausgemacht werden können:

Performatist works are set up in such a way that the reader or viewer at first has no choice but to opt for a single, compulsory solution to the problems raised within the work at hand. The author, in other words, imposes a certain

---

<sup>19</sup> Ebd. S. 6.

<sup>20</sup> Ebd. S. X.

<sup>21</sup> Ebd. S. Xf.

solution on us using dogmatic, ritual, or some other coercive means. This has two immediate effects. The coercive frame cuts off, at least temporarily, from the context around it and forces us back into the work. Once we are inside, we are made to identify with some person, act or situation in a way that is plausible only within the confines of the work as a whole. [...] On the one hand, you're practically forced to identify with something implausible or unbelievable within the frame – to *believe* in spite of yourself – but on the other, you still *feel* the coercive force causing this identification to take place, and intellectually you remain aware of the particularity of the argument at hand. [...]. Whereas the outer frame has an arbitrary or dogmatic quality and seems to be imposed from above, the inner frame or scene is grounded in an *originary scene*; it reduces human behaviour to what seems to be a very basic or elementary circle of unity with nature and/or with other people.<sup>22</sup>

Zwischen *inner frame* und *outer frame* befindet sich das „opake Subjekt“, das ein Gegenkonzept zum „gleitenden“, dezentrierten Subjekt der Postmoderne darstellt und von Eshelman wie folgt beschrieben wird:

As a reaction to the plight of the postmodern subject, who is constantly being pulled apart and misled by signs in the surrounding context, the performatist subject is constructed in such a way that it is dense or opaque relative to its milieu. This opacity is, admittedly, ambivalent, since it achieves a closed unity at the expense of participation in a viable social environment of some kind. Moreover, the closed, opaque subject runs the risk of incurring the enmity of its surrounding by virtue of its very singularity and inscrutability. [...] I can't emphasize enough that in performatism the subject's newly won opacity or denseness is constructed and doesn't represent a natural, pre-existing essence.<sup>23</sup>

Jene weiteren inhaltlichen wie formalen Aspekte, die Eshelmans Theorie des Performatismus umfasst und die zur Charakterisierung performativer Kunstwerke herangezogen werden können, werden im Kontext der Arbeit erst dort präzisiert, wo sie für das Verständnis der genannten Horrorfilme notwendig sind.

---

<sup>22</sup> Ebd. S. 2ff.

<sup>23</sup> Ebd.. S. 8f.



*Gedanken zu einem Schwarzen Monismus*

In welchem Verhältnis zur Theorie des Performatismus aber könnte der zeitgenössische Terrorfilm stehen? Es stellt sich an dieser Stelle die grundsätzliche Frage: Wie sollte man sich einen performativen Horrorfilm überhaupt vorstellen? Hierzu führt Eshelman mit dem kanadischen Horrorfilm *Cube*<sup>24</sup> ein bekanntes Beispiel an: Sieben Figuren erwachen in einem „Gebäude“, bestehend aus einer Ansammlung kubischer Räume, die z. T. mit Fallen ausgestattet sind – die Protagonisten wissen weder warum sie dort sind, noch wer die Konstruktion gebaut haben könnte. Damit wird der für performative Filme typische *plot device* des „*escaping from a frame*“<sup>25</sup> präzise beschrieben, denn die sieben Figuren stehen vor einer scheinbar unlösbaren Aufgabe und sind gezwungen, um dem Hungertod zu entgehen, einen Ausweg zu finden. Dass am Ende ausgerechnet ein Autist überlebt, während die anderen Protagonisten sich aneinander aufgerieben haben, unterstützt Eshelmans Interpretation: „He is someone who is socially dysfunctional while having the surest sense of his own self. (The positive reduction of subjectivity to a minimal, invulnerable core of selfhood is impossible in postmodernism, where the subject can experience itself only in terms of *other* signs set by an infinitely receding symbolic Other)“<sup>26</sup>.

*Cube* stellt aufgrund der räumlichen Anordnung des Sets und der konsequenten Umsetzung des Plots sicherlich eine diesbezüglich extreme Variante dar, doch wenn die von Eshelman genannten wichtigsten *plot devices* des Performatismus miteinander verglichen werden, nämlich „*playing God, escaping from a frame, returning to the father, transcending through self-sacrifice* und *perfecting the self*“<sup>27</sup>, so ist festzustellen, dass die Variante *escaping from a frame* die für die Umsetzung in einen Horrorfilm wohl nahe liegendste Möglichkeit darstellt. Denn der für das Genre wichtigste Wessenzug dieses Plots ist, dass Horror und Isolation als Daseinszustände ineinander verwoben werden können, eine Plotkonstruktion, die bereits in den *gothic novels* angewendet wurde und mit dem *gothic horror* der klassischen Hollywood-Ära ebenso kompatibel ist wie mit den Terrorfilmen der 1970er-Jahre.

<sup>24</sup> *Cube*. Regie: Vincenzo Natali. Kanada 1997

<sup>25</sup> Eshelman. *Performatism, or the End of Postmodernism* (wie Anm. 14). S. 15.

<sup>26</sup> Ebd. S. 15.

<sup>27</sup> Ebd. S. 13.

Dass das Grauen in der Kunst oft auch die Funktion hatte, dem Protagonisten den Weg zur Selbstfindung zu weisen, ist in diesem Zusammenhang ein wichtiger Ansatzpunkt, weil die Theorie des Performatismus eine dezidiert monistische ist und die Frage zulässt: Ist es nicht denkbar, dass ein Transzendieren im Rahmen eines *Schwarzen Monismus* vor sich geht? Womit keine Umkehrung der Moral gemeint ist – das ostensive Zeichen verweise noch immer auf ein „göttliches“, positiv-optimistisches Außerhalb. Vielmehr zielt der Gedanke auf die Annahme, dass das ostensive Zeichen – obwohl es sich um den *name-of-God* handelt – als *performance* von Gewalt, Blut und Tod durchdrungen ist.

#### *Zeitgenössische Terrorfilme und der Performatismus*

Ziel ist es, einen Schwarzen Monismus und damit die performativen Tendenzen des zeitgenössischen Terrorfilms als einer Subkategorie des Horrorfilms herauszuarbeiten, wozu sich – um durch Abgrenzungen die Konturen deutlicher hervortreten zu lassen – ein Vergleich mit postmodernen Vorgängern im Horrorgenre anbietet. Hierzu wird die in den 1990er-Jahren äußerst populäre *Scream*-Trilogie herangezogen, die eine ganze Reihe Nachahmer inspirierte und Filme entstehen ließ wie *I Know What You Did Last Summer*<sup>28</sup> und *Urban Legend*<sup>29</sup>. Obwohl die im Folgenden angeführten Beispiele sorgfältig ausgewählt wurden, bleibt eine Einschränkung vorzunehmen: das Label „postmodern“ bzw. „performativ“ wird in einem nicht wirklich „radikalen“ Sinne an bestimmte Horrorfilme vergeben, dies soll vielmehr Kunstfilmen wie Aleksandr Sokurovs *The Russian Ark*<sup>30</sup> oder Christopher Nolans *Memento*<sup>31</sup> überlassen bleiben. Der Grund für diese Einschränkung sind die kommerziellen Zwänge, denen die Horrorfilmproduktion unterliegt und die sie häufig nötigt, auf filmtechnische Innovationen zu verzichten, so dass sich hier eher von inhaltlichen Tendenzen sprechen lässt, die sich bezüglich Story und raumsemantischer Anordnung äußern.

---

<sup>28</sup> *I Know What You Did Last Summer*. Regie: Jim Gillespie. USA 1997

<sup>29</sup> *Urban Legend*. Regie: Jamie Blanks. USA/Frankreich 1998

<sup>30</sup> *Russian Ark*. Regie: Aleksandr Sokurov. Russland/Deutschland 2002

<sup>31</sup> *Memento*. Regie: Christopher Nolan. USA 2000

*Die Scream-Trilogie als Beispiel des postmodernen Horrorfilms*

Seit John Carpenters *Halloween*<sup>32</sup> war der Teenage-Slasher<sup>33</sup> das vielleicht dominanteste Subgenre des Horrorfilms, wobei die unter der Regie von Wes Craven entstandene *Scream*-Trilogie einerseits als Klimax dieses Subgenres zu betrachten ist, aber andererseits für deren Dekonstruktion verantwortlich gemacht werden kann. Verantwortlich für diese Entwicklung ist u. a. der auf ähnliche Strukturen aufgebaute Plot, der in jedem Film der Trilogie eine Gruppe von Jugendlichen zeigt, die in einer Kleinstadt von einem mysteriösen Mörder mit Geister-Maske heimgesucht und peu a peu getötet werden. Am Ende überlebt stets ein *Final Girl*, das „in ihrer sauberen Langweiligkeit wie eine Madonna des Mittelstandes“<sup>34</sup> wirkt, weshalb die Story auf den ersten Blick mehr reaktionär denn postmodern anmutet. Bei genauer Betrachtung handelt es sich aber um den spielerischen Umgang mit einem Klischee, das aus den Teenage-Slashern der späten 1970er- und frühen 1980er-Jahre übernommen wurde. Hier allerdings treffen Begrifflichkeiten, wie sie bei Eshelman im Zusammenhang mit der Postmoderne zu finden sind („essentially dualist notions of textuality, virtuality, belatedness, endless irony, and metaphysical skepticism“<sup>35</sup>) mehr auf *Scream* als auf andere Horrorfilme zu. Auch Seeßlen konstatiert: „Der Film bedeutete zugleich die Renaissance des *Teenage Slasher Movies* als auch seine mehr oder weniger endgültige Demontage. Das Wort ‚postmodern‘ hätte man gewiss für diese Wiedergeburt aus dem Geist der Selbst-Demontage erfinden müssen“<sup>36</sup>. Wie aber ist die generelle Popularität von *Scream* zu erklären? Die Antwort: aus einer Kombination von nicht zu übersehender Intertextualität und expliziter Selbstreferentialität, die, da eine Engführung bzw. Rahmung vermieden wird, zu einem schier endlos scheinenden Regress führen. Der Beginn von *Scream* ist für diese Mechanismen typisch:

---

<sup>32</sup> *Halloween*. Regie: John Carpenter. USA 1978

<sup>33</sup> Der Teenage-Slasher ist ein Subgenre des Horrorfilms und handelt von einer aus Teenagern bestehenden Gruppe, die von einem Mörder mit Hieb- und Stichwaffen verfolgt wird.

<sup>34</sup> Georg Seeßlen u. Fernand Jung, *Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*, Marburg: Schüren (Grundlagen des populären Films), 2006. S. 790.

<sup>35</sup> Eshelman, *Performatism, or the End of Postmodernism* (wie Anm. 14). S. IX.

<sup>36</sup> Seeßlen u. Jung, *Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms* (wie Anm. 34). S. 786.

Ein junges Mädchen, Casey, [...] befindet sich allein in einem großen Haus und bereitet sich auf einen netten Abend mit einem Video vor dem Bildschirm vor. Während sie sich Popcorn auf dem Küchenherd bereitet, erhält sie einen Anruf. Ein Fremder mit zunächst durchaus angenehmer Stimme versucht zuerst, mit ihr zu flirten, wird dann immer zudringlicher und treibt sie schließlich mit seinen Drohungen in panische Angst. [...] Der Fremde stellt Casey, von deren Leidenschaft für Horrorfilme er offensichtlich weiß, drei Fragen zum Genre: Die erste beantwortet sie richtig, die zweite – Wer ist der Mörder in „Freitag, der 13.“? – falsch, und Caseys Freund, hilflos gefesselt vor dem Haus, muss sterben. Die dritte Frage entscheidet über ihr eigenes Leben: Hinter welcher Tür steht der Mörder? Die Antwort ist falsch, und so sehen wir den Mörder mit der Geistermaske, die an Edward Munchs Bild „Der Schrei“ erinnert, dem Vogelscheuchen-Mantel und dem Messer zum ersten Mal in Aktion. Dieser Prolog – [ist] ganz nebenbei eine Reminiszenz an Fred Waltons *When A Stranger Calls* aus dem Jahr 1978 [...].<sup>37</sup>

Die „postmoderne Brechung und Zitierwut des Wes-Craven-Films“<sup>38</sup> äußert sich vor allem in dem Bewusstsein der Figuren, sich in einem Horrorfilm zu befinden und zu versuchen, ihr Leben dadurch zu sichern, dass sie die ihnen bekannten Konventionen des Genres aufzählen, um tödliche „Fehler“ zu vermeiden:

„Es gibt gewisse Regeln, die man beachten muss, um [...] in einem Horrorfilm zu überleben. Nummer eins: Enthalte dich jeder Form von Sex. [...] Sex ist gleich Tod! Nummer zwei: Nicht trinken und keine Drogen. Das alles fällt unter Sünde. Sünde ist die Erweiterung von Nummer eins. Und Nummer drei: Du darfst nie, niemals, unter keinen Umständen sagen: >Ich komme gleich wieder<. Denn du kommst nicht wieder. [...] Jeden, der gegen die Gesetze verstößt, erwartet der Tod.“<sup>39</sup>

Was dies für die Plot-Konstruktion bedeutet, liegt auf der Hand: wenn die Figuren um die Konventionen wissen, muss der Mörder, um doch zum Zuge zu kommen, eben diese Regeln brechen, was die Figuren wiederum bald erkennen, so dass sie wieder konventionell handeln können,

<sup>37</sup> Seeßlen u. Jung. *Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms* (wie Anm. 34). S. 786

<sup>38</sup> Ebd. S. 792.

<sup>39</sup> Vossen. *Horrorfilm* (wie Anm. 1). S. 328.

und so weiter. Neben diese Dekonstruktion der Genre-Regeln treten weitere spezifische Verfahren wie u.a. die Vermittlung des Eindrucks, der Mörder sei „übernatürlich“, wenn z.B. eine Zimmertür vorsorglich verschlossen wurde und er sich plötzlich im Schrank befindet oder sich nach wenigen Sekunden wieder erhebt, obwohl ihn eine Kugel in die Brust getroffen hat. Die Notwendigkeit zur Auflösung der Story und dem Erhalten der Plausibilitäten erzwingt am Ende allerdings eine gewisse Rationalisierung, durch die das „Übernatürliche“ zu dem zurückgeführt wird, was tatsächlich geschah: im Falle der verschlossenen Tür handelte es sich um zwei Personen, die sich als *Scream*-Mörder verkleideten, was wiederum einen Wendepunkt erfährt, als deutlich wird, dass es hier lediglich um Trittbrettfahrer geht. Aber weil auch dies nicht sicher verbürgt ist, wird dem Zuschauer eine eindeutige Entscheidung vorenthalten, was bedeutet, dass im Grunde genommen alles möglich, aber nichts wahrscheinlich ist.

*Scream* thematisiert indirekt sogar die eigene Fiktionalität, indem z.B. Figuren mit Schauspielern besetzt wurden, deren Gesichter von dem (damaligen) Publikum automatisch mit bestimmten Fernsehserien, insbesondere *Soap Operas*, in Verbindung gebracht wurden, wie Michelle Williams und Joshua Jackson mit *Dawson's Creek*<sup>40</sup> und Sarah Michelle Gellar mit *Buffy*<sup>41</sup>. Besonders auffällig ist in diesem Zusammenhang der *Cameo*-Auftritt des fiktiven Duos „Jay and Silent Bob“ in *Scream 3*, die zuvor als „Gag“ in mehreren Filmen von Kevin Smith, darunter *Dogma*<sup>42</sup> und auch in dem Musikvideo *Because I Got High*<sup>43</sup> aufgetreten waren, so dass die *Scream*-Trilogie horizontal wie vertikal eine ausgeprägte Verweiskette entwickelte, die nicht durch einen Rahmen gehalten wurde und wohl gerade deshalb eine ausgesprochene Popularität beim jungen Publikum erlangen konnte.

#### *Die Filme des Splat Pack als performative Re-Konstruktion eines Genres*

Wie im vorstehenden Abschnitt erwähnt, geriet der Horrorfilm nicht zuletzt aufgrund der ausgeprägten Selbstreferentialität und Intertextualität des Teenage-Slasher in den 1990er-Jahren in eine existenzielle Krise. Die Zuschauer, die eine gewisse „Naivität“ verloren hatten, hatten den

<sup>40</sup> *Dawson's Creek*. Regie: Gregory Prange et al. USA 1998 – 2003

<sup>41</sup> *Buffy the Vampire Slayer*. Regie: Joss Whedon et al. USA 1997 – 2003

<sup>42</sup> *Dogma*. Regie: Kevin Smith. USA 1999

<sup>43</sup> *Because I Got High*. Regie: Kevin Smith. USA 2001

Schrecken nicht nur weitgehend antizipiert und zu einem Teil ihrer Einstellungsbildung gemacht, sondern in die oben erwähnte Intertextualität integriert. Die eigene Position als Rezipient wurde in Bezug zur Medialität der dargestellten Gewalt nunmehr so stark reflektiert, dass es den Regisseuren nahezu unmöglich geworden war, das Genre wieder zu aktualisieren.

Den plötzlichen Wendepunkt zurück zur Darstellung des „harten“, „ernsthaften“ Horrors brachte dann das Jahr 2003, in dem kurz hintereinander Rob Zombies *House of 1000 Corpses*, Alexandre Ajas *Haute Tension* und Marcus Nispels *Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre* erschienen und kommerziell derart erfolgreich waren, dass in den Jahren danach zahlreiche Filme mit ähnlicher Zielrichtung folgten wie u.a. *Saw*, *Hostel* und *The Hills Have Eyes*, nur um die populärsten zu nennen. Während die Teenage-Slasher bevorzugt mit den antizipierenden Momenten des Horrors gespielt hatten wie dem Quietschen von Türen und mysteriösen Schritten in der Dunkelheit und dem Zuschauer die Frage stellten: hinter welcher Ecke wohl verbirgt sich der Mörder?, bevorzugten die Regisseure des *Splat Pack* den nackten Terror, d.h. das explizite Zeigen von physischer und psychischer Gewaltanwendung und legen dabei weniger Gewicht auf den Spannungsaufbau als auf die Unerträglichkeit dessen, was sich im Bild vor den Augen des Zuschauers abspielt.

Um zu verstehen, wie es dem *Splat Pack* gelingen konnte, die postmodernen Tendenzen im Horrorfilm zu überwinden, ist ein Exkurs in die 1970er-Jahre notwendig, in eine Zeit, wo – angesichts der Schrecken des Vietnamkrieges – der gotische Horror jeden Bezug zur Lebenswirklichkeit der Menschen verloren hatte und das Genre sich erst dadurch wieder rehabilitierte, dass das Grauen in die Wirklichkeit übertragen wurde: Wes Cravens *The Last House on the Left*<sup>44</sup> und Tobe Hoopers *The Texas Chainsaw Massacre*<sup>45</sup> schufen mit dem Terrorfilm ein Subgenre des Horror, in dem nicht mehr das Freudsche Dogma des „Anderen“ und „Fremden“ die Story dominierte, sondern der Täter aus der Mitte der Gesellschaft stammte, immer schon da gewesen war und nun gewaltsam hervorbrach. Diese narrativen Veränderungen wurden durch filmästhetische Innovationen gestützt, die sich – in Anlehnung an das mediale Material aus Vietnam – in einer dokumentarischen Bildsprache bei der Auf-

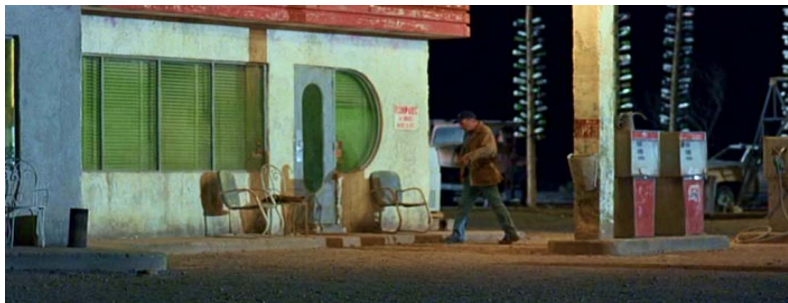
---

<sup>44</sup> *The Last House on the Left*. Regie: Wes Craven. USA 1972

<sup>45</sup> *The Texas Chain Saw Massacre*. Regie: Tobe Hooper. USA 1974

zeichnung von Gewalt äußerten. In diesem Zusammenhang spricht etwa Adam Lowenstein von einem „gritty, unadorned newsreel style“<sup>46</sup>, der dazu führt, dass dem Zuschauer die Unmittelbarkeit und „Ausweglosigkeit“ der gezeigten Gewalt vor Augen geführt wird.

Dass mit *Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre* und *The Hills Have Eyes* zwei Remakes früherer Terrorfilme an prominenter Stelle des zeitgenössischen Horrorfilms stehen und andere Filme derselben Welle ihre „Genre-Vorbilder aus den Siebzigern“<sup>47</sup> in formaler wie ästhetischer Hinsicht zitieren, beruht nicht auf Beliebigkeit und Zufall, sondern stellt eine ausgeklügelte Strategie dar, deren Funktionsweise sich in der Praxis anhand von *The Hills Have Eyes* demonstrieren lässt: während technische Geräte wie Handys und iPods die Story eindeutig in der Gegenwart situieren, orientiert sich das übrige Setting, von der Tankstelle



*Orientierung des Setting an den 1950er- und 1970er-Jahren in The Hills Have Eyes.*

<sup>46</sup> Adam Lowenstein. *Shocking Representation. Historical Trauma, National Cinema, and The Modern Horror Film*, New York: Columbia University Press (Film and Culture), 2005. S. 118.

<sup>47</sup> Vgl. Kleingers. „Massaker im Multiplex“ (wie Anm. 12).

über den Wohnwagen bis hin zu den Gebäuden, in denen die Antagonisten leben, an den Filmen der 1970er-Jahre, die wiederum auf die 1950er zielen. Und es werden selbst auf formaler Ebene Hybridformen geschaffen: einerseits sind Kameraführung und Montage am zeitgenössischen Rezipienten orientiert, wird dessen Medienkompetenz ausgenutzt, um neue Formen des Schreckens und insbesondere ein Oszillieren zwischen Opfer- und Täterperspektive zu produzieren, andererseits fließen Elemente der Genre-Vorbilder ein, und zwar vor allem im Sound Design, wenn in Alexandre Ajas Filmen ähnlich wie in *The Texas Chainsaw Massacre* diegetische Geräusche wie das Schnaufen des Mörders oder die Schreie des Opfers akustisch in den Vordergrund drängen und durch industriell anmutende Geräusche wie extra-diegetisches Surren und Quiet-schen unterstützt werden: Horrorelemente, die den Terror auf der Tonspur repräsentieren.

Diese Form der filmischen Umsetzung bedeutet jedoch keineswegs die Anwendung eines postmodernen Verfahrens, in dem der Zuschauer in eine Unentscheidbarkeit geführt wird. Es ist vielmehr das Gegenteil der Fall, wie ein Blick auf Eshelmans *Cinematographic Time* verdeutlicht:

The answer, once more, lies in framing time in a way that is alien to postmodernism and poststructuralism. The focus is on *creating presence* – which is to say on doing something that the Derridean, epistemological critique of time considers impossible and the normative, Bergsonian-Deleuzian concept of time considers insipid. Just how does this work? [...] Rather, performatist film functions by framing and contrasting two types of time: personal or human time and theist or authorial time. Put more concretely, the performatist film, using the usual coercive means, forces viewers to accept a certain segment of time as a unity or “chunk” while at the same time providing them with a temporal perspective that *transcends* that temporal unity. The relevant mode here is not epistemological and reflexive, but ontological and intuitive: it is the feeling of being present in a time frame that is qualitatively superior in some way to a previous one.<sup>48</sup>

Wenn in den Terrorfilmen des *Splat Pack* zeitgenössische und durch technische Geräte entsprechend charakterisierte Protagonisten auf eine Welt der 1970er-Jahre treffen und dies auch filmtechnisch in Anlehnung

---

<sup>48</sup> Eshelman. *Performatism, or the End of Postmodernism* (wie Anm. 14). S. 34.



an Vorbilder wie *The Texas Chainsaw Massacre* geschieht, werden dem Rezipienten zwei – und mit Verweis auf die 1950er indirekt sogar drei – *time frames* angeboten, die für den Rezipienten jenen performativen Effekt haben, den das Horrorgenre benötigt, um die postmodernen Tendenzen der *Scream*-Ära zu überwinden. Aufgrund dieser plausibel erscheinenden Vorannahmen kann nun folgende These gewagt werden: Der postmodern geschulte Zuschauer kann den zeitgenössischen Terrorfilm nur deshalb als „ernsthaft“ empfinden, weil ihm die Möglichkeit geboten wird, die Atmosphäre der 1970er-Jahre zu transzendieren, d.h. eine „alte“, „vor-postmoderne“ Rezeptionsweise zu übernehmen, die vor allem darin besteht, dass der für die Postmoderne so zentrale Kontext weitestgehend ausgeblendet wird:

*Outer frames* [...] give performatist works their peculiar unpostmodern fit or feel. The outer frame deliberately creates a monolithic point of view forcing the viewer back “into” the work (in this sense you could say that the movie itself becomes one giant ostensive sign which the viewer must accept or reject in one fell swoop). Instead of constantly intertwining the inner space of the work with the endless outer space of the context, as Derrida prescribes, the outer frame drives a wedge between the work and its context. It forces us, at least temporarily, to perceive the outer space as a blank, transcendent Beyond, and it forces us to focus back in on and privilege certain objects, acts or persons in the work.<sup>49</sup>

Folgt man dieser Aussage, erschließen sich die performativen Tendenzen des zeitgenössischen Terrorfilms weitgehend und es stellt sich nunmehr die Frage, wie ein einzelner Film über diese rezeptionsästhetischen Verfahren hinaus durch die Story eine *performance* schaffen kann, die die oben genannten Strategien zu unterstützen vermag.

Aus der Fülle zeitgenössischer Terrorfilme soll im Folgenden *Saw* als repräsentatives Beispiel für den *performative turn* des Horrorgenres dienen, der sich im Gegensatz z.B. von *The Hills Have Eyes* nicht primär auf *time frames*, sondern verstärkt auf raumsemantische Anordnungen stützt.

---

<sup>49</sup> Ebd. S. 85.

*Der Schwarze Monismus: „Saw“*

James Wans *Saw* kam im Jahr 2004 in die Kinos und avancierte zum eigentlichen Kultfilm der zweiten Terrorfilmwelle. Nicht nur Filmwissenschaftler wie Jason Colavito richten ihr Augenmerk bereits jetzt auf diese neue Form des „Torture Porn Movies“<sup>50</sup>, auch Leitmedien wie der *Spiegel* (*Massaker im Multiplex*<sup>51</sup>) und die *Times* (*The Splat Pack*<sup>52</sup>) äußerten, dass *Saw* in einer gewissen Hinsicht das „typischste“, „symptomatischste“ Werk unter den zeitgenössischen Terrorfilmen sei. Für den Rahmen der vorliegenden Arbeit ist dies insofern von besonderem Interesse, als *Saw* sich eher von den Genre-Vorbildern aus den 1970ern löst und versucht neue Wege einzuschlagen. Zwar nutzt auch *Saw* filmtechnisch und ästhetisch sowie hinsichtlich der Motiv-Wahl den bekannten *time frame*, um jene postmoderne Falle zu umgehen, die im Kontext lauert, doch tut er dies weniger intensiv als etwa *The Hills Have Eyes* und setzt verstärkt auf wirklich in der Story selbst angelegte *frames*. Auf den ersten Blick mag wegen der relativ großen Anzahl an *frames* und dem häufigen Umschlagen der Story der Verdacht entstehen, es bestehe hier ein Bezug zur Postmoderne, doch ist dies, wie noch zu zeigen sein wird, der Umsetzung der sehr komplexen Handlung geschuldet.

Der erste *frame*, der im Film gezogen wird und den eigentlichen Kern der Story ausmacht, besteht darin, dass Dr. Lawrence Gordon und Adam in einem heruntergekommenen Badezimmer erwachen, in dessen Mitte der Leichnam eines Mannes liegt, der sich selbst erschossen hat, mit der Pistole in der einen Hand und einem Tonaufnahmegerät in der andern. Gefesselt mit Fußketten, besteht ihre Aufgabe darin, einen Ausweg aus einer eigentlich ausweglosen Situation zu finden, denn – wie Jigsaw, ihr Entführer, auf dem Tonaufnahmegerät berichtet – handelt es sich um ein „Spiel“, dessen Sinn darin besteht, dass derjenige, der den Wert des Lebens mehr schätzt und bereit ist alles für das Überleben zu tun, aus dem Kellerverlies in das alte Leben zurückkehren darf. Dem Plot entsprechend soll Dr. Lawrence Adam innerhalb von acht Stunden töten, oder er und seine gesamte Familie werden hingerichtet.

---

<sup>50</sup> Jason Colavito. *Knowing Fear. Science, Knowledge and the Development of the Horror Genre*. Jefferson: McFarland, 2008. S. 389.

<sup>51</sup> Vgl. Kleingers. „Massaker im Multiplex“ (wie Anm. 12).

<sup>52</sup> Vgl. Keegan. „The Splat Pack“ (wie Anm. 7).



*Die artifizielle Urszene in Saw*

Das Kellerverlies versetzt die beiden Protagonisten in eine Situation und räumliche Anordnung, die an eine künstlich produzierte Urszene erinnert, an zwei *protohumans*, die sich um ein Objekt der Begierde, hier um das Leben streiten. Auch wenn die Kontrahenten im Verlauf des Films häufig taktieren und ihr Wissen gegen das des jeweils anderen ausspielen, tendieren sie dazu, zu kooperieren um gemeinsam der Falle zu entkommen. Was sie zusammenschmiedet und woraus resultiert, dass sie kaum Initiative zeigen, um im Rahmen des „Spiels“ zu gewinnen bzw. was zwischen ihnen Frieden stiftet, ist der Leichnam in der Mitte des Raumes und sind die Umstände, die den Tod dieses Mannes begleiten. Wie bereits zu Beginn des Films deutlich wird, weiß Dr. Lawrence um den Jigsaw-Mörder, weiß um dessen Perfektionismus in der Konstruktion von Fallen, d.h. dass diese Wände des Kellerverlieses aus der Sicht der beiden Figuren einen undurchdringbaren Rahmen bilden. Es handelt sich dabei um eine räumliche Eingrenzung, die durch eine mehr metaphysische noch verstärkt wird: einerseits durch die bloße Existenz des Leichnams und andererseits durch das konkrete Wissen um die Begleit-

umstände. Denn der Selbstmörder war von Jigsaw vergiftet worden und erschoss sich selbst, um den körperlichen Qualen zu entkommen. Er fand die Erlösung im Tod, wodurch der eigentliche *frame* um Dr. Lawrence und Adam gezogen wird. Das quasi-göttliche Außerhalb, das sie durch den Leichnam als ostensives Zeichen transzendieren können und das sie aneinander bindet, ist ganz einfach die „Erlösung“ aus einem Martyrium.

Aus der kunstvollen Verschachtelung der Handlungsstränge, die wie erwähnt einer postmodernen Struktur entgegensteht und mehr den Sehgewohnheiten und der „multitasken“ Aufnahmefähigkeit des heutigen Zuschauers geschuldet ist, resultieren viele im Plot verankerten Wendepunkte: so stellt sich heraus, dass der Leiter des „Spiels“, der Dr. Lawrence und Adam beobachtet und im Falle ihres Scheiterns dafür verantwortlich ist, Dr. Lawrence' Familie zu töten, nicht Jigsaw selbst ist, sondern Zep Hindle, ein weiteres Opfer von Jigsaw, der vergiftet wurde und das Gegengift als Lohn für eine erfolgreiche Spielleitung erhalten soll. Obwohl Zep sich in einem räumlichen Rahmen zweiter Ordnung befindet, gilt für ihn dieselbe Grundstruktur wie für Dr. Lawrence und Adam, denn auch er sucht die Erlösung aus dem Martyrium und der Leichnam gilt auch für ihn als ostensives Zeichen. Doch anders als die beiden Kellerinsassen vermag er es nicht zu transzendieren, was der Grund dafür ist, dass er nicht mit den anderen Opfern kooperiert, sondern sich um eine korrekte Durchführung des „Spiels“ bemüht.



*Zep Hindle als Leiter des Spiels.*

Für ihn ist nur bestimmend, was auf dem Tonbandgerät zu hören ist, nämlich dass auch der Leichnam zu viel Gift im Blut hat. Im übertragenen Sinn kann deshalb interpretiert werden: sein *frame* und der *inner frame*

liegen zu nahe beieinander, als dass ein Transzendieren möglich wäre, so dass er sich auf das „Weltliche“ beschränkt: die Erlösung durch erfolgreiche Teilnahme am Spiel.

Der letzte große Wendepunkt, die Pointe des Films, mag im ersten Moment etwas aufgesetzt wirken, denn er ist aus performativer Sicht äußerst amüsan: nachdem weder Dr. Lawrence noch Adam und nicht einmal Zep das Spiel erfolgreich durchführen konnten, gibt sich Jigsaw zu erkennen: er selbst ist der „Leichnam“, d.h. dass er einen Toten spielte um das „Spiel“ inmitten der Szenerie, von der Mitte des Raumes aus, beobachten zu können. Was für Dr. Lawrence und Adam das ostensive, Frieden stiftende Zeichen war und für Zep die Repräsentation des eigenen Schicksals, stellt sich als Trugschluss, als die Person des Peinigers und Täters selbst heraus. Weshalb der Verdacht, es könnte sich hier um ein postmodernes Gleiten der Zeichen handeln, nicht schlüssig ist, wird dadurch deutlich, dass Jigsaws *performance* trotz alledem Gültigkeit behält, denn er ist unheilbar an Krebs erkrankt, so dass es auch für ihn nur die Erlösung im Tod gibt und sein „Außerhalb“ das der Figuren gleichkommt. Um dieses Außerhalb zu transzendieren, produziert er ein ostensives Zeichen durch eine Performance, indem er sich tot stellt, und so auch den anderen ermöglicht es zu transzendieren.



*Jigsaw gibt sich zu erkennen.*

Auch wenn *Saw* im deskriptiven Nacherzählen des Plots recht konstruiert wirkt, so bietet der Film doch eine *strong performance*. Auf der einen Seite wird eine gewisse Geschlossenheit durch das Setzen von *frames* wie den Wänden des Kellerverlieses oder den Regeln des Spiels erzeugt, so dass die Opfer versuchen Rahmen zu durchbrechen, die durch einen Menschen erzeugt wurden und künstlichen Ursprungs sind, was im Um-

kehrschluss bedeutet, dass sie sich nichts mehr wünschen als in das „normale“ Leben zurückzukehren. Andererseits jedoch wird der tatsächliche *outer frame* durch den Film dort gezogen, wo die Grenze zwischen Leben und Tod liegt, einem Verfahren, das für einen Horrorfilm nicht außergewöhnlich wirken mag, doch von *Saw* wirklich „ernsthaft“ und intelligent umgesetzt wird. Denn der *outer frame* wird dem Zuschauer erst durch Jigsaw wirklich bewusst, durch einen Täter, der unheilbar an Krebs erkrankt ist und für den der Tod nicht etwas ist, über das der Mensch herrschen kann, sondern in dem der Mensch durch die Natur bezwungen wird, einem Topos, der deshalb so gut wirkt, weil er für einen Horrorfilm untypisch ist. Dieser Sachverhalt wird verstärkt durch den Leichnam in der Mitte des Kellerverlieses. Wäre dieser echt, würde die *strong performance* von *Saw* geschwächt werden, denn das ostensive Zeichen wäre mehr oder weniger wieder vom Menschen erschaffen worden, der den Tod (mehr oder weniger) durch Selbstmord hätte frei wählen können. Doch der Film implementiert durch Jigsaws Krankheit einen durchaus metaphysischen Rahmen, wenn er das Leben als eine Sache des Menschen präsentiert und den Tod als eine Einrichtung der Natur, der der Mensch schutzlos ausgeliefert ist. Dieses Szenario macht Jigsaws *performance* als Leichnam so stark: auch wenn seine Intention eine andere ist, versucht er doch den Tod als Erlösung von seiner Krankheit zu transzendieren. Und genau diesem Faktum folgen die Figuren in ihren Handlungsweisen in den künstlich erzeugten Räumen.

#### *Zusammenfassung*

War es Ziel des vorliegenden Aufsatzes die Frage zu klären, in welchem Verhältnis der zum Subgenre des Horrorfilms zählende zeitgenössische Terrorfilm zu dem von Raoul Eshelman formulierten „Performatismus“ steht, kann nun konstatiert werden, dass die postmodernen Tendenzen im Horrorfilm der 1990er-Jahre tatsächlich erst durch performative Strategien überwunden werden konnten. Während die *Scream*-Trilogie den Horrorfilm weitestgehend dekonstruierte, indem sie die Genre-Regeln explizit formulierte und dem Zuschauer so die Möglichkeit eines „intensiven“ und „intuitiven“ Rezeptionserlebnisses nahm, das durch eine lediglich „gewollte Naivität“ beim Zuschauer nicht zugelassen wird, bemühen sich die zeitgenössischen Terrorfilme um Re-Konstruktion. Weil der postmodern geschulte Zuschauer die Gewaltdarstellung im Horrorfilm nicht mehr als „ersten“ Vorgang betrachtet und nur noch als

Kunstblut-Spektakel wahrnimmt, schneiden neuere Horrorfilme den Kontext ab und setzen einen *outer frame*, der dem Zuschauer zwar bewusst ist, ihn aber wieder in die Handlung des Werks hineinzuziehen versucht. Wie zum Beispiel in *The Hills Have Eyes* nutzen die meisten Terrorfilme die Filmästhetik der 1970er-Jahre in einem zeitgenössischen Kontext, um durch *time frames* eine neue, nicht postmoderne Rezeptionshaltung zu ermöglichen. *Saw* bemüht sich darüber hinaus um eine Herangehensweise, die den Zuschauer durch das Vorhandensein mehrerer *frames* zum Reflektieren auffordert. Durch das Setzen der Natur (bzw. des Todes) als ein dem Menschen nicht zugänglichen, weil nicht kontrollierbaren Bereich wird versucht, dem Zuschauer eine „intensive“ und „intuitive“ Erfahrung zu ermöglichen, die nicht in ein postmodernes Gleiten in den Kontext umzuschlagen droht, weil der Zuschauer den *outer frame* als Rahmen für das Verständnis des Films akzeptieren muss.

Durch die für performative Filme so typischen „positiven“, „optimistischen“ Aussagen lässt sich beim Gros des zeitgenössischen Terrorfilms in Bezug zur Handlung von einem Schwarzen Monismus sprechen. Während der postmoderne Horrorfilm die Relativität moralischer Kategorien wie Gut und Böse durch deren konsequente Dekonstruktion gnadenlos demonstrierte, reflektieren zwar auch die Terrorfilme die Problematik dualer Konzepte und nutzen sie durch das Setzen entsprechender Rahmungen, doch gibt es stets eine „Einheit“, die nicht hinterfragt werden kann. In vorliegenden Fällen handelt es sich um ostensive Zeichen, die – obwohl sie mit dem Tod und mit Gewalt verbunden sind – einzelnen Figuren das Transzendieren ermöglichen, das Empfinden mit dem Außerhalb „eins“ zu sein, d.h. sakrale Ziele wie Frieden und Erlösung ex negativo erfahren werden können, ebenso wie in der Schwarzen Pädagogik christliche Tugenden anhand höchst unchristlicher Methoden implementiert werden sollen. Mit dem Unterschied, dass die Schwarze Pädagogik scheitert, weil sie auf Zwang und „vorsintflutlichen“ Prämissen basiert, während die Terrorfilme dem Zuschauer eine „strong Performance“ bieten, die deshalb als – mehr oder weniger – lustvolle Rezeption erfahren wird, weil sie den Zuschauer dazu einlädt, den Horror des filmischen Kosmos zu ertragen, um letztlich gemeinsam mit jenem Protagonisten, der transzendiert, die Schönheit der Erlösung zu erfahren.

## Erwähnte Filme und Serien

- Because I Got High*. Regie: Kevin Smith. USA 2001  
*Buffy the Vampire Slayer*. Regie: Joss Whedon et al. USA 1997 – 2003  
*Cube*. Regie: Vincenzo Natali. Kanada 1997  
*Dawson's Creek*. Regie: Gregory Prange et al. USA 1998 – 2003  
*Dogma*. Regie: Kevin Smith. USA 1999  
*Halloween*. Regie: John Carpenter. USA 1978  
*Haute Tension*. Regie: Alexandre Aja. Frankreich 2003  
*Hostel*. Regie: Eli Roth. USA 2005  
*House of 1000 Corpses*. Regie: Rob Zombie. USA 2003  
*I Know What You Did Last Summer*. Regie: Jim Gillespie. USA 1997  
*Memento*. Regie: Christopher Nolan. USA 2000  
*Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre*. Regie: Marcus Nispel. USA 2003  
*Russian Ark*. Regie: Aleksandr Sokurov. Russland/Deutschland 2002  
*Saw*. Regie: James Wan. USA 2004  
*Scream*. Regie: Wes Craven. USA 1996  
*Scream 2*. Regie: Wes Craven. USA 1997  
*Scream 3*. Regie: Wes Craven. USA 2000  
*The Hills Have Eyes*. Regie: Wes Craven. USA 1977  
*The Hills Have Eyes*. Regie: Alexandre Aja. USA 2006  
*The Last House on the Left*. Regie: Wes Craven. USA 1972  
*The Texas Chain Saw Massacre*. Regie: Tobe Hooper. USA 1974  
*Urban Legend*. Regie: Jamie Blanks. USA/Frankreich 1998

## Literatur

- Colavito, Jason. *Knowing Fear. Science, Knowledge and the Development of the Horror Genre*. Jefferson: McFarland, 2008.
- Eshelman, Raoul. „Performatismus oder das Ende der Postmoderne“. *Wiener Slavistischer Almanach* 46 (2000): S. 149-173.
- Eshelman, Raoul. „Performatism in the Movies (1997-2003)“. in: *Anthropoetics*. URL: <http://www.anthropoetics.ucla.edu/ap0802/movies.htm> (zit. 30.08.2008).
- Eshelman, Raoul. *Performatism, or the End of Postmodernism*, Aurora (Colorado): The Davies Group, 2008.
- Gans, Eric. *Originary Thinking*, Stanford: Stanford University Press, 1993.



- Girard, René. *Deceit, Desire and the Novel: Self and Other in Literary Structure*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1965.
- Lowenstein, Adam. *Shocking Representation. Historical Trauma, National Cinema, and The Modern Horror Film*, New York: Columbia University Press (Film and Culture), 2005.
- Magistrale, Tony. *Abject Terrors. Surveying the Modern and Postmodern Horror Film*, New York u.a.: Peter Lang Verlag, 2005.
- Muir, John Kenneth. *Horror Films of the 1970s*, Jefferson: McFarland, 2002.
- Rhodes, Gary. *Horror at the Drive-In. Essays in Popular Americana*, Jefferson: McFarland, 2003.
- Seeßlen, Georg u. Jung, Fernand. *Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*, Marburg: Schüren (Grundlagen des populären Films), 2006.
- Vossen, Ursula. *Horrorfilm*, Stuttgart: Reclam (Filmgenres), 2004.

*Zeitungsartikel und Lexikoneinträge*

- Keegan, Rebecca. „The Splat Pack“. in: *Time*. URL: <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1549299,00.html> (zit. 30.08.2008).
- Kleingers, David. „Massaker im Multiplex“. in: *Spiegel Online*. URL: <http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,412851,00.html> (zit. 30.08.2008).
- Rehfeld, Nina. „Horror-Regisseur Craven. ‚Die Wahrheit ist blutig und gefährlich‘“. in: *Spiegel Online*. URL: <http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,407505,00.html> (zit. 30.08.2008).
- „Saw“. in: *Box Office Mojo*. URL: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=saw.htm> (30.08.2008).