



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

The Medium is the Monster
Monströse Medien im Horrorfilm

Verfasser

Kolja Burgschuld

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

ERKLÄRUNG

Ich erkläre hiermit ehrenwörtlich, die vorliegende Diplomarbeit ohne fremde Hilfe und unter ausschließlicher Zuhilfenahme der angegebenen Quellen verfasst zu haben.

Wien am 14.11.2013

Kolja Burgschuld

Aus Gründen der Textvereinfachung wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten dabei selbstredend für beiderlei Geschlecht (generisches Maskulinum).

INHALTSVERZEICHNIS

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG	1
---------------------	---

TEIL I

2. GENRE: HORRORFILM	7
2.1 Zur Problematik des Genrebegriffs.....	7
2.2 Horror zwischen Stilprinzip und Wirkungsästhetik.....	9
3. ÜBERLEGUNGEN ZU EINER GENEALOGIE DES GENRES	13
3.1 Vorläufer: Gothic Novel und Grand Guignol	13
3.2 Modelle einer Klassifikation des Genres	17
3.3 Horror zwischen Narration & Exzess	21
4. ÜBERBLICK	25

TEIL II

5. MONSTRÖSE DIMENSIONEN DES MEDIUMS	27
5.1 Medialität als Grenzerfahrung	28
5.1.1 Paradox des Medialen	28
5.1.2 “Das Medium als Spur und als Apparat“	30
5.1.3 Die Spur des Mediums als Mehrwert	33
5.1.4 Leistungssteigerung vs. Welterzeugung.....	34
5.2 Memento Mori: Leben. Tod. Film.	36
5.3 Laokoon: Horror der Gattungstheorie.....	40
5.4 Body Horror: Manipulierte Körper.....	43

TEIL III

6. MEDIUM – HORROR – FILM.....	51
6.1 <i>Poltergeist</i> (1982)	51
6.1.1 Medialität als White Noise	51
6.1.2 Medienkonsum als unhintergehbare Wirklichkeit	54
6.1.3 Polysemantisches Angebot: Narration/Sensation.....	56
6.1.4 Geist als physikalische Größe / Belebung der Ware	58
6.2 <i>Dèmoni 2... l'incubo ritorna</i> (1986) & <i>The Video Dead</i> (1987)	61
6.2.1 Instabile Perspektiven durch Mis en abyme.....	61
6.2.2 Blick in die Kamera als Adressierung und Spiegel.....	65
6.2.3 Dämonen als Simulacren.....	66
6.2.4 Zitat als mediales Revamping	69
6.3 <i>The Ring</i> (2002)	72
6.3.1 Privater Raum als Ort der Bedrohung	72
6.3.2 Video als Distributionssystem des Todes.....	74

6.4 Exkurs: <i>Outer Space</i> (1999).....	76
6.4.1 Medialität & Materialität: Filmavantgarde	76
6.4.2 Material als Monstrum.....	78
7. RESÜMEE.....	83
 BIBLIOGRAFIE	87
6.4.1 Literatur	86
6.4.2 Literatur (Online).....	89
FILMOGRAFIE	92
ABSTRACT.....	94
LEBENS LAUF	95

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 6.1 <i>Poltergeist</i> (1982)	52
Abb. 6.2 <i>Poltergeist</i> (1982)	55
Abb. 6.3 <i>Poltergeist</i> (1982)	58
Abb. 6.4 <i>Dèmoni 2 – l'incubo ritorna</i> (1986)	62
Abb. 6.5 <i>Dèmoni 2 – l'incubo ritorna</i> (1986)	63
Abb. 6.6 <i>Dèmoni 2 – l'incubo ritorna</i> (1986)	65
Abb. 6.7 <i>The Video Dead</i> (1987)	69
Abb. 6.8 <i>The Ring</i> (2002)	75
Abb. 6.9 <i>Outer Space</i> (1999)	78
Abb. 6.10 <i>Outer Space</i> (1999)	79

1. EINLEITUNG

Die filmwissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Horrorfilm als Genre des populären Films lässt sich vereinfacht in zwei grundlegende Ansätze unterteilen: Zum einen begreift ihn die Filmwissenschaft durch die Analyse seiner stilistischen Merkmale und Ästhetik als ein Stilprinzip; zum anderen richtet sich das Interesse auf eine Wirkungsästhetik, die die Rezeption und damit den Zuschauer in den Mittelpunkt stellt.¹ Tatsächlich – und dies gilt sowohl in Bezug auf seine Ästhetik wie im Hinblick auf die Situation des Zuschauers – ist der Horrorfilm ein Genre, das sich seit seiner Entstehung an Differenzen und Dichotomien abarbeitet: Das stilbildende Narrativ vom Eindringen des Phantastischen, Monströsen und damit Abnormen in eine bestehende Ordnung legt davon gleichermaßen Zeugnis ab wie alle Versuche, den Zuschauer (und ggf. seinen Körper) zwischen eher kognitiven Konzepten von *Angst* und *Schrecken* und einem somatischen *Body-Horror* zu verorten. Georg Seeßlen und Fernand Jung schreiben die Geschichte des Horrorfilms ausgehend von den stilbildenden Repräsentationen des Monstrums daher auch konsequenterweise als Geschichte des *Halbwesens*². In jedem Fall bezeichnet der Begriff des Monstrums etwas, das – aufgrund seiner Herkunft, seines Aussehens etc. – abweicht.³ Allgemein kann man es als *Fremdes* identifizieren. So ist Horror offensichtlich ein Genre des *Dazwischen*: Es entsteht stets aus der Spannung zwischen zwei Polen. Diese können bspw. als *Normalität*, *Ordnung*, *Alltag*, *Leben*, *Diesseits* und *Gesundheit* und ihre jeweiligen Gegensätze charakterisiert werden.

Auch bei der theoretischen Bestimmung der Medien lässt sich dem Begriff des *Halbwesens* etwas abgewinnen – und das ganz unabhängig davon, bis zu welchem Grad Medien nun als *Instrumente* oder *Materie* entworfen werden bzw. inwiefern sie selbst nicht nur *Grundlage* von Kommunikation sind, sondern *Form* und *Message* mitprägen, sich in sie einschreiben, als ihre Spur latent vorhanden sind oder gar mit ihnen identisch werden. Sybille Krämer spricht in Bezug auf die (Un-)Sichtbarkeit der Medien von

¹ Ein dritter wesentlicher Ansatz wäre der einer Ideologiekritik, wie bspw. durch die feministische Filmtheorie im Hinblick auf die Repräsentation von Männlichkeit und Weiblichkeit. Dieser Ansatz spielt in der vorliegenden Arbeit jedoch eine untergeordnete Rolle.

² Vgl. Georg Seeßlen/Fernand Jung, *Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*, Marburg: Schüren 2006.

³ Der Begriff *Monstrum*, ursprünglich abgeleitet von den lateinischen Vokabeln *monstrum* (dt. Mahnzeichen), *monstrare* (dt. zeigen) und *monere* (dt. mahnen, warnen), wird in der vorliegenden Arbeit zusammenfassend für alle seine konkreten Ausprägungen – Geist, Gespenst, Mumie, Zombie, Untoter etc. – verwendet.

„Fensterscheiben“⁴: Im Normalfall durchsichtig und unsichtbar, sei ihre Existenz nur im Zusammenbruch erkennbar. So erst werde „der Stachel des Fremdartigen, das Monströse“⁵ sicht- und erfahrbare. Medien sind demnach nicht bloß simple Werkzeuge. Ihren Operationen wird etwas Unheimliches zugeschrieben, das sich der Kontrolle des Menschen entzieht.

Ursprünglich auf die Analyse eines breiten Spektrums audiovisueller Medien (Film, Kino, Fernsehen, Video etc.) bedacht, wurde bald offensichtlich, dass die Rolle des monströsen Mediums auffällig oft dem Medium Fernseher zugeschrieben wird.⁶ Dabei kann angenommen werden, dass diese Vorliebe den unterschiedlichen räumlichen Anordnungen der Dispositive Fernsehen und Kino geschuldet ist: Gegenüber der kollektiven Rezeption im Kinosaal isoliert der Fernseher den Zuschauer gewissermaßen vor dem Gerät – übrig bleibt höchstens eine kleine Gruppe von Rezipienten oder gar ein einzelner Betrachter. Als Massenmedium ist er zentraler Bestandteil der herkömmlichen Wohnarchitektur und dient scheinbar als ideales *Portal*, das unmittelbar in die Wirklichkeit der Protagonisten führt. Die vorliegende Arbeit untersucht somit die Inszenierung monströser audiovisueller Medien im modernen bzw. postklassischen Horrorfilm und muss dabei zwangsläufig die spezifische Rolle des Fernsehers berücksichtigen. Dabei liegt der Fokus auf einer Handvoll Filme, in denen Inszenierung und behauptete Handlung audiovisuellen Medien eine maßgebende Rolle beim Einbruch des Monstrums in den Alltag der Protagonisten einräumen. Die Hölle oder das Reich der Toten hat sich dort in ein Medien-Jenseits gekehrt. Vereinfacht gesagt geht es hier also um alle Filme des Horror-Genres, in denen mannigfaltige Verkörperungen des Monstrums Bewegtbild-Medien entsteigen, um die Wirklichkeit der Protagonisten heimzusuchen. Dabei ist es wichtig, das Augenmerk auch auf das jeweilige *Programm* als Fiktion zweiter Ordnung zu richten: So gehen den sich materialisierenden Kreaturen fiktionale (Spiel-)Filme, vermeintliche Mockumentaries⁷, mysteriöse Videoaufzeichnungen oder auch nur ein flirrendes weißes Rauschen voraus.

⁴ Sybille Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien*. Hg. Sybille Krämer, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1998, S. 73-94, hier S. 74.

⁵ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 85.

⁶ Tatsächlich verwenden einzig zwei Horrorfilme (*Dèmoni*, Regie: Lamberto Bava, IT 1985 und *John Carpenter's Cigarette Burns*, Regie: John Carpenter, US 2005) verwenden die Leinwand und das Kino als Ort des Horrors.

⁷ Der Begriff bezeichnet Fiktionen, die sich im Modus der Nichtfiktion darstellen. Man könnte auch von einem fiktionalen Dokumentarfilm sprechen. Vgl. Henry M. Taylor, „Mockumentary“, *Lexikon der Film-*

Unabhängig davon welches Medium aber *behauptet* wird, Film ist in jedem der hier untersuchten Fälle das *behauptende* Medium, das sich an den Betrachter wendet. Die vorliegende Arbeit stellt die Hypothese auf, dass eine Verbindungslinie zwischen Aspekten der Medien- und Filmtheorie und dem Horrorfilm besteht: Nahezu alle Medien- und Filmtheorien durchziehen unheimliche und monströse Zuschreibungen des Medienbegriffs. Die Darstellung monströser audiovisueller Medien im modernen Horrorfilm setzt diese Aspekte somit ins Bild bzw. kann gar als eigenständiger, filmischer Beitrag zu einer Medien- und Filmtheorie gelesen werden.⁸ Die Argumentation stützt sich zunächst auf Überlegungen zur Ontologie des fotografischen und filmischen (Ab-)Bildes, der Überschreitung klassischer Gattungsgrenzen durch den Film sowie dem janusköpfigen Wesen des Mediums zwischen Attraktion/Narration und der oben bereits erwähnten paradoxen Rezeptionssituation des Betrachter(-körpers).

Die Arbeit teilt sich grob in drei Abschnitte: Im ersten Teil findet eine theoretische Verortung des Horror-Genres statt. Zunächst wird auf die grundsätzliche Problematik des Genrebegriffs hingewiesen. Anschließend werden wesentliche stilistische und wirkungsästhetische Merkmale des Genres skizziert. Ansätze zu einer Genealogie des Genres – von seinen Vorläufern in literarischer Schauerromantik und melodramatischer Bühnentradition bis zum Ende des 20. Jahrhunderts – sowie der Versuch einer Klassifizierung der unterschiedlichen Epochen belegen die Historizität des Horrorfilms. Im zweiten Abschnitt der Arbeit wird die oben erwähnte These einer Analogie zwischen Medien-/Filmtheorie und Medien-Horror näher ausgeführt. Der moderne Horrorfilm kommentiert und diskursiviert durch die verknüpfende Darstellung von Medium und Monstrum bzw. Medialität und Monstrosität grundlegende Aspekte der Medientheorie genauso wie zahlreiche mit der Entstehung, Ästhetik und Wirkungsweise der Medien Film/Fernsehen untrennbar verbundene Aspekte. Dabei stützt sich die Argumentation auf so unterschiedliche Theoretiker wie Roland Barthes und Susan Sontag (mit ihren Ausführungen zum fotografischen Bild als *Memento mori*), Gotthold Ephraim Lessing und Rudolf Arnheim (in Bezug auf Lessings klassizistische Unterscheidung der Künste) sowie Vivien Sobchack, Linda Williams und Thomas Elsaesser (im Hinblick auf die Verortung des Zuschauers und seines Körpers). Außerdem werden die für diese Arbeit

begriffe, Hg. Hans J. Wulff, filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=5125 2012, 05.12.2013

⁸ Selbstverständlich formuliert keine der Filme eine vollständige Medien- oder Filmtheorie. Es lassen sich aber vereinzelte Szenen und Inszenierungsstrategien als Ansätze dazu verstehen.

maßgebenden medientheoretischen Betrachtungen Sybille Krämers vorgestellt und im Hinblick auf den hier behandelten Gegenstand kontextualisiert.

Der Kanon der filmwissenschaftlichen Literatur zum Horrorfilm ist in der englischsprachigen Welt weiterhin um ein Vielfaches größer als im deutschsprachigen Raum. Gerade das hier behandelte Thema spiegelt sich aber in zwei deutschsprachigen Werken wider, denen die Arbeit an entscheidenden Stellen folgt: Catherine Sheltons Werk zu Körperbildern im modernen Horrorfilm⁹ erwies sich vor allem in Bezug auf eine Klassifikation des Genres und die Analyse der Präsentationsformen des postklassischen Horrorfilms als äußerst nützlich. Arno Metelings Ausführungen zu Medialität und Horrorfilm¹⁰ lieferten darüber hinaus elementare Erkenntnisse, die den Kern des hier behandelten Gegenstandes betreffen. Von zentraler Bedeutung in Bezug auf die Konzeption von Medien als *unsichtbare Sichtbarkeit* ist darüber hinaus auch Sybille Krämers bereits erwähnter Text „Das Medium als Spur und als Apparat“, in dem sie auf die wohlbekannten Medientheorien Marshall McLuhans (welcher mit seiner zum beflügelten Wort geronnenen Formel *The Medium is the Message* für den pointierten Titel dieser Arbeit Pate stand) und Niklas Luhmann rekurriert.

Der dritte Abschnitt richtet den Fokus schließlich auf ausgewählte Filme. Dabei wird die Aussage von Thomas Elsaesser und Malte Hagener unterstrichen, die eine Aufwertung des Filmkunstwerks im Rahmen des Diskurses einfordert: „Ein Kardinalproblem der Filmtheorie ist, dass sie sich allzu häufig für intelligenter hält, als die Filme, von denen sie spricht.“¹¹ Die behandelten (Horror-)Filme werden somit nicht als *Inhalt* und *Stichwortgeber* des hier behandelten Diskurses angesehen, sondern als sein elementarer Kern. So hält Meteling als wesentliche Beobachtung bereits „die Buchstäblichkeit, mit der der moderne Horrorfilm die Transformationen von Körper- und Medientheorien adaptiert und auf filmische Weise diskursiviert“¹² fest.

Beim Versuch, einen kleinen repräsentativen Filmkanon zu schaffen, mussten Grenzen gezogen werden, um den Gegenstand im Umfang dieser Arbeit handhabbar zu machen.¹³ Alle Filme, die sich nur in einem weiteren Sinne mit der Medien-Problematik

⁹ Catherine Shelton, *Unheimliche Inskriptionen. Eine Studie zu Körperbildern im postklassischen Horrorfilm*, Bielefeld: Transcript 2008.

¹⁰ Arno Meteling, *Monster. Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, Bielefeld: Transcript 2006.

¹¹ Thomas Elsaesser/Malte Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, Hamburg: Junius 2007, S. 67.

¹² Meteling, *Monster*, S. 16.

¹³ Vgl. dazu die Bemerkung Thomas Webers: „Im populären Kino der 80er und 90er Jahre scheint die kinematografische Projektion von neuen [...] Medien zur Obsession geworden zu sein. Hintergrund ist

befassen, wurden außen vor gelassen. Somit kann bspw. die Szene aus *Scream 2*¹⁴, in der zwei Kinzuschauer beim Besuch des fiktiven Films *Stab*, der die Ereignisse des ersten Teils der *Scream*-Reihe verarbeitet, von *Ghostface* im Kinosaal ermordet werden, nur am Rande erwähnt werden. Genauso wie der facettenreich verschachtelte Show-down in Lamberto Bavas *Dèmoni*¹⁵, wo ein fiktiver Fluch im Filmgeschehen auf der Leinwand im realen Kinoauditorium seine Fortsetzung erfährt und eine Frau sterbend durch die Projektionsfläche fällt. Beides zweifellos Szenen, die von einer hohen Reflexivität in Bezug auf das Wesen von Film und Kino zeugen – aber im hier behandelten Rahmen zu weit entfernt vom Kern der Betrachtungen liegen. Gänzlich außen vor bleibt auch *Ringu*¹⁶, das japanische Original zum amerikanischen Remake *The Ring*¹⁷ – bzw. dessen Fortsetzungen im asiatischen Raum – da sich das fernöstliche Kino¹⁸ mitunter aus anderen Quellen und Kulturgeschichten speist, die im Umfang dieser Arbeit nicht berücksichtigt werden können. Auch David Cronenbergs *Videodrome*¹⁹ muss hier ausgeklammert werden. Es handelt sich dabei wahrscheinlich um jenen Film, der sich am intensivsten und explizitesten der Thematik widmet, aber daher eine sehr ausführliche Auseinandersetzung erforderlich erscheinen lässt, die im Rahmen dieser Arbeit keinen Raum mehr für die Analyse weiterer Filme ließe. Es soll hier aber nicht um die Analyse eines einzelnen Werkes gehen, sondern um die Herausarbeitung eines Topos und einer populären Inszenierungsstrategie des Genres. Darüber hinaus ließe sich argumentieren, dass die Filme David Cronenbergs im Genre ohnehin einen Sonderstatus einnehmen.²⁰ Somit stehen fünf Filme im Fokus, welche fast ausschließlich in den USA produziert wurden. Das ist insofern nicht weiter verwunderlich, da Horrorfilme spätestens seit Beginn der postklassischen Phase, wie Andrew Tudor zumindest bis in die 1980er Jahre

dabei sicher eine Medienentwicklung, die in den 70er Jahren auch für breite Teile der Gesellschaft erkennbar systemische Ausmaße annimmt. [...] Doch die Darstellung von Medien bleibt in diesen Filmen an der Oberfläche.“ Thomas Weber, *Medialität als Grenzerfahrung*, Bielefeld: Transcript 2008. S. 35.

¹⁴ *Scream 2*, Regie: Wes Craven, US 1997.

¹⁵ *Dèmoni*, Regie: Lamberto Bava, IT 1985.

¹⁶ *Ringu*, Regie: Hideo Nakata, JP 1998. Gleiches gilt für die Pre- und Sequels der Reihe genauso wie andere Variationen aus dem asiatischen Raum. Sie alle fließen allerdings in die Besprechung von *The Ring* ein.

¹⁷ *The Ring*, Regie: Gore Verbinski, US 2002, DVD-Video, DW-Studios 2009.

¹⁸ Die Ausdrücke Film und Kino werden im Folgenden Alltagssprachlich synonym verwendet.

¹⁹ *Videodrome*, Regie: David Cronenberg, US 1983.

²⁰ Arno Meteling bemerkt diesbezüglich: „Am Rande des modernen Horrorfilms gibt es auch noch die nicht klassifizierbaren Projekte von Filmemachern wie David Cronenberg oder David Lynch, die man nicht zwingend zum Genre des Horrors zählen muss, die aber deutlich ihren Ursprung im Independent- und Splatterfilm der 1970er Jahre haben und weiterhin an den Ästhetiken und Erzählweisen des Horrorfilms partizipieren.“ Meteling, *Monster*, S. 23f.

erfasst hat,²¹ in der großen Mehrzahl in den Vereinigten Staaten von Amerika produziert wurden und weiterhin werden. Italien – als einer von zwei europäischen Vertretern – hat das Genre wiederum durch Regisseure wie Dario Argento und Mario Bava (letzterer im Übrigen der Vater des hier behandelten *Dèmoni*-Regisseurs Lamberto) mit maßgebenden europäischen Filmen bereichert. Ein Exkurs zum Avantgardefilm und einer Praxis des experimentellen Filmemachens zeigt eine außergewöhnliche Auseinandersetzung mit dem Thema, die sich vom Mainstream-Kino absetzt. Hier steht allumfassend das Medium Film mit seiner spezifischen Materialität im Vordergrund.

Im Rahmen von Inszenierungsanalysen werden die hier behandelten Filme bzw. Szenen zu den theoretischen Erörterungen der ersten beiden Teile in Beziehung gesetzt. So möchte die vorliegende Arbeit folgende Fragen beantworten: Wie wird Medialität überhaupt sichtbar, wo Medien hinter ihrem *Inhalt* und Funktionieren verschwinden? Welche Rolle kommt in diesem Zusammenhang der *Störung* zu und wie wird diese inszeniert? Kann eine Verbindungslinie *Monstrum* und *Störung* nachgewiesen werden und wie wird diese ggf. visualisiert? Da das Medium nie das Monstrum zu ersetzen, sondern eher als *Portal*, *Vermittler* und *Zwischenreich* in Erscheinung zu treten scheint, stellt sich auch die Frage, auf welches Figureninventar zwischen phantastischen Geistern und modernen Untoten die Inszenierungen zurückgreifen. Im Kern steht die Frage: Wie etablieren die besprochenen Filme eine Verbindung zwischen Medium bzw. Medialität und Horror?

²¹ Andrew Tudor, *Monsters and Mad Scientists. A Cultural History of the Horror Movie*, Cambridge: Basil Blackwell 1989, S. 48ff.

2. GENRE: HORRORFILM

Der Horrorfilm gilt der Filmwissenschaft als ein Genre des populären Films. Der Begriff des Genres, der Filme nach ikonografischen, narrativen und – im Falle des Horrorfilms – auch wirkungsästhetischen Merkmalen zu einer letztendlich statischen Gattung zusammenfasst, ist dabei durchaus problematisch. Auch wenn sich eindeutig wiederkehrende Merkmale in allen Filmen des Genres identifizieren lassen, muss er als ein dynamischer Prozess begriffen werden, um sich nicht in einem tautologischen Kreis zu drehen. Eine umfassende und abschließende Klassifikation und Geschichte des Horrorfilms kann die vorliegende Arbeit nicht leisten, dennoch können *wesentliche* Kategorien und Eigenschaften identifiziert werden. Welche roten Fäden einer dynamischen Genre-geschichte lassen sich identifizieren? Überlegungen zu einer Geschichte des Horrorfilms können bei der Beantwortung dieser Frage nicht erst mit der Erfindung des Mediums Film Ende des 19. Jahrhunderts beginnen, sondern müssen auch Literatur- und Theatergeschichte, präziser Schauerromantik und Bühnenmelodram bzw. Sensationsstück einbeziehen. In seiner filmischen Form wiederum lassen sich unterschiedliche Epochen anhand der Verortung des Horrors zwischen *Raum* und *Körper* bzw. an dem Grad, in welchem die Filmhandlung seit den 1960er Jahren immer näher an die Alltagsrealität des Zuschauers gekoppelt wurde (und seit den 1980er Jahren teilweise wieder davon gelöst wird) beschreiben.

2.1 ZUR PROBLEMATIK DES GENREBEGRIFFS

Der Begriff des Genres wird von mehreren Seiten an den Film herangetragen: So nicht nur von der Filmwissenschaft, sondern auch von Seiten der Filmproduktion sowie des Publikums. Die klassische Definition des Genrebegriffs umreißt Rick Altman in seinem Standardwerk folgendermaßen:

[...] in order to be recognized as a genre, films must have both a common topic [...] and a common structure, a common way of configuring that topic. Even when films share a common topic, they will not be perceived as members of a genre unless that topic systematically receives treatment of the same type.²²

²² Rick Altman, *Film/Genre*, London: Film Publishing 1999, S. 23. Zitiert nach Catherine Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 110.

Damit ein Genre als solches wahrgenommen wird, d.h. erst entsteht, gilt es also an einer Gruppe von Filmen gewisse Merkmale zu identifizieren – Altman nennt die Thematik, die (narrative) Struktur sowie die Konfiguration, worunter man das Zusammenspiel von Thematik, Motivik, Ikonografie und Narration verstehen kann: „Die Filmtheorie definiert Filmgenres zunächst anhand der wiederholten und/oder standardisierten Anwendung von ikonographischen oder narrativen Merkmalen [...]“²³. Eine Anzahl von Filmen konstituiert so ein Genre. Dies gilt gleichermaßen für den Horrorfilm, wie für Science Fiction, Western, Melodram u.a. Um einen Film einem Genre zuzuordnen, werden gewisse Muster und Parameter des Films mit den Merkmalen des bereits existierenden Kanons verglichen und der Film dem Genre zugeordnet oder aber von ihm abgegrenzt (bzw. einem anderen Genre zugeschrieben). So entsteht jedoch eine problematische, weil statische Konzeption des Genrebegriffs, die sich letztendlich in einem Kreis zu drehen droht: Um ein Genre des Horrorfilms zu definieren, muss zunächst ein Filmkanon geschaffen werden, der gewisse Merkmale aufweist; diese Merkmale wiederum können aber nur den Filmen selbst entnommen werden, nachdem man eben jenen Kanon überhaupt erst geschaffen hat. Genau hierin besteht die grundsätzliche Kritik an der „frühen Genredebatte“, die als „tautologische Definition“²⁴ entlarvt wird. Ganz so eng und statisch darf der Genrebegriff nicht gefasst werden, auch wenn er allen Seiten mitunter nützlich ist: Der Filmproduktion hilft er zweifelsohne bei der Vermarktung des *Produkts Film* und dem Aufbau von Erwartungshaltungen Seitens des Publikums – und der Filmwissenschaft bei der Katalogisierung und Filmgeschichtsschreibung.²⁵

De facto muss vielmehr vom Genre als einem dynamischen System ausgegangen werden, das sich kontinuierlich wandelt: „Die Konzeptualisierung von Genre als einem Prozess eröffnet dagegen die Möglichkeit, diese statische und ahistorische Definition beschreibungsadäquat zu erweitern.“²⁶ Dies negiert nicht unbedingt das Vorhandensein einiger wesentlicher Merkmale, es gesteht dem Genre aber eine gewisse Wandelbarkeit zu, die sowohl rein künstlerischen Entscheidungen aber bspw. auch Produktions- und Rezeptionsbedingungen unterliegt. Darüber hinaus trägt diese Auffassung nicht zuletzt

²³ Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 109

²⁴ Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 110

²⁵ Auch wenn diese Art der Geschichtsschreibung letztendlich gar ahistorisch sein muss, da sie die Wandelbarkeit der Genres gerade erkennt.

²⁶ Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 110

der Tatsache Rechnung, dass gerade in jüngerer Zeit Filme bewusst Genregrenzen überschreiten und *Crossover*-Phänomene erschaffen.²⁷

Genrebewusstsein ist somit als eine kulturelle Aneignung und Verhandlung von Filmen zu verstehen, die wiederum Genres konstituiert – als eine Form des kulturellen Konsenses, der historisch wandelbar und flexibel ist und der durch die Filmproduktion gleichzeitig bedient und gefestigt wird.²⁸

Wenn die vorliegende Arbeit also vom Horrorfilm als ihrem Gegenstand sprechen will, gilt es, diese Gattung zunächst zu umreißen und vor allem auf Unterschiede und Diskontinuitäten einzugehen. Die eingangs formulierte Grundkategorie des Genres lässt sich so auch auf seine Geschichte beziehen: Eine Geschichte des Horrorfilms erzählt somit nicht nur von Gemeinsamkeiten, sondern vor allem von *Differenzen*.

2.2 HORROR ZWISCHEN STILPRINZIP UND WIRKUNGSÄSTHETIK

Wie eingangs bereits angedeutet, findet eine filmwissenschaftliche Definition des Genres Horror vor allem anhand zweier Kategorien statt: Einer Ästhetik, die Narration, Ikonographie, Thematik und Motivik als filmsprachliches bzw. stilistisches Prinzip beschreibt, wird eine Wirkungsästhetik gegenübergestellt, die den Horrorfilm anhand seiner Wirkung bzw. Wirkungsintention auf den Zuschauer identifiziert. Anders formuliert und weiter vereinfacht geht es hier also gewissermaßen um die Gegensatzpaare Produktion-/Rezeptionsästhetik bzw. Film/Zuschauer. So richtet Ursula Vossen ihr Augenmerk ausschließlich auf die Reaktion des Publikums:

In einem weiten wirkästhetischen Verständnis meint Horrorfilm alles, was im Kino und auf dem Bildschirm beim Zuschauer gezielt Angst, Panik, Schrecken, Gruseln, Schauer, Ekel, Abscheu hervorrufen soll.²⁹

Dabei hat u.a. Linda Williams anschaulich gezeigt, dass der Horrorfilm ähnlich wie der Pornofilm oder das Melodram zu einem Großteil von der Reaktion seines Publikums

²⁷ Dies geschieht im Falle des Horrorfilms beispielsweise durch Verknüpfungen mit Elementen der Genres Science Fiction, Mystery, Thriller etc. Gleiches lässt sich in anderen Genres beobachten, wie z.B. die Action-Komödie und der Mystery-Thriller belegen. Darüber hinaus kann argumentiert werden, dass sich Genres *grundsätzlich* an ihren Grenzen abarbeiten und auf deren Überschreitung drängen. Meteling weist mit Rückgriff auf Derrida außerdem darauf hin, dass Vertreter einer Gattung sich grundsätzlich an den „Grenzen der Gattung“ und dem mit dem Genre verbundenen Erwartungshorizont abarbeiten. Vgl. Meteling, *Monster*, S. 26.

²⁸ Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 111.

²⁹ Ursula Vossen, „Einleitung“, *Filmgenres. Horrorfilm*, Hg. Ursula Vossen, Stuttgart: Reclam 2004, S. 9-27, hier S. 10.

lebt. Williams subsumiert diese Filmgattungen unter dem Begriff des *Body-Genre*: Was beim Horrorfilm Angst und Schrecken seien, seien beim Porno Erregung und Lust bzw. beim Melodram Mitleid und Herzschmerz.³⁰ Vor allem Horror- und Pornofilm werden laut Williams gerade durch diese Wirkungen auf den Zuschauer und seinen Körper gesellschaftlich gering geschätzt, während das Melodram als *Frauenfilm* oder *Weepie* einen zweifelhaften Ruf genießt. Durch diese von Williams beschriebene Herausstellung der Emotion als *Exzess* oder *Sensation* wird die klassische Narration im Horrorfilm durchbrochen und das Genre in den Kontext eines *Kinos der Attraktionen* gestellt. Auf diese These wird später noch einzugehen sein. Auf der anderen Seite wird versucht, den Horrorfilm durch die Analyse der filmsprachlichen Mittel zu charakterisieren. Catherine Shelton versucht, beide Ansätze miteinander zu verbinden. Sie sieht

[...] zwei wesentliche Kriterien [...]: Eine Narration, die erstens die [...] Kategorie des Übernatürlichen oder Phantastischen in ihr Zentrum stellt und die – zweitens – Angst generieren soll, womit auch die Ebene der Rezeption zumindest vage umfasst wird.³¹

Shelton nennt die „Kategorie des Übernatürlichen oder Phantastischen“ und auch Vossen merkt an, der „Horrorfilm [gelte] wie Science Fiction und Fantasy als Teil des phantastischen Kinos.“³² Tatsächlich ist vielerorts von der Grundfigur vom *Eindringen des Phantastischen in das alltägliche Leben* die Rede.

Das *Phantastische* aber ist ein Begriff, der in Bezug auf die Entwicklungen des Horrorfilms seit den 1960er Jahren besonders weit gefasst werden muss bzw. mitunter gar nicht mehr zutrifft: Während menschlichen Zombies noch vage etwas Phantastisches anhaftet, führt der Begriff spätestens in Bezug auf die höchst realen Killer, die seit Filmen wie dem prägenden *The Texas Chainsaw Massacre*³³ das Genre bevölkern, in eine Sackgasse.³⁴ Richtig ist hingegen, dass der Horrorfilm grundsätzlich einer filmischen Linie des phantastischen Kinos entspringt, dessen Beginn man – wie später noch gezeigt wird – bereits mit den Filmen George Méliès' und damit mit Anbeginn des Mediums verorten kann. Auch Arno Meteling versucht, Ästhetik und Rezeptionssituation

³⁰ Vgl. Linda Williams, „Film Bodies: Gender, Genre, and Excess, *Film Genre Reader II*, Hg. Barry Keith Grant, Austin: University of Texas Press 1995, S. 140-158, hier S. 141.

³¹ Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 114.

³² Vossen, „Einleitung“, S. 27.

³³ *The Texas Chainsaw Massacre*, Regie: Tobe Hooper, US 1974.

³⁴ Nämlich dort, wo sich der Horrorfilm in den letzten Dekaden des 20. Jahrhunderts weiter diversifiziert hat und mitunter die Rückkehr einer Phantastik im Rahmen dessen auszumachen ist, was Meteling „New Gothic“ nennt. Hierauf wird auch in der vorliegenden Arbeit in weiterer Folge noch eingegangen.

miteinander zu verbinden, wählt jedoch abstraktere Kategorien, wenn er bemerkt, dass Horrorfilme

[...] von der Bedrohung des menschlichen Geistes und Körpers erzählen und dies mit einer Rhetorik der Gewalt, des Schreckens, der Angst und des Ekels ausmalen, so dass diese Bedrohung sich jenseits der Leinwand in Richtung Zuschauerraum erstreckt.³⁵

Darüber hinausgehend berücksichtigt er die Evolution des Genres, wenn er erneut allgemeiner vom „Einbruch einer fremden Ordnung“ spricht:

[...] Die audiovisuelle Rhetorik der Angst-Lust des Horrors reicht dabei von dem phantastischen Einbruch einer fremden Ordnung in eine bekannte, zum Beispiel durch monströse Halbwesen, bis zu der Banalität des Bösen in Form der massenhaften oder seriellen Ermordung von Menschen durch andere Menschen.³⁶

Der Einbruch selbst ist hier noch „phantastisch“, ganz *irdisch* spricht Meteling jedoch von der Spannung zwischen zwei „Ordnungen“: einer bekannten und einer fremden. Meteling erwähnt auch bereits das „monströse Halbwesen“: Das Monstrum – in welcher Ausprägung auch immer und in welchem Maße säkularisiert – überschreitet immer eine Grenze zwischen zwei Welten oder Ordnungen. Während Seeßlen/Jung sich wie andere vor ihnen auf das Figureninventar beziehen und vom „Mythos des Halbwesens“³⁷ als Zentrum des Horrorfilms sprechen, stellt Meteling das Aufeinandertreffen einer wie auch immer gearteten Normalität und des Abweichenden, Ausgegrenzten und Abnormen ins Zentrum des Genres. Dieses grundlegende Prinzip einer Differenz und Dualität birgt ein Konfliktpotential, das durch den gewaltsamen Übergang, die gewalttätige Überschreitung entsteht und kann ihm zufolge als konstitutiv für das Genre bezeichnet werden. Durch diese plötzliche und verbotene Grenzübertretung entsteht eine Bedrohung im Rahmen der behaupteten Handlung des Films. Aufgrund spezifischer Inszenierungsstrategien schafft es der Horrorfilm, diese Bedrohung für den Zuschauer spür- und erfahrbar zu machen. Meteling verwendet hier den Begriff der „Angst-Lust“ und macht so deutlich, wie ambivalent die Gefühlslage des Betrachter(-körpers) ist. Auch Williams spricht von einem ambivalenten „guilty, perverse sort of way“³⁸ des Filmgenusses, der allen *Body-Genres* zu eigen sei.

³⁵ Meteling, *Monster*, S. 27.

³⁶ Meteling, *Monster*, S. 27.

³⁷ Vgl. Seeßlen/Jung, *Horror*, S. 18ff.

³⁸ Williams, „Film Bodies“, S. 140.

Der Horrorfilm arbeitet so mit einer Verunsicherung, die durch eine unzulässige Vermischung entsteht. Dabei deutet Rosemary Jackson bereits an, welche Rolle den Medien im modernen Horrorfilm zugebracht werden könnte:

[...] An uncertainty as to the nature of the »real«, a problematization of categories of 'realism' and 'truth', of the 'seen' and the 'known' (in a culture which declares 'seeing is believing').³⁹

Alte Muster und Raster, die der lebensnotwendigen Unterscheidung des Menschen dienen, werden radikal in Frage gestellt und herausgefordert. Teilweise sind es gar die Sinne selbst, denen man nicht mehr trauen kann.

Das phantastische Erzählen ist also durch eine Diskontinuität gekennzeichnet, die sich aus der Begegnung zweier Welten ergibt, aus dem Schock, der durch diese Begegnung ausgelöst wird [...].⁴⁰

Eine dieser zwei Welten war und ist im Horrorfilm stets die Wirklichkeit der Protagonisten. Unterschiede sind bloß anhand der Tatsache auszumachen, inwieweit diese behauptete Realität der Wirklichkeit des Betrachters entspricht, inwiefern also der Film im *Hier* (einer im weitesten Sinne geografischen Bestimmung zwischen Draculas Transsylvanien und den modernen amerikanischen Suburbs bzw. einer täglichen Kleinfamilienidylle) und *Jetzt* (einer zeitlichen Achse zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft) des Publikums angesiedelt ist. Die zweite dieser Welten hat in der Entwicklung des Horrorfilms ebenfalls eine entscheidende Wandlung durchlaufen und es ist davon auszugehen, dass die Transformationen beider Ebenen eng miteinander verknüpft sind. Beide vollziehen sich im Grunde parallel von den Anfängen des Horrorfilms bis zur Gegenwart und sind dabei immer stärker an den Alltag des Betrachters geknüpft worden. Im Horrorfilm ist jene zweite Welt des Abnormen und Bedrohlichen jedenfalls längst nicht mehr mehrheitlich Hölle, Totenreich oder Unbewusstsein. Die Monstren entstammen laut Meteling stattdessen – und damit schlägt sich eine Brücke zum Gegenstand der vorliegenden Arbeit – „einem Limbus, der das unsichtbare Reich der Medien oder auch das *Universum der technischen Bilder* genannt werden kann [...]“⁴¹.

³⁹ Rosemary Jackson, *Fantasy. The Literature of Subversion*, London, New York: Methuen 1981. Zitiert nach Catherine Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 118.

⁴⁰ Linda Badley, *Film, Horror and Body Fantastic*. Contributions to the Study of Popular Culture, Nr. 48, Westport, London: Greenwood 1995. Zitiert nach Catherine Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 117.

⁴¹ Meteling, *Monster*, S. 308.

3. ÜBERLEGUNGEN ZU EINER GENEALOGIE DES GENRES

Jene Filme, in denen die Inszenierung von Horror eng mit audiovisuellen Medien verknüpft ist bzw. in denen Horror gar als *Medien-Horror* in Szene gesetzt wird, gehören einer Phase des Genres an, die als postklassisch⁴² bezeichnet wird. Um zu verstehen, warum der zeitgenössische Horrorfilm Medien nicht zufällig – als Modeerscheinung und Spielerei – entdeckt hat und die Verbindung zwischen Horror und Medialität tiefer reicht als zum bloßen dystopisch oder ironisch überspitzten Kommentar zu einer Debatte um Jugendschutz und die Beeinflussung des (meist adoleszenten) Betrachters durch Gewaltdarstellungen, ist es wichtig, die Entwicklung des Genres nachzuvollziehen. Dabei geht es nicht um eine detailreiche Chronologie, sondern um eine Charakterisierung der wesentlichen Phasen. Catherine Shelton liefert hierzu ein zweistufiges Modell, dass zwischen klassischem und postklassischem Horrorfilm unterscheidet, während Arno Meteling mit seiner Unterscheidung zwischen Gothic, Körper-Horror und New Gothic (bzw. klassisch, modern, postmodern) einen Schritt weiter geht. Beide aber liefern entscheidende Anhaltspunkte, um die Verbindung von Horror und Medialität besser zu verstehen.

3.1 VORLÄUFER: GOTHIC NOVEL UND GRAND GUIGNOL

Horror- und Gruselgeschichten als Teil der Literatur,⁴³ sensationelle blutrünstige Bühnenstücke und auch bildende Kunst, die bspw. Albträume thematisiert⁴⁴ kennt man schon lange, bevor Ende des 19. Jahrhunderts der Kinematograph erfunden wird. Als unmittelbare und daher wichtige Vorläufer des Horrorfilms können aber die englischsprachige Gothic Novel bzw. die deutsche Schauerromantik im Bereich der Literatur bzw. das französische Grand Guignol im Kontext der darstellenden Kunst gesehen wer-

⁴² Der Begriff wird im Folgenden noch ausführlich erläutert.

⁴³ Georg Seeßlen und Fernand Jung führen als Beispiele für den deutschen Sprachraum u.a. Johann Wolfgang von Goethe, Ludwig Tieck, Heinrich von Kleist, E.T.A. Hoffmann, Wilhelm Hauff und Theodor Storm an und behaupten darüber hinaus: „Eine solche Reihe literarischer Gespenstererzählungen ließe sich für jede nationale Literaturgeschichte des achtzehnten und neunzehnten Jahrhunderts aufstellen“. Vgl. Seeßlen/Jung, *Horror*, S. 56.

⁴⁴ Auf eine Kunstgeschichte des Horrors kann hier nicht eingegangen werden. Als Beispiele der bildenden Kunst seien hier nur Francisco de Goyas *El sueño de la razón produce monstruos* (*Der Schlaf der Vernunft gebiert Ungeheuer*) aus dem Jahre 1799 und Johann Heinrich Füsslis *Der Nachtmahr* von 1781 genannt.

den: Die Gothic Novels entwickelten sich laut Georg Seeßlen und Fernand Jung in England unter dem Einfluss der deutschen Romantik.⁴⁵ Von der gotischen bzw. romantischen Literatur übernimmt der frühe Horrorfilm seine klassische Ikonographie und Motivik. „Die Drehbuchlieferanten besetzen die von der Romantik geräumten Stellen“⁴⁶ schreibt Friedrich Kittler und nicht zufällig sind einige der frühen Horrorfilme schlichtweg filmische Adaptionen eines literarischen Stoffes: *Dracula*⁴⁷ von Bram Stoker erscheint 1897, *Frankenstein or the modern Prometheus*⁴⁸ von Mary Wollstonecraft Shelley zunächst anonym bereits im Jahre 1818. In den 1830er und 40er Jahren ist es Edgar Allen Poe, der bspw. mit *The Fall of the House of Usher*⁴⁹ oder *The Pit and the Pendulum*⁵⁰ und *The Mask of the Red Death*⁵¹ reihenweise Vorlagen für die Filme von Jean Epstein und vor allem Roger Corman lieferte.

Das moderne Horror-Genre im Film und in der Literatur verdankt seine Thematik und seine Ornamentik vor allem drei Quellen: Das ist der klassische Schauerroman als spezielle Form der *Gothic Novel*, das ist der Vampirroman mit den Verarbeitungen seines Motivs in Vers-Epen und in der Lyrik, und das sind die Gespenstergeschichten und ihre Vorformen im Drama.⁵²

Der Begriff *Gothic*, so schildert Arno Meteling, sei zunächst auf das „Mobiliar“ dieser Geschichten⁵³ bezogen, das geradezu beispielhaft einer populären Vorstellung des Mittelalters entspringt (und es auf der anderen Seite zu gleichen Teilen wohl mitgeprägt hat): Wälder und Sümpfe (als Teil der Natur) sowie dunkle Keller und Verließe (als Teil der Architektur): „Skelette, Gewitter und Mondlicht – aus diesen Materialien schufen die ersten Autoren des Genres ihre Erzählungen“⁵⁴.

Diese Tatsache macht den Gothic Horror so attraktiv für das Theater und den Horrorfilm, kann man doch durch Requisiten, Kulissen, durch Ausleuchtung und durch Kameraführung auf effiziente Weise Horror erzeugen [...].⁵⁵

⁴⁵ Vgl. Seeßlen/Jung, *Horror*, S. 50.

⁴⁶ Kittler, Friedrich, *Draculas Vermächtnis*, Leipzig: Reclam 1993, S. 97.

⁴⁷ Bram Stoker, *Dracula*, München: Goldmann 1993.

⁴⁸ Mary Wollstonecraft Shelley, *Frankenstein, or the modern Prometheus*, Greenwich, Conn: Appleby 1939.

⁴⁹ Edgar Allen Poe, „The Fall of the House of Usher“, *Complete Stories and Poems of Edgar Allan Poe*, Hg. Ders., New York: Doubleday 1984, S. 177-190.

⁵⁰ Edgar Allen Poe, „The Pit and the Pendulum“, *Complete Stories and Poems of Edgar Allan Poe*, Hg. Ders., New York: Doubleday 1984, S. 196-206.

⁵¹ Edgar Allen Poe, „The Masque of the Red Death“, *Complete Stories and Poems of Edgar Allan Poe*, Hg. Ders., New York: Doubleday 1984, S. 256-260.

⁵² Seeßlen/Jung, *Horror*, S. 50.

⁵³ Vgl. Meteling, *Monster*, S. 38.

⁵⁴ Mario Praz, „Die gotische Frau“, *Der Garten der Erinnerung. Essays 1922-1980*, Bd. 1, Fischer: Frankfurt am Main 1994, S. 251-258, hier S. 251. Zitiert nach Meteling, *Monster*, S. 38.

⁵⁵ Meteling, *Monster*, S. 39.

Poe habe das Genre insofern weiterentwickelt, als er Raum und Architektur als Allegorien der Psyche verwendet habe – auch dies lässt sich in Beziehung setzen zu einer ebenfalls allegorischen Gotik und beschreibt das, was Meteling als wesentlichen Beitrag der Romantik in diesem Kontext sieht, nämlich die „Psychologisierung der Phantastik“⁵⁶. So entspricht der frühe Horrorfilm in vielerlei Hinsicht seinem literarischen Pendant: Im Zentrum steht der *unheimliche* Raum – als Verkörperung verdrängter Vergangenheit, psychischer Abgründe etc. Literatur wie Film arbeiten vorzugsweise mit Andeutungen und Atmosphären. Dabei nutzt der Film seine technischen bzw. medialen Möglichkeiten bspw. jene der Kadrierung und Perspektive, um einen filmischen Gothic-Horror zu etablieren.

Neben dieser skizzierten Verbindungslinie zwischen der Gothic Novel und dem klassischen Horrorfilm der 1930er bis 50er Jahre liefert die darstellende Kunst des 19. Jahrhunderts in Paris einen wichtigen Vorläufer des Horrorkinos, den erst der postklassische Horrorfilm wiederentdeckt und zum Vorbild seiner Ästhetik nimmt. Das 1897 in Paris unter dem Titel *Grand Guignol* eröffnete Theater brachte unterschiedliche, meist kurze bzw. einaktige Stücke auf die Bühne, die zu einem Abendprogramm gebündelt wurden. Beeinflusst durch das neue Genre des Melodrams⁵⁷ und die Forderungen des Naturalismus nach einer detailgetreuen Abbildung der Wirklichkeit bzw. Natur,⁵⁸ entwickelten sich verschiedene Formate, die sowohl fiktiven wie – durch Zeitungsartikel der Boulevardpresse – auch realen Ursprungs sein konnten.⁵⁹ Gemeinsam war dieser Formenvielfalt der Fokus auf Grausamkeiten, Gewalttaten und Verbrechen aller Art:

[A]bandoned infants, seduction and rape, public assassinations, forced prostitution, freaks of nature, suicides, sadistic abuse by the powerful, incest, drownings and suffocation, spiritualism, train wrecks, child abuse, mutilation, and other crimes of passion.⁶⁰

Marcus Stiglegger spricht allgemeiner von „Wahnsinn, Klaustrophobie, Xenophobie, Misogynie“ und „starker Sexualisierung der Gewalt“⁶¹. Elementarer Bestandteil der

⁵⁶ Meteling, *Monster*, S. 42.

⁵⁷ Tom Gunning bezeichnet sie somit als Teil einer melodramatischen Tradition, die sich nicht durch ausgereifte Psychologisierung der Figuren, sondern vielmehr durch den zeichenhaften moralischen Kampf von Laster und Tugend auszeichne. Vgl. Tom Gunning, „Horror vacui. André de Lorde und das Melodram der Sensationen“, *Und immer wieder geht die Sonne auf. Texte zum melodramatischen Film*, Hg. Christina Cargnelli/Michael Palm, Wien: PVS 1994, S. 235-252, hier S. 235f.

⁵⁸ Bis zur Kulmination in Arno Holz' berühmter Formel „Kunst = Natur – x“, wobei es oberstes Ziel des Dramatikers sein sollte, die von der Wirklichkeit zu subtrahierende Variable so klein wie möglich zu halten und so der *Realität* so nah wie möglich zu kommen.

⁵⁹ Vgl. Gordon, *The Grand Guignol*, S. 7-34.

⁶⁰ Gordon, *The Grand Guignol*, S. 7.

Bühnenhandlung war die explizite Zurschaustellung der Gewalthandlungen in den sog. *sensation scenes*, die auf eine unmittelbare, auch körperliche Reaktion, einen „massiven Angriff auf die Sinne des Publikums“⁶² ausgerichtet waren. Das Publikum spielt in dieser Konstellation somit eine entscheidende Rolle, hat das Bühnengeschehen doch vornehmlich die Erzeugung von Emotionen zum Ziel. Auch hier ließe sich also von einem William'schen *Body-Genre* sprechen, von dem später noch die Rede sein wird.⁶³ Dabei arbeite das Theater mit den ihm eigenen Mitteln:

Da dem Theater nicht die filmischen Mittel der Maskenkunst und Montage zur Verfügung standen, wurde mit Ablenkung, Kaschierung durch Schattenzonen und auch mit der Erstarrung der Szene zum unbewegten Tableau gearbeitet.⁶⁴

Eine Sensation entsteht dabei nicht nur durch den Tabubruch; dieser muss durch die entsprechende Handhabe der bühnensprachlichen Mittel realitätsnah, d.h. glaubhaft inszeniert sein, um sein Publikum zu schockieren. Diese Fokussierung auf eine Sensation bzw. einen Exzess findet sich später im modernen Horrorfilm wieder: „The Grand Guignol's most significant influence on world culture can be found in the popular subgenres of the Hollywoodfilm.“⁶⁵ Als Initialzündung eines filmischen Rekurses auf die Ästhetik und Ökonomie des Grand Guignol gilt *Blood Feast*⁶⁶ aus dem Jahr 1963. Wie noch zu zeigen sein wird, folgen diesem Beispiel viele Horrorfilme seit den 1960er Jahren:

The height [...] of the kids-slashed-by-an-insane-avenger format was reached in the mid-seventies when young independent American directors developed their own Grand Guignol-like sub-genre.⁶⁷

Auch hier geschieht dies durch eine explizite Ausstellung von Gewalthandlungen und den Einsatz von Maske, Spezialeffekten und Gore-Texturen, die durch den Gebrauch filmischer Verfahren wie Perspektive, Schnitt und Montage wirksam in Szene gesetzt werden. Shelton konstatiert:

⁶¹ Marcus Stiglegger, „Grand Guignol. Die theatralen Wurzeln des Splatterfilms“, *Zeitschrift für Fantastikforschung* 2/2011, S. 55-62, hier S. 59.

⁶² Gunning, „Horror vacui“, S. 238.

⁶³ Gunning beschreibt es fast mit identischen Worten wie Williams: „Das Sensationsstück richtet sich primär und direkt an den Körper und die Sinne. Was zählt, ist nicht moralisches Erkennen, sondern heftige physische und emotionale Empfindungen (*sensation*).“ Gunning, „Horror vacui“, S. 239.

⁶⁴ Stiglegger, „Grand Guignol“, S. 59.

⁶⁵ Mel Gordon, *The Grand Guignol. Theatre of Fear and Terror*. New York: Amok Press 1988, S. 40. Tom Gunning sieht in der Sensation sogar allgemein einen möglichen Schlüsselbegriff für die Populärkultur der Moderne. Vgl. Gunning, „Horror vacui“, S. 238.

⁶⁶ *Blood Feast*, Regie: Herschell Gordon Lewis, US 1963.

⁶⁷ Gordon, *The Grand Guignol*, S. 43.

Es lassen sich somit (wenn auch sicherlich nicht ungebrochene) Kontinuitätslinien von der populären Bühnentradition des 19. Jahrhunderts bis zum neuen Horrorfilm ziehen.⁶⁸

Das frühe Kino bzw. die kinematografische Apparatur waren dabei zu ihrem Beginn selbst Attraktion und Sensation. Insofern erscheint die Bewegung vom Film *als* Attraktion zur Sensation *auf* der Leinwand in gewisser Hinsicht folgerichtig.

3.2 MODELLE EINER KLASSIFIKATION DES GENRES

Der Gründungsmythos des Films um die Brüder Auguste und Louis Lumière auf der einen und George Méliès auf der anderen Seite wird oft bemüht, um zwei unterschiedliche Traditionen des Mediums Film nachzuzeichnen. Die Lumières gelten in dieser Argumentation als die Urväter einer *dokumentarischen* Traditionslinie, die sie mit ihren der Realität entnommenen Filmen um *L'arrivée d'un train à La Ciotat*⁶⁹ begründeten. George Méliès mit seinen an Zaubertricks erinnernden Film-Nummern wird demgegenüber als erstes Beispiel eines fiktiven *Spiel*-Films angesehen.⁷⁰ Gleichmaßen lässt sich aber plausibel argumentieren, dass bereits mit den frühen Filmen von Méliès – um den berühmten *Le voyage dans la lune*⁷¹ – eine Linie des phantastischen Kinos begründet wurde, die Vorlage für den späteren Horrorfilm werden sollte: „Den phantastischen Film gibt es seit Méliès [...]“⁷². Das gilt zum einen für das phantastische Figureninventar, wie S.S. Prawer in *Caligari's Children* feststellt: „[...] devils [...] were ubiquitous, bodies turned into skeletons [...]“⁷³. Das gilt zum anderen aber auch für ein *phantastisches Moment*, das sich zeigt, wenn Menschen, Teufel oder Skelette meist mittels Stopptrick⁷⁴ – Kittler definiert Filmtricks als „Strategien der Macht“⁷⁵ – plötzlich verschwinden und an anderer Stelle oder zu anderer Zeit wieder auftauchen. Prawer argu-

⁶⁸ Catherine Shelton, *Unheimliche Insriptionen*, S. 159

⁶⁹ *L'arrivée d'un train à La Ciotat*, Regie: Auguste und Louis Lumière, FR 1896.

⁷⁰ Dabei ist sich die Filmwissenschaft inzwischen natürlich längst im Klaren, dass Dokumentar- und Spielfilm nicht als zwei Gegensätze begriffen werden können, da so etwas wie eine objektive Realität nicht jenseits des Betrachters und der Kamera existiert.

⁷¹ *Le voyage dans la lune*, Regie: George Méliès, FR 1902.

⁷² Seeßlen/Jung, *Horror*, S. 90. Friedrich Kittler stellt der filmischen Fortführung der romantischen Tradition die wissenschaftliche Auseinandersetzung Freuds gegenüber: „Freud überführt das Unheimliche der Romantik in Wissenschaft und Méliès in Unterhaltungsindustrie.“ Friedrich Kittler, *Grammophon – Film – Typewriter*, Berlin: Brinkman & Bose 1986, S. 230.

⁷³ S.S. Prawer, *Caligari's Children. The Film as a Tale of Terror*, Oxford: Oxford University Press 1980, S. 8.

⁷⁴ Der Stopptrick ist einer der ältesten Spezial-Effekte des Films: „Er bezeichnet das Verfahren, während einer Aufnahme die Kamera anzuhalten, Veränderungen im Bild vorzunehmen und die Kamera wieder einzuschalten.“ Theo Bender/Markus Kempken, „Stopp Trick“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?q=imp 2012, 24.10.2013.

⁷⁵ Vgl. Kittler, Friedrich, *Draculas Vermächtnis*, S. 98.

mentiert interessanterweise weiter, dass Méliès' Filme jedoch eine zentrale wirkungsästhetische Kategorie vermissen ließen, die für den späteren Horrorfilm von großer Bedeutung sei und die er vielmehr in den alltäglichen Aufnahmen der Lumières wiederentdeckt: Den Schock.

What audiences failed to derive from Méliès's delightful fantasies were sensations of safely terrifying shock: the kind of shock that the Lumière brothers provided when they photographed a train pulling into a station head-on, so that it seemed about to hurtle out of the screen on to the spectators in the cinema [...]⁷⁶

Prawer recurriert hier also auf die bekannten Schilderungen – die u.U. eher in den Bereich einer *Urban Myth* gehören – dass sich bei der Vorführung der *Ankunft eines Zuges* die Menschen im Kinosaal vor dem vermeintlich in die Zuschauer rasenden Zug fürchteten und in Panik ausbrachen. Genau diesen Schock habe Méliès mit seinen „reizenden Fantasien“, die die Zuschauer eher amüsiert rezipierten, nicht erzeugen können.

Im Zusammenspiel dieses frühen vielfältigen *Kinos der Attraktionen*, das auch in anderem Bezug auf das postklassische Horrorkino noch von größerer Bedeutung sein wird, liegt also nach Prawer der Ursprung des Terrorfilms und damit des Horrorkinos:

Méliès's fantasy, Clark's intimate view of extreme situations, and the Lumières' as well as Porter's apparent assaults on the audience were all to become important ingredients in the cinematic tale of terror.⁷⁷

In Bezug auf den frühen Film von einem Horrorkino zu sprechen wäre jedoch zu gewagt. Mit Nachdruck herausgehoben werden muss jedoch, dass bereits mit Erfindung des Films Elemente eines *phantastischen Kinos* vorhanden sind und bestehende Literatur- und Bühnentraditionen nicht nur fortgeführt wurden, sondern durch die spezifischen Mittel des neuen Mediums gar eine neue Qualität erreichten, so dass ein Horrorfilm entstand, der dem Genre – medienübergreifend – eine neue Dimension verlieh. Eine Dimension, die sich aus den kinematografischen Möglichkeiten, aber auch aus der Monstrosität eines Mediums speist, dass Körper zerteilt und rahmt, Raum und Zeit überwindet, dem Tod Ewigkeit verleiht und das vor allem *schockieren* kann:

Im selben Jahr 1898 erfanden George Méliès in Frankreich (*La Caverne maudite*) und George Albert Smith in England (*Photographing a Ghost*) die Doppelgängeraufnahme. In der Frühzeit des Films ist das kinematografische Bild selbst etwas Gespenstisches [...].⁷⁸

⁷⁶ Prawer, *Caligari's Children*, S. 8.

⁷⁷ Prawer, *Caligari's Children*, S. 9. Prawer spielt hier vor allem auf den 1895 entstandenen *The Execution of Mary, Queen of Scots* (Regie: Alfred Clark, US 1895) und *The Great Train Robbery* (Regie: Edwin S. Porter, US 1903) an. In Ersterem wird eine Exekution mittels Filmtrick gezeigt. In *The Great Train Robbery* zielt eine Pistole direkt in die Kamera und damit auf die Zuschauer.

Während Prawer auch auf den oft unpräzise als *expressionistisch* bezeichneten Film der 1920er Jahre mit so prägenden Werken wie *Das Cabinet des Dr. Caligari*⁷⁹ und vor allem *Nosferatu*⁸⁰ eingeht, beginnt Andrew Tudor seine Horrorfilm-Geschichtsschreibung erst mit Beginn der 1930er Jahre und den schnell aufeinander folgenden *Dracula*⁸¹, *Frankenstein*⁸² und *White Zombie*⁸³.⁸⁴ Bis in die 1960er Jahre hinein spricht die Filmwissenschaft mit einigen Unschärfen vom klassischen Horrorfilm, bevor dieser im Laufe der 1960er Jahre eine postklassische Wendung nehme:

So wird der Horrorfilm in eine klassische und eine neue oder postklassische Phase unterteilt. Der Umbruch zwischen diesen Phasen wird entweder zu Anfang der 1960er Jahre oder zu ihrem Ende festgelegt.⁸⁵

Was Shelton die „klassische Phase“ nennt, bezeichnet Meteling als *Gothic Horror*, während die postklassische Variante bei ihm in die Bereiche *Körper-Horror* und *New Gothic* unterteilt wird. Gerade die Unterschiede und Bruchstellen zwischen diesen Phasen aufzuzeigen erscheint wichtig, um eine Einordnung des hier behandelten Filmkanons vornehmen zu können.

Das herkömmliche Figureninventar des *Gothic Horrors* seien Gespenster, Vampire, Werwölfe oder künstliche Menschen. Die Kategorie des Phantastischen spielt hier noch eine große Rolle und der Film folgt vielerorts der gotischen Literaturtradition, wie sie vorhergehend skizziert wurde. Genau damit bricht der postklassische Horrorfilm: Das Monstrum hat nichts Übernatürliches mehr und wird zu einer realen Bedrohung im Rahmen einer Filmhandlung, die im Hier und Jetzt angesiedelt ist. Im Zentrum der Filme steht keine unheimliche Atmosphäre, sondern eine höchst reale Gefahr.

Aus der gotischen Konstruktion des Schreckens, der aus der Vergangenheit und aus dem Verdrängten entsteht, ist der *reality horror* geworden; er ereignet sich dort, wo das Leben in seiner normalsten und konformsten Weise zuhause ist.⁸⁶

Das Monstrum wird zum Teil oder gänzlich säkularisiert und domestiziert, nur um allzu gefährlicher zu erscheinen: Als Zäsur wird dabei oft George A. Romeros *The Night of*

⁷⁸ Seeßlen/Jung, *Horror*, S. 81.

⁷⁹ *Das Cabinet des Dr. Caligari*, Regie: Robert Wiene, DE 1920.

⁸⁰ *Nosferatu*, Regie: Friedrich Wilhelm Murnau, DE 1922.

⁸¹ *Dracula*, Regie: Tod Browning/Karl Freund, US 1931.

⁸² *Frankenstein*, Regie: James Whale, US 1931.

⁸³ *White Zombie*, Regie: Victor Halperin, US 1932.

⁸⁴ Vgl. Andrew Tudor, *Monsters and Mad Scientists*. S. 24f.

⁸⁵ Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 120.

⁸⁶ Seeßlen/Jung, *Horror*, S. 76.

*the Living Dead*⁸⁷ genannt. Nicht nur wird hier das Monstrum als infektiöser Zombie, als Untoter, der die Bevölkerung anfällt, repräsentiert – der menschliche Körper rückt plötzlich ins Zentrum:

Das Konzept des Körper-Horror hingegen bezeichnet die strenge Fokussierung der filmischen Ästhetik auf den verwundeten, deformierten und geöffneten Körper, der zunehmend das Opfer von menschlichen Monstern, wie Serienmördern (Slashern) oder Kannibalen ist.⁸⁸

Der moderne Horrorfilm zeichnet sich also durch einen ins Extreme tendierenden Grad an Explizitheit in der Darstellung von Gewalt aus. Als Kulissen und Mobiliar dienen nicht mehr geheimnisvolle Schlösser und dunkle Wälder, das Monströse wird nicht mehr durch Vampire und Gespenster verkörpert. Die Handlung wird in die Gegenwart und Lebenswirklichkeit des Publikums verlegt.

Obwohl diese Beobachtungen tatsächlich den Wandel des Genres treffend schildern, bleiben Unschärfen. Während Shelton in Bezug auf die Heterogenität des Horrorfilms vor allem in und seit den 1980er Jahren nur bemerkt, der moderne Horrorfilm lasse sich „ohnehin kaum als ein homogenes Feld abstecken, sondern weist eine große Diversifikation in Thematik und filmästhetischen Verfahren auf“⁸⁹, bringt Meteling eine neue Kategorie ins Spiel. Was er als *New Gothic* bezeichnet, ist als Tendenz dabei auch Shelton bekannt, nämlich, dass gerade in 1980er und 90er Jahren viele Filme die frühen Traditionen des Horrorfilms wieder aufnehmen:

Als *New Gothic* kann der postmoderne Horrorfilm bezeichnet werden, der von der Explizitheit des Körper-Horror im Splatterfilm abrückt und eine Renaissance des inventarlastigen Gothic Horrors vornimmt.⁹⁰

Dabei handelt es sich nicht um ein reaktionäres und damit rückwärtsgewandtes Konzept. Vielmehr kombiniert *New Gothic* Elemente wie das Figureninventar der Geister und Gespenster des klassischen Horrorfilms mit postmodernen Strategien wie Zitat, Ironie und Selbstreflexion. So gesehen lässt sich argumentieren, dass *New Gothic* die Fokussierung auf die Realität durch den Rekurs auf den menschlichen Körper mit dem unheimlichen Mobiliar der klassischen Phase verbindet. Dies geschieht mit einem besonderen Twist:

⁸⁷ Als weitere prägende Filme dieser Zeit sind u.a. zu nennen: *Last House on the Left* (Regie: Wes Craven, US 1971), *The Texas Chainsaw Massacre* (Regie: Tobe Hooper, 1974), *The Shining* (Regie: Stanley Kubrick, GB 1980) und *Rosmary's Baby* (Regie: Roman Polanski, US 1986).

⁸⁸ Meteling, *Monster*, S. 265.

⁸⁹ Shelton, *Unheimliche Inschriften*, S. 121.

⁹⁰ Meteling, *Monster*, S. 265

[...] zumeist im Rahmen einer Repräsentation des Repräsentationssystems selbst, und die einfachste Art und Weise, dies zu reflektieren, ist eben, das Medium in die Diegese des Films selbst einzuspielen.⁹¹

Indem die Medien eine zentrale Rolle in diesen Filmen einnehmen, wird das Phantastische als Teil eines medientheoretischen Diskurses inszeniert, der um die Kategorien von *Fiktion* und *Wirklichkeit* kreist. Der Horrorfilm arbeitet sich weiterhin an einer Differenz ab, nur ist dies hier „die Grenze zwischen Fiktionen erster und zweiter Kategorie“⁹². Dieses „Verfahren der Doppelkodierung“ ist dabei ein „charakteristisches Merkmal postklassischer Filmästhetik“⁹³.

3.3 HORROR ZWISCHEN NARRATION & EXZESS

Der wesentliche Unterschied der Epochen liegt allerdings in der verschiedenartigen Erzählstruktur bzw. der Ökonomie der Filme: Im Rahmen eines narrativen Erzählkinos, das auch synonym als *klassischer Film* bezeichnet wird, sind alle Elemente des Films, d.h. die filmsprachlichen Mittel einer sich kausal und stringent vollziehenden Dramaturgie mit psychologischen Figuren untergeordnet. So nimmt der unsichtbare Schnitt in diesem Kontext bspw. eine zentrale Rolle ein, fügt er doch einzelne Fragmente einer Szene (Aufnahmen aus unterschiedlichen Perspektiven und Einstellungsgrößen, von Haupt- und Nebenhandlungen etc.) zu einer kohärenten Handlung zusammen. So entsteht ein vermeintlicher Realismus, eine *Wirklichkeitsillusion*, die die Medialität und Materialität des Films hinter eine behauptete Handlung zurücktreten lässt:

Die filmischen Verfahren des Erzählkinos zielen darauf ab, die Elemente des Artifiziiellen und des Arbiträren der filmischen Handlung, des unsichtbaren Schnitts, durch konventionalisierte Schnittfiguren usf. auszublenden [...]⁹⁴

David Bordwell, Kristin Thompson und Janet Staiger haben diese Ästhetik in ihrer einflussreichen Arbeit als *Classical Hollywood Cinema*⁹⁵ gekennzeichnet.⁹⁶ Dieser Stil

⁹¹ Meteling, *Monster*, S. 265

⁹² Seeßlen/Jung, *Horror*, S. 34

⁹³ Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 137f.

⁹⁴ Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 140.

⁹⁵ Vgl. David Bordwell/Janet Staiger/Kirstin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985.

⁹⁶ Dabei beschränkt sich dieser Stil nicht ausschließlich auf das Hollywoodkino. Genauso wenig kann er auf sämtliche Filme in diesem Zeitraum bezogen werden. Immer wieder haben sich von dieser Strategie bewusst abweichende Filmformen wie Nouvelle Vague oder Neorealismus entwickelt.

speist sich u.a. aus literarischen und theatralen Vorläufern des 19. Jahrhunderts und ist, wie der Titel des Buches schon andeutet, eng mit der Blüte Hollywoods verbunden. Er grenzt sich sowohl von dem oben bereits kurz skizzierten frühen Kino ab, wie sich auch der postklassische Film von ihm unterscheiden lässt. Beide lassen eine durchgehende und linear verlaufende Handlung teilweise oder gänzlich in den Hintergrund treten: Tom Gunning hat in Bezug auf das frühe Kino den bereits verwendeten Begriff eines *Kinos der Attraktionen*⁹⁷ geprägt. Gunning identifiziert am Kino der Jahrhundertwende (bis etwa 1906) einen Gestus des Zeigens, Präsentierens und Ausstellens, der sich von einer erzählenden Haltung absetzt. Die filmischen Tricks eines George Méliès wurden bereits erwähnt. Im Gegensatz zu einer geschlossenen Narration sind sie die eigentliche *Attraktion* der Filme. Darüber hinaus wird der Zuschauer in diesen Filmen oft direkt und über die Leinwand hinaus von den Schauspielern adressiert. Der frühe Film funktioniert dabei oft wie ein Sketch oder eine *Nummer* – insofern nicht verwunderlich, da diese Filme zu Beginn der Filmgeschichte u.a. als Teil von Variété-Programmen aufgeführt wurden. Das frühe Kino war dem Jahrmarkt und Vaudeville bekanntlich näher als den bürgerlichen Kunsttempeln und wurde nicht selten von einem Standpunkt aus kritisiert, der sich am *well-made play* und dem bürgerlichen Roman des 19. Jahrhunderts orientierte.

Auch der postklassische Film durchbricht die Konventionen des klassischen Erzählkinos: „Die bedeutendste Innovation schließlich ergibt sich für den postklassischen Film aus dem Bruch mit den Narrationsverfahren des *klassischen (Erzähl)Films* [...]“⁹⁸ Dafür können unterschiedliche Gründe angeführt werden: Sie sind u.a. in der ökonomischen Situation Hollywoods im Laufe der 1960er Jahre zu suchen. Die Verwertungskette des Studio-System bröckelt aufgrund juristischer Urteile und das Aufkommen des Fernsehens stellt eine bedrohliche Konkurrenz für die Filmindustrie dar; in der Folge gelingt es ehemaligen Nischenproduktionen, Aufmerksamkeit zu erlangen. Genres werden zu Kategorien, in denen Hollywood mit seinem (jugendlichen und adoleszenten) Publikum marketingstrategisch kommuniziert.⁹⁹ Ästhetisch rücken Schnitt und Montage in den

⁹⁷ Tom Gunning, „Cinema of Attraction: Early Film. Its Spectator and the Avantgarde“, *Film and Theory. An Anthology*, Hg. Robert Stam/Toby Miller, Malden: Blackwell 2000, S. 229-235.

⁹⁸ Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 139

⁹⁹ Eine detaillierte Ausführung der Beweggründe ist hier nicht im Sinne der Argumentation, die anstelle der Ursachen an den Auswirkungen interessiert ist, und kann an anderer Stelle nachgelesen werden. Catherine Shelton geht in ihrer Studie ausführlich auf die Faktoren *Ökonomie* und *Genre* ein. Vgl. Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 125-139.

Vordergrund. Sie dienen dem *Autor-Regisseur*¹⁰⁰ als Mittel einer Filmsprache und werden nicht bedingungslos einer fortlaufenden Handlung untergeordnet. Es „rückt besonders die übersteigerte Wahrnehmung der Filmtechnologie und der filmischen Verfahren in den Vordergrund der Filmrezeption“¹⁰¹. Shelton weist diesbezüglich auch den verstärkten Einsatz technischer Neuerungen wie digitaler Bildproduktion bzw. -bearbeitung (CGI¹⁰²) und Mehrkanalton hin, die bereits seit den 1970er Jahren entwickelt und eingesetzt wurden. So lässt sich auch das postklassische Kino durch die Inszenierung von *Attraktionen* kennzeichnen, die eine homogene Narration zugunsten disparater spektakulärer Momente durchbrechen:

Clearly in some sense recent spectacle cinema has reaffirmed its roots in stimulus and carnival rides, in what might be called the Spielberg-Lucas-Coppola cinema of effects. But effects are tamed attractions.¹⁰³

Gunning grenzt ein postklassisches *Kino der Effekte* zwar zunächst von einem ursprünglichen *Kino der Attraktionen* ab, sieht aber eine starke Verbindungslinie zwischen beiden, wenn er Effekte als gezähmte Attraktionen beschreibt. Und dennoch: „Trotz der mitunter isolierten und verdichteten Präsentation von Attraktionen gehört [der postklassische Horrorfilm] nicht mehr dem pränarrativen Attraktionskino an.“¹⁰⁴ Hierin besteht der grundlegende Unterschied: Im postklassischen Film besteht sehr wohl noch eine vordergründige Handlungskonstruktion und eine in unterschiedlichen Beziehungen zueinanderstehende *dramatis personae*. Nur weisen die Figuren in ihrem Inneren nicht mehr einen solchen Grad an Psychologie auf und werden teils zu (Stereoo-)Typen oder gar Trägern widerstreitender Ordnungen und Prinzipien. Die Handlung tritt mitunter in den Hintergrund – gerade der postklassische Horrorfilm tendiert dazu, kohärente Narration und Plausibilität (und damit den Einsatz der filmsprachlichen Mittel zu diesem Zwecke) als Organisationsprinzipien zu minimieren:

Der postklassische Horrorfilm rückt zwar die spektakulär inszenierten Effekte in den Vordergrund, kleidet diese allerdings weiterhin in eine durchaus klassisch operierende, erzählerische Ökonomie, die allerdings ausgehöhlt wird und in den Hintergrund tritt.¹⁰⁵

¹⁰⁰ Der Begriff ist dem von der *Nouvelle Vague* geprägten Begriff des Autorenkinos angelehnt, das den Regisseur als Autor begreift, dessen Autorenpersönlichkeit und Gestaltungswille in seinem Werk sichtbar wird.

¹⁰¹ Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 141.

¹⁰² Die Abkürzung CGI steht für den englischen Begriff *computer-generated imagery*, der zusammenfassend für mit dem Computer generierte Filmbilder verwendet wird.

¹⁰³ Gunning, „The Cinema of Attraction“, S. 234.

¹⁰⁴ Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 161.

¹⁰⁵ Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 161.

Diese Tendenz, den Exzess „von seinem Bedeutungsmotiv losgelöst“¹⁰⁶ in den Vordergrund treten zu lassen, übernimmt der Horrorfilm durchaus vom Melodram, wie es das Grand Guignol auf die Bühne brachte. Spätestens mit den Horrorfilmen der 1960er und 1970er Jahre steht immer unverhohlener ein Exzess im Vordergrund. Dieser findet sich u.a. in der Darstellung des menschlichen Körpers als geschundener, geöffneter, miss-handelter Leib bzw. in der Explizität der Gewaltdarstellungen. Auch aus dieser Perspektive lässt sich erklären, warum das Monstrum daher kein diffuser Geist mehr ist, sondern ein verwesender Untoter. Es lässt sich nicht als Notwendigkeit eines wie auch immer gearteten Kausalzusammenhangs oder einer Psychologie erklären (im US-Kino höchstens noch als Teil eines kollektiven Verdrängten und Unbewussten zwischen Vietnam- und Korea-Krieg). Es ist da, *weil* es Spektakel bedeutet – als filmischer Exzess. Das Auftreten des Monsters bzw. das Monstrum selbst ist es, dass die klassische Narration durchbricht und entlarvt, dass alles an narrativer Konstruktion und vermeintlich stringent verketteter Handlung überhaupt nur noch existiert, um es als Spektakel in Erscheinung treten zu lassen:

Dabei ist es gerade die Erscheinung des phantastischen Wesens oder Phänomens, das den filmisch konstruierten Wirklichkeitseffekt und die klassischen, narrativen Prinzipien zusammenbrechen lässt oder sie zumindest stark zurückdrängt.¹⁰⁷

¹⁰⁶ Gunning, „Horror vacui“, S. 237.

¹⁰⁷ Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 149.

4. ÜBERBLICK

Zum Einstieg in das Themenfeld der vorliegenden Arbeit wurde zunächst eine Bestimmung des Genres Horrorfilm skizziert. Dabei wurde der Genrebegriff als solcher problematisiert: Dieser darf keinesfalls als statische Ordnung begriffen werden, will man der Entwicklung eines bestimmten Filmkörpers (sei es dem Western, dem Science-Fiction-Film oder wie hier dem Horrorfilm) gerecht werden. Brüche und Differenzen finden sich nicht nur in der Geschichte des Horrorfilms – sie sind gewissermaßen seine zentrale Thematik, bildet doch der Einbruch einer fremden (monströsen, zerstörerischen) Ordnung in eine bestehende (alltäglich-idyllische) den grundlegenden Topos des Genres. Horrorfilm wird jedoch nicht bloß als ein Handlung, Figureninventar und Ästhetik umspannendes Stilprinzip aufgefasst, sondern auch als eine auf den Betrachter ausgerichtete Wirkungsästhetik, die Erregung, Angst, Schauer, Ekel und Schock in den Mittelpunkt des Filmerlebens stellt. Ein Blick in die unterschiedlichen Tendenzen des Genres zeigt, dass eine phantastische Traditionslinie des Kinos faktisch mit der Erfindung des Mediums bereits Ende des 19. Jahrhunderts beginnt. Die Möglichkeiten des kinematografischen Apparates fügen der Darstellung des Phantastischen eine neue Dimension hinzu. Während der klassische Horrorfilm seit den 1930er Jahren auf die Gothic Novel rekurriert und das Phantastische weiterhin eine zentrale Rolle spielt, die sich bspw. in der Personifikationen des Monstrums (als Gespenst, Vampir und moderner Prometheus oder bereits als Zombie, der aber noch stark rituell bzw. religiös konnotiert ist) zeigt, geht der postklassische Horrorfilm seit den 1960er Jahren weiter: Das moderne Monster hat sich vom Phantastischen weitgehend emanzipiert und die Filmhandlung ist im realen Alltag – im US-Kino hauptsächlich in der Kleinstadt oder den Suburbs – angekommen. Ins Zentrum der Inszenierung rückt der menschliche Körper, seine Deformation und Zerstückelung als Hauptattraktion. Hier ist der postklassische Horrorfilm der Ästhetik eines Grand Guignol und einem *Kino der Attraktionen* näher als dem *well-made play* und dem klassischen Erzählkino. Diese Geste des Zeigens und Ausstellens von Grausamkeiten und der Körperlichkeit geht einher mit einer Zurschaustellung der filmischen Mittel, die im narrativen Film noch einer fortlaufenden Handlung und damit einer Wirklichkeitsillusion unterstellt wurden. Seit den 1980er Jahren diversifiziert sich der Horrorfilm weiter und rückt nach einem vermeintlich nicht mehr zu steigenden Grad an Explizitheit vom Splatter- und Slasher-Film ab. Gespenster und (Polter-) Geis-

ter kehren zurück auf die Leinwand, oft im Modus eines postmodernen Zitats bzw. selbstreflexiven Blicks auf das eigene Genre mit seinen sich ständig wiederholenden Narrativen und Figuren. Auch die Sensationen werden in eine klassisch operierende Ökonomie gekleidet.

Genau an diesem Punkt in der Geschichte des Genres entsteht eine Handvoll Filme, die durch die Verbindung zwischen Medien und Monstren eine neue Qualität in das Spiel mit der eigenen medialen Präfiguration bringen. Es geht hier nicht bloß um einen ironischen Kommentar, der die Suggestionskraft des Kinos und eine aus ihm vermeintlich abzuleitende Handlungsanweisung ad absurdum führt – in dem *die Geister, die man rief* nun in einem Spiel mit Fiktionen erster und zweiter Ordnung aus der Leinwand oder dem Fernseher steigen. Das Horrorkino zeigt hier die Monstrosität der Medien im Allgemeinen und des Films im Speziellen. Eine Monstrosität, die nicht erst durch das *Programm*, d.h. die Filmhandlung entsteht, sondern die dem Medium selbst innewohnt und in seiner *Message* stets mittransportiert wird.

5. MONSTRÖSE DIMENSIONEN DES MEDIUMS

Vier unterschiedliche Ansätze sollen die vorangestellte These veranschaulichen und dabei von unterschiedlichen Positionen beleuchten. Aus Sicht der Medienwissenschaft, genauer der Medientheorie, kann mit Hilfe von Sybille Krämer aufgezeigt werden, wie Medien ihren Botschaften nicht-intendierte Spuren hinzufügen. Medien werden als fremde Ordnungen definiert, deren *Welterzeugung* durchaus monströse Züge zugesprochen werden. Positionen der Medien- und Filmwissenschaft, die sich mit der Ontologie des fotografischen Bildes und des filmischen Bild-Kontinuums auseinandersetzen, rücken Film in den Kontext eines *Mumien-Komplexes* (André Bazin)¹⁰⁸ bzw. eines *Frankenstein'schen Traums* (Noël Burch)¹⁰⁹. In diesem Sinne ist das fotografische Bild als *memento mori* immer zugleich konserviertes, mumifiziertes Leben und damit ewiger (Un-)Tod. Der Film als Medium der Zerlegung von Körpern (in einzelne Einstellungen) und deren Neu-Zusammensetzung (durch Schnitt und Montage) erweitert dieses Modell wegweisend um den Aspekt der Bewegung. Im Rückblick auf die Gattungen der Kunst und Lessings in *Laokoon* formulierte Überlegungen erscheint der Film darüber hinaus – mit Rudolf Arnheim und Arno Meteling gesprochen – als Horror der Gattungsästhetik: Grenzen zwischen Raum (Bild) und Zeit (Narration) werden verwischt und überschritten. Und schließlich kann mit dem Hinblick auf den Zuschauer und seinen Körper im Rahmen der Filmrezeption argumentiert werden, dass es sich bei „Dispositiven des Sehens“ um unheimliche, weil nicht nur psychisch, sondern auch physisch manipulierende „Dispositive der Macht“¹¹⁰ handelt.

¹⁰⁸ Vgl. André Bazin, „Ontologie des photographischen Bildes“, *Was ist Film*, Hg. Robert Fischer, Berlin: Alexander Verlag 2004, S. 33-40.

¹⁰⁹ Vgl. Noël Burch, *Life to those Shadows*, Berkeley, Los Angeles: University of California Press 1990, S. 21.

¹¹⁰ Diese Formulierung bezieht sich auf einen Text von Joachim Paech. Vgl. Paech, Joachim, „Das Sehen von Filmen und filmisches Sehen. Anmerkungen zur Geschichte der filmischen Wahrnehmung“, *Sprung im Spiegel. Filmisches Wahrnehmen*. Hg. Christa Blüminger, Wien: Sonderzahl 1990, S. 33-50, hier S. 37.

5.1 MEDIALITÄT ALS GRENZERFAHRUNG

5.1.1 PARADOX DES MEDIALEN

Medialität als Grenzerfahrung nennt der Medienwissenschaftler Thomas Weber seine Überlegungen zur Darstellung futuristischer Medien im Kino des ausgehenden 20. Jahrhunderts. Der Titel deutet dabei bereits eine grundlegende Problematik in der Darstellung und Inszenierung eines Mediums in einem anderen an: Medien sind unsichtbar. Sie verbergen ihre eigene Medialität hinter ihrem Inhalt oder, wie es Weber ganz pragmatisch formuliert, hinter ihrem Funktionieren:

Geht man davon aus, dass ein funktionierendes Medium per se unsichtbar ist, d.h. hinter seinem Funktionieren verschwindet, dann ist auch Medialität zunächst dem Blick des Zuschauers entzogen.¹¹¹

Um ein Medium als ein solches erkennbar zu machen, bestünde damit die Notwendigkeit, eine *Differenz* zu inszenieren. Deutlich zu machen wäre gewissermaßen die *Grenze* des Mediums, also eine Unterscheidung zwischen dem Medium hier und dem Text oder Zeichensystem, das sich dem Betrachter als Bedeutung und Sinn (bspw. als Spielfilmhandlung) darbietet, dort. Bevor also so etwas wie eine (Selbst-)Reflexion¹¹² überhaupt möglich wird, steht jegliche Inszenierung vor der Problematik, diese „Grenzerfahrung“ zu ermöglichen. In dieser Hinsicht gilt es, unterschiedliche Inszenierungsstrategien zu analysieren:

Ganz gleich also, welches andere Medium behauptet wird, es ist immer das behauptende Medium, das sich an den Betrachter wendet. [...] Es versucht, die von ihm zeichenhaft bearbeiteten Inhalte in den Vordergrund zu stellen [...] Die Darstellung eines anderen Mediums steht nun also vor dem Problem, dessen Unsichtbarkeit sichtbar zu machen.¹¹³

Dabei enthält Kunst – und damit in diesem Fall der Film – das Potential einer subversiven Praxis der Medienreflexion. Mit Dieter Mersch gesprochen ist künstlerische Praxis in der Lage, das „Paradox des Medialen“ mit seinen eigenen Waffen zu schlagen und ihm mittels

¹¹¹ Weber, *Medialität als Grenzerfahrung*, S. 13

¹¹² Es handelt sich nicht ausschließlich um *Selbst*-Reflexionen, da ein Medium (bspw. das Kino) nicht vorrangig auf sich selbst blickt, sondern u.U. auf ein anderes, zweites Medium (bspw. das Fernsehen). Die Materialität des jeweiligen Mediums (also ihre Unterschiede im Hinblick auf ihre materiale Grundlage) rückt dabei in den Hintergrund gegenüber eine Reflexion über einem weiter gefassten Begriff von *Medialität*.

¹¹³ Weber, *Medialität als Grenzerfahrung*, S. 57.

[...] medialer Paradoxa beizukommen, die seine Medialität buchstäblich aus der Reserve locken, herausfordern und aufbrechen und jene Umrisse dekuivrieren, die sich im Schein der nicht nur technischen Perfektion hartnäckig verhüllen.¹¹⁴

Nicht umsonst haben sich vor allem die künstlerischen Avantgarden mit der medialen Bedingtheit von Kunst auseinandergesetzt.¹¹⁵ Weber argumentiert jedoch, dass der populäre Spielfilm diesen Bruch „innerhalb des Werkes“ inszeniere, während die Avantgarden sich auf einen „außerhalb des Bildes vorhandenen Diskurs“¹¹⁶ bezögen.

Bedeutet das reibungslose Funktionieren des Mediums sein „Verschwinden im Erscheinen“¹¹⁷, so ermöglicht erst die Dysfunktion bzw. Störung die Sichtbarmachung von Medialität. In Bezug auf das behandelte Genre und den hier behandelten Kanon müsste man also fragen: Wie wird Medialität im Horrorfilm sichtbar? Welche Strategien werden verfolgt, um eine Dysfunktion des dargestellten Mediums in Szene zu setzen? Und – dabei deutet sich bereits eine Hypothese an: Welche Rolle kommt in diesem Zusammenhang dem Monstrum bzw. der Inszenierung seines *In-die-Welt-Tretens* als Überschreitung der Grenze von Leinwand/Mattscheibe und behaupteter Wirklichkeit der Protagonisten, d.h. also zwischen Fiktion zweiter und erster Ordnung zu? Ist es denkbar, dass der postklassische Horrorfilm über das folgende, von Weber skizzierte Modell hinausweist?

Der populäre Film bringt nun [...] das Kunststück fertig, zwischen beiden Aspekten zu vermitteln: also gewissermaßen den Fernseher im ausgeschalteten Zustand als technische Apparatur und zugleich im eingeschalteten Zustand als Programmmaschine zu inszenieren. Medialität wird insofern gleich doppelt dargestellt: zum einen auf der Ebene der behaupteten Handlung, zum anderen auf jener der materialen Konstruktion.¹¹⁸

Die Alternative bestünde vereinfacht gesagt darin, das Medium auch im „eingeschalteten Zustand“ in einen Widerspruch zu verstricken, indem das Programm sich verselbstständigt und in seinem Übertritt in die Wirklichkeit das Medium sichtbar werden lässt.

¹¹⁴ Dieter Mersch, *Medientheorien zur Einführung*, Hamburg: Junius 2006, S. 224.

¹¹⁵ Weber führt u.a. im Rückgriff auf den Philosophen und Medientheoretiker Boris Groys Kubismus, Pointillismus, Impressionismus, Futurismus, Dadaismus und Surrealismus an. Alle vereine mitunter das Ziel, eine solche Störung zu „konstruieren, um die Bearbeitung des Materials, d.h. die künstlerische Verfahrensweise selbst gegenüber dem Gegenstand der Darstellung hervorzuheben [...]“. Weber, *Medialität als Grenzerfahrung*, S. 89. Dies kann man auch auf die filmischen Avantgarden um Werke wie Peter Kubelkas *Arnulf Rainer* (A 1960) und Stan Brakhages *Mothlight* (US 1963) beziehen, die durch unterschiedliche Strategien (Zerlegung des Films in seine Grundbestandteile Licht und Kein-Licht bei Kubelka bzw. das Aufkleben von Motten auf den Filmstreifen bei Brakhage) die materielle Grundlage des Mediums Films erfahrbar machen wollten. Vgl. dazu Margot Wehinger, „Beschädigtes Zelluloid. Eine Analyse der Fragilität des Filmstreifens am Beispiel von Peter Delpouts *Lyrical Nitrate*“, Dipl. Universität Wien, Institut für Theater- Film- und Medienwissenschaft 2012.

¹¹⁶ Weber, *Medialität als Grenzerfahrung*, S. 90.

¹¹⁷ Mersch, *Medientheorien zur Einführung*, S. 224.

¹¹⁸ Weber, *Medialität als Grenzerfahrung*, S. 102.

Das Programm wäre in diesem Fall das Monstrum, das seine Konstruktion als Halbwesen auf einer neuen Ebene widerspiegelte: Der Einbruch einer fremden Ordnung in eine alltägliche wäre somit die Grenzüberschreitung des Monstrums zwischen Medium und behaupteter Realität bzw. zwischen zwei fiktionalen Ebenen.

Um das Paradox der Medienwahrnehmung noch besser zu verstehen – nicht nur im Hinblick auf die (Un-)Sichtbarkeit von Medien, sondern vor allem in Bezug auf ihre Monstrosität und Fremdartigkeit – ist es hilfreich, der Medienphilosophin Sybille Krämer und ihrem Text „Das Medium als Spur und als Apparat“ im Detail zu folgen. So wird deutlich, warum gerade der moderne Horrorfilm in seiner Explizitheit und der Überspitzung einer Medienerfahrung ins Bedrohliche und Monströse zentrale Aspekte eines medientheoretischen Diskurses in filmische Form gießt bzw. bestenfalls gar einen eigenständigen, filmischen Beitrag dazu formuliert.

5.1.2 “DAS MEDIUM ALS SPUR UND ALS APPARAT“

Menschliche Erfahrungen und Erkenntnisse lassen sich nur durch Medien mitteilen. Ohne sie ist keine Verständigung über *Wirklichkeit* und *Welt* möglich, ganz gleich ob das Medium nun Sprache, Schrift oder Kunst (Theater, Film etc.) ist. Dies ist die eine Hälfte des zweiseitigen Ausgangspunkts von Krämer. Die Frage, an der sich die Medienwissenschaft seit jeher abarbeite, sei jene, inwieweit die medialen Dispositive selbst an den Bedeutungen der Botschaften beteiligt sind: Sinnerzeugung oder Sinnvermittlung. Die menschliche Alltagserfahrung skizziert Krämer wie folgt: „Medien wirken wie Fensterscheiben. Sie werden ihrer Aufgabe umso besser gerecht, je durchsichtiger sie bleiben.“¹¹⁹ Und auch Krämer führt als einzige Möglichkeit der Sicht- und Erfahrungsbachmachung von Medien den „Zusammenbruch“ an, den sie als „Rauschen“ beschreibt:¹²⁰ „Nur im Rauschen, das aber ist in der Störung oder gar im Zusammenbrechen ihres reibungslosen Dienstes, bringt das Medium sich selbst in Erinnerung“¹²¹.

¹¹⁹ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 74.

¹²⁰ Jenes buchstäbliche Rauschen als *White Noise* wird noch in Bezug auf *Poltergeist* von größerer Bedeutung sein. Den Begriff fasst Krämer hier jedoch zunächst weiter.

¹²¹ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 74.

Anhand zweier der maßgebenden Medientheorien des 20. Jahrhunderts¹²² skizziert Krämer die unterschiedlichen Positionen: Aus der Gegenüberstellung von Niklas Luhmanns Systemtheorie und Marshall McLuhans – unter dem berühmt gewordenen Satz „The medium is the message“ subsumierten – Medientheorie liest sie unterschiedliche Schlussfolgerungen:¹²³ McLuhans Verständnis der Medien münde in der Ununterscheidbarkeit bzw. Gleichsetzung von *Medium* und *Botschaft*; Luhmann unterscheide hingegen klar zwischen *Medium* und *Form*: „McLuhan zeigt, dass Medien nicht-neutral sind und somit die Botschaft formen; Luhmann demonstriert, dass Medien neutral und somit gerade nicht die Form der Botschaft sind.“¹²⁴

Die Konzeption des Mediums erfolge bei McLuhan „auf der Folie techniktheoretischer Überlegungen“¹²⁵ bzw. im Rahmen einer Medienanthropologie. Medien sind demnach Erweiterungen des menschlichen Körpers und seines Sinnesapparats und darin Prothesen gleich.¹²⁶ In dieser Argumentation überträgt der Mensch Medien gewisse Aufgaben/Fähigkeiten/Funktionen. McLuhan geht dabei so weit, dass dieser Vorgang des Outsourcens und Verlagerns zum einen zu einer Verstümmelung der menschlichen Sinne führt. Auf der anderen Seite erledigen Medien die ihnen übertragenen Aufgaben besser (schneller, effektiver, gründlicher etc.), bis sie gewissermaßen autonom und somit letztendlich zu *Bedingungen* menschlicher Kommunikation und Wahrnehmung werden:

Niemand kann sich mehr anmaßen [...], Herr über die Technik und ihre medialen Strukturen zu sein, vielmehr verfügen diese über uns. [...] Medien sind die buchstäblichen Bedingungen, das Dispositiv, das seine Struktur Kultur und Gesellschaft auferlegt.¹²⁷

McLuhan veranschaulicht seine Thesen bspw. anhand der Eisenbahn. Durch die Möglichkeit des schnellen Transports von großen Mengen an Waren und Personen habe sie

¹²² So merkt Mersch in Bezug auf McLuhans Schriften an: „Sämtliche Elemente späterer Medientheorien lassen sich aus ihnen bereits herauslesen, wenn auch zumeist assoziativ und ohne systematische Durchführung“. Mersch, *Medientheorien zur Einführung*, S. 106.

¹²³ Die theoretischen Ansätze Luhmanns und McLuhans können hier nicht ausführlich wiedergegeben werden, da vielmehr Krämers Argumentation im Vordergrund stehen soll. In diesem Sinne werden nur jene Aspekte hier hervorgehoben, die Krämer erwähnt. Wo es notwendig erscheint, die Originaltexte heranzuziehen, wird dies getan.

¹²⁴ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 75.

¹²⁵ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 75.

¹²⁶ „Alle Medien sind Erweiterungen bestimmter menschlicher Anlagen – seien sie psychisch oder physisch.“ Marshall McLuhan, *Medium ist Massage*, Berlin/Frankfurt: 1969, S. 26. Zitiert nach Mersch, *Medientheorien zur Einführung*, S. 109. Damit bezieht McLuhan auch Bücher, Zeitungen aber auch das Rad, Instrumente oder gar Haushaltsgeräte in seine Definition mit ein. Vgl. Mersch, *Medientheorien zur Einführung*, S. 109. Krämer weist darauf hin, dass mechanische Techniken die körperlichen Funktionen, elektronische Medien die Aufgaben des Zentralnervensystems übernehmen. Vgl. Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 76.

¹²⁷ Mersch, *Medientheorien zur Einführung*, S. 112.

die Gesellschaft geprägt. Dabei sei es unwichtig, welche Waren oder Menschen transportiert würden, wer oder was von wo nach wo fahre oder wer mit wem Handel betriebe:

Die Eisenbahn hat der menschlichen Gesellschaft nicht Bewegung, Transport oder das Rad oder die Straße gebracht, sondern [...] vollkommen neue Arten von Städten und neue Arten der Arbeit und Freizeit geschaffen [...] und es ist völlig unabhängig von der Fracht oder dem Inhalt des Mediums Eisenbahn.¹²⁸

Auch wenn Mersch noch die Begriffe *Form* und *Inhalt* verwendet, bleibt am Ende bloß noch das Medium *als* Botschaft. Für McLuhan ist eine Analyse des Inhalts eines Mediums erkenntnis- und nutzlos, weil „in seiner Funktion und praktischen Anwendung das Medium die Botschaft ist.“¹²⁹

Niklas Luhmann vertrete demgegenüber einen gänzlich anderen Ansatz, der das Medium als eine Art formbares Gefäß konzipiert. Es selbst jedoch „tut [...] nichts, es informiert nicht, es enthält nichts“¹³⁰, wie Krämer feststellt. Medien weisen nach Luhmann einen hohen Grad an Auflösung auf und sind *lose gekoppelt*. Sie stellen eine große, aber definierte Menge an Möglichkeiten zur Verfügung. Die Form hingegen entsteht durch die Auswahl der zur Verfügung gestellten Möglichkeiten. Luhmann vergleicht das Medium in dieser Hinsicht mit Materie:

Das Medium gleicht damit einem Dispositiv, einer Bedingung der Möglichkeit, die gleichermaßen eröffnet wie verschließt. Formen bilden konkrete Konstellationen, während Medien ihre Generatoren sind [...].¹³¹

Beide sind ohne ihr jeweiliges Gegenüber für Luhmann nicht denkbar, die Differenz spielt hier, wie in seiner gesamten Systemtheorie, eine entscheidende Rolle. Mersch spricht von einem „differenztheoretischen Ansatz“¹³².

Dem Eisenbahn-Beispiel McLuhans kann man in Bezug auf Luhmann eine andere Veranschaulichung gegenüber stellen: Ein Baukasten ermöglicht durch die Zusammensetzung seiner Bestandteile verschiedene Gebilde, die zwar durch die Anzahl und Beschaf-

¹²⁸ McLuhan, Marshall, „Medien als Ausweitungen des Menschen. Medium und Botschaft“, *Texte zur Medientheorie*, Hg. Günter Helmes/Werner Köster, Stuttgart: Reclam 2002, S. 231-236; (= *Die magischen Kanäle. Understanding Media*, Düsseldorf, Wien: Econ 1992; Org. *Understanding Media. The Extensions of Man*, New York: McGraw Hill 1964), S. 233.

¹²⁹ McLuhan, Marshall, „Medien als Ausweitungen des Menschen“, S. 232.

¹³⁰ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 77.

¹³¹ Mersch, *Medientheorien zur Einführung*, S. 214.

¹³² „Trotz all dieser Relativierungen bleibt jedoch die Differenz von Medium und Form als Differenz ausschlaggebend“. McLuhan, Marshall, „Medien als Ausweitungen des Menschen“, S. 302. Eine wichtige Rolle spielen für Luhmanns Analyse sozialer Systeme grundsätzlich die Unterscheidung zwischen *System* und *Umwelt*, zwischen *allopoietischen* und *autopoietischen* Systemen etc.

fenheit der Teile vorgegeben sind, prinzipiell aber eine Vielzahl an Möglichkeiten bieten. Der Baukasten fungiert in diesem Beispiel als Materie oder Medium, während die Gebilde, die sich daraus formen lassen, die Form darstellen. Und auch Luhmann bietet ein Erklärungsmodell für die Unsichtbarkeit des Medialen an:

Die lose Kopplung und leichte Trennbarkeit der Elemente des Mediums erklärt, dass man nicht das Medium selbst wahrnimmt, sondern die Form, die die Elemente des Mediums koordiniert. [...] Man liest nicht die Buchstaben, sondern mit Hilfe des Alphabets die Worte [...]¹³³

Luhmann selbst bringt hier als Beispiel, was Krämer an seiner Theorie herausstellt, indem sie die Relation zwischen Medium und Form mit der Beziehung zwischen Signifikant (Zeichen) und Signifikat (Bezeichnetem) vergleicht. Laut des Linguisten Ferdinand de Saussure gibt es zwischen Zeichen und Bedeutung keine natürliche Beziehung, Zeichen sind im Normalfall arbiträr, d.h. beliebig.¹³⁴ Ein beliebiges Wort wie *Baum* hat nichts mit seiner Bedeutung in der deutschen Sprache zu tun.

An diese Überlegungen zu McLuhan und Luhmann knüpft Krämer ihre theoretische Bestimmung des Medien-Begriffs an, den sie auf der einen Seite von der technikzentristischen Perspektive McLuhans, auf der anderen von der Zeichenhaftigkeit des Luhmann'schen Mediums abgrenzen will.

5.1.3 DIE SPUR DES MEDIUMS ALS MEHRWERT

Ein Zeichen ermöglicht Kommunikation zwischen Sender und Empfänger aufgrund einer Konvention, die die Bedeutung des Zeichens festlegt. In einem funktionierenden Kommunikationsprozess wäre demnach die intendierte identisch mit der empfangenen Botschaft bzw. der tatsächlich verstandenen Bedeutung. Kein Zeichen existiert jedoch außerhalb eines Mediums und dieses verfügt laut Krämer über eine gewisse „Prägestkraft“, die der konventionalisierten Bedeutung etwas hinzufügt, das sich der Intention des Zeichenbenutzers entzieht bzw. sie übersteigt: „Kraft ihrer medialen Materialität sagen die Zeichen mehr, als ihre Benutzer damit jeweils meinen“.¹³⁵ Krämer führt als

¹³³ Luhmann, Niklas, „Kunst als Medium zweiter Ordnung. Differenz Medium – Form“, *Texte zur Medientheorie*, Hg. Günter Helmes/Werner Köster, Stuttgart: Reclam 2002, S. 298-303, hier S. 301.

¹³⁴ Charles S. Pierce prägte differenzierte die Unterscheidung der Beziehungen zwischen Signifikant und Signifikat als *indexikalisch* (kausaler Zusammenhang zwischen Zeichen und Objekt), *ikonisch* (Ähnlichkeit des Zeichens zum Objekt) oder *symbolisch* (durch Konvention gestifteter Zusammenhang).

¹³⁵ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 79.

Beispiel die Stimme als Medium der Rede an. Sie transportiere neben den auf Konventionen beruhenden Zeichen – definierten Lautketten, die als Wörter und Sätze und damit als Bedeutung wahrgenommen werden – durch Tonalität, Färbung usw. einen „nicht-intendierten Überschuss“¹³⁶: „Die Stimme macht Aussagen, aber sie kommentiert auch das Gesagte.“¹³⁷ Dieser Kommentar, wie Krämer ihn versteht, geschieht unbewusst. Vollzöge er sich bewusst, so handelte es sich um ein herkömmliches, intendiertes Zeichen.¹³⁸ Krämer verwendet hier erstmals den Begriff der Spur, der wie folgt charakterisiert wird: Sie ist erstens nicht-intentional, wird aber zweitens innerhalb des Kommunikationsprozesses genauso selbstverständlich interpretiert wie die intentionalen Zeichen und sie verweist drittens durch ihre Anwesenheit als Spur auf etwas Abwesendes, welches die Spur produziert hat.¹³⁹ Genauso wie sich die Spur zum Zeichen verhält, indem sie ihm etwas weiteres, unbewusst Kommuniziertes hinzufügt, verhält sich laut Krämer auch das Medium zur Botschaft. Die Medialität haftet der Botschaft gewissermaßen an: „Das Medium ist nicht einfach die Botschaft; vielmehr bewahrt sich an der Botschaft die Spur des Mediums.“¹⁴⁰

5.1.4 LEISTUNGSSTEIGERUNG VS. WELTERZEUGUNG

Damit ist bereits wieder ein Bezug zu McLuhan und dessen Verständnis von Medien als technischer Ausweitung menschlicher Fähigkeiten hergestellt. Auch diesem Ansatz widerspricht Krämer, wenn sie gerade den Unterschied zwischen Instrumenten und Medien herauszustellen versucht. Ein Instrument charakterisiert Krämer als ein Werkzeug, das als Mittel zu einem ihm äußerlichen Zweck verwendet wird. Es *dient* jenem, der es verwendet. Die Botschaft aber sei nach Krämer nicht vom Medium zu trennen. Ohne Medium gebe es gar keine Botschaft, es sei denn in einem anderen Medium: „In einem Medium ist etwas eingetaucht und von ihm so durchdrungen, dass es außerhalb des Mediums überhaupt nicht zu existieren vermag.“¹⁴¹ Das Medium ist demnach also kein

¹³⁶ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 79.

¹³⁷ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 79.

¹³⁸ Gemeint ist hier wohl bspw. eine bewusste Intonation, die eine Aussage ironisch erscheinen lässt o.ä.

¹³⁹ Krämer geht an dieser Stelle vor allem auf Sigmund Freud und seine Konzeption von Gedächtnis und Bewusstsein ein, die hier nicht weiter verfolgt wird.

¹⁴⁰ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 81.

¹⁴¹ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 83.

Werkzeug, mit dem man etwas schafft, das ihm äußerlich ist. Das Geschaffene ist immer *im* Medium gegeben und ohne es nicht erschaffbar.

Bezogen auf zeitgenössische Medien führt Krämer den Begriff des *Apparats* ein. Im Gegensatz zu technischen Instrumenten beschreibt sie mit diesem Ausdruck technische Medien wie bspw. den Film. Während Technik als Werkzeug eingesetzt Arbeit vereinfacht, indem sie Aufgaben müheloser oder besser (bspw. präziser) erledigt als der Mensch, ermöglichen Medien etwas, das ohne sie nicht möglich wäre.¹⁴² Sie effektivieren also in Krämers Verständnis nicht bloß, was der Mensch auch ohne sie – unvergleichlich mühseliger zwar – tut; sie „erschließen etwas, für das es im menschlichen Tun kein Vorbild gibt. Nicht Leistungssteigerung, sondern Welterzeugung ist der produktive Sinn von Medientechnologien.“¹⁴³

Diese Tatsache, dass es für die Operationen von Medien kein „Vorbild“ gebe, dass sie dem Menschen äußerlich und fremd seien, versuche eine zeitgenössische Technikphilosophie zu nivellieren:

Auf diesem anthropomorphen Gleis wird der Zug der Technik mit der Absicht einer Effizienzsteigerung menschlicher Arbeit in Bewegung gesetzt. Mit dem durchaus willkommenen Effekt, dass einer Technik, die als prothesenhafte Verstärkung und Entlastung des Menschen interpretiert wird, der Stachel des Fremdartigen, also gerade das Monströse genommen ist.¹⁴⁴

Interessanterweise verwendet Krämer hier den Begriff des „Monströsen“, um das zu kennzeichnen, was an Medien als technischen Apparaten eben nicht kontrollierbar ist. Diese Monstrosität ist für Krämer dem Medium per se inhärent. Es sei daher vereinfachend und irreführend, Medien aufgrund ihrer angeblichen Verlängerung menschlicher Fähigkeiten zu Vertrauten zu machen. Doch das „anthropomorphe Technikmodell leistet gerade dies: Das, was an den technischen Apparaturen unvertraut und ungewöhnlich ist, dem Menschen vertraut und gewöhnlich zu machen.“¹⁴⁵

Letztendlich – und damit stimmt sie zumindest in der Schlussfolgerung mit McLuhan überein – sind Medien für sie eine „Ordnung, die wir nicht selbst gemacht und hervor-

¹⁴² Dabei stellt Krämer heraus, dass technische Artefakte durch diese Festlegung keinesfalls in zwei grundlegende Kategorien unterteilt würden. Vielmehr weise jedes Artefakt sowohl eine technische (d.h. Arbeit als Werkzeug effektivierende) und eine mediale (d.h. *Welt erzeugende*) Komponente auf, die allerdings je unterschiedlich gewichtet werden müsse. Vgl. Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 85.

¹⁴³ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 85

¹⁴⁴ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 85.

¹⁴⁵ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 85.

gebracht haben.“¹⁴⁶ Um den Unterschied zu McLuhan nochmals zu verdeutlichen, könnte man also mit Krämer sagen: Als technische Instrumente mögen sie sehr wohl von Menschen entwickelt und erfunden worden sein, als Medien schließlich sind sie nicht mehr von „ihnen beherrscht und kontrolliert.“¹⁴⁷ Und dennoch sieht Krämer in den Medien selbst letztendlich eine mögliche medien-subversive Praxis:

Medien sind die historische Grammatik unserer Interpretationsverhältnisse; sie sind Bedingung nicht nur Möglichkeit von Sinn, sondern auch seiner Durchkreuzung, Verschiebung, eben Subversion.¹⁴⁸

5.2 MEMENTO MORI: LEBEN. TOD. FILM.

Das Leben wird gleichsam lebendiger durch sie, und der Tod kann es jetzt nicht mehr so vernichten, wie einst. Diese Erfindung wird alles, was sterblich an uns gewesen ist, erhalten und aufbewahren bis in ferne Tage.¹⁴⁹

Diese Zeilen des Wiener Filmkritikers und Autors Felix Salten aus dem Jahr 1913 klingen zunächst euphorisch. Die Erfindung des Kinematographen bzw. des Films nimmt in seiner Schilderung geradezu messianische Züge an, indem sie nichts Geringeres zu leisten im Stande sei, als die Sterblichkeit zu überwinden. Bei näherem Betrachten jedoch wird die Doppeldeutigkeit seiner Aussage bewusst, die den Film als Lebens- und Todesmaschine gleichermaßen charakterisiert. Es ist dies das Paradox, das letztendlich bereits vom fotografischen Bild ausgeht und in der gebannten Wirklichkeit zugleich einen konservierten Realitätsausschnitt sieht, der Lebende zu einem ewigen Untotsein verdammt; der durch das Festhalten eines Augenblicks gerade die Vergänglichkeit alles Irdischen betont. Bevor also vom Film die Rede sein soll, gilt es, seine kleinste Einheit, sein Vierundzwanzigstel als fotografisches Bild¹⁵⁰ – im Film Frame oder Einzelbild genannt – zu betrachten.

Vor allem Roland Barthes und Susan Sontag haben in *Die helle Kammer*¹⁵¹ bzw. *Über Fotografie*¹⁵² in dieser Hinsicht maßgebende Überlegungen zum fotografischen Bild

¹⁴⁶ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 90.

¹⁴⁷ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 90.

¹⁴⁸ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 90.

¹⁴⁹ Felix Salten, „Die sprechenden Bilder. Vorführung des neuerfundenen Kinetophon“, *Prolog vor dem Film. Nachdenken über eine neues Medium 1909-1914*, Hg. Jörg Schweinitz, Leipzig: Reclam 1992, S. 46-51, hier S. 50f.

¹⁵⁰ Zumindest beim 35mm-Kinofilm besteht eine Filmsekunde heute aus 24 Einzelbildern. Bei unterschiedlichen Trägern weist diese Rate aber auch ab. Auch beim frühen Film wurde noch mit weniger Bildern pro Sekunde gearbeitet.

¹⁵¹ Roland Barthes, *Die helle Kammer*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1985.

vorgelegt. Während Barthes die Objektivierung der vorfotografischen Wirklichkeit im Abbild betont, konzentriert sich Sontag auf den Aspekt der Vergänglichkeit –

[...] denn wenn ich mich auf dem aus dieser Operation hervorgegangenen Gebilde erblicke, so sehe ich, daß ich ganz und gar Bild geworden bin, das heißt der Tod in Person; die anderen – der andere – entäußern mich meines Selbst, machen mich blindwütig zum Objekt [...].¹⁵³

Barthes – obgleich nachweislich ein Liebhaber der Fotografie – zeichnet ein deutlich düsteres Bild als Salten. Der Anblick des fotografischen Bildnisses lässt ihn offensichtlich geradezu erschauern. Das physikalisch-chemische Verfahren des Fotoapparats banne die lebendige, dreidimensionale Wirklichkeit auf eine zweidimensionale Fläche. Aus lebenden und handelnden Subjekten werden leblose Objekte, aus Menschen „der Tod in Person“. Barthes' Wortwahl deutet dabei auch in ihrem technischen Jargon – das Fotografieren ist für ihn eine „Operation“, das Foto ein „Gebilde“ – die (durchaus faszinierte) Distanziertheit an, mit der er einer unheimlichen Apparatur gegenübersteht. Die „Bewahrung und Speicherung“ ist mit Meteling gesprochen für Barthes eine „Kannibalisierung von Körpern“¹⁵⁴. Selbstverständlich bezieht sich Salten auf das Laufbild des Films, während Barthes sich mit dem fotografischen Einzelbild beschäftigt. Es bleibt jedoch zu fragen, inwieweit die Illusion der Bewegung im Film etwas am grundlegenden Sachverhalt ändert. So mag der Wirklichkeitseffekt des Films durch die Re-Synthese von Bewegung um ein vielfaches größer sein, letztendlich jedoch geht es auch hier darum, „einen Ersatz für das Leben zu konservieren“, der aus unbewegten Einzelteilen (d.h. fotografischen Bildern) besteht.

Susan Sontag belegt die Fotografie mit einem Symbol der Vanitas. Im fotografischen Abbild erkennt sie geronnene Zeit, für die Ewigkeit angehaltene Gegenwart. Die Melancholie der Fotografie liegt für sie im Hinweis auf die Vergänglich- und Sterblichkeit, die als Latenz im Abbild festgehalten ist.

Jede Fotografie ist eine Art *memento mori*. Fotografieren bedeutet teilnehmen an der Sterblichkeit, Verletzlichkeit und Wandelbarkeit anderer Menschen (oder Dinge). Eben dadurch, dass sie diesen einen Moment herausgreifen und erstarren lassen, bezeugen alle Fotografien das unerbittliche Verfließen der Zeit.¹⁵⁵

„Bedenke, dass Du sterben musst“, scheint das Foto dem Betrachter zu sagen. Die Fotografie *greift heraus* und *lässt erstarren* – gerade dadurch, dass sie etwas festhält, das

¹⁵² Susan Sontag, *Über Fotografie*, Frankfurt am Main: Fischer ¹⁸2008.

¹⁵³ Barthes, *Die helle Kammer*, S. 23.

¹⁵⁴ Meteling, *Monster*, S. 271.

¹⁵⁵ Sontag, *Über Fotografie*, S. 21.

nicht festzuhalten ist, es sei denn als bloßes Abziehbild einer Gegenwart, die unaufhörlich vergeht.

Weiterhin ließe sich einwenden, Sontag beziehe sich wie Barthes eben ausschließlich auf das fotografische Bild. Arno Meteling zieht dennoch eine Verbindungslinie zum Film und transkribiert Barthes Betrachtung in aus dem Horrorfilm wohlbekannte Denkfiguren – denn was ist Barthes „Tod in Person“ anderes als ein „Untoter“ und ein „Geist“:

Aus Menschen werden gespeicherte Untote, werden Geister. Ewiges Leben auf Zelluloid ist die Wiederholung der immergleichen Geste, ein Automatismus, den nur ein zu einer geisterhaften Existenz Verfluchter ausführen kann.¹⁵⁶

Meteling interpretiert die simulierte Bewegung des Films somit als bloße Wiederholungsschleife, bildlich gesprochen also als rein erweiterten Käfig der „geisterhaften Existenz“ allen auf Film Gebanntem. Drehli Robnik weist in seinem Aufsatz *Kino im Zeichen der Zombies*¹⁵⁷ darauf hin, dass die drei prägenden Figuren des Horrorkinos – Frankenstein's Monster, Dracula und die Mumie – schon des Öfteren als Allegorien dafür gedient haben, „was Kino ist oder vielmehr kann“, als „monströse Verkörperungen einer verschärften Konfrontation mit dem Bestimmt-Sein durch Endlichkeit“¹⁵⁸. Interessant in dem hier behandelten Kontext sind vor allem Robniks Überlegungen zum Frankenstein'schen Monster und der Mumie.¹⁵⁹ Den „Frankenstein'schen Traum“ entlehnt Robnik dabei dem Filmwissenschaftler Noël Burch: In dessen Analyse der Kommentare und Kritiken aus der Frühzeit des Kinos steht die Erfindung des Kinetographen – man erinnere sich an die zitierte Aussage von Salten – für die Utopie der Überwindung des Todes, wenn im Film Körper zerlegt und neu zusammengesetzt werden.¹⁶⁰ Frankenstein's Monster als „Arbeitstier in seiner leidenden Kreatürlichkeit und geknechteten Kraft, in seiner Entfremdung vom fragmentierten, immer schon toten und stets neu animierten Körper“ wird somit zur Allegorie für „filmisch verbildlichtes Leben“¹⁶¹. Friedrich Kittler wiederum nennt jene scheinbar so wirklichkeitsgetreuen Abbildungen

¹⁵⁶ Meteling, *Monster*, S. 52.

¹⁵⁷ Drehli Robnik, „Kino im Zeichen der Zombies. Gehirntote Filmfiguren als Denkbilder in politischen Filmtheorien“, *Die Untoten. Life Sciences & Pulp Fiction*, Hg. Kulturstiftung des Bundes, www.untot.info/files/robnik-kino_im_zeichen_der_zombies.pdf, 28.10.2013.

¹⁵⁸ Robnik, „Kino im Zeichen der Zombies“, S. 2.

¹⁵⁹ Die Dracula-Allegorie soll hier zunächst außen vor bleiben, da sich Robnik hier im Rückgriff auf Thomas Elsaessers vor allem mit der kultur-ökonomischen Dimension des Recyclens von Filmstoffen und -ästhetiken befasst. Sie wird später noch von Bedeutung sein.

¹⁶⁰ Vgl. Noël Burch, *Life to those Shadows*, S. 21.

¹⁶¹ Robnik, „Kino im Zeichen der Zombies“, S. 5.

schlicht *Doppelgänger* und zeichnet damit nicht nur eine Linie zwischen dem Doppelgänger-Motiv der Literatur (Kittler erinnert bspw. an Goethes *Wilhelm Meisters Lehrjahre*¹⁶² und Chamisso's *Erscheinung*) und dem des Films (Kittler nennt nicht nur das vielzitierte Beispiel des *Studenten von Prag*, sondern auch *Der Andere*¹⁶³, *Der Golem*¹⁶⁴ und *Das Cabinet des Dr. Caligari*). Kittler sieht damit im Film selbst nichts als „Zelluloidgespenster“¹⁶⁵: „Jeder einzelne von ihnen ist der Schatten des Körpers des Gefilmten, kürzer gesagt: sein Doppelgänger.“¹⁶⁶ Kittler drückt es drastisch aus, wenn er Medien als „historische Eskalation von Gewalt“ versteht. Genau diese gewaltsame Bannung auf Filmmaterial macht aus Menschen Geister. „Seitdem Filmkameras [...] mit Flügelscheibe und Malteserkreuz die Körper vorm Sucher zerhacken, um ihre 24 Bilder pro Sekunde zu schießen“¹⁶⁷,

[...] haben Stimmen keine Seele, auf Passbildern sind nur Verbrechervisagen zu sehen – nicht weil Medien lügen würden, sondern weil sie den Narzissmus des eigenen Körperschemas zerstückeln.¹⁶⁸

Die Mumien-Allegorie wiederum verfolgt Robnik zurück zu André Bazins *Ontologie des photographischen Bildes*. Als Vertreter einer *realistischen* Filmtheorie hat er in Fotografie wie Film die „Möglichkeit zur Aufzeichnung und Wiedergabe der Realität und fürs menschliche Auge nicht wahrnehmbarer Phänomene und Momente“¹⁶⁹ erkannt. Sein phänomenaler Realismus speist sich aus der Behauptung einer kausalen (d.h. indexikalischen) Verbindung zwischen Referent und Abbildung.¹⁷⁰ Jens Schröter weist darauf hin, dass Bazin die Abbildung gar menscheitsgeschichtlich als Versuch einer Mumifizierung toter Körper versteht. Die fotochemischen Bilder seien für Bazin nur in der Lage, dies perfekter und entsubjektivierter umzusetzen als vorhergehende künstlerische Verfahren. Auch Bazin sieht mit Rückgriff auf die Mumie in Fotografie und Film die Möglichkeit eines Festhaltens der Realität durch Einbalsamierung der Wirklich-

¹⁶² Johann W. Goethe, *Wilhelm Meisters Lehrjahre*, Frankfurt am Main: Fischer 1999.

¹⁶³ *Der Andere*, Regie: Max Mack, DE 1913.

¹⁶⁴ *Der Golem*, Regie: Carl Boese, Paul Wegener, DE 1920.

¹⁶⁵ Kittler, *Draculas Vermächtnis*, S. 97.

¹⁶⁶ Kittler, *Draculas Vermächtnis*, S. 92.

¹⁶⁷ Kittler, *Draculas Vermächtnis*, S. 94.

¹⁶⁸ Kittler, *Draculas Vermächtnis*, S. 93.

¹⁶⁹ Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, S. 26.

¹⁷⁰ Vgl. Jens Schröter, „Was ist Film? Zwischenspiele zwischen André Bazin und Chris Marker“, *Theorie der Medien*, Hg. Jens Schröter, www.theorie-der-medien.de/text_detail.php?nr=32, 07.11.2013.

keit.¹⁷¹ Schröter fasst im Hinblick auf Bazins nahezu religiös anmutenden Pathos treffend zusammen: „Die Photographie erscheint ihm als Erlösung“¹⁷².

Genau diesen medientheoretischen Diskurs um die bewahrend-utopische Überwindung des Todes und den objektivierend-untoten Charakter fotografischer Aufnahmeverfahren sieht Arno Meteling exemplarisch im Horrorfilm behandelt: „Im Horrorfilm geht es um Bewahrung und Speicherung, um Mumifizierung und Zombifizierung, aber auch um die Kannibalisierung von Körpern und Medien.“¹⁷³ Gerade der postklassische Horrorfilm, der die Grenzen zwischen Wirklichkeit und Medienrealität verschwimmen lässt, konstruiert einen Zustand, in dem „die Abbildung selbst zur Wirklichkeit wird.“¹⁷⁴

5.3 LAOKOON: HORROR DER GATTUNGSTHEORIE

In seinem 1776 verfassten Text *Laokoon oder Über die Grenzen der Malerei und Poesie*¹⁷⁵ ergreift Gotthold Ephraim Lessing das Wort für einen Pluralismus der Künste, indem er Unterscheidungskriterien zwischen Malerei und Poesie, d.h. zwischen bildender Kunst und Literatur definiert. Gegenstand der Malerei seien demnach Körper und ihre sichtbaren Attribute, während die Literatur Handlungen schildere. Lessing unterscheidet also anhand der Parameter *Raum* und *Zeit*: die räumliche Anordnung von Objekten nebeneinander wird zum legitimen Gegenstand der bildenden Kunst, die chronologische Aneinanderreihung von Handlungen zum Gebiet der Literatur.

Arno Meteling bezieht sich auf diese „kunsthhygienischen Vorgaben“¹⁷⁶ Lessings, um den Weg des Mediums Film auch aus gattungstheoretischer Sicht als monströse Überschreitung einer klassizistischen Ästhetik nachzuzeichnen: „Lessings ohnehin problematische Dichotomie von Raum und Zeit verliert ihre Berechtigung angesichts der neu-

¹⁷¹ Robnik weist zugleich auch auf die Kritik dieser Sichtweise u.a. durch Burch und Philip Rosen hin, die Bazins Vorstellung einer Verbindung zwischen Abbild/Mumie als vermeintliche anthropologische Konstante hinterfragen. Vgl. Drehli Robnik, „Kino im Zeichen der Zombies“, S. 5.

¹⁷² Schröter, „Was ist Film?“.

¹⁷³ Meteling, *Monster*, S. 271.

¹⁷⁴ Seeßlen/Jung, *Horror*, S. 62. Dabei deutet sich auch bereits die Möglichkeit einer radikalen Ab- und Umkehr vom Prinzip der Referenz des Bildes an, wie ihn Baudrillard in seiner Theorie entwirft, die später noch von Bedeutung sein wird. Auch Günther Anders hatte bereits in Bezug auf das Fernsehen formuliert: „Wenn das Phantom wirklich wird, wird das Wirkliche phantomhaft“. Er entwirft, wie Mersch anmerkt, die „erste konsequente Analyse medialer Konstruktionen, die Realität als Effekte von Medien ausbuchstabiert.“ Vgl. Anders, Günther, „Charakter des Fernsehens. Welt als Phantom“, *Texte zur Medientheorie*, Hg. Günter Helmes/Werner Köster, Stuttgart: Reclam 2002, S. 207-221 bzw. Mersch, *Medientheorie zur Einführung*, S. 88.

¹⁷⁵ Vgl. Gotthold E. Lessing, *Laokoon*, Stuttgart: Reclam 1987.

¹⁷⁶ Meteling, *Monster*, S. 25.

en Kunstform Film.¹⁷⁷ Dabei ist es nicht erst der Film, der in den knapp mehr als 100 Jahren zwischen Lessing und der Erfindung des Kinematographen diese Grenze überschreitet. Bereits die zahlreichen Vorläufer des Films wie die Serienphotographie stehen für Meteling im Zeichen einer „Kompetenzüberschreitung“¹⁷⁸.

Meteling ist dabei nicht der erste, der Lessings *Laokoon* für filmtheoretische Betrachtungen zu Rate zieht. Bereits 1938 bezieht sich Rudolf Arnheim – in einem aus heutiger Sicht verzweifelten Versuch¹⁷⁹ – auf Lessing, wenn er den Stummfilm gegenüber dem Sprechfilm zu verteidigen bzw. letzterem gar die Berechtigung abzusprechen versucht. So geht es ihm nach eigener Aussage darum, zu untersuchen, „ob bzw. unter welchen Bedingungen [im Film] Kunstwerke möglich sind“¹⁸⁰. Die Antwort fällt drastisch aus: Der Tonfilm sei in seiner existierenden Form „lebensunfähig“¹⁸¹. Arnheim verlagert das Problem also gewissermaßen, bleibt dem ursprünglichen Schema aber treu: Hier wie da stellen beide Autoren eine unzulässige Vermischung der Mittel fest. Für Meteling liegt damit das „klassizistische Skandalon des Films“ in der Überschreitung der Gattungsgrenzen:

Die Kombination von Mise en Scène und Montage, die bei Lessing als unzulässige Übertretung der Grenzen zwischen Malerei und Literatur in Erscheinung tritt, ist der Horror der Gattungstheorie und das mediale Fundament des Films.¹⁸²

Dabei geht der Horrorfilm als Gattung des populären Films noch weiter. Unverzichtbarer Teil der Ikonographie ist das angsterstarnte Gesicht mit weit geöffnetem, zum Schrei verzerrtem Mund (und dabei meist weiblich – man denke bspw. an die stilbildenden *Scream Queens*). Gerade die Darstellung des geöffneten Munds hatte Lessing anhand seiner Betrachtungen zur Laokoon-Gruppe noch kritisiert, weil sie ihm obszön erscheinen musste: Für Lessing noch war die „Oberfläche des Körpers [...] die Grenze des Hässlichen und Ekeligen, die nicht überschritten werden darf.“¹⁸³ Gerade die Inszenierung von deformierten, geöffneten, malträtierten Körpern hat der Horrorfilm (je nach Sub-Genre mehr oder weniger) zum zentralen Bestandteil seiner Bilderwelten gemacht.

¹⁷⁷ Meteling, *Monster*, S. 25.

¹⁷⁸ Meteling, *Monster*, S. 25.

¹⁷⁹ So merkt Arnheim in Bezug auf den Tonfilm selbst an, dass „die Frage nach seiner grundsätzlichen Möglichkeit oder Unmöglichkeit“ bereits in den Tagen, da er diese Zeilen schrieb, eher für „anstößig, destruktiv und rückschrittlich“ gehalten werde. Vgl. Arnheim, Rudolf, „Neuer Laokoon. Die Verkopplung der künstlerischen Mittel, untersucht anlässlich des Sprechfilms“, *Kritiken und Aufsätze zum Film*, Hg. Helmut H. Diederichs, Frankfurt a.M.: Fischer 1979, S. 82.

¹⁸⁰ Arnheim, „Neuer Laokoon“, S. 82.

¹⁸¹ Arnheim, „Neuer Laokoon“, S. 82.

¹⁸² Meteling, *Monster*, S. 25.

¹⁸³ Meteling, *Monster*, S. 24.

Der Horrorfilm spiegelt deshalb die mediale Voraussetzung, von der jede andere Gattung des Films auszugehen hat [...]. Denn der Horrorfilm ist genau das: 16 bis 24 Bilder Hässlichkeit, Schrecken, Ekel pro Sekunde.¹⁸⁴

Auch noch Arnheim entwirft eine hierarchische Ordnung der Künste und geht davon aus, dass bildende und darstellende Kunst, Architektur und Musik das „Einfachere, Ursprünglichere im Menschen“¹⁸⁵ ansprechen und damit auf einer primitiveren prädiskursiven Ebene kommunizierten. Der populäre Tonfilm erfülle so eine Sehnsucht des breiten Publikums, das sich nichts mehr wünsche als ein Kino der Affekte, ein „Illusionspektakel“¹⁸⁶: „Dieses Publikum wünscht sich nichts weiter, als an einem erregenden Vorgang so unmittelbar wie möglich teilzunehmen.“¹⁸⁷ Gerade das *Bildnis* des Hässlichen – im Gegensatz zu seiner sprachlichen Sublimation in der Literatur – wirkt in seiner Explizität anstößig, da es nach Lessing mit Meteling gesprochen „nicht im Symbolischen der Schrift aufgeht“¹⁸⁸.

„Ich kann schon nicht mehr denken, was ich denken will. Die beweglichen Bilder haben sich an den Platz meiner Gedanken gesetzt.“ [...] Darauf beruht die Chockwirkung des Films [...]. Kraft seiner technischen Struktur hat der Film die physische Chockwirkung [...].“¹⁸⁹

Wenn Walter Benjamin in seinem berühmten Aufsatz zur Kunst im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit zunächst Georges Duhamel zitiert, lässt sich seine Diagnose auch anders lesen: Es ginge dann weniger darum, dass die Bilder *beweglich* sind, sondern, dass sie überhaupt *Bilder*, d.h. nicht nur Ikon, sondern Index sind. Es ist nicht nur die Schnelligkeit der Bildabfolge, die Gedanken verunmöglicht; Die Konkretheit des Bildes lässt keinen Platz für Interpretationen. Auch Kittler verweist darauf, dass Medien im Gegensatz zu den Künsten über das „Gitter des Symbolischen“ hinausgehen, indem sie Körper rekonstruieren – „nicht nur im System der Wörter oder Farben oder Tonin-

¹⁸⁴ Meteling, *Monster*, S. 26.

¹⁸⁵ Arnheim, „Neuer Laokoon“, S. 87.

¹⁸⁶ Arnheim, „Neuer Laokoon“, S. 112.

¹⁸⁷ Arnheim, „Neuer Laokoon“, S. 103.

¹⁸⁸ Meteling, *Monster*, S. 26. Arnheim und auch Kittler schlagen in die gleiche Kerbe, wenn sie von der „Abstraktheit der Sprache“ ausgehen, die nie Singularitäten oder Erscheinungen wiedergebe, sondern allgemeine Bezeichnungen. Arnheim führt an, das Wort könne „Farbe“ immer nur sagen, nie aber die Farbe selbst geben.“ Vgl. Arnheim, „Neuer Laokoon“, S. 87 und Kittler, *Draculas Vermächtnis*, S. 86.

¹⁸⁹ Benjamin, Walter, „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“, Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1963, S. 9-44, hier S. 39.

tervalle.“¹⁹⁰ Und um auf Lessings Definition zurückzukommen: Hässlichkeit gewinnt an Wirkung, weil ihre sukzessive Schilderung in der Literatur einer visuellen Darstellung ihrer „koexistierenden Teile“ weicht.¹⁹¹

Folgt man diesen zwei Argumentationslinien – Film als unzulässige mediale Grenzüberschreitung und Horrorfilm als Frevel, der Hässlichkeit aus ihrer literarischen Sublimation in visuelle *Erscheinung* überführt – so deuten sich neue Dimensionen einer Monstrosität des Mediums bzw. der Gattung an. Dem Horrorfilm käme damit seit Erfindung der Kinematografie die Rolle eines Kommentators zu. Er setzt ins Bild und agiert aus, was Kittler schon in Bezug auf das Doppelgängermotiv diagnostiziert hatte: Er führt vor, was passiert, wenn die Welt in die „Schusslinie technischer Medien gerät“.¹⁹²

Gerade der Horrorfilm übernimmt dabei die Kommentarfunktion zu den skandalösen Aspekten des neuen Mediums [...]. Diese kann man mit der Sprengung der klassischen Gattungseinteilung, dem diabolischen aufrührerischen Einfluss auf das Unbewusste des Publikums sowie der gewaltförmigen technischen Registrierung, Rahmung und Fragmentierung des menschlichen Körpers [...] benennen.¹⁹³

5.4 BODY HORROR: MANIPULIERTE KÖRPER

Wenn zuletzt davon die Rede war, mit welchen durchaus gewalttätigen Operationen die Filmtechnik Leben filmisch verbildlicht und damit der Blick ausschließlich auf die Projektionsfläche gerichtet war, so soll die Perspektive abschließend erneut in Richtung des Zuschauerraums ausgeweitet werden. Die wirkungsästhetische Komponente des Horrorfilms wurde bereits zu Beginn der vorliegenden Arbeit angedeutet: Angst, Schrecken, Schauern und Ekel sind für das Genre konstitutive Emotionen. Die in diesem Zusammenhang anfangs zitierte Ursula Vossen konkretisiert ihren Eindruck der Angst-Lust des (Horror-)Filmrezipienten weiter:

Doch anders als im wirklichen Leben können wir uns im Film ganz dem Schrecken hingeben, ihn in seinen extremen Darstellungen regelrecht lustvoll genießen, sitzen wir doch

¹⁹⁰ Kittler, *Grammophon – Film – Typewriter*, S. 287. Damit wiederum nimmt er Bezug auf Arnheim, der an anderer Stelle über die Ähnlichkeit philosophiert hatte, welche die Fotografie durch die physikalische Beziehung zum Referenten herstelle.

¹⁹¹ Vgl. Gotthold E. Lessing, *Laokoon*, S. 175.

¹⁹² Kittler schreibt wörtlich: „Kinodoppelgänger führen vor, was mit Menschen passiert, die in die Schusslinie technischer Medien geraten.“ Doch vielleicht geht der Film noch weiter. Vgl. Kittler, *Draculas Vermächtnis*, S. 98.

¹⁹³ Meteling, *Monster*, S. 10.

sicher im Kino- oder Fernsehsessel und müssen keine negativen Auswirkungen auf unser Leben befürchten.¹⁹⁴

Ob es sich hier jedoch um eine adäquate Analyse der Rezeptionshaltung des Betrachters im Horrorfilm handelt, ist anzuzweifeln. Auch die amerikanische Filmwissenschaftlerin Linda Williams, die den Begriff des *Body-Genre* geprägt hat, wurde bereits zitiert. Sie entwirft eine gänzlich konträre Auffassung eines körperlich involvierten Zuschauers, dessen Körper durch den filmischen Text geradezu manipuliert werde.

Thomas Elsaesser und Malte Hagener präzisieren damit die Kernfrage: „[...] ist Film, bezogen auf den Zuschauer, ‚außen‘ oder ‚innen‘?“¹⁹⁵ Als Hinweis darauf, wie die Antwort auf diese komplexe Frage lauten könnte, dient den beiden Autoren ein Filmbeispiel:

[...] *Rear Window* [gibt] eine klare Antwort: Solange Jeffries seine distanzierte Betrachterperspektive beibehält, kann das Geschehen ihm nichts anhaben. Erst als er – oder vielmehr seine Freundin [...] – die Schwelle zur beobachteten Welt überschreitet, wird die Welt ‚da draußen‘ auch für ihn ‚hier drinnen‘ gefährlich.¹⁹⁶

Erinnert man sich an den Grundtopos des Horrorfilms, kommt einem das Muster, dessen sich Hitchcock – gemeinhin als *Meister des Suspense* titulierte, mit Filmen wie *Psycho* aber durchaus auch ein *Master of Horror* – hier bedient, wohl bekannt vor: Die Überschreitung einer Grenze wird zum Katalysator der Handlung. Auch wenn sie jedoch von der Neugier und ihrem kriminologischen Spürsinn angetrieben sind, so ist jener Übertritt doch eine bewusste Entscheidung der Figuren und setzt der Analogie somit gewisse Grenzen: Der Traum eines jeden Kinozuschauers, in die Filmhandlung einzugreifen, wie Jeffries und Carol es tun, bleibt für ihn schiere Unmöglichkeit. Was als Gedankenspiel Schauern erzeugen mag und für Hitchcock'schen *Suspense* sorgt – davon bliebe unter dem Strich doch nur eine Erkenntnis, die stark an Vossens Schilderungen anknüpft: So lange ich im Kinossessel zuschaue, kann mir nichts passieren bzw. klarer: Es *wird* mir nichts passieren, *da* ich Zuschauer bin:

[...] die Distanz, die tatsächliche und metaphorische Entfertheit von den Vorgängen im Film, [gestattet] dem Zuschauer im Kino ein sicheres Betrachten [...]. Der Zuschauer ist vom Filmgeschehen vollkommen abgeschnitten und muss nicht befürchten, in die Handlung hineinbezogen zu werden [...].¹⁹⁷

¹⁹⁴ Vossen, „Einleitung“, S. 13

¹⁹⁵ Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, S. 23.

¹⁹⁶ Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, S. 23f.

¹⁹⁷ Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, S. 24.

Betont wird also letztendlich eine Distanz, eine grundlegende Komponente eines *okularzentristischen Paradigmas*, unter das, wie Elsaesser schreibt, beinahe die gesamte Filmtheorie zu fassen sei. Er legt dar, wie das Auge und der Sehsinn bis in die 80er Jahre hinein zentrales Interesse der Filmtheorie waren. Das gelte sowohl für die frühe Filmtheorie um Arnheim und Balázs, für konstruktivistische Montagetheorie und Bazin'schen Realismus, wie auch für Psychoanalyse und feministische Filmtheorie. Film erscheint hier trotz verschiedenster Ansätze in seiner Konzeption als „okular-spekular“ und damit „entkörperlicht“.¹⁹⁸

Mit dem Auge haben diese Ansätze dabei nur ein Organ bzw. einen Sinn des Menschen im Blick. Linda Williams und Vivian Sobchack rücken hingegen mit Lunge, Herz, Magen und vor allem Haut eine Handvoll weiterer Organe und damit den Körper als solchen in den Mittelpunkt ihrer Betrachtungen und nehmen dabei explizit Bezug auf den Horrorfilm:

The point to be stressed here is that we do not experience any movie only with our eyes. We see and comprehend and feel films with our entire bodily being, informed by the full history and knowledge of our sensorium.¹⁹⁹

Nun ist der Sehsinn bzw. das Auge genauso weit Körper, wie es die Haut oder andere (Sinnes-)Organe sind. Sobchack geht es also nicht darum, die visuelle Wahrnehmung anzuzweifeln, als vielmehr darum, den *gesamten* Körper als Wahrnehmungsoberfläche ins Zentrum zu rücken.²⁰⁰ Die Kritik richtet sich eher darauf, den Körper (und damit auch das Auge) in den Denkachsen Auge-Gehirn, Sehen-Verstehen, Wahrnehmen-Verarbeiten zunächst weiter von der kognitiven Leistung zu trennen: „Wir nehmen Film somatisch, mit unserem ganzen Körper auf und affizieren die Bilder, *bevor* die kognitive Datenverarbeitung“²⁰¹ einsetzt. Dieser *roh* und *mutwillig* agierende Körper jedoch scheint viele Filmwissenschaftler zu irritieren oder gar peinlich zu berühren, so Sobchack. Der Zuschauer wird lieber als geistiges Wesen statt als Instinkt-Körper konzeptualisiert. Dabei wurde bereits gezeigt, wie konkrete Anschauung und sinnliche Erfahrung in Architektur, Musik, bildender Kunst, Theater und Film erst gegenüber der sym-

¹⁹⁸ Vgl. Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, S. 25.

¹⁹⁹ Vivian Sobchack, „What My Fingers Knew: The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh“, *Senses of Cinema* 2000, Hg. Senses of Cinema Inc., sensesofcinema.com/2000/5/fingers/, 12.11.2013.

²⁰⁰ „Den [...] Ansätzen geht es also weniger um eine Negierung des Visuellen als vielmehr darum, die Sinne im Zusammenspiel und die Wahrnehmung als verkörpert zu sehen und besonders diese Verkörperung in ihrer eigenen Vielschichtigkeit theoretisch zu fassen.“ Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, S. 139.

²⁰¹ Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, S. 148. Hervorhebung durch den Verfasser.

bolischen Ordnung des geschriebenen Wortes in der Literatur rehabilitiert werden musste. Die Filmwissenschaft habe somit – *selbstverständlich*, möchte Sobchack sagen – große Probleme gehabt, emotionale Phänomene und körperliche Reaktion wie Rührung und Bewegtheit hinreichend zu erklären. Wenn die Geisteswissenschaft sich mit Film als einem vordergründig linguistischen Problem, d.h. einem kognitiv zu dechiffrierenden Zeichensystem befasse, seien körperliche Reaktionen nicht zu erklären. In dieser Hinsicht sei an Sybille Krämers Kritik an Luhmanns Medientheorie erinnert: Es ist genau diese Zeichendimension des Mediums, die Krämer kritisiert, da ihr blinder Fleck die bedeutungsstiftende Komponente von Medialität selbst – also die Gegebenheit des Zeichens im Medium – sei.

Beeinflusst durch die Phänomenologie Maurice Merleau-Pontys ist der Körper für Sobchack grundlegende Voraussetzung der (Film-)Wahrnehmung. Körperliche Reaktionen sind somit kein *Nebenprodukt*: „[...] the film experience is meaningful *not to the side of my body, but because of my body*”.²⁰² Verständnis wird in diesem Sinne also weiter gedacht als bloß auf einer kognitiven Ebene. Der Körper *versteht* bereits, indem er wahrnimmt.²⁰³ Und die Körper im Film wiederum sind mehr als *narrativer Symbolismus*, sie sind bereits selbst verkörperte Wahrnehmung. Wenn Elsaesser und Hagener den symptomatischen Zustand des Filmzuschauers als „[...] ein Nicht-ganz-Hier, aber auch ein Noch-nicht-ganz-Da, ein Dazwischen-Sein“²⁰⁴ skizzieren, konkretisiert Sobchack diese Beschreibung durch die Körperlichkeit des Betrachters: „[...] being *both* ‘here’ and ‘there’, in being able *both* to sense *and* to be sensible, *both* the subject *and* the object of tactile desire.”²⁰⁵ *Dasein* ist hier *Dazwischen-Sein*. Es wird später noch zu zeigen sein, dass die anhand der vorliegenden Arbeit behandelten Filme dieses *Dazwischen-Sein* – ob man es nun über den Körper oder die geistige Aktivität konzeptualisiert – als Strategie nutzen, indem sie audiovisuelle Medien als Gefahrenquellen inszenieren: Der Betrachter, der seinen Körper und damit auch seine Umgebung (*diesseits* der Projektionsfläche) vergisst, wird durch die Inszenierung monströser audiovisueller Medien (im besten Fall exakt jenes Mediums, das der Zuschauer verwendet) genau *daran* erinnert. Nur

²⁰² Sobchack, “What My Fingers Knew”.

²⁰³ In der englischen Sprache lässt sich dieser Gedanke als Sprachspiel ausdrücken: „to sense and make sense“ (in Deutsch also in etwa zu *sinnen* und Sinn zu machen). Vgl. Sobchack, “What My Fingers Knew”.

²⁰⁴ Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, S. 53.

²⁰⁵ Sobchack, “What My Fingers Knew”. Elsaesser und Hagener sind sich der Ambiguität des phänomenologischen Ansatzes wohl bewusst. Sie sei eine „[...] eine alternative Agenda, die jedoch keinesfalls einen Fortschritt im emphatischen Sinne bedeutet, vielmehr zutiefst ambivalent bleibt.“ Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, S. 146.

dadurch, dass der Betrachter seine externe Beobachterperspektive versteht (sich ihrer also entweder *bewusst* wird bzw. sie *wahrnimmt*) können diese Filme letztendlich ihre Wirkung erzeugen. Sobchacks komplexer phänomenologischer Ansatz könnte hier ein Erklärungsmodell liefern: Die *Erfahrungen* im Film seien für den Betrachter nicht in gleichem Maße spürbar wie in der Wirklichkeit außerhalb des Kinos. Er könne bspw. nicht riechen, schmecken oder berühren, was die Filmfigur riecht, schmeckt und berührt. Wie könne es aber dann sein, dass man Film nicht lediglich als Reduktion, sondern teilweise gar als Steigerung des „sinnlichen Daseins“²⁰⁶ wahrnehme? Sobchack argumentiert, der Zuschauer werde im Zuge eines *Rebound*-Effekts auf seine eigene Erfahrung, d.h. seinen eigenen Körper und sein Sensorium zurückgeworfen, der die Erfahrung im Film sogar in gewissem Sinne verdoppele, in dem er sie erst komplettiere.²⁰⁷ Indem der Betrachter die im Film vermittelte Erfahrung wahrnehme, erfahre er gleichzeitig seine eigene Wahrnehmung.²⁰⁸ Sobchack drückt dies so aus: „I will reflexively and carnally turn toward my own carnal being to touch myself touching, smell myself smelling, taste myself tasting, and, in sum, sense my own sensuality.“²⁰⁹ Diese Wahrnehmungs-Erfahrung muss dabei nicht zwingend bewusst geschehen. Für Sobchack ist sie gar Teil der grundlegenden Intersubjektivität der Filmwahrnehmung:

Rather, the cinesthetic subject feels his or her literal body as only one side of an *irreducible and dynamic relational structure of reversibility and reciprocity* that has as its other side the figural objects of bodily provocation on the screen.²¹⁰

Sobchack bezieht sich bei ihren Überlegungen auch explizit auf Linda Williams und ihren Aufsatz „Film Bodies: Gender, Genre, and Excess“. Williams befasst sich dort neben Melodram und Porno explizit mit dem Horrorfilm – alle drei Genres am unteren Ende der öffentlichen Wertehierarchie. Alle drei zeigen Körper in Ekstase: weinende Körper im Melodram; stöhnende, zitternde Leiber im Pornofilm; schreiende, zuckende Körper im Horrorfilm. Folgt man Williams Argumentation, dann ist es genau diese Darstellung des Exzesses, die nicht im klassischen Narrativ aufgeht:

Das Weinen im Melodrama, die entstellten und blutenden Körper im Slasher-Horror und der sexuelle Akt in der Pornografie betonen den Exzess und die Überschreitung im Kon-

²⁰⁶ Im englischen Original verwendet Sobchack den Begriff „sensual being“. Vgl. Sobchack, „What My Fingers Knew“.

²⁰⁷ „[...] the sense I have of sensing is also enhanced in comparison with much direct sensual experience—this because my partial sensual grasp of the original object is completed in and through my own body where it is reflexively “doubled” [...]“ Sobchack, „What My Fingers Knew“.

²⁰⁸ Vgl. Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, S. 148.

²⁰⁹ Sobchack, „What My Fingers Knew“.

²¹⁰ Sobchack, „What My Fingers Knew“.

trast zur regelhaften Ordnung der klassischen Narration [...] Es gibt hier einen Überschuss, der mit herkömmlichen Erzähltheorien nicht mehr zufriedenstellend erklärt werden kann.²¹¹

Mit dem Verweis auf Rick Altman behauptet Williams, die Theorie der klassischen – fortlaufenden, zielgerichteten – Narration liefere für diese *melodramatischen Attribute* schlicht keine hinreichende Erklärung. Das Vokabular, das Elsaesser wiederum verwendet, um Williams Gedankengang nachzuzeichnen, weist interessante Parallelen zu charakteristischen Elementen des Horrorfilms auf: Was für Elsaesser der Exzess in Bezug auf die „regelhafte Ordnung der klassischen Narration“ ist, ist – wie bereits gezeigt wurde – das Monstrum für den vertrauten Alltag der Protagonisten im Horror-Genre.

Williams geht davon aus, dass die Wahrnehmung dieser Genres als kulturell minderwertig darauf zurückzuführen ist, dass man allgemeinhin annehme, sie lösten eine spiegelbildliche Mimikry beim Betrachter aus. Williams kritisiert und differenziert diese – u.a. von der feministischen Filmtheorie aufgenommene und ideologiekritisch reflektierte – These.²¹² In Übereinstimmung mit dieser Annahme hält Williams aber dennoch als zentrales Merkmal der drei Genres fest, dass sie eine *angemessene ästhetische Distanz* vermissen lassen: „We feel manipulated by these texts.“²¹³ Dieser Manipulation ist auch die öffentliche Abwertung und letztendlich die staatliche Zensur zuzurechnen. Ursula Vossen zitiert ein wohlbekanntes Klischee, wenn sie erwähnt, der Horrorfilm sehe sich mit dem Vorurteil konfrontiert, „sein Umgang mit Gewalt fördere die Gewaltbereitschaft seiner Zuschauer und inspiriere Jugendliche zu Nachahmertaten“²¹⁴. Manipulation wird im öffentlichen und mitunter populistisch geführten Diskurs also gar im Sinne

²¹¹ Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, S. 155. Williams selbst bezieht sich explizit auf Bordwell, Thompson und Staiger und ihre Theorie zum klassischen Hollywood Kino. Vgl. Williams, „Film Bodies“, S. 141.

²¹² Die feministische Filmwissenschaft in der Folge Laura Mulveys sah in Porno- und Horrorfilm Inszenierungen eines männlichen, mitunter sadistischen Blickes auf ein weibliches Objekt. Das Melodram stand dem als Inszenierung eines weiblichen Masochismus gegenüber. Neben Williams haben noch weitere Autorinnen an der Differenzierung dieser Thesen gearbeitet, so u.a. Mary Ann Doane und Teresa de Lauretis. Auf die diesbezüglichen Ausführungen Williams' wird an dieser Stelle nicht weiter eingegangen, da die Konstruktion von Geschlechterrollen ein weiteres großes, hier nicht behandeltes Gebiet darstellt. Stark verkürzt lässt sich sagen, dass Williams dieses patriarchale Identifikationsmodell verkompliziert, indem sie argumentiert, der Betrachter sei stets gespalten zwischen unterschiedlichen Identifikationsmodellen des Films (zwischen weiblich und männlich, Macht und Ohnmacht etc.). Sie geht vielmehr davon aus, dass diese Genres Gender-Fantasien in Bezug auf *grundlegende Probleme sexueller Identität* spielerisch umsetzen. Vgl. Williams, „Film Bodies“, S. 153. Elsaesser verweist in diesem Sinne auf Carol Clover, die das *Final-Girl* des Slasher Horror eben nicht aus Erfindung eines männlich-sadistischen Blickes identifiziert, sondern ihn ihm auch für männliche Zuschauer ein (masochistisches) Identifikationsangebot sieht. Vgl. Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, S. 124.

²¹³ Williams, „Film Bodies“, S. 144.

²¹⁴ Vossen, „Einleitung“, S. 18.

einer Handlungsanweisung verstanden, von der reale Gefahren für eine Gesellschaft ausgehen.

Weit vor dem Horrorfilm, der – wie bereits angedeutet wurde und in den anschließenden Filmanalysen noch weiter auszuführen sein wird – eine Kommentarfunktion zu diesen Theorien einnimmt bzw. eigene filmische Standpunkte liefert, wurden die Dichotomien Distanz/Nähe und Trennung/Kontakt filmisch verarbeitet. Als populäres Genre des frühen Kinos gab der *rube*-Film den naiven Bauerntölpel, der die Filmhandlung nicht von der Realität unterscheiden konnte, der Lächerlichkeit preis. Die Amsterdamer Filmwissenschaftlerin Wanda Strauven nennt *The Countryman and the Cinematograph*²¹⁵ (bzw. die bis heute erhaltenen Fragmente dieses Films) als populäres Beispiel:²¹⁶ Der unwissende Protagonist springt hier während einer Filmvorführung auf die Bühne vor der Leinwand und reagiert unmittelbar auf das Leinwandgeschehen: Fährt ein Zug heran, läuft er panisch aus dem Bild, zeigt der Film eine Landpartie, fühlt er sich offensichtlich *wie zuhause*. Das Remake *Uncle Josh at the Moving Picture Show*²¹⁷, das dem verschollenen Original bis ins Detail folgt, gipfelt in einer Szene, in der die Hauptfigur einen Flirt zwischen einem Mann und einer Frau beobachtet (d.h. auf der Leinwand vor ihm projiziert sieht), die er als seine Tochter zu erkennen glaubt. Beim Versuch seine Tochter zu beschützen, berührt er die Leinwand und reißt diese nieder. Diese Szene erweist interessante Parallelen zum hier nicht näher behandelten Film *Dèmoni* und der eingangs erwähnten Szene, in der eine junge Frau, von Untoten befallen und mit dem Tod ringend, von hinten durch die Leinwand fällt, während die Kinoszuschauer *vor* der Leinwand einen Film sehen, der genau jenen (vermeintlich fiktiven) Mythos behandelt, dem die Frau ganz real zum Opfer fällt. Während der *rube*-Film also durch das Niederreißen der Leinwand gerade die Medialität und Fiktionalität von Film betont und denjenigen der Lächerlichkeit preis gibt, der diese nicht wahrzunehmen im Stande ist (hauptsächlich, weil er nicht an die Kino-Konventionen gewöhnt ist), verwendet Lamberto Bava eine nur leicht abgeänderte Konstellation, um gewissermaßen das Gegenteil zu inszenieren. Hier dient die in die Leinwand stürzende Frau gerade als Beleg der Nicht-Fiktionalität des Leinwandgeschehens. Es mag sich zwar um verfilmte Wirklichkeit handeln, dennoch existiert eine *vor*-filmische Realität, die jederzeit

²¹⁵ *The Countryman and the Cinematograph*, Regie: Robert W. Paul, UK 1901.

²¹⁶ Wanda Strauven, "Early cinema's touch(able) screens: From Uncle Josh to Ali Barbouyou", *NECSUS_European Journal of Media Studies* 2/2012, www.necsus-ejms.org/early-cinemas-touchable-screens-from-uncle-josh-to-ali-barbouyou/ November 2012, 13.11.2013.

²¹⁷ *Uncle Josh at the Moving Picture Show*, Regie: Edwin S. Porter, US 1902.

durch die Projektionsfläche bersten kann. Ganz sinnbildlich steht der Protagonist im *rube* auch *vor* der Leinwand und will in das Filmgeschehen ein- bzw. hineingreifen, während die Realität in der Figur der sterbenden Frau in *Dèmoni* von *hinten* durch die Leinwand stürzt.

Die monströsen Züge eines Horrorkinos unter dem Paradigma des *Body-Genre* zeigen sich also in der Überschreitung einer „angemessenen ästhetischen“ Distanz zwischen Film und Betrachter, die lustvoll genossen oder verächtlich missbilligt werden kann. Der Zuschauer wird bewusst in seiner gesamten Körperlichkeit angesprochen und „manipuliert“. Weniger eine kognitive Verständnisleistung, die eine visuelle *Semantik* in Bedeutung umwandelt, steht hier im Vordergrund, sondern eine Aufwertung der ganzkörperlichen Wahrnehmung als einer Art *somatischem* Verständnis. Der Film greift auf den Körper des Betrachters über.

6. MEDIUM – HORROR – FILM

Nachdem im vorhergehenden Teil vor allem genregeschichtliche und filmtheoretische Positionen zu Wort gekommen sind, die unterschiedliche – durchaus unheimliche und bedrohliche – Konnotationen mit der Seinsweise von Medien verbinden, soll die Perspektive nun abschließend auf das Filmschaffen selbst erweitert werden. Die Auswahl der hier behandelten Filme wurde bereits eingangs erläutert. Sie kann in keinem Fall als abgeschlossen, im besten Fall aber als annähernd repräsentativ angesehen werden. Die Filme können im Umfang der vorliegenden Arbeit dabei nie erschöpfend behandelt werden. Die Analyse ist daher auf jene Szenen fokussiert, die weitere – filmische – Perspektiven auf die Inszenierung monströser Medien und die ästhetischen und narrativen Kontexte, in die diese eingebettet sind, eröffnen sollen. Dabei lassen sich selbstverständlich Verbindungslinien zum bisher skizzierten Theoriegebäude herstellen; auf der anderen Seite nehmen die Filme oft ihre ganz eigenen – oft auch paradoxen oder gar widersprüchlichen – Positionen ein oder bringen neue Theorien ins Spiel. So gelten jene bisherigen Überlegungen nicht als Matrize, mit denen die Filme im besten Fall deckungsgleich übereinstimmen. Die Analysen der hier behandelten Filme kann man daher als zweiten Teil eines gleichberechtigten Dialogs zwischen Theorie und Praxis verstehen.

6.1 *POLTERGEIST* (1982)²¹⁸

6.1.1 MEDIALITÄT ALS WHITE NOISE

„Medien wirken wie Fensterscheiben“²¹⁹ behauptet Sybille Krämer. Stattdessen lässt Regisseur Tobe Hooper in der ersten Einstellung von *Poltergeist* den Betrachter höchstens unscharfe Umrisse erkennen. Der Film beginnt zuvor mit einem gänzlich schwarzen Bild, das die Aufmerksamkeit des Betrachters einzig auf die amerikanische Nationalhymne richtet, die laut und pathetisch auf der Tonspur erklingt²²⁰. Nach der Titelsequenz mit weißen Titeln auf schwarzem Grund zeigt das erste Bild aus einzelnen Bild-

²¹⁸ *Poltergeist*, Regie: Tobe Hooper, US 1982; Blu-ray, Hamburg: Turner 2008.

²¹⁹ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 74.

²²⁰ *Poltergeist*, 0h00'13"-0h00'22"

punkten zusammengesetzte, flirrende Farbflächen.²²¹ Obwohl diese Einstellung für lange Zeit statisch stehen bleibt, sind die Formen und Umrisse – vage lässt sich ein Gebäude erahnen – dennoch auf merkwürdige Weise in Bewegung gesetzt. Wenn die Kamera anschließend herauszoomt, ist mit den letzten Tönen der Hymne das US Marine Corps War Memorial in Virginia zu erkennen, bevor das Bild plötzlich einem flackernden schwarz-weißen und zischenden Rauschen weicht.²²² Der Zoom lässt nun eine Rahmung der rauschenden Bildfläche erkennen, die wenige Sekunden später als Mattscheibe eines Fernsehers erkennbar ist²²³. Mit der sukzessiven Vergrößerung des Bildausschnitts wird in der Folge das Setting der ersten Szene erkennbar: Ein rauschender Fernseher inmitten eines dunklen Wohnzimmers, umrahmt von einer Plattensammlung auf der einen und Pokalen auf der anderen Seite. Vor dem Apparat ist offensichtlich ein schlafender Mann – sein behaarter Arm mit hochgekrempelten Ärmeln fällt von der Lehne des Sessels, in dem er sitzt, baumelnd auf den Fußboden – zu sehen. Erst ein Hund, welcher nun ins Bild kommt, lässt die Kamera sich von dieser Szenerie abwenden, indem sie dem Hund hinterherschwenkt, wie er eine Treppe hinauf das Wohnzimmer verlässt.²²⁴

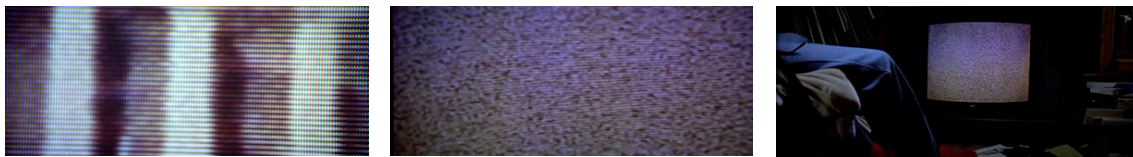


Abb. 6.1 Zunächst lässt eine extreme Nahaufnahme nur unscharfe Umrisse erkennen. Sichtbar ist dagegen die technische Beschaffenheit des Bildes, das in einzelne Linien zerlegt erscheint. Mit dem Rauschen wird der Zusammenbruch des Mediums inszeniert, das in der folgenden rückwärtigen Kamerafahrt als Fernsehapparat im diegetischen (Wohn-)Raum der Protagonisten situiert wird.

Noch bevor Hooper in der folgenden Szene dem Hund in die einzelnen Zimmer der Familienmitglieder folgt und diese gewissermaßen spielerische Exposition fortsetzt,²²⁵ steht gleich zu Beginn des Films also ein Fernsehapparat im Zentrum der Inszenierung. Mit dem behutsamen Einsatz einer Vielzahl filmsprachlicher Mittel zeigt Hooper das Medium Fernsehen *im* Medium Film: Die extreme Nahaufnahme zu Beginn richtet den Blick auf die technische Beschaffenheit des Fernsehbildes. *Inhalte* sind hier zunächst für den Betrachter nicht erkennbar, nur die Oberfläche, die Linien und Bildpunkte sind

²²¹ *Poltergeist*, 0h00'47".

²²² *Poltergeist*, 0h01'31".

²²³ Die Relation der Seitenverhältnisse verstärkt diesen Eindruck weiter: *Poltergeist* wurde in CinemaScope (2,35:1) gedreht. Die rauschende Fläche weist hingegen ein für damalige Fernseher übliches Verhältnis von 4:3 auf.

²²⁴ *Poltergeist*, 0h01'31"-0h01'57".

²²⁵ *Poltergeist*, 0h01'58".

sichtbar, denn „Sehen als Wahrnehmungsform benötigt schließlich immer eine gewisse Distanz“²²⁶. Erst mit einiger Entfernung werden konkrete Bilder erkennbar – und erst als die rechteckige Rahmung der Bildfläche ersichtlich wird und spätestens durch die Kontextualisierung, die sich durch das Szenario des Wohnzimmers ergibt, wird der Fernseher *als* Fernseher und alles bis dahin nur undeutlich und umrisshaft zu Erkennende als Fernseh-*Programm* deutlich. Mit Thomas Elsaesser könnte man Krämers „Fenster-scheibe“ somit den „Rahmen“ entgegenstellen:

In einem Extremfall bringt das Fenster sich als Medium völlig zum Verschwinden und macht sich unsichtbar, im anderen dagegen lässt der Rahmen nur noch das Medium in seiner Verfasstheit sehen.²²⁷

Sobald diese Erkenntnis gewonnen ist, weicht das Bild jedoch plötzlich dem Rauschen. Somit schließt sich eine kreisartige Bewegung, in dem das Fernsehen erneut als technisches Artefakt, als Bedeutungsproduzent und damit als Medium entlarvt wird: „Nur im Rauschen, das aber ist in der Störung oder gar im Zusammenbrechen ihres reibungslosen Dienstes, bringt das Medium sich selbst in Erinnerung“²²⁸. In der Folge, d.h. durch die sukzessive Vergrößerung der Distanz zwischen betrachtetem Objekt und Kamera/Betrachter, *entschärft* Hooper die Verunsicherung des Betrachters, indem das Bild als Fernseher/Fernsehbild im diegetischen Raum verankert wird.

Hooper verfilmt hier zu Beginn also geradezu explizit eine grundlegende Fragestellung der Medientheorie – wie kann Medialität sichtbar werden, wo Medien in ihrem Funktionieren unsichtbar werden bzw. wie kann *ein* Medium ein *anderes* sichtbar machen – und haftet dem Medium Fernsehen zugleich etwas Unheimliches an.

The opening visuals, however, are somewhat ominous. They're an extreme close-up of a TV screen, filled with the usual patriotic images (Iwo Jima, the Lincoln Memorial). Why so close? We're almost being invited to look between the dots on the screen and see something else.²²⁹

²²⁶ Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, S. 92.

²²⁷ Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, S. 25. Im ursprünglichen Kontext nutzen die Autoren die zitierte Formulierung, um einen Vergleich zwischen den filmtheoretischen Schulen des Konstruktivismus (Rahmen) und Realismus (Fenster) zu ziehen. Sie funktioniert im gegenwärtigen Kontext aber ebenso gut. Die Inszenierung Hoopers, die hier stark mit geometrischen Formen und deren Relationen arbeitet, erinnert dabei tatsächlich vage an Sergej Eisensteins Bildkompositionen.

²²⁸ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 74.

²²⁹ Ebert, Roger, „Poltergeist“, *RogerEbert.com*, Hg. Ebert Digital, www.rogerebert.com/reviews/poltergeist-1982 1982, 20.11.2013.

6.1.2 MEDIENKONSUM ALS UNHINTERGEHBARE WIRKLICHKEIT

Gleichzeitig dient diese Szene darüber hinaus als Teil einer Exposition: Im Hause der Freelings – Steve saß bereits schlafend vor dem Fernseher, Diane, Dana, Robbie und Carol Ann werden in der folgenden Szene eingeführt – läuft der Fernseher von früh bis spät und nimmt einen zentralen Platz in der Architektur des Hauses ein.²³⁰

Wenig später läuft die kleine Carol Ann, aufgeweckt von besagtem Familienhund, die Treppe zum Wohnzimmer hinunter. Während die Kamera auf das Mädchen im Pyjama fokussiert, werden sie und das gesamte Wohnzimmer in ein bläuliches Flackern getaucht, das, wie die nächste Einstellung zeigt, vom rauschenden Fernseher ausgeht.²³¹ Jenes Flackern kehrt im Laufe des gesamten Film regelmäßig wieder: Nicht nur der Fernseher, auch Gewitter-Blitze tauchen die Räume in ein Stakkato aus blau-weißem Licht, das nicht umsonst an das Flackern eines Filmprojektors erinnert.²³² Jenes Flackern erstreckt sich beim Abspielen des Films auf der Kinoleinwand oder dem Fernseh Bildschirm auch auf den Zuschauerraum des realen Betrachters und kann somit als eine raffinierte Methode verstanden werden, den Filmzuschauer seiner eigenen Rezeptionssituation gewahr werden zu lassen. Wenn also zu Beginn gezeigt wurde, wie der Horrorfilm seine Szenarien im Laufe der Genregeschichte immer enger an die Wirklichkeiten (das sprichwörtliche *Hier-und-Jetzt*) seiner Zuschauer koppelt – dann überspitzt Hooper diese in *Poltergeist* als Medienkonsum: Es nicht mehr nur die amerikanische Mittelsstandsfamilie, die als Identifikationsangebot dient, es ist die Realität der Rezeptionssituation des (Fernseher-)Zuschauers, auf die hier angespielt wird und die alle Betrachter als unmittelbare, unhintergehbare Wirklichkeit teilen. Näher kann der Horrorfilm seinen Zuschauern scheinbar nicht mehr kommen, als dem Betrachter durch die Spiegelung des horriblen Mediums *im* Medium anzudeuten, dass jene fiktive Gefahr *ihm* genauso aus *seinem* Fernseher blühen könnte. Beseelte und autonom werdende Technik sei zwar „in

²³⁰ Später zeigt Hooper die gesamte Familie schlafend im Bett bei rauschendem Fernseher und bestätigt damit beide Annahmen: Die Familie schläft offensichtlich regelmäßig gemeinsam beim Fernsehen ein und besitzt darüber hinaus nicht nur einen Apparat, wobei der dritte Bildschirm in der Küche zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht gezeigt wurde.

²³¹ *Poltergeist*, 0h02'58".

²³² Dieses wird durch die Umlaufblende verursacht, welche den Projektionsstrahl in kurzen, regelmäßigen Abständen unterbricht. Dieses Flimmern ist genaugenommen nur bei Simplex-Verfahren vorhanden. Bei modernen Duplex- oder gar Triplex-Verfahren kann ein Flimmern zugunsten einer besseren, *flüssigeren* Projektion vermieden werden. Vgl. Sabine Lenk, "Filmprojektor", *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=aut#SL 2011, 11.12.2013.

der Regel ein Motiv der Science Fiction²³³, doch auch der Horrorfilm transformiere in einer modernen Wendung des Gothic Horrors die ursprünglichen Spukschlösser in unheimliche Alltagsgegenstände, schreibt Georg Seeßlen:

Nach dem Haus wird noch seine Einrichtung horribel; das Monster besetzt nicht mehr nur das Haus oder die Wohnung, sondern auch den Kühlschrank oder den Wandschrank.²³⁴

In seiner postmodernen, medien-reflexiven Version werden die belebten Objekte folgerichtig zu unheimlichen Medienkanälen: „Der neuere Mystery- oder Gespensterfilm wiederholt somit die Transformation der Dingwelt in eine unheimliche Welt gespensterhafter Medien [...]“²³⁵. Keine Gelegenheit lässt Hooper dabei ungenutzt, Rahmungen in der Architektur des Hauses – Türen, Fenster und Wandschränke – optisch in den Kontext von Medien zu rücken. Als oftmals blau-weiß flackernde Rechtecke sind sie die Portale, hinter dem das Unheimliche lauert – eine Assoziation, die so auch auf den Fernseher übertragen wird bzw. die er auf sie überträgt.



Abb. 6.2 Rechteckige Öffnungen und Rahmungen werden als Portale inszeniert und damit eine metonymische Verbindung zum flackernden Fernsehbild des Anfangs hergestellt. Auch die Blitze erinnern in ihrem schnellen Wechsel von hell und dunkel an Techniken zur Herstellung und/oder Wiedergabe von Bewegtbildern.

Bevor die Freelings endgültig aus ihrem Heim flüchten, geht Hooper sogar soweit, die buchstäbliche Auflösung ihrer Hauses in diesem Kontext zu zeigen: Nachdem sich das Haus scheinbar zusammengeklappt hat, verschwindet es endgültig mit und in einem horizontalen Blitz, der an jenen Effekt erinnert, der beim Ausschalten eines analogen Fernsehgeräts entsteht (siehe Abb. 6.2, unten links).²³⁶

²³³ Seeßlen/Jung, *Horror*, S. 574.

²³⁴ Seeßlen/Jung, *Horror*, S. 571.

²³⁵ Meteling, *Monster*, S. 308. Diese unheimliche Dingwelt, die auch die Architektur mit einschließt, war bereits Teil des früheren Gothic Horrors: „Alltägliche Gegenstände und Medien wie Radio und Telefon, Fernseher, Videorecorder und Computer werden zu Portalen, zu unsichtbaren und jenseitigen Räumen. Der Gespensterfilm etabliert diese Dinge als ‚Mobiliar‘ eines neuen Gothic Horrors. Meteling, *Monster*, S. 282.

²³⁶ *Poltergeist*, 1h48'32"-1h49'05".

6.1.3 POLYSEMANTISCHES ANGEBOT: NARRATION/SENSATION

Gespenster-*haft* mag es sein, das Fernsehen – unheimlich genug, dass die kleine Carol Anne mit dem Apparat spricht und offensichtlich gar auf Fragen und/oder Bemerkungen antwortet, die, für alle Ohren der sonstigen Familienmitglieder nicht wahrnehmbar, aus dem Fernseher zu kommen scheinen²³⁷ – einen Gespenst selbst hat der Film dem Betrachter bisher nicht gezeigt. Stattdessen springt die Filmhandlung an den Morgen des nächsten Tages. Hooper charakterisiert in einer weiteren Sequenz von Establishing Shots das Umfeld und den Alltag der Freelings: Vom Schwenk über die gesamte Siedlung immer näher heran an die Dächer, die Straße und das Haus der Familie bis schließlich – über Umwege – hinein ins Wohnzimmer, wo Vater Steve mit seinen Freunden die Sportübertragung schaut: So wird der Fernseher weiter als zentrales Mobiliar der amerikanischen Mittelstandsfamilie etabliert.²³⁸ Der Film kleidet sich hier in die Ästhetik des narrativen Hollywoodkinos: Alle filmsprachlichen Mittel sind der fortlaufenden Handlung untergeordnet. Zwei der grundlegenden Motive des Films werden Stück für Stück weiter variiert: Das Motiv der gestörten Totenruhe anhand des gestorbenen Karienvogels Tweety, den Mutter Diane unauffällig die Toilette hinunterspülen will, dabei aber von ihrer Tochter ertappt wird²³⁹; und die Widerspenstigkeit der Technik, wenn Steve und sein Nachbar immer wieder unbeabsichtigt das gegenseitige Fernsehprogramm (American Football oder Fred Rogers) stören, da ihre Fernbedienung auf der selben Frequenz sendet.²⁴⁰ Catherine Shelton sieht *Poltergeist* in seiner Vielgestaltigkeit als exemplarisch für ein postklassisches Kino (der 1980er und 90er Jahre):

Poltergeist kann mit seinem polysemantischen Angebot als exemplarisch für die postklassische Filmnarration angesehen werden: Er lässt sich gleichermaßen als Horrorfilm [...] lesen, wie auch als Familienfilm mit stark komödienhaften sowie märchenhaften Elementen, [...] er enthält aber auch ironisch gebrochene Momente [...] und ist schließlich auch als großes Hollywood-Kino zu betrachten, das als aufwendiges Spektakel voller Spezialeffekte inszeniert ist.²⁴¹

Jenes „Spektakel“ schwankt in *Poltergeist* zwischen technischen Spezialeffekten und dem virtuellen Einsatz des Maskenbilds. Shelton behauptet, der postklassische Horrorfilm kleide seine Sensationen „allerdings weiterhin in eine durchaus klassisch operie-

²³⁷ *Poltergeist*, 0h03'40"-0h04'37".

²³⁸ *Poltergeist*, 0h04'38"-0h07'10". Über dem Beginn der Sequenz sind weitere Anfangstitel zu sehen.

²³⁹ *Poltergeist*, 0h08'.

²⁴⁰ *Poltergeist*, 0h09'.

²⁴¹ Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 304.

rende, erzählerische Ökonomie“²⁴². Für *Poltergeist* trifft dies nur zum Teil zu. „Special effects in the movies have grown so skilled, sensational, and scary that they sometimes upstage the human actors“²⁴³, merkt Roger Ebert in dieser Hinsicht an. Zwei Szenen scheinen sich dieser Ökonomie zu widersetzen und als Sensationen die Kohärenz der Handlung zu durchbrechen oder anzuhalten: Marty, einem Mitglied des Parapsychologenteams, reißt vor dem Spiegel im Badezimmer stehend die Haut von seinem Kopf und Diane, in Panik vor dem Poltergeist im Garten um Hilfe rufend, fällt in das ausgehobene Erdloch, das später einmal der Pool der Familie werden soll; im mit Regenwasser gefüllten Becken tauchen die Friedhofs-Skelette auf, die unter dem Haus der Freelings bestattet sind. An beiden Szenen wurde dabei oft die explizite Ästhetik von *Chainsaw*-Regisseur Hooper erkannt, während die „stark komödienhaften und märchenhaften Elemente“ bzw. das „große Hollywoodkino“ viele Kritiker eher an die Ästhetik des Produzenten Steven Spielberg erinnert, der als Regisseur mit *Close Encounter of the Third Kind*²⁴⁴ und *E.T. the Extra-Terrestrial*²⁴⁵ kurz zuvor große Erfolge feierte und der bei *Poltergeist* auch für das Buch und das Storyboard verantwortlich war.²⁴⁶ Im Gegensatz zur Darstellung des Poltergeistes durch aufwendig tricktechnisch bearbeitete Bilder verwenden beide Szenen ein aufwändiges Maskenbild und mechanische Film- bzw. Bühnentechnik.²⁴⁷ Hooper zeigt Marty und das Waschbecken im Schuss-Gegenschuss-Verfahren: Marty im Over-the-Shoulder Shot, das Waschbecken in einer schrägen Aufsicht: Marty reißt sich Haut und Fleisch vom Gesicht, die blutig ins Waschbecken fallen.²⁴⁸ Die Filmhandlung scheint stehenzubleiben. Hooper stellt die Zerfleischung Martys regelrecht aus und betont die Virtuosität des Maskenbilds als Sensation: Obwohl durch das Schuss-Gegenschuss-Verfahren mit einem einfachen Trick gearbeitet wird – der Gegenschuss eröffnet die Möglichkeit, das Maskenbild für die nächste Einstellung deutlich zu verändern – erweckt die Szene den Eindruck, Marty

²⁴² Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 161.

²⁴³ Roger Ebert, „Poltergeist“.

²⁴⁴ *Close Encounter of the Third Kind*, Regie: Steven Spielberg, US 1977.

²⁴⁵ *E.T. the Extra-Terrestrial*, Regie: Steven Spielberg, US 1982.

²⁴⁶ Tatsächlich gab es bereits vor der Veröffentlichung des Films eine öffentliche Diskussion um die Anteile Spielbergs an der Regie des Films. Die Diskussion gründete sich auf einen Artikel in der *Los Angeles Times*. Vgl. Dale Pollock, „‘Poltergeist’. Who’s Film is it?“, *Los Angeles Times*, 24.05.1982 sowie ein Interview mit Hooper aus dem Jahr 2002, in dem er zu den Gerüchten Stellung nimmt: Keith Phipps, „Tobe Hooper“, www.avclub.com/article/tobe-hooper-13680 2011, 11.10.2011.

²⁴⁷ Auf die grundlegende Unterscheidung in der Darstellung des transzendenten Poltergeists auf der einen und des im Gegensatz dazu *irdischen* Spuks, wie der hier erwähnten Leichen, wird später genauer eingegangen.

²⁴⁸ *Poltergeist*, 1h02'29"-1h02'56".

bei seiner Selbstzerfleischung aus nächster Nähe zuzuschauen. Die explizite Darstellung der Gewalt in dieser Szene ist – davor und danach – einmalig für *Poltergeist*. Auch daher rührt ihr Sensationscharakter. Ähnliches, wenn auch in abgeschwächter Form, gilt für die angesprochene Szene im Garten. Hier werden die im Wasser auftauchenden Skelette in ähnlicher Funktion effektiv in Szene gesetzt: In einer schnell geschnittenen Szene aus 42 einzelnen Einstellungen²⁴⁹ zeigen eine Handvoll davon Nahaufnahmen der Skelette, die nass und vermodert erneut äußerst realistisch erscheinen. Für die Dauer der Szene tritt die übrige Filmhandlung so sehr in den Hintergrund, dass auch hier die Narration zugunsten eines expliziten *Horrors der Sensationen* stillsteht. Nicht die Entwicklung eines Narrativs steht hier im Vordergrund, sondern eine Tricktechnik (in Form des Maskenbilds), die Schock und Ekel evozieren soll.



Abb. 6.3 Der immaterielle Poltergeist, steht in starkem Kontrast zu mehreren Szenen, die mit aufwendigem Maskenbild arbeiten. Während die Erscheinung des Geistes in die narrative Ökonomie des Films eingebettet ist, scheinen die anderen beiden Szenen das Narrativ zu durchbrechen oder anzuhalten und ein Kino der Sensationen und Effekte zu entfalten.

6.1.4 GEIST ALS PHYSIKALISCHE GRÖÖE / BELEBUNG DER WARE

Nach rund zwanzig Minuten erklingt erneut die US-Hymne. Hooper zeigt fast die gesamte Familie – bis auf die älteste Tochter Dana – im elterlichen Bett. Aus einer Aufsicht bewegt sich die Kamera in einem Schwenk langsam rückwärts und offenbart dabei einen Fernseher am Fußende des Bettes. Das schwarz-weiße Bild des Fernsehers zeigt erneut durch Zoom und Überblendungen animierte Bilder amerikanischer Nationalstaatlichkeit. Die Kamera schwenkt nun in einem Zoom nach rechts auf den Fernseher zu und kommt kurz davor in einer Nahaufnahme des Geräts zum Stillstand. Nach den letzten Einstellungen zu den finalen Tönen der Hymne, flimmert erneut ein schwarz-weißes Rauschen über den Bildschirm. Die kleine Carol Ann wacht auf und kniet sich vor den Apparat. Nachdem sie den Arm nach dem Gerät ausstreckt, zeigt Hooper die Materialisierung des Poltergeistes bzw. den Übertritt des Phantastischen in die Realität der Protagonisten als diffuse, weiße Rauchschwaden. Sein Ursprung ist der Fernsehapparat und

²⁴⁹ *Poltergeist*, 1h42'18"-1h43'54"

die Wucht des Strahls bringt offensichtlich einen Luftstrahl mit sich, der Carol Ann das Haar verwüstet und das gesamte Haus einem Erbeben gleich erschüttern lässt.²⁵⁰ „[I]n Kontrast zu den ihrer Grabstätte beraubten Leichen“, schreibt Shelton, „tritt [hier] der immaterielle Körper des jenseitigen Wesens“ zu Tage.²⁵¹ Damit knüpft *Poltergeist* gewissermaßen an die gotische Tradition der Schauerromantik und ihrer Geistergeschichten an, in deren Ikonografie der Geist als immateriellen Pendler zwischen Leben und Tod imaginiert wurde.²⁵²

In der Geistergeschichte greift der Horrorfilm auf die Ikonographie und das Motivinventar der literarischen Phantastik zurück, die ihrerseits um die Jahrhundertwende vom 18. Zum 19. Jahrhundert an ein bestehendes Amalgam von Volks- und Aberglauben [...] anschließt.²⁵³

Das Gespenst oder der Geist lasse sich als „Maskierung des Todes“²⁵⁴ bzw. als „Toter verstehen, der um einer bestimmten Aufgabe willen in die Welt der Lebenden zurückkehrt“²⁵⁵. So erklärt es auch *Poltergeist*²⁵⁶, wenn sich enthüllt, dass die gesamte Siedlung der Freelings auf einem ehemaligen Indianerfriedhof gebaut wurde. Die Grabsteine hat man zwar an einen anderen Ort verfrachtet, aus Kostengründen aber die Leichen einfach im Boden belassen.²⁵⁷ Der Poltergeist erscheint so als Geist der Toten, der das Unrecht sühnen bzw. den Einklang mit den Ahnen, dem Vergangenen und Verdrängten wieder herstellen muss, damit die Toten endgültig Ruhe finden. Diese sind bis dahin in

²⁵⁰ *Poltergeist*, 0h21'34"-0h24'33".

²⁵¹ Shelton, *Unheimliche Inschriften*, S. 305.

²⁵² Shelton, *Unheimliche Inschriften*, S. 306. Shelton dazu an anderer Stelle weiter: „Der Körper des Gespensts ist ätherisch, diffus und vielgestaltig. Er ist, und dies hebt der Film in seiner spektakulären Inszenierung deutlich heraus, immateriell.“ Catherine Shelton, *Unheimliche Inschriften*, S. 305.

²⁵³ Shelton, *Unheimliche Inschriften*, S. 311.

²⁵⁴ Shelton, *Unheimliche Inschriften*, S. 312.

²⁵⁵ Shelton, *Unheimliche Inschriften*, S. 312.

²⁵⁶ Die Ausführungen Tanginas erwähnen es explizit. Vgl. *Poltergeist*, 1h19'.

²⁵⁷ In der Interpretation dieses Zusammenhangs ließe sich auch die gesellschaftskritische Dimension des Films erläutern, welche die Präsidentschaft Ronald Reagans – Vater Steve liest seine Biografie abends im Bett und raucht dabei einen Joint – und seine Wirtschaftspolitik der Deregulierung kritisiert. Der *Poltergeist* wäre demnach das Resultat der Gier nach Profitmaximierung; der Wohlstand Amerikas erschiene auf Ausbeutung und rücksichtsloses Gewinnstreben aufgebaut. Die Tatsache, dass es sich in *Poltergeist* um einen Indianerfriedhof handelt, kann dabei auch im Hinblick auf den Umgang mit den Ureinwohnern der USA gelesen werden, die die gesamte Geschichte Amerikas letztendlich als Geschichte der Verdrängung (konkret der Ausbeutung und Ermordung) der Urbevölkerung skizziert, deren Land man nicht nur besetzte, sondern deren Andenken man nicht einmal ehrt. Dieses Motiv der Nichtachtung der Totenruhe dringt bis in das Alltagsleben: So wünscht sich Mutter Diane beim Anblick des toten Kanarienvogels, dass er doch an einem Schultag hätte sterben mögen. So wäre sie in der Lage gewesen, seinen Tod zu vertuschen. Beim Versuch, den Vogel die Toilette hinunter zu spülen, wird sie von Carol Ann erwischt. Die widerwillig bewilligte Totenruhe im Garten ist auch nicht von langer Dauer, wenn der Bulldozer den Leichnam beim Aushub des Swimmingpools schändet.

einem Zwischenreich gefangen, das Hooper durch die Verknüpfung Fernsehapparat/Poltergeist als unsichtbares Reich der technischen Medien entwirft.

Krämer definiert „Welterzeugung“ als „produktiven Sinn“²⁵⁸ von Medien: Sie effektivieren nicht, sie erschaffen. Was Medien leisten, sei für den Menschen ohne sie nicht abgemindert, sondern schlicht *gar nicht* leistbar: Sie sind „Bedingung [...] von Sinn“²⁵⁹.

The absence of a signal on the channel that is not receiving a broadcast means that it is free to receive a lot of noise from all sorts of things - like short wave, solar disturbances, car ignition sparkings, outer space - or inner space.²⁶⁰

Ryan, Mitglied des Teams von Parapsychologen, liefert die Erklärung, warum das Rauschen als *Kanal* für den Poltergeist dienen kann und konzeptualisiert den Geist selbst gewissermaßen als analoges TV-Signal und damit als physikalisches Phänomen. Die narrative Erklärung für seinen Ursprung mag weiterhin die metaphysische „Leib-Seele-Dichotomie der christlichen Tradition“²⁶¹ widerspiegeln – sein Erscheinen in der Wirklichkeit der Protagonisten ist offenbar nur durch Medientechnik möglich. Ohne das Medium würde der Poltergeist (genau genommen sind es mehrere, Carol Ann nennt sie „TV-People“) in letzter Konsequenz nicht existieren, weil *es* ihn erst Wirklichkeit werden lässt. So konzipiert *Poltergeist* das Monstrum als paradoxe Doppelfigur, die zum einen von der Tradition des immateriellen Geistes der Schauerromantik beeinflusst ist, die zum anderen aber auch als mediales Phänomen bzw. als technisch-physikalische Größe erklärt wird.

So bilden die Halbwesen nicht zuletzt die Krisen des Weltbildes auf dem Weg von der Magie zur Religion, von der Religion zur Rationalität, von der Rationalität zur Ökonomie und schließlich von der Anschauung zur Imitation ab [...] und müssen in letzter, ironischer Konsequenz zu den Gespenstern des »freien Marktes« werden, nicht nur als Dämonen der Kultur- und Sinnindustrie, sondern als magische Belebungen der Ware selbst.²⁶²

²⁵⁸ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 85.

²⁵⁹ Krämer, „Das Medium als Spur und als Apparat“, S. 90.

²⁶⁰ *Poltergeist*, 0h54'.

²⁶¹ Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 306.

²⁶² Seeßlen/Jung, *Horror*, S. 22.

6.2 *DÈMONI 2... L'INCUBO RITORNA* (1986)²⁶³ & *THE VIDEO DEAD* (1987)²⁶⁴

6.2.1 INSTABILE PERSPEKTIVEN DURCH MISE EN ABYME

Lamberto Bava's *Dèmoni 2* begins gewissermaßen noch vor dem ersten Bild als verschachteltes Spiel mit Fiktionen erster und zweiter Ordnung: Ähnlich wie schon in *Poltergeist* bleibt das Bild nach den weißen Vorspann-Titeln auf schwarzem Grund dunkel. Statt der amerikanischen Nationalhymne ertönt die Stimme eines Mannes als Voice-Over:

A terrifying, centuries-old prediction foretold the spawn of demons on earth. That prediction became true, when spectators in a movie theatre were transformed into blood thirsty, fanged creatures and spread death and contagion. Days of terror that convinced the world, demons *can* exist.²⁶⁵

Der Betrachter nimmt diese Sätze zunächst als extra-diegetischen Kommentar wahr. Als Stimme einer Erzählerinstanz spielt der Kommentar auf das bereits in der Einleitung erwähnte Prequel *Dèmoni* und dessen Narrativ an. Erst rund sieben Minuten später wird die Doppelbödigkeit dieses Beginns offenbar. In einer Halbnahen steht die junge Sally mit dem Rücken zu einem Fernsehapparat. Das Bild des Fernsehers zeigt nicht näher bestimmbare Aufnahmen (die u.U. an eine Wand oder Mauer erinnern), als erneut die männliche Stimme ertönt:

A secret that holds the key to the demons. Who were they? Where did they come from? Can they happen again? Questions we are afraid to ask. Questions that demand an answer.²⁶⁶

Sally dreht sich währenddessen zum Fernseher, dessen Bild nun die unscharfe Totale einer Straße bei Nacht erkennen lässt: Zwei Lichtkegel nähern sich der Kamera. Auf eine Nahaufnahme von Sally, die ihr fasziniertes Gesicht zeigt, folgt eine Nahaufnahme des Fernsehers: Vier junge Menschen sitzen in einem Jeep. Die Voice-Over Stimme verstummt und Bava zeigt in zwei Einstellungen, wie die Menschen im Jeep sich unterhalten – dazwischen erneut als Gegenschuss Sallys Gesicht.

²⁶³ *Dèmoni 2 – L'incubo ritorna*, Regie: Lamberto Bava, IT 1986, DVD-Video, Medusa o.J. Der einfacheren Lesbarkeit halber wird im weiteren Verlauf synonym von *Dèmoni* gesprochen.

²⁶⁴ *The Video Dead*, Regie: Robert Scott, US 1987, DVD-Video, Neu-Ansbach o.J.

²⁶⁵ *Dèmoni 2 – L'incubo ritorna*, 0h01'15"

²⁶⁶ *Dèmoni 2 – L'incubo ritorna*, 0h07'12"

Bava legt somit eine weitere Lesart der extra-diegetischen Stimme des Beginns nahe, indem er sie plötzlich als Teil eines Fernsehprogramms inszeniert, das als Fiktion zweiter Ordnung sehr wohl Teil der diegetischen Welt der Protagonistin ist. Diese Schachtelung verschiedener Ebenen kann als Abimisierung²⁶⁷ verstanden werden, durch die eine Verunsicherung der Zuschauerperspektive entsteht. Die unzulässige Vermischung zweier Welten – hier das Eindringen der phantastischen Dämonen in den Alltag der Bewohner eines Appartementkomplexes – spiegelt sich so in der Verunsicherung des Betrachters, der Mühe hat, zwischen den Erzählebenen – der Rahmenerzählung bzw. Filmhandlung und der Binnenerzählung des Films-im-Film – zu unterscheiden. Diese Verunsicherung ist dabei durchaus als Krämer'sche Störung zu verstehen. Bava nutzt diese Doppelung letztendlich als Strategie, um Medialität sichtbar zu machen bzw. ein Bewusstsein für die Konstruiertheit von Fiktionen zu schaffen.

Da die Abimisierung wahrnehmungsauffällig sein soll, setzt sie immer einen reflexiven Impuls frei, öffnet einen Blick auf die Konstruiertheit der Geschichte und produziert so eine Distanzierung zwischen Rezipient und Werk.²⁶⁸

Anders betrachtet ist es genau diese Distanz, die Bava auflöst: In der anschließenden Sequenz²⁶⁹ zeigt die Kamera unterschiedliche Bewohner des Wohnhauses – eine Escort-Dame mit ihrem Freier, eine vierköpfige Familie, eine Frau und einen Jungen – wie sie die Sendung im Fernseher verfolgen. Als Gegenschuss zeigt Bava den jeweiligen Fernsehapparat in unterschiedlichen Einstellungsgrößen. Die Rahmung der Mattscheibe bzw. der Apparat selbst ist dabei stets zu erkennen. Auf einmal jedoch unterwandert die Inszenierung die Trennung von Rahmen- und Binnenhandlung, indem die Kadrage bildschirmfüllend die vier jungen Menschen des Films-im-Film zeigt, wie sie einen Hang hinaufklettern²⁷⁰. Bildgestaltung und Filmsprache lassen keine Unterscheidung mehr zwischen den beiden Ebenen zu, die Binnenhandlung lässt die Rahmenhandlung vergessen.

²⁶⁷ Der Begriff bezeichnet synonym zum französischen *Mise en abyme* eine selbstreflexive Text- bzw. Inszenierungsstrategie des Bilds im Bild und geht auf die Heraldik bzw. als texttheoretisches Konzept auf André Gide zurück. „Abimisierung ist eine Strategie des Spiels im Spiel, der Geschichte in der Geschichte, der Binnenerzählung, in der sich die Rahmenerzählung spiegelt und wiederholt, vielleicht auch wiederholend variiert, sich auf diese Art selbst thematisierend, als stünde jener Text einem strukturellen Spiegel gegenüber.“ Vgl. Hans Jürgen Wulff, „Abimisierung“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=5108 2013, 18.11.2013.

²⁶⁸ Hans Jürgen Wulff, „Abimisierung“.

²⁶⁹ *Dèmoni 2 – L'incubo ritorna*, 0h07'30"-0h09'12"

²⁷⁰ *Dèmoni 2 – L'incubo ritorna*, 0h09'13"

Bava wiederholt diese Bewegung von Distanz und Trennung (Bild wird durch den Apparat gerahmt und ist durch seine Materialität – Flackern, Aufbau in Linien – als Fernsehbild erkennbar) zu Nähe und Ununterscheidbarkeit (das Fernsehbild füllt den Bildausschnitt, die spezifische Materialität ist nun mit jener des Filmbildes identisch) ein zweites Mal. Daraufhin verschachtelt er die beiden Handlungsebenen endgültig zu einer multiplen Diegese, indem er abwechselnd die Handlung im Appartementkomplex – vor allem Tommy und Sally als Fernsehzuschauer – und jene auf einem verlassenen Industriekomplex, auf dem vier junge Menschen die Dämonen suchen, schildert. Auf diese Weise zeigt *Dèmoni* die (Un-)Sichtbarkeit von Medien, die, ähnlich wie schon in *Poltergeist*, zwischen den Begriffen *Fensterscheibe* und *Rahmen* oszillieren: Sobald die Rahmung des Fernsehgeräts nicht mehr Teil des Bildausschnitts ist und die spezifische Materialität des behaupteten Mediums wegfällt, wird das Bild zur unsichtbaren Fensterscheibe.



Abb. 6.4 Die Bilderfolge illustriert die Verschmelzung von Rahmen- und Binnenhandlung. Die Totale zeigt eine klare Trennung, die Großaufnahme zeigt bereits deutlich die besondere Beschaffenheit und Rahmung des Fernsehbildes. Rechts jedoch zeigt Bava den Film-im-Film über den gesamten Bildausschnitt. Rahmen- und Binnenhandlung verschränken sich zu einer multiplen Diegese.

Mehrmals springt der Film zwischen den fiktionalen Ebenen hin und her, bevor er sie zum Schluss dieses ersten Teils des Films wieder trennt: Eine von Dämonen besessene Gestalt hetzt in einem halbnahen Schwenk durch eine Betonlandschaft (bildschirmfüllende Binnenhandlung, kein Verweis auf die Materialität des Fernsehbildes)²⁷¹, Sally schaut begeistert in einer Großaufnahme (Sprung in die Rahmenhandlung)²⁷². Schließlich zoomt die Kamera aus der Großaufnahme eines Fernsehgeräts heraus (Binnenhandlung wird als solche erkennbar, Materialität des Fernsehbildes wird deutlich), bis die Umgebung des Fernsehgeräts und schließlich Sally im Anschnitt ins Bild kommt²⁷³. So kann der Zuschauer erneut einen diegetischen Raum konstruieren: Sallys Schlafzimmer, in dem sie gebannt einer Filmhandlung folgt. Währenddessen spricht erneut die Voice-Over Stimme:

²⁷¹ *Dèmoni 2 – L'incubo ritorna*, 0h21'53"-0h22'09"

²⁷² *Dèmoni 2 – L'incubo ritorna*, 0h22'10'

²⁷³ *Dèmoni 2 – L'incubo ritorna*, 0h22'13"

Is another apocalyptic prediction about to come true? Winds of death will sweep across the world and whole continents will be cast adrift in an ocean of blood.²⁷⁴

Während der Dämon der Binnenhandlung unmittelbar in die Kamera blickt, zeigt die erneute Großaufnahme des Fernseher somit die Perspektive Sallys. Durch die subjektive Kamera verschränkt sich die Perspektive Sallys mit der des realen Zuschauers. Diese dritte Metaebene kann als Blickachse Sally-Dämon, aber auch als direkte Adressierung des Filmzuschauers gelesen werden.

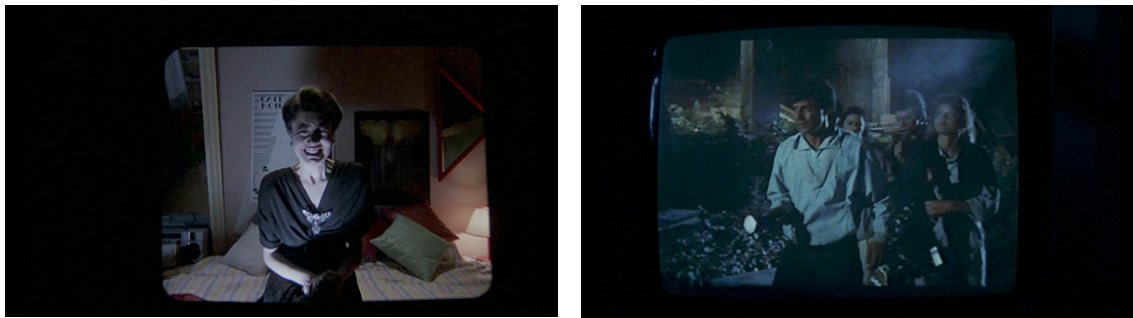


Abb. 6.5 Nahezu identische Bildgestaltung: Der Blick aus dem Fernseher (links) unterscheidet sich nur minimal vom Blick auf den Fernseher (rechts). So teilt der Betrachter in einer subjektiven Kameraführung jeweils die Perspektive Sallys vor dem Fernseher (rechts) wie die des Dämons im Fernseher (links).

Kurz darauf wechselt die Perspektive auf die diametral gegenüberliegende Seite und destabilisiert die Hierarchie der fiktionalen Ebenen weiter: Eine Kamerafahrt auf Sally, die ebenfalls in die Kamera blickt, zeigt sie umrahmt von einer schwarzen Passepartout-artigen Fläche²⁷⁵ und erzeugt so den Effekt, als teile der Betrachter die Perspektive des Dämons und blicke aus dem Fernsehapparat auf die davorsitzende Frau. Die Bildgestaltung dieses vermeintlichen Blicks *aus* dem Fernseher ist dabei nahezu identisch mit einer zweiten Einstellung, die einen Blick *auf* den Fernseher und das Fernsehbild zeigen soll (siehe Abb. 6.5) : Hier wie dort ist ein heller Bildausschnitt von einer schwarzen Fläche umrahmt, die den Rest der Kadrange ausfüllt. Der einzige Unterschied liegt in der Beschaffenheit des Fernsehbildes (Linien, Flirren), die ihn von seiner Umgebung abhebt. Jener Ausschnitt, der Sally zeigt, weist dieses Merkmal dagegen nicht auf. Jenseits dieser subtilen Unterschiede in der Bildgestaltung entwirft Bava die Pole *Innen* und *Außen* bzw. die Konzepte *Fiktion* und *Wirklichkeit* nicht als Dichotomien, sondern als *relative* Perspektiven.

²⁷⁴ *Dèmoni 2 – L'incubo ritorna*, 0h22'17"

²⁷⁵ *Dèmoni 2 – L'incubo ritorna*, 0h22'57"-0h23'00"

6.2.2 BLICK IN DIE KAMERA ALS ADRESSIERUNG UND SPIEGEL

Bevor der Dämon aus der Binnen- in die Rahmenhandlung übertritt, zeigen somit zwei Einstellungen jeweils in einer Großaufnahme einen Blick in die Kamera: Der fixierende Blick des Dämons²⁷⁶ trifft auf den zunächst faszinierten, dann ängstlichen Blick Sallys. Diese Blicke können sowohl als Spiegelung wie als Adressierung des Zuschauers gelesen werden bzw. vereinen sie gar beide Lesarten zu einem Paradox. Tom Gunning hat gezeigt, dass die direkte Adressierung des Publikums ein Wesensmerkmal des frühen Films war. Der Blick in die Kamera ist in diesem Sinne ein Teil des *Kinos der Attraktionen*, das ausstellt und präsentiert anstatt eine kohärente Narration zu verfolgen. Im klassischen Erzählkino wird die Adressierung des Publikums vermieden, „weil damit die Position des Publikums als unsichtbarer Zeuge verunmöglicht würde“²⁷⁷. Elsaesser und Hagener gehen in dieser Hinsicht soweit, dass sie die Veränderungen zwischen frühem und klassischem Film als Bewegung vom realen zum imaginären Raum kennzeichnen.²⁷⁸ Genau dieser reale Raum – ursprünglich der Kinoraum, dessen sich der Zuschauer durch Aspekte wie Live-Musik und Filmerzähler gewahr wurde – wird durch den Anblick einer Filmfigur, die *zurückblickt* zeitweise wiederhergestellt. Béla Balázs hatte in Bezug auf die Großaufnahme bereits von einem Spiegel gesprochen, der den Betrachter mit dem Anderen, aber auch mit sich selbst konfrontiere. Der Film sei nicht nur in der Lage, die Welt so zu zeigen, wie man sie nie zuvor gesehen habe, er ermögliche auch den Blick auf das eigene Selbst.²⁷⁹ In einem selbstreflexiven Akt wird so auf die Perspektive des Zuschauers aufmerksam gemacht; zugleich ermöglicht die Großaufnahme aus einer subjektiven Sicht aber auch eine stärkere Identifikation mit jener Filmfigur, dessen Blick die Kamera und damit der Zuschauer teilt. Im Falle von *Dèmoni* sind dies gleich zwei Perspektiven (Sally und der Dämon), die sich noch dazu diametral – um nicht zu sagen feindlich – gegenüber stehen. Der Blick in die Kamera kann so als

²⁷⁶ *Dèmoni 2 – L'incubo ritorna*, 0h23'01"-0h23'20"

²⁷⁷ Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, S. 90. Selbstreflexivität wird später wieder zu einem Merkmal des modernen, vor allem europäischen Films. Erst im Kino der 1960er und 70er Jahre sehen Elsaesser/Hagener den Höhepunkt eines selbstreflexiven Kinos. Die Postmoderne betreibe das Projekt bereits nicht mehr mit dieser Ernsthaftigkeit, sondern nehme eine spielerische und zynische Wende. „Im Zuge der Durchsetzung der Postmoderne ist der Glaube an die kritischen Möglichkeiten der Reflexivität allerdings zunehmend geschwunden.“ Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, S. 95. In den hier besprochenen Filmen, kann man diese Wendung in gewissem Sinne beobachten. Der Horrorfilm betont jedoch vielmehr das Monströse dieses reflexiven Moments als die Verunsicherung des Betrachters.

²⁷⁸ Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, S. 100.

²⁷⁹ Balázs, Béla, *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001, S. 43.

Störung konzipiert werden, der Medialität insofern sichtbar macht, als er die Wirklichkeitsillusion des Erzählkinos durchbricht. „Weil etwas zurückblickt (das andere Gesicht), aufmerksam macht, blicken wir nicht länger durch das transparente Medium hindurch.“²⁸⁰ Der Betrachter ist nicht mehr unbeteiligter und heimlicher Zuseher; in *Dèmoni* wird er direkt angeblickt, der Dämon *entdeckt* ihn regelrecht, indem er sich langsam, voller Vorahnung heimlich beobachtet worden zu sein, zur Kamera hinter ihm dreht. Wenn er weiter auf die Kamera zuschreitet, die Mattscheibe sich letztendlich wölbt und das Gesicht des Dämons sich dahinter plastisch abzeichnet, wird die Bedrohung Sallys zur Bedrohung für den Zuschauer. Der Übertritt des Monstrums in ihre Welt wird zur Invasion der Wirklichkeit des Betrachters.



Abb. 6.6 *Etwas blickt zurück. Der Blick in die Kamera spiegelt den Blick des Zuschauers.*

6.2.3 DÄMONEN ALS SIMULACREN

Der Poltergeist entspringt dem Rauschen des Fernsehers und damit keinem Programm sondern dem Medium bzw. dem Apparat selbst. Das Narrativ liefert nach und nach eine Erklärung für sein Erscheinen. Das Geister-Phänomen selbst bleibt damit zwar metaphysischer Natur, seine kausale Herleitung durch Geschehnisse in einer Vergangenheit vor der Gegenwart der Filmhandlung zähmen sein Erscheinen allerdings in gewissem Sinne: Als geisterhafte Erscheinung der in ihrer Ruhe gestörten Toten dringt er in das Reich der Lebenden ein. Reale Ereignisse gehen ihm voraus, er ist geisterhaft Anwesendes von etwas Abwesendem – eine Spur, wie sie Krämer definiert hatte.

Die Untoten in *Dèmoni 2* und *The Video Dead* entstammen dagegen einem Fernsehbild, einer Filmhandlung, die einmal mehr, einmal weniger klar definiert wird: Die Fernsehbilder in *Dèmoni* lassen sich als Spiel- bzw. Horrorfilm interpretieren, der sich durch den Einsatz des Voice-Overs in das Gewand einer Dokumentation bzw. Mockumentary hüllt – darauf deutet der Einsatz der filmsprachlichen Mittel (unsichtbarer Schnitt, Montage unterschiedlicher Perspektiven und Einstellungsgrößen etc.) hin. Erst wenn der

²⁸⁰ Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, S. 100.

wiedererwachte Untote sich zur Kamera wendet und den Betrachter fixiert (die Perspektive Sallys ist hier deckungsgleich mit jener des realen Zuschauers), wird diese Ästhetik aufgebrochen. Die direkte Adressierung des Zuschauers spiegelt dabei nicht nur seinen Blick und lässt ihn seiner Haltung als Betrachter bewusst werden, sondern lässt den vermeintlichen Spielfilm auf einmal quasi als Live-Übertragung erscheinen. Die fiktive Filmfigur entdeckt ihren Beobachter (Sally) und übertritt daraufhin die Grenze zur Wirklichkeit, um sie zu ermorden bzw. zu zombifizieren.

The Video Dead geht noch einen Schritt weiter, indem der Kontext des auf dem Fernsehbildschirm gezeigten Programms völlig unklar bleibt: Der sich immer wiederholende Ausschnitt zeigt eine Horde Untoter, die durch ein waldiges Gebiet laufen – alles Weitere bleibt offen.²⁸¹ Auch das mysteriöse Videoband in *The Ring* kann nicht auf seinen Ursprung zurückgeführt werden, diese Tatsache thematisiert der Film explizit: Die zeitliche Signatur, der Time Code des Videos wird nicht korrekt angezeigt:

Noah: „I mean, that's like being born without fingerprints.”

Rachel: „Then, how did this get recorded?”

Noah: „I don't know.”²⁸²

Die Monstren entstammen hier also einem Fernsehbild; dessen Herkunft bzw. Herstellung bleibt jedoch nebulös. Sie werden weder eindeutig als Fiktionen (bspw. durch die Einblendung von Vor- oder Nachspann etc.) noch als dokumentarisches Material (bspw. durch Reporter, Nachrichtensprecher, kontextualisierende Einblendungen etc.) gekennzeichnet. Sie sind somit nicht Abbilder einer vorfilmischen Realität – sei es einer dokumentierten *Wirklichkeit* oder einer behaupteten Handlung, die jedoch auch nach real

²⁸¹ *The Video Dead*, 0h04'. Einzig die Einblendung „Zombie Blood Nightmare“ deutet auf einen Spielfilm hin.

²⁸² Weitere Szenen weisen in eine ähnliche Richtung: Auch der kleine Aden malt in der Schule verstörende Bilder, die keine Verarbeitung des Todes von seiner Cousine sein können (wie seine Mutter es vermutet), da er sie, wie seine Lehrerin erklärt, bereits *vor* ihrem Tod angefertigt hat. Wenn Rachel das Videoband genauer betrachtet, wird darüber hinaus das Bild einer Fliege plötzlich real: Obwohl Rachel das Band anhält, bewegt diese weiterhin ihre Flügel. Rachel kann sie daraufhin vom Bildschirm abnehmen. Auch hier scheinen Bilder der Realität vorauszugehen. Der Vergleich des japanischen Originals mit der amerikanischen Neuverfilmung zeigt außerdem einen interessanten Unterschied im Hinblick auf die veränderte Beziehung zwischen Referent und Zeichen durch digitale Bildproduktion: In beiden Filmen bilden fotografische Aufnahmen der durch die Betrachtung des Videos zum Tode verdamnten Personen diese nur noch merkwürdig verzerrt ab. In *The Ring* benutzen Rachel und Noah eine Digitalkamera, während im Original eine (analoge) Polaroid Kamera verwendet wird. So lässt sich *The Ring* auch als Kommentar zur digitalen Bilderproduktion lesen, die Lichtwerte in Zahlen umrechnet, statt direktes Resultat physikalischer und chemischer Prozesse zu sein: So gesehen wird die Digitalisierung der Bilder zu einer „Abkehr der Fotografie von der Wirklichkeitsabbildung“. Birke, Dorothee/Butter, Michael, „Geister sehen. Fotografie im Horrorfilm“, *Visuelle Evidenz. Fotografie im Reflex von Literatur und Film*, Hg. Barbara Korte/Sabina Becker, Berlin/New York: de Gruyter 2011, S. 229.

existierenden Akteuren und Kulissen vor der Kamera verlangt. Sie lassen sich stattdessen als referenzlose Bilder ohne Ursprung lesen:

Was man radikal in Zweifel ziehen muss, ist das Prinzip der Referenz des Bildes, jene strategische List, mit der es immer wieder den Anschein erweckt, sich auf eine reale Welt, auf reale Objekte zu beziehen, etwas zu reproduzieren, was ihm logisch und chronologisch vorausliegt. Nichts von alledem ist wahr.²⁸³

Die Gefahr und Monstrosität entwickeln beide Filme also auch aus den sich verselbstständigenden Bildern, welche die Grenze zur Realität übertreten und sich dort materialisieren. Jean Baudrillard entwirft den Begriff des *Simulacrums* als Zeichen ohne Referenten. Es bezeichnet nichts mehr außer sich selbst bzw. andere Zeichen und verweist nicht mehr auf eine außermediale Realität: „Als Simulacrum geht das Bild dem Realen vielmehr voraus.“²⁸⁴ Das Verhältnis von Signifikat und Signifikant kehrt sich in sein Gegenteil um. Die Untoten in *Dèmoni 2* und *The Video-Dead* sind im Grunde zum Leben erwachende Bilder, medial generierte Zeichen, die gewaltsam in die Realität der Protagonisten eindringen. Realität und Fiktion verschwimmen:

Something has disappeared: the sovereign difference, between one and the other, that constituted the charm of abstraction. Because it is difference that constitutes [...] the charm of the real.²⁸⁵

Beide Filme zeigen ein verstörendes *Vorher/Nachher*. Eine Realität vor und nach der Herrschaft der monströsen Bilder und Zeichen. Ab jenem Punkt, an dem die lebendig gewordenen Bilder real werden, gibt es keine Realität mehr ohne sie. Sie zeigen die „Indetermination und Reinszenierung des Realen als totalen Medieneffekt.“²⁸⁶ Es existiert keine Realität außerhalb einer *Fernsehwirklichkeit*²⁸⁷. Dies inszenieren beide Filme als massive Bedrohung bekannter Ordnungen – sowohl für die Filmfiguren wie den realen Zuschauer. Kausale Welt-Zusammenhänge werden in Zweifel gezogen: Zwischen Ursache und Wirkung, zwischen Wirklichkeit und Zeichen, zwischen außen und innen,

²⁸³ Baudrillard, Jean, *Der symbolische Tausch und der Tod*, München: Matthes & Seitz 1982., S. 85.

²⁸⁴ Baudrillard, Jean, *Der symbolische Tausch und der Tod*, München: Matthes & Seitz 1982, S. 85.

²⁸⁵ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, Ann Arbor: University of Michigan Press 1994; (Org. *Simulacra et simulation*, Paris: Galilée 1981, S. 2.

²⁸⁶ Mersch, *Medientheorien zur Einführung*, S. 164.

²⁸⁷ Baudrillard nutzt den französischen Ausdruck „TV verité“ und bezieht seine Überlegungen auf die Reality-Show *An American Family* aus den 1970er Jahren. Die Aussage des Produzenten: „They lived as if we were not there“ nennt Baudrillard „absurd“. Diese Behauptung sei weder wahr noch falsch – es gebe schlicht keine Erkenntnis darüber, wie die Familie gelebt hätte, wäre keine Kamera anwesend gewesen. Das Fernsehen kennt nur jene Realität, die es aufzeichnet. Vgl. Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, S. 28.

Betrachter und Protagonist.²⁸⁸ Fiktion und Wirklichkeit sind keine zwei von einander getrennte Ordnungen mehr. Auch darauf spielt die Verschachtelung zweier fiktiver Ordnungen in *Dèmoni 2* an: Es gibt keine neutrale Perspektive mehr, weil es keinen Punkt mehr gibt, von dem man ungestört beobachten könnte. Alle sind eingeschlossen in ein hermeneutisch abgeriegeltes System unentrinnbarer Medienwirklichkeit.

6.2.4 ZITAT ALS MEDIALES REVAMPING

The Video Dead aus dem Jahr 1987 kann ohne große Umschweife als ein B-Movie bezeichnet werden.²⁸⁹ Dies als Wertung zu formulieren, wäre filmwissenschaftlich wenig legitim (auch wenn sich durchaus Schwächen in der Entwicklung des Narrativs, der darstellerischen Leistung, der Dialoge etc. argumentativ begründen ließen). Interessant im Rahmen der vorliegenden Arbeit scheint vielmehr ein Zitat, mit dem Regisseur und Autor Robert Scott den Film explizit in eine konkrete Traditionslinie des Genres stellt. Das Zitieren anderer Filme bzw. Kunstwerke beleuchtet dabei allgemeine Strategien, die – durchaus aus dem Modus einer intertextuellen Cinephilie heraus – in gewissem Sinne geeignet scheint, Medialität bewusst zu machen und als Allegorie des Vampirs gelesen werden können.

Wenn Mr. Daniels²⁹⁰ auf dem Weg, die Zombies zu bekämpfen, die aus dem fälschlicherweise an einen Privathaushalt statt an das Institute for the Studies of the Occult zugestellten Fernsehgerät gestiegen sind, einen Untoten mit einer Kettensäge töten will, widerspricht ihm der junge Jeff sofort:

You're not gonna believe this: My all time, absolute all time favorite horror movie is the Texas Chainsaw Massacre. I've seen it six times [...]. It's only fair that I can use the chainsaw.²⁹¹

²⁸⁸ Wie schon gezeigt wurde, sind Zeichen eben nicht identisch mit dem Bezeichneten, sondern arbiträr. Baudrillard verwendet das Beispiel der Erzählung *Del rigor en la ciencia* von Jorge Luis Borges, um die Äquivalenz von Signifikant und Signifikat als Utopie zu bezeichnen. Dort wird eine Landkarte so genau und detailreich, dass ihre Größe den Maßstab 1:1 erreicht. Vgl. Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, S. 30.

²⁸⁹ Der Begriff bezeichnete ursprünglich den zweiten Teil eines Filmprogramms (dem Doppel-Feature bestehend aus A-Movie & B-Movie) im US-Amerikanischen Studiosystem der 1930er und 40er Jahren. Hier wird der Begriff in allgemeinerem Sinne verwendet: „Nach dem Wegfall des Studiosystems wurde der Begriff zu einer [...] qualitativen Beschreibungskategorie.“ Theo Bender, „B-Filme / B-Movies“, *Lexikon der Filmbegegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=84 2012, 12.10.2012.

²⁹⁰ Als Experte für die Auferstehung und Mann, der weiß, wie man die Zombies bekämpft, ist er nicht zufällig mit dem sprechenden Vornamen *Joshua* bedacht.

²⁹¹ *The Video Dead*, 0h57'

Die Präsentation der Kettensäge wird dazu passend in einer Nahaufnahme gezeigt. Die darauffolgende Zerstückelung des Untoten wird unter Einsatz eines äußerst realistischen Maskenbilds ebenfalls in Großaufnahmen inszeniert und kann so auch hier als Zurückdrängung der Narration zugunsten einer blutigen Sensation gelesen werden: Für die Entwicklung des Narrativs ist diese Art der Darstellung jedenfalls schlicht überflüssig.



Abb. 6.7 Die Kettensäge dient als Zitat von *The Texas Chainsaw Massacre*. Jeff spricht explizit davon, dass der Film sein absoluter Lieblingsfilm sei.

Drehli Robnik verfolgt in seinem bereits erwähnten Aufsatz „Kino im Zeichen der Zombies“ Untote als Allegorien des Kinos und konkretisiert die Denkfigur des Vampirs mit Bezug auf Thomas Elsaesser als Serialität im Zeichen einer Recycling-Ökonomie des Films bzw. seiner Industrie. Der Bearbeitung des immer gleichen Stoffes in verschiedenen Variationen entspricht der blutsaugende Vampir, der seine eigene Lebenskraft nur durch die Ausbeutung anderer Lebewesen erhalten kann. So charakterisiert sich das postklassische Kino mitunter als „medienökonomische Systematisierung solcher cinephiler und retroästhetischer Liebestaktiken im Prozess recyklender Dauer-Neu-Auswertung“²⁹². Was Robnik unter den ökonomischen Vorzeichen einer Industrie betrachtet, wird dabei von Bruce Kawin (den Robnik ebenfalls zitiert) als Ausweg einer Filmproduktion gewertet, die stets zu Innovation verdammt scheint.²⁹³ So oder so verweist das Zitat – nicht subtil durch ikonografische Parallelen wie die bloße Verwendung der Kettensäge, sondern explizit durch den Dialog, mit der sich Jeff als Horrorfilm-Fan zu erkennen gibt – auf die Filmgeschichte, bringt dadurch den Akt des Erzählens in Erinnerung und schafft ein Bewusstsein für seine eigene Medialität. Eine intertextuelle Strategie, die gerade in dem von besonderer Serialität durchzogenen Genre des Horror-

²⁹² Robnik, „Kino im Zeichen der Zombies“, S. 4.

²⁹³ Vgl. Robnik, „Kino im Zeichen der Zombies“, S. 7 sowie Bruce Kawin, *Telling it again and again. Repetition in Literature and Film*, Boulder: University Press of Colorado 1989.

films häufiger vorkommt.²⁹⁴ Serialität kann dabei von unterschiedlichen Positionen aus betrachtet werden: Zum einen gibt es im Genre des Horrorfilm so viele Prequels und Sequels wie sonst in fast keinem anderen Genre. Exemplarisch sind nicht nur die erwähnten *Scream*-Filme, sondern auch die Freddy-Krueger-Reihe, die *Halloween*-Serie und die schier endlose Anzahl der *Saw*-Filme, um nur einige zu nennen. Wie gezeigt wurde, zeichnet sich das Genre darüber hinaus durch einen Grundtopos aus, um den seine Geschichten stetig kreisen. Den Gründen für die allgemeine Serialität des Kinos geht Thomas Elsaesser in „Fantasy Island: Dream Logic as Production Logic“ nach. Seine Theorie führt diese auf eine Verbindung von narrativen und ökonomischen Strukturen zurück: Institutionelle Ziele (bspw. den Kinobesuch als Gewohnheit zu etablieren), wurden demnach in narrative Systeme (bspw. die Entwicklung paralleler Narrative als Haupt- und Nebenhandlungen und offener Formen ohne abgeschlossene Handlung) überführt. So schaffen „self-referentiality, repetition, revamping of genres, reiteration of formulas“²⁹⁵ nach Elsaesser einen scheinbar geschlossenen inhaltlich-ästhetischen wie ökonomischen Kreislauf.

And yet Nosferatu is still with us: the excess energy of the undead is now readable as belonging to the cinema and its eccentric patterns of propagation and proliferation across culture at large.²⁹⁶

In einem anderen Kontext verwendet Elsaesser den Vampir als allegorische Figur des Kinos: Der Vampir saugt seine Opfer aus, um sein eigenes Leben zu verlängern, Zombies dagegen infizieren einem Virus gleich ihre Opfer, die ihnen als Untote nachfolgen. Beide Figuren stehen hier für Elsaesser als Allegorien eines Kinos, das sich ausbreitet, indem es Filmgeschichte kannibalistisch ausbeutet und sich selbst immer in neuen Formen reinkarniert:

[...] remakes of cinema's classics and restorations of the cinematic patrimony are also efforts to banish and contain the mysterious forces or lifeforms the sound-image media have brought into human existence.²⁹⁷

²⁹⁴ Prominentestes Beispiel der jüngeren Horrorfilmgeschichte ist wohl die *Scream*-Reihe. So beginnt nicht nur der mysteriöse Anrufer das Telefonat mit der Frage "What's your favorite scary movie?" – auch die Feierygesellschaft der Jugendlichen leitet aus populären Filmhandlungen spielerisch einen Verhaltenskodex für ihr reales Leben ab.

²⁹⁵ Elsaesser, Thomas, „Fantasy Island: Dream Logic as Production Logic“, *Cinema Futures: Cain, Abler or Cable?*, Hg. Thomas Elsaesser/Kay Hoffmann, Amsterdam: Amsterdam University Press 1998, S. 143-158, hier S. 154.

²⁹⁶ Thomas Elsaesser, „Six Degrees Of Nosferatu“, *Sight & Sound* 2 (Februar), 2001, BFI, old.bfi.org.uk/sightandsound/feature/92, 27.11.2013.

²⁹⁷ Thomas Elsaesser, „Six Degrees Of Nosferatu“. Dabei treibt das Remake diese Bewegung auf ihren Höhepunkt, indem sie ganze Filme neu auflegt, das Zitat ist gewissermaßen die kleinste Einheit.

Um die Untoten, die aus dem Fernseher kamen, zu besiegen, hilft im Fall von *The Video Dead* nur ein Wissen, das sich wiederum aus der Horrorfilmgeschichte speist.²⁹⁸ Im Sinne des Zitats von Thomas Elsaesser kann die Monstrosität und „mysteriöse Kraft“ der audiovisuellen Medien nur durch die ewige Um- und Neuauswertung gebannt werden.

6.3 *THE RING* (2002)

6.3.1 PRIVATER RAUM ALS ORT DER BEDROHUNG

The Ring – Anfang des neuen Jahrhunderts und damit zehn bis zwanzig Jahre später als die sonst hier behandelten Filme gedreht – ist Teil eines Zyklus aus Remakes und Sequels, dessen Filme zwischen 1998 und 2005 erschienen. *The Ring* ist die US-amerikanische Neuadaption des japanischen Originals *Ringu* vom Ende der 1990er Jahre, auf den mit *Ringu 2* (1999) sowohl eine Fortsetzung sowie mit *Ringu 0 Bâsudei* (2000) eine Vorgeschichte folgte. Auch das Hollywood-Remake hat mit *The Ring Two* ein Sequel hervorgebracht. In Südkorea wurde darüber hinaus noch vor der amerikanischen Version eine Neuauflage produziert: *The Ring Virus* (1999). Im Hinblick auf die zahlreichen Variationen des Ausgangsstoffes – dem wiederum ersten Teil einer japanischen Roman-Trilogie von Kōji Suzuki aus dem Jahr 1991 – steht *The Ring* exemplarisch für das Konzept des *Revampings* und zeigt, was Elsaesser durch den Verweis auf das deutsche Kino der 1960er Jahre belegt: Das Prinzip einer Verschränkung von Narration und Ökonomie findet sich nicht ausschließlich im Hollywood-Kino der USA.²⁹⁹

Im Gegensatz zu allen anderen Filmen, die bisher thematisiert wurden, spielt in *The Ring* eine Videokassette – genauer ein VHS-Tape – eine zentrale Rolle in der Handlung des Films: Die Videotechnik machte es seit 1970er Jahren möglich, Filme auf einem angeschlossenen Bildschirm statt als Projektion im Kino anzuschauen. Ähnlich wie mit der Verbreitung des Fernsehens war auch mit dem Aufkommen der Videotechnik eine Krise der Filmindustrie verbunden, die ihre Produktions- und Marketingstrategien teils

²⁹⁸ Natürlich kann diese Tatsache auch als ironischer Kommentar zur vermeintlichen Gewaltverherrlichung durch das Genre gelesen werden: Das Wissen, wie man eine Kettensäge bedient, um damit Menschen zu zerteilen, scheint hier im Akt der Selbstverteidigung oder gar Rettung der Menschheit sinnvoll und nützlich statt bedrohlich.

²⁹⁹ Elsaesser führt für Deutschland den *Schulmädchenreport* und die zahlreichen Edgar Wallace und Karl May Adaptionen an. Vgl. Elsaesser, Thomas, „Fantasy Island“, S. 146.

neu ausrichten musste. So verlagerte sich die Filmrezeption stark vom öffentlichen Raum des Kinosaals in den privaten Raum des eigenen Heims.

Die Bedeutung des Kinos als des einzigen Ortes der Filmrezeption reduziert sich durch die Ausdifferenzierung der Ausstrahlungsmöglichkeiten weiter. Die Distributionsmöglichkeiten haben sich in vielen Fällen von der Leinwand auf die kleineren Bildschirme von Fernsehen oder PC verschoben, vom öffentlichen in den privaten Raum.³⁰⁰

Diese Komponente nutzen interessanterweise alle hier behandelten Filme gleichermaßen: Vor allem Tobe Hooper inszeniert den Fernseher in *Poltergeist* als Zentrum der häuslichen Architektur. Das Fernsehgerät erscheint als ideales Mittel, um den Horror direkt in das Herz der amerikanischen Familie, in ihre Privatsphäre, zu führen. Aber auch *Dèmoni 2* und *The Video Dead* nutzen die Isolierung des Betrachters, der nunmehr vereinzelt vor dem Apparat sitzt, statt wie im Kino in ein Kollektiv von Filmzuschauern eingebunden zu sein, als schutzlose Auslieferung der Protagonisten gegenüber dem Monstrum.³⁰¹

[...] dieser Zusammenbruch der Grenzen zwischen dem Privaten und dem Öffentlichen äußert sich unter anderem darin, dass sich Hausgeister nun durch die Fernsehgeräte bewegen.³⁰²

Das Home-Video ist in der Geschichte von Film und Fernsehen dabei die erste Technik, die Privatpersonen preisgünstig sowohl das Abspielen wie das Aufzeichnen von Bewegtbildern ermöglicht.³⁰³ Diese Demokratisierung (die selbstverständlich genauso als Konsumhölle gelesen werden kann) ermöglicht es, eigene Kompilationen (ähnlich den musikalischen *Mixtapes* auf Audiokassette) zu erstellen und zu verbreiten. Der Ausweg aus der todbringenden Prophezeiung, die eine Stimme am Telefon all jenen verkündet, die das mysteriöse Video gesehen haben, führt in *The Ring* nur folgerichtig über die Vervielfältigung des Materials: Durch Anspielungen auf die Ikonographie des Christentums kehrt der Film dadurch sowohl christliche Konzepte von Mitleid und Vergebung um in ihr Gegenteil; zum anderen erhebt der Film das Elsaesser'sche *revamping* zu einem narrativen Motiv.

³⁰⁰ Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 130.

³⁰¹ Der erste Übergriff erfolgt in beiden Filmen in Situationen, in denen eine Person alleine vor dem Fernsehgerät sitzt. So wird zunächst *eine* Person vom Untoten bzw. Dämon infiziert, um in weitere Folge andere Menschen anzustecken.

³⁰² Georg Seeßlen/Fernand Jung, *Horror*, S. 566.

³⁰³ Nicht zuletzt aufgrund der geringen Kosten setzt sich das technisch minderwertigere VHS-System von JVC gegen die Konkurrenten Betamax (Sony) und Video 2000 (Grundig und Philips) durch und verbreitet sich schneller.

6.3.2 VIDEO ALS DISTRIBUTIONSSYSTEM DES TODES

Anspielungen auf die Kreuzigung und die Pietà finden sich vor allem in jener Szene, in der Rachel in den Brunnen steigt, in dem Samara umgekommen ist³⁰⁴. Zum einen entdeckt sie Kratzspuren an den Wänden des Brunnens, die von den verzweifelten Ausbruchversuchen des Mädchens zeugen. Der Fingernagel, den Rachel dabei findet und den die Kamera in einer Nahaufnahme in Rachels Hand zeigt, deutet dabei auch aufgrund der Wortverwandschaft (im Deutschen wie Englischen) auf die Kreuzigung und den Tod Jesus Christus', auf die sich das Christentum beruft. Auch jene Einstellung im Brunnen, die Rachel mit der Leiche bzw. dem Skelett von Samara zeigt, weist starke Parallelen zur Pietà³⁰⁵ auf. Auf das darin verarbeitete Motiv des Mitleids spielt *The Ring* an, allerdings nicht, ohne ihm eine bedrohliche Konnotation zu verleihen: Anteilnahme ist kein moralischer Impetus mehr. Mitleid – weder als zentraler Begriff der christlichen Tradition, noch als säkularisierte Tugend – wird hier als einzige Möglichkeit dargestellt, dem eigenen Tod zu entkommen. Dieser Ausweg bedroht aber immer auch indirekt andere. Das Video, das Zeugnis von Samaras Leiden ablegt, muss vervielfältigt werden – die Zuwiderhandlung (als Weigerung oder – wahrscheinlicher – aus purer Unkenntnis) wird von dem sich monströs verselbstständigen Videobild Samaras, das aus dem Fernseher kriecht, um den Betrachter zu ermorden, unbarmherzig bestraft. Die Bilder „dienen keinem positiven Zweck wie der Aufforderung, am Leiden anderer teilzunehmen, sondern sind Mittel, mit denen dieses Leiden weiter verbreitet wird.“³⁰⁶ Mitleid wird zum Zwang, dessen Nichtbeachtung mit der *Auferstehung* Samaras und dem Tod bestraft wird. Geschickt verknüpft *The Ring* dieses Motiv mit dem Medium Video: Die Videotechnik ermöglicht die unbegrenzte Kopierung des Ausgangsmaterial. Die utopischen Potentiale des Mediums werden in ihr Gegenteil gekehrt. Was zur Aufzeichnung und Vervielfältigung von Lieblingssendungen taugt, kann gleichermaßen Tod und Verderben verbreiten. Wenn Rachel auf den Vater Samaras trifft und sich als

³⁰⁴ *The Ring*, 1h26'.

³⁰⁵ Die Pietà (auch Vesperbild genannt) gehört zu den bekanntesten ikonografischen Darstellungen des Mittelalters. Das Motiv zeigt Maria, die Mutter Jesu, mit ihrem verstorbenen Sohn, wie sie ihn nach der Kreuzigung vor sich in den Armen hält. Zur Verwendung des Motivs in der Kunst vgl., Caroline Amann, „Pietà“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J., filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=4947 2012, 08.12.2013.

³⁰⁶ Birke, Dorothee/Butter, Michael, „Geister sehen. Fotografie im Horrorfilm“, *Visuelle Evidenz. Fotografie im Reflex von Literatur und Film*, Hg. Barbara Korte/Sabina Becker, Berlin/New York: de Gruyter 2011, S. 212-232, hier S. 228f.

Reporterin zu erkennen gibt, spricht er dies – hier im Hinblick auf die Tätigkeit von Journalisten – explizit aus: „What is it with reporters? You take one person’s tragedy and force other people to experience it. You spread it like sickness.“³⁰⁷ Dieser Vorwurf konzipiert Mitleid nicht mehr als positiv besetzte Empathie, sondern als schmerzhaftes Mimikry. Somit gehe es in *The Ring* „eben nicht um Sühne und Vergebung, sondern darum, wie Schmerz und Zerstörung perpetuiert werden.“³⁰⁸ Die Berichterstattung im Medium der Schrift³⁰⁹ und des Bildes sorgt hier nicht für Transparenz und Teilhabe an gesellschaftlichem und politischem Leben. Die Wörter und Bilder sind eine Art Wiederholung zweiter Ordnung, die – obwohl ins Reich der Medien transzendiert – Schmerz und Leid verbreiten.

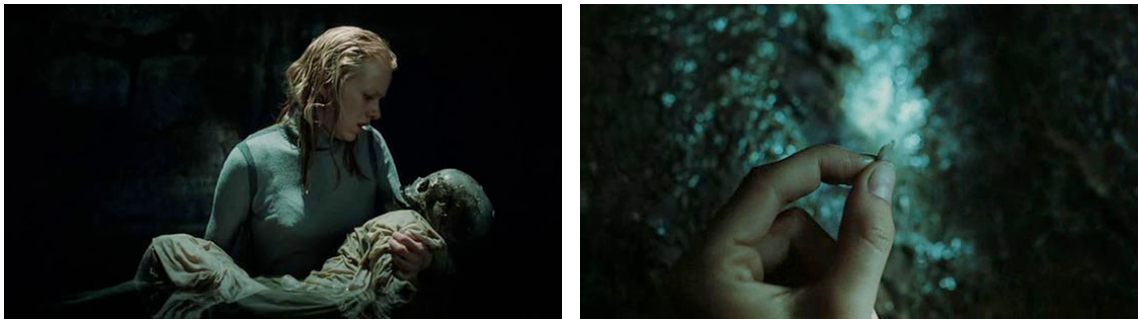


Abb. 6.8 Während die Einstellung links auf die Pietà anspielt, stellt auch die Nahaufnahme rechts Bezüge zur Kreuzigung Jesus Christus’ her.

Der Film spielt so auch auf eine voyeuristische Perspektive an, die nicht toleriert wird: Das durch das Objektiv zum „leblosen Objekt“ d.h. Abbild degradierte Subjekt, von dem Roland Barthes sprach, wird in *The Ring* in der Person von Samara wieder lebendig. Nicht zuletzt seinen eigenen Stoff stellt der Horrorfilm damit (durchaus lustvoll) in Frage: Die Bedrohung im Horrorfilm muss auch immer einen Bedrohten kennen. Gerade die außergewöhnliche Fokussierung auf den Täter (in so schillernden Figuren wie Freddy Kruger oder Jason, die Vorlage für Faschingsmasken und andere Arten der ökonomischen Neuauswertung sind) macht den Reiz des Horrorfilms aus.³¹⁰ Ob man darin kathartische Wirkungen erkennt oder – wie Teile der feministischen Filmtheorie, Behörden und so mancher Elternverband – männlichen Sadismus und Gewaltverherrlichung: Nicht zu leugnen ist die explizite Zurschaustellung von Gewalt, Schmerz und

³⁰⁷ *The Ring*, 1h16’12"-1h16’18’.

³⁰⁸ Birke/Butter, „Geister sehen“, S. 228.

³⁰⁹ Rachel ist Print-Redakteurin bei einer Zeitung. Samaras Vater Richard spricht in seiner Aussage aber unabhängig vom Medium von „Reportern“.

³¹⁰ Dabei changieren die Zuschreibungen von Täter und Opfer selbstverständlich im Laufe eines Films. Täter werden zu Opfern und Opfer werden Täter.

Leid. Gewiss ist diese im Gegensatz zu Samaras Schicksal im Film fiktiver Natur und das Werk von Schauspielern in Maske und Kostüm (wenn auch zu einer furchteinflößenden Wirklichkeitsillusion montiert). Doch nicht nur die Formel der *wahren Begebenheit* dient immer öfter als Vehikel zur Authentifizierung fiktiven Materials und damit als Marketingstrategie. Die Inszenierungen von Horrorfilmen ahmen mit verwackelter subjektiver Kamera (über die Motivation von diegetischen Handys und Camcordern oder Überwachungskameras) und minimaler Lichtsetzung Realität nach.³¹¹ Der Snuff-Clip, also die Aufzeichnung eines realen Mordes, schwebt schon immer als Mythos über dem Genre, sozusagen als sein utopischer (oder dystopischer) Fluchtpunkt. Zahlreiche Filme haben sich der Thematik angenommen, so nicht nur David Cronenbergs *Videodrome* über einen Snuff-Piratsender, sondern auch die legendäre japanische Reihe *Guinea Pig*³¹², die äußerst brutal das mehr oder weniger motivlose Quälen von Menschen zeigt. Das Internet lässt diese Vision tatsächlich real werden, indem Videoaufnahmen realer Gewaltverbrechen (z.B. Material von Enthauptungen Gefangener durch Kämpfer der Taliban) zirkulieren. Das Internet hat die Verbreitungsmöglichkeiten des Mediums Video längst um ein Vielfaches übertroffen.

6.4 EXKURS: *OUTER SPACE* (1999)³¹³

6.4.1 MEDIALITÄT & MATERIALITÄT: FILMAVANTGARDE

Zu Beginn der vorliegenden Arbeit wurde der Horrorfilm als Genre des populären Films definiert. Alle Überlegungen in Folge dieser Definition bezogen sich somit auf den Spielfilm – und das ganz unabhängig davon, ob innerhalb dieser Grenzen klassische Narrative oder postklassische Sensationen die Ästhetik bestimmen. Dabei wurde der Exzess als ein teilweises Außerkraftsetzen der Narration skizziert, da diese in den Hintergrund gedrängt oder angehalten wird. Mit Peter Tscherkasskys *Outer Space* soll die Betrachtung des Horrorfilms auf die Filmavantgarde ausgeweitet werden.

³¹¹ Beispiele wären u.a. die erfolgreichen Produktionen *Blair Witch Project* (Regie: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, US 1999), *[rec]* (Regie: Jaume Balagueró, Paco Plaza, ES 2008) und zuletzt *Paranormal Activity* (Regie: Oren Pell, US 2007).

³¹² *Guinea Pig*, Regie: Satoru Ogura, JP 1985.

³¹³ *Outer Space*, Regie: Peter Tscherkassky, AT 1999, *Recycling Film History* (Der Österreichische Film / Edition Der Standard #11), DVD-Video, Hoanzl 2006.

Der Begriff der Avantgarde bezeichnet allgemein einen experimentellen Ansatz des Kunstschaffens. Kennzeichnend für alle Avantgarden ist die Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Material bzw. der eigenen Materialität, die zum Gegenstand der Darstellung wird. Die Filmavantgarde ist dabei fast so alt wie das Medium selbst: Als Film Anfang des 20. Jahrhunderts noch als triviale Unterhaltung für die Massen statt als autonome Kunstgattung gilt, entstehen erste filmische Auseinandersetzungen mit dem Medium selbst: Das sowjetische Kino um Sergej Eisenstein entwickelt bspw. die konstruktivistische Montagetheorie und der deutsche Abstrakte Film spielt mit der formalen Gestaltung sowie dem Rhythmus und der Musikalität des bewegten Bildes. Die Filmavantgarde hat sich seit den 1920er Jahren fortwährend experimentell mit den Möglichkeiten und Begrenzungen des Mediums Film (zunächst in seiner analogen, später auch in seiner digitalen Form) auseinandergesetzt. Der Avantgardefilm kann daher in den meisten Fällen als *anti-illusionistisch* bezeichnet werden, da er immer wieder – auf vielfältige Art und Weise – die materiale Grundlage des Mediums thematisiert und so gerade seine Künstlichkeit und Konstruiertheit betont.³¹⁴ Damit tritt er gerade in Opposition zum Spielfilm bzw. einem klassischen Kino, das, wie mehrfach gezeigt, auf Kohärenz und Wirklichkeitsillusion abzielt.

Beim Avantgardefilm geht es nicht – wie in den bisherigen Filmen – um die *Inszenierung* von Medialität innerhalb einer fiktiven Erzählung. Künstler arbeiten hier direkt *mit* und *am* Filmstreifen, bearbeiten und manipulieren diesen (*Handmade Film*³¹⁵). Oder sie arbeiten mit kameralosen Verfahren, in dem sie alternative Materialien durch den Filmprojektor laufen lassen oder auf Blankfilm aufbringen (*Direct Film*³¹⁶). Beide Verfahren werden dabei oft mit der Verwendung vorgefundenen Filmmaterials kombiniert. Der englische Begriff *Found Footage* steht in der Tradition der Collage in der bildenden Kunst und bezeichnet Filmmaterial, das aus einem ursprünglichen Zusammenhang gelöst und durch Bearbeitung/Manipulation in einen neuen Kontext überführt wird. Der Eingriff in das Ausgangsmaterial kann dabei durch unterschiedliche Techniken, bspw.

³¹⁴ Für eine ausführliche Darstellung der verschiedenen Strömungen innerhalb der Filmavantgarde und eine tiefergehende Analyse ihrer filmsprachlichen Strategien vgl. Gabriele Jutz, *Cinéma brut. Eine alternative Genealogie der Filmavantgarde*, Wien: Springer 2010.

³¹⁵ Dabei kann diese Bearbeitung auch autogenerativ, d.h. ohne direkte, intentionale Einwirkung des Künstlers z.B. durch chemische Substanzen oder Witterungsbedingungen geschehen. Beispiele für die direkte Bearbeitung des Künstlers wäre Carolee Schneemans *Fuses* (US 1967), bei dem der Filmstreifen u.a. mit Rasierklingen bearbeitet wurde oder Jürgen Rebles *Zillertal* (DE 1997), für den der Künstler einen alten Filmtrailer über Tage auf einen Baum hängte, damit die Witterung sich darauf einprägte.

³¹⁶ Beispiele sind zzz.*Hamburg special* (AT 1968) von Hans Scheugl, der anstelle des Filmstreifens einen Bindfaden durch den Projektor laufen ließ, sowie Stan Brakhage, der in *Mothlight* tote Motten auf Blankfilm – ein Filmstreifen ohne lichtempfindliche Emulsion – aufklebte.

die Veränderung der Abspielgeschwindigkeit, die nachträgliche (Hand-)Kolorierung oder Neuschnitt bzw. selektives Umkopieren erfolgen. Die Verwendung von Found Footage ist dabei nicht ausschließlich dem Avantgardefilm vorbehalten: Auch Spielfilme oder Musikvideos verwenden unter jeweils veränderten Vorzeichen Material aus anderen Filmen.³¹⁷

6.4.2 MATERIAL ALS MONSTRUM

Der österreichische Künstler Peter Tscherkassky arbeitet üblicherweise mit einem manuellen Kontaktkopierverfahren, bei dem er Ausschnitte von vorgefundenem Material mittels einer Lichtquelle – je nach Größe des Ausschnitts einer Lampe zur kaderweisen bis hin zu Taschenleuchte und Laserpointer zur punktuellen Kopierung – auf unbelichtetes Filmmaterial überträgt. So kann er in das Material eingreifen, selektieren, akzentuieren und neu montieren. Für *Outer Space* verwendet Tscherkassky den US-amerikanischen Horrorfilm *The Entity*³¹⁸ von 1982 als Ausgangsmaterial. Der Film schildert die Geschichte einer jungen Frau, die von einer unsichtbaren Macht attackiert – geängstigt, geschlagen und gar vergewaltigt – wird und folgt dabei einem herkömmlichen Narrativ. Jene Kraft, die über die Protagonistin Carla herfällt, bleibt im Film tatsächlich unsichtbar. Nur ihre Wirkung wird mittels Tricktechnik sichtbar: Gegenstände fliegen durch den Raum, Türen schließen sich wie von Geisterhand und die wehrlose Frau wird durch das Haus geschliffen. Auch *The Entity* knüpft am Anfang der 1980er Jahre in gewissem Maße an eine gotische Traditionslinie der unheimlichen Räume und beseelten Gegenstände an. Tscherkasskys Bearbeitung des Ausgangsmaterials macht nun den Film bzw. den Filmstreifen selbst zum Monstrum, das Carla auflauert, sie verfolgt und bedroht: Die erste Einstellung zeigt ein Haus. Durch die punktuelle Belichtung/Kopierung wird es langsam flackernd und zuckend sichtbar.³¹⁹ Die Tonspur ist bis auf ein leises Rauschen und Knacken fast nicht wahrnehmbar. In einer zweiten, merkwürdig schiefen Totalen geht eine Frau von der Kamera weg darauf zu, als die Streicher der Original-Tonspur einsetzen und die Perforation des Filmstreifens – im Normalfall

³¹⁷ Der kanadische Filmtheoretiker Williams C. Wees legt eine Klassifikation dreier unterschiedlicher Strategien der Verwendungen von gefundenem Filmmaterial vor. Vgl. "Found Footage und Fragen der Repräsentation", *Found Footage Film*, Hg. Cecilia Hausheer/Christoph Settele, Luzern: Viper/Zyklop 1992, S. 36-53.

³¹⁸ *The Entity*, Regie Sidney J. Furie, US 1982.

³¹⁹ *Outer Space*, 0'17"- 0'52".

unsichtbar für den Betrachter und für den Transport des Filmstreifens durch den Projektor zuständig – für einen kurzen Moment sichtbar wird.³²⁰



Abb. 6.9 Durch ein aufwändiges, manuelles Kontaktkopierverfahren manipuliert Tscherkassky das Ausgangsmaterial: Das Haus steht bereits bedrohlich schief. Die junge Frau ist bloß durch kleine kreisrunde Ausschnitte zu erkennen.

Als die Frau das Haus betritt, belichtet Tscherkassky Gänge und Einrichtung des Hauses doppelt. Die Perspektive der Frau verschwimmt so, einer Halluzination oder einer Sinnestäuschung gleich, zu einem Labyrinth.³²¹ Die Frau selbst – im Gegenschnitt, wie sie suchend durch das Haus läuft – gibt Tscherkassky nur spärlich preis. Durch die punktuelle Belichtung des Ausgangsmaterials, die nur kleine Ausschnitte des Bildes inmitten einer weitgehend schwarzen Bildfläche erkennen lässt, gleicht der Blick auf sie einem voyeuristischen Blick durchs Schlüsselloch.³²² So rückt Tscherkassky auch die Frauenfigur als Objekt des männlichen Blickregimes des Horrorfilms durchaus im Sinne der feministischen Filmkritik ins Bewusstsein.

Nur wenig später scheint der Film auf die Frau einzustürzen: Der ebenfalls von Hand kopierte Lichtton des Originals ist nur noch als kreischender Lärm wahrzunehmen.

Her screams are punctured by the scratches and glitches of the torn film, of the sprocket holes that bleed across the screen, or the mechanical groan of the optical soundtrack as it forces any narrative from the screen altogether.³²³

Das Bild flackert schneller: Das Ausgangsmaterial zeigt dabei die panische Frau, wie sie durch das Haus rennt, verzweifelt an geschlossenen Türen rüttelt und gewaltsam durchs Zimmer geschmissen wird.³²⁴ Rechts und links neben ihrem Gesicht in Nahaufnahme werden sowohl die Perforation des Filmstreifens als auch die Lichttonspur sichtbar, während sich die Frau hilflos umschaute.³²⁵

³²⁰ *Outer Space*, 1'05".

³²¹ *Outer Space*, 1'43"-1'52".

³²² *Outer Space*, 1'59".

³²³ Rhys Graham, "Outer Space. The Manufactured Film of Peter Tscherkassky", *Senses of Cinema* 2001, Hg. Senses of Cinema Inc., <http://sensesofcinema.com/2000/5/fingers/>, 02.12.2013.

³²⁴ *Outer Space*, 3'48".

³²⁵ *Outer Space*, 4'00".

Tscherkassky inszeniert die Frau nicht mehr als Opfer unsichtbarer Mächte, sondern als Mensch in der „Schusslinie technischer Medien“³²⁶. Genau das betont auch der Titel *Outer Space*: Ein sonst unsichtbarer und nicht fassbarer Außenbereich (dort das Weltall, hier Perforation und Lichttonspur) rückt in den Blick und die Bildfläche. *Out of space* drängen sie in die Kadrage und werden zur Bedrohung – für die Protagonistin aber auch für den narrativen *Illusions-Film* an sich, dessen Wirklichkeitskonstrukt sie angreifen. Die Hauptfigur Carla wird als Behauptung einer Illusionsmaschine dekonstruiert. Sie ist nicht mehr oder weniger als eine Komposition aus physikalischen und chemischen Prozessen, die auf einem lichtempfindlichen Material festgehalten wurden.



Abb. 6.10 Der Filmstreifen drängt in die Bildfläche und bedroht die Frau: Performance und Lichttonspur (unten links) sind deutlich zu erkennen.

Konsequent treibt Tscherkassky dieses Prinzip auf die Spitze und erinnert dabei durchaus an Peter Kubelka, der in *Arnulf Rainer* Film in seine Grundbestandteile Licht/Kein-Licht, Ton/Kein-Ton zerlegt. Auch in *Outer Space* besteht das Bild bald nur noch aus stroboskopartigen Hell-Dunkel, bevor das Bild endgültig abgelöst wird durch einen unbelichteten, gänzlich weißen Filmstreifen mit Performance.³²⁷ Der Filmstreifen als Träger dieses Bildes, als unsichtbare, vergessene und verdrängte Grundlage allen Lichtspiels drängt als „diabolus ex machina“³²⁸ gewaltsam zurück in den Blick und das Bewusstsein des Betrachters: „Any semblance of a cinematic narrative is overwhelmed

³²⁶ Kittler, *Draculas Vermächtnis*, S. 98.

³²⁷ *Outer Space*, 5'08".

³²⁸ Kai Krösche: „Das unsichtbare Dritte: Die Rückprojektion als künstlerisches Stilmittel im Film“, Dipl. Universität Wien, Institut für Theater- Film- und Medienwissenschaft 2013. S. 27.

and assaulted, leaving it scattered in a thousand shards amid an entirely unique cinematic language.”³²⁹

Erst nachdem die Frau zunächst einen Spiegel und damit ihr Spiegelbild zertrümmert und daraufhin in Großaufnahme direkt auf die Kamera einzuschlagen scheint,³³⁰ setzt ein retardierendes Moment ein. Das Unsichtbare, das sie bedroht, ist die voyeuristische Filmkamera, so scheint es. Durch die Montage dieser beiden Einstellungen aus dem Originalfilm erinnert Tscherkassky an Konzeptionen der Leinwand unter dem Paradigma des Spiegels: Kino als *Apparatus* im Sinne Jean-Louis Baudrys, als ein Zusammenspiel räumlicher Anordnung und kohärenter filmischer Narration, die den Zuschauer „tatsächlich dazu bringt, das Stellvertretende für real zu halten“³³¹. Baudry sah wie Christian Metz im Film einen Spiegel, der nur *ver*-kennen lässt. Der Betrachter *spiegelt* sich in den Filmfiguren (in dem er empathisch reagiert und *mit*-fühlt), er selbst wird aber von der Leinwand nicht reflektiert: „Von einem gewissen Standpunkt aus betrachtet wird der Spiegel plötzlich blind.“³³² *Identifikation* wird so gewissermaßen zu einem Missverständnis oder zum Fluch eines Dispositivs der Macht, ähnlich wie Platon es schon in seinem Höhlengleichnis dargelegt hatte. In der Folge Baudrys jedoch „partizipieren selbst dekonstruktivistische Avantgardefilme am illusionistischen Effekt des Dispositivs Kino“ schreibt Thomas Elsaesser. „Selbst der radikalste Film beruht auf einem Effekt der Täuschung.“³³³ Tscherkasskys Dekonstruktion des Ausgangsmaterials widerlegt und bestätigt diese These scheinbar gleichermaßen: Seine manuelle Bearbeitung des Materials unterscheidet sich radikal von einer herkömmlichen Inszenierung durch filmsprachliche Gestaltungsmittel, wie sie den Spielfilm auszeichnet. Und doch ist *Outer Space* als Endprodukt nichts weiter als eine weitere Filmprojektion, die nichts von jener eines kommerziellen Films unterscheidet. Wenn Rhys Graham davon ausgeht, dass die handfeste, direkte Art der Bearbeitung auch für den Betrachter spürbar sei³³⁴, so ist dies nicht ohne weiteres zu belegen.

Zuletzt gibt das zunächst punktuell belichtete Filmmaterial den Blick frei auf drei nur perspektivisch verschiedene Bilder der jungen Frau und es wird klar – sie selbst ist be-

³²⁹ Rhys Graham, „Outer Space“.

³³⁰ *Outer Space*, 7'27".

³³¹ Jean-Louis Beaudry, „Das Dispositiv: Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks“, *Kursbuch Medienkultur. Die maßgebenden Theorien von Brecht bis Baudrillard*, Stuttgart: DVA ⁵2004, S. 381-404, hier S. 387.

³³² Christian Metz, *Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino*, Münster: Nodus 2000, S.46.

³³³ Elsaesser /Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, S. 89.

³³⁴ Rhys Graham, „Outer Space“.

reits abwesend. Der Zuschauer blickt nur in ihr Spiegelbild, das dreigeteilt als Triptychon zu sehen ist.³³⁵ Die Perspektive auf das eigene Selbst – jener Blick der Frau auf sich als (paranoide, schizophrene) Person; aber auch der selbstreflexive Blick des Mediums Film zurück auf sich selbst – aufgesplittert in uneindeutige Perspektiven, zerlegt in (falsche) Spiegelbilder.

³³⁵ *Outer Space*, 8'58".

7. RESÜMEE

Der Horrorfilm wurde bereits zu Beginn als ein Genre definiert, das die gewalttätige, monströse Kollision von Gegensätzen thematisiert: Das Monstrum ist das Fremde und Andere – zu Beginn des Genres auch oft das Phantastische – das in die Wirklichkeit der Protagonisten tritt. Auch technische Medien beschreibt Sibylle Krämer als eine (zweite) Ordnung, deren Operationen der Mensch nicht vollends kontrollieren könne. Sie seien weder technische Erweiterungen menschlicher Fähigkeiten, noch arbiträre, konventionalisierte Zeichen: Ihrer Welterzeugung haften so etwas Monströses an. Der intendierten Bedeutung haftet sich die Spur des Mediums als Fremdes an. Auch von Seiten der Filmtheorie werden den Funktionsweisen des Mediums Film Attribute zugeschrieben, die die Integrität des menschlichen Körpers und Geistes durch Rahmung, Rasterung und Zerstückelung menschlicher Körper sowie die Re-Synthese von Bewegung bedrohen. Darüber hinaus wurden Perspektiven aufgezeigt, die die filmische Erfassung der Wirklichkeit zwischen Speicherung und Vanitas beleuchten. Kein anderes Genre des populären Films beschäftigt sich mehr mit

Verfall, Tod, Unsterblichkeit und Wiederauferstehung als der Horrorfilm. Kein Genre ist von solch einer konsequenten Logik der Serialität und damit von einem Begehren nach dem ewigen Fortbestehen der Bilder und Geschichten beherrscht wie der Horrorfilm.³³⁶

Als Skandalon des (Horror-)Films kann dabei sowohl die Überschreitung der klassischen Gattungsgrenze zwischen Literatur und bildender Kunst wie die exzessive Zurschaustellung verletzter Körper angesehen werden. Gerade der Horrorfilm greift auf den Rezipienten über und involviert diesen unmittelbar körperlich: Eine Körpererfahrung, die als Kontrollverlust und Manipulation wahrgenommen wird und die alle hier behandelten Filme mit einer dem Horrorgenre eigenen Explizitität in Szene setzen. Eine Rezeptionsästhetik des Horrorkinos definiert das Genre schon immer durch die Reaktionen der Zuschauer. Statt Angst, Schrecken und Schauern aber als mehr oder weniger kognitive Prozesse zu betrachten, rücken Konzepte eines *Body-Horror* den gesamten Wahrnehmungsapparat des Rezipienten in den Vordergrund, konzipieren Fühlen *als* Verstehen und versuchen so die Hierarchie zwischen Körper und Geist aufzulösen.

³³⁶ Meteling, *Monster*, S. 271f

Es war ein Anliegen der Arbeit, die Filme selbst zu Wort kommen zu lassen: Auch wenn sich aus ihnen kein kohärentes Theoriegebäude ableiten lässt und jene medien- und filmtheoretischen Positionen, die sie implizit in Szene setzen, gar paradox bis widersprüchlich erscheinen:³³⁷ Den Diskurs über monströse Medien-Zuschreibungen nicht primär als eine Domäne der Theorie, sondern der Praxis gleichermaßen anzusehen, bereichert die Auseinandersetzung ungemein. Medien sind Auslöser, Inhalt *und* Beitrag des Diskurses. Die Filme konnten unterschiedliche Aspekte herausstreichen: Auffällig oft wird der Fernsehapparat als Quelle der Bedrohung inszeniert. Elementar erscheint, wie eingangs schon vermutet, die Isolierung des Betrachters vor dem Bildschirm: Als Massenmedium des privaten Raums führt der Fernseher unmittelbar in die Alltags-Wirklichkeit der Protagonisten.

Das Medium wird erst im Zusammenbruch sichtbar. Es verwandelt sich dabei gewissermaßen von einem Fenster in einen Rahmen: Auf einmal richtet sich die Aufmerksamkeit auf das Medium selbst, das sonst hinter dem jeweiligen Programm bzw. dem reibungslosen Betrieb unsichtbar wird. Diese Dysfunktion des Mediums kündigt sich in einigen Filmen bereits durch das Rauschen des Bildes oder andere *herkömmliche* Bildstörungen an. Generell drückt sich der Zusammenbruch des Mediums in den hier behandelten Werken aber vor allem durch den Übertritt des Monstrums in die Wirklichkeit der Protagonisten aus. Die Verschmelzung von Realität und Fiktion, die dadurch entsteht, lässt sich durchaus mit Baudrillards Begriff der *Hyperrealität* in Verbindung bringen: Einige der Filme liefern keine kausale Begründung für die Medienphänomene, die sich aus der Wirklichkeit der Protagonisten herleiten ließe: Stattdessen fallen das Fiktive und Reale zusammen. Die Bilder gehen der Realität voraus oder existieren parallel zu ihr, bevor beide miteinander zu einer monströsen *Hyperrealität* verschmelzen: *Realität* wird nicht mehr (nur) durch den Menschen konstruiert, sie haben die Deutungshoheit verloren oder kämpfen zumindest verzweifelt um sie. Medien übernehmen die Funktion einer wahrhaft monströsen Krämer'schen Welterzeugung.

Während *Poltergeist* das Medium noch gewissermaßen psychoanalytisch als Kanal eines verdrängten historischen und gesellschaftspolitischen Unter- und Unbewussten inszeniert, verweist auch *The Ring* noch auf einen außermedialen Ursprung der Bilder, die Leidensgeschichte Samaras. *Dèmoni 2* und *The Video Dead* gehen den oben skizzierten Schritt weiter und bieten als Ursprung der Bilder und Monstren höchstens noch eine

³³⁷ Gleiches gilt mitunter aber bspw. auch für die Medientheorie Marshall McLuhans wie Dieter Mersch feststellt. Vgl. Mersch, *Medientheorien zur Einführung*, S. 106.

nicht weiter konkretisierte Medienrealität an. *Dèmoni 2* springt darüber hinaus immer wieder zwischen Fiktion erster und zweiter Ordnung hin und her und verschachtelt diese zu einer multiplen Diegese, die eine verunsicherte Betrachterperspektive provoziert. Der Fernseher ist nicht nur Objekt der Betrachtung: Das Monstrum schaut – gewissermaßen stellvertretend für das Medium – zurück, bevor es die Grenze der Mattscheibe überschreitet. Das Potential monströser Medien besteht für den Horrorfilm vor allem darin, den Medienkonsum als unmittelbare und unhintergehbare Wirklichkeit des Zuschauers zu verwenden: Vom gotischen Schloss Transsilvaniens über die amerikanische Provinz zu Fernsehabend und Kinobesuch.

Die Serialität des Horrorgenres ist höchstens mit der des Westerns zu vergleichen. *The Ring* nutzt das Revamping des Genres als Katalysator der Handlung: Nur die endlose Vervielfältigung des Horror-Videos schützt die Betrachter vor dem Tod. All jene, die dieser Maxime nicht folgen, werden Zeuge einer monströsen, todbringenden *Auferstehung*. *The Ring* stellt so die Frage nach der gesellschaftlichen Funktion des Horrorfilms: Ausbeutung und Vervielfältigung von Leiden durch ein pervers-voyeuristisches Kino auf der einen – kathartisch-reinigende Auseinandersetzung mit Urängsten, Unterdrücktem und Verdrängtem als instinktiv-menschliche Notwendigkeit auf der anderen Seite.

Mit *Outer Space* wurde einer auf den (mehrheitlich US-amerikanischen) Spielfilm gerichteten Perspektive ein Exkurs zu Strategien des Avantgardefilms gegenübergestellt: Peter Tscherkassky arbeitet nicht mit den üblichen filmsprachlichen Mitteln des Mainstreamkinos, sondern den manuellen Bearbeitungsmethoden der Avantgarde: Ein Horrorfilm der 1980er Jahre dient als *Found Footage*-Material, das in seiner Gesamtheit bearbeitet wird: Nicht nur Kadrage, auch Perforation und Lichttonspur dienen der Inszenierung des Filmstreifens als monströses Medium. Das *Außen*, jene Teile des Films, die sonst zugunsten einer standardisierten Projektion für den Rezipienten unsichtbar bleiben, drängen ins Bild und bedrohen die Protagonistin. Tscherkassky reflektiert so die spezifische materiale Grundlage des analogen Films: Das Medium rebelliert gegen seine Funktion als bloßer unsichtbarer Träger eines *Inhalts*.

Im besten Fall konnte die vorliegende Arbeit so einen Blick auf das Thema eröffnen, der einlädt, sich ausführlicher mit der Inszenierung monströser Medien im Horrorfilm und über das Genre hinaus auseinanderzusetzen. Umfassende film- und medienwissenschaftliche Untersuchungen zu diesem Themenkomplex sind nur in einem sehr begrenzten Umfang vorhanden. Weiterführende Analysen müssten die im Rahmen dieser Arbeit notwendige Fokussierung auf einen sehr spezifischen Topos – der Übertritt des Monst-

rum zwischen Medium und Wirklichkeit – erweitern und somit einen breiteren Filmkanon berücksichtigen. Sollten die vorgebrachten Überlegungen das Interesse am Thema geweckt und erste Anhaltspunkte zu einer tiefergreifenden Beschäftigung geliefert haben, wäre das Ziel des vorliegenden Unterfangens erreicht.

BIBLIOGRAFIE

LITERATUR

Altman, Rick, *Film/Genre*, London: Film Publishing 1999.

Anders, Günther, "Charakter des Fernsehens. Welt als Phantom", *Texte zur Medientheorie*, Hg. Günter Helmes/Werner Köster, Stuttgart: Reclam 2002, S. 207-221.

Arnheim, Rudolf, "Neuer Laokoon. Die Verkopplung der künstlerischen Mittel, untersucht anlässlich des Sprechfilms", *Kritiken und Aufsätze zum Film*, Hg. Helmut H. Diederichs, Frankfurt a.M.: Fischer 1979.

Badley, Linda, *Film, Horror and Body Fantastic*, Westport, London: Greenwood 1995.

Balázs, Béla, *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001.

Barthes, Roland, *Die helle Kammer*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1985.

Bazin, André, "Ontologie des photographischen Bildes", *Was ist Film*, Hg. Robert Fischer, Berlin: Alexander Verlag 2004, S. 33-40.

Baudrillard, Jean, *Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen*, Berlin: Merve 1978.

Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*, Ann Arbor: University of Michigan Press 1994.

Baudrillard, Jean, *Der symbolische Tausch und der Tod*, München: Matthes & Seitz 1982.

Beaudry, Jean-Louis, "Das Dispositiv: Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks", *Kursbuch Medienkultur. Die maßgebenden Theorien von Brecht bis Beaudrillard*, Stuttgart: DVA 2004, S. 381-404.

Benjamin, Walter, "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit", Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1963, S. 9-44.

Biedermann, Claudio/Steigler, Christian (Hg.), *Horror und Ästhetik*, Konstanz: UVK 2008.

Birke, Dorothee/Butter, Michael, "Geister sehen. Fotografie im Horrorfilm", *Visuelle Evidenz. Fotografie im Reflex von Literatur und Film*, Hg. Barbara Korte/Sabina Becker, Berlin/New York: de Gruyter 2011, S. 212-232.

Bordwell, David/Staiger, Janet/Thomson, Kirstin, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985.

- Deleuze, Gilles, *Das Bewegungsbild. Kino I*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1989.
- Elsaesser, Thomas, "Fantasy Island: Dream Logic as Production Logic", *Cinema Futures: Cain, Abler or Cable?*, Hg. Thomas Elsaesser/Kay Hoffmann, Amsterdam: Amsterdam University Press 1998, S. 143-158.
- Elsaesser, Thomas/Hagener, Malte, *Filmtheorie zur Einführung*, Hamburg: Junius 2007.
- Fürchtl, Josef/Zimmermann, Jörg, *Ästhetik der Inszenierung. Dimensionen eines künstlerischen, kulturellen und gesellschaftlichen Phänomens*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001.
- Goethe, Johann W., *Wilhelm Meisters Lehrjahre*, Frankfurt am Main: Fischer 1999.
- Grant, Barry K. (Hg.), *Film Genre Reader II*, Austin: University of Texas Press 1995.
- Gunning, Tom, "Cinema of Attraction: Early Film. Its Spectator and the Avantgarde", *Film and Theory. An Anthology*, Hg. Robert Stam/Toby Miller, Malden: Blackwell 2000, S. 229-235.
- Gunning, Tom, "Horror vacui. André de Lorde und das Melodram der Sensationen", *Und immer wieder geht die Sonne auf. Texte zum melodramatischen Film*, Hg. Christian Cargnelli/Michael Palm, Wien: PVS 1994, S. 235-252.
- Helmes, Günter/Köster, Werner (Hg.), *Texte zur Medientheorie*, Stuttgart: Reclam
- Jackson, Rosemary, *Fantasy. The Literature of Subversion*, London, New York: Methuen 1981.
- Jutz, Gabriele, *Cinéma brut. Eine alternative Genealogie der Filmavantgarde*, Wien: Springer 2010.
- Kawin, Bruce, *Telling it again and again. Repetition in Literature and Film*, Boulder: University Press of Colorado 1989.
- Kittler, Friedrich, *Draculas Vermächtnis*, Leipzig: Reclam 1993.
- Krämer, Sybille, "Das Medium als Spur und als Apparat", *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien*. Hg. Sybille Krämer, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1998, S. 73-94.
- Krösche, Kai, "Das unsichtbare Dritte: Die Rückprojektion als künstlerisches Stilmittel im Film", Dipl. Universität Wien, Institut für Theater- Film- und Medienwissenschaft 2013.
- Luhmann, Niklas, "Kunst als Medium zweiter Ordnung. Differenz Medium – Form", *Texte zur Medientheorie*, Hg. Günter Helmes/Werner Köster, Stuttgart: Reclam 2002, S. 298-303.

McLuhan, Marshall, "Medien als Ausweitungen des Menschen. Medium und Botschaft", *Texte zur Medientheorie*, Hg. Günter Helmes/Werner Köster, Stuttgart: Reclam 2002, S. 231-236; (= *Die magischen Kanäle. Understanding Media*, Düsseldorf, Wien: Econ 1992).

Mersch, Dieter, *Medientheorien zur Einführung*, Hamburg: Junius 2006.

Meteling, Arno, *Monster. Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, Bielefeld: Transcript 2006.

Metz, Christian, *Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino*, Münster: Nodus 2000.

Odell, Colin/LeBlanc, Michelle, *Horror Films*, Harpenden: Kamera Books 2007.

Oetjen, Amlut/Wacker, Holger, *Organischer Horror. Die Filme des David Cronenberg*, Meitlingen: Corian 1993.

Paech, Joachim, "Das Sehen von Filmen und filmisches Sehen. Anmerkungen zur Geschichte der filmischen Wahrnehmung", *Sprung im Spiegel. Filmisches Wahrnehmen*. Hg. Christa Blüminger, Wien: Sonderzahl 1990, S. 33-50.

Poe, Edgar Allen, "The Fall oft he House of Usher", *Complete Stories and Poems of Edgar Allan Poe*, Hg. Ders., New York: Doubleday 1984, S. 177-190.

Poe, Edgar Allen, "The Pit and the Pendulum", *Complete Stories and Poems of Edgar Allan Poe*, Hg. Ders., New York: Doubleday 1984, S. 196-206.

Poe, Edgar Allen, "The Masque of the Red Death", *Complete Stories and Poems of Edgar Allan Poe*, Hg. Ders., New York: Doubleday 1984, S. 256-260.

Pollock, Dale, "'Poltergeist'. Who's Film is it?", *Los Angeles Times*, 24.05.1982.

Powell, Anna, *Deleuze and Horror Film*, Edinburgh: Edinburgh University Press 2005.

Prawer, S.S., *Caligari's Children. The Film as a Tale of Terror*, Oxford: Oxford University Press 1980.

Praz, Mario, "Die gotische Frau", *Der Garten der Erinnerung. Essays 1922-1980*, Bd. 1, Frankfurt am Main: Fischer 1994, S. 251-258.

Rüffert, Christine/Schenk, Irmbert/Schmid, Karl-Heinz/Tews, Alfred/Bremer Symposium zum Film (Hg.), *Unheimlich anders. Doppelgänger, Monster, Schattenwesen im Kino*, Berlin: Bertz + Fischer 2005.

Salten, Felix, "Die sprechenden Bilder. Vorführung des neuerfundenen Kinetophon", *Prolog vor dem Film. Nachdenken über eine neues Medium 1909-1914*, Hg. Jörg Schweinitz, Leipzig: Reclam 1992, S. 46-51.

- Schweinitz, Jörg (Hg.), *Prolog vor dem Film. Nachdenken über eine neues Medium 1909-1914*, Leipzig: Reclam 1992.
- Seeßlen, Georg/Jung, Fernand, *Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*, Marburg: Schüren 2006.
- Shelley Wollstonecraft, Mary, *Frankenstein, or the modern Prometheus*, Greenwich, Conn: Appleby 1939.
- Shelton, Catherine, *Unheimliche Inschriften. Eine Studie zu Körperbildern im postklassischen Horrorfilm*, Bielefeld: Transcript 2008.
- Sontag, Susan, *Über Fotografie*, Frankfurt am Main: Fischer ¹⁸2008.
- Stearn, Gerald E. (Hg.), *McLuhan. Für und Wider*, Düsseldorf/Wien: Econ 1969.
- Stiglegger, Marcus, "Grand Guignol. Die theatralen Wurzeln des Splatterfilms", *Zeitschrift für Fantastikforschung* 2/2011, S. 55-62.
- Bram Stoker, *Dracula*, München: Goldmann ³1993.
- Stresau, Norbert, *Der Horror-Film. Von Dracula zum Zombie-Schocker*, München: Heyne 1987.
- Sulikowski, Ulrike, "Voodoo, Zombies, Zauberei. Über Horrorfilm und Fremddarstellung", *Sprung im Spiegel. Filmisches Wahrnehmen*. Hg. Christa Blüminger, Wien: Sonderzahl 1990, S. 227-258.
- Tudor, Andrew, *Monsters and Mad Scientists. A Cultural History of the Horror Movie*, Cambridge: Basil Blackwell 1989.
- Vogel, Amos, *Film als subversive Kunst*, St. Andrä-Wörden: Azderball 1997.
- Vossen, Ursula, "Einleitung", *Filmgenres. Horrorfilm*, Hg. Ursula Vossen, Stuttgart: Reclam 2004, S. 9-27.
- Weber, Thomas, *Medialität als Grenzerfahrung. Futuristische Medien im Kino der 80er und 90er Jahre*, Bielefeld: Transcript 2008.
- Wehinger, Margot, "Beschädigtes Zelluloid. Eine Analyse der Fragilität des Filmstreifens am Beispiel von Peter Delpheuts Lyrical Nitrate", Dipl. Universität Wien, Institut für Theater- Film- und Medienwissenschaft 2012.
- Williams, Linda, "Film Bodies: Gender, Genre, and Excess", *Film Genre Reader II*, Hg. Barry Keith Grant, Austin: University of Texas Press 1995, S. 140-158.

LITERATUR (ONLINE)

- Amann, Caroline, "Pietà", *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J., <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=4947> 2012, 08.12.2013.

Bender, Theo/Kempken, Markus, "Stopp Trick", *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?q=imp 2012, 24.10.2013.

Ebert, Roger, "Poltergeist", *RogerEbert.com*, Hg. Ebert Digital, www.rogerebert.com/reviews/poltergeist-1982 1982, 20.11.2013.

Elsaesser, Thomas, "Six Degrees Of Nosferatu", *Sight & Sound* 2 (Februar), 2001, BFI, old.bfi.org.uk/sightandsound/feature/92, 27.11.2013, S. 12-15.

Graham, Rhys, "Outer Space. The Manufactured Film of Peter Tscherkassky", *Senses of Cinema* 2001, Hg. Senses of Cinema Inc., sensesofcinema.com/2000/5/fingers/ o.J., 02.12.2013.

Kirsten, Guido, "Dispositiv", *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=7749 2013, 18.11.2013.

Lenk, Sabine, "Filmprojektor", *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=aut#SL 2011, 11.12.2013.

Muir, Kenneth, "The Films of 1982: Poltergeist", *John Kenneth Muir's Reflections on Cult Movies and Classic TV*, Hg. Kenneth Muir, reflectionsonfilmmandtelevision.blogspot.co.at/2012/02/films-of-1982-poltergeist.html 2012, 20.11.2013

Phipps, Keith, "Tobe Hooper", www.avclub.com/article/tobe-hooper-13680 2011, 11.10.2011.

Robnik, Drehli, "Kino im Zeichen der Zombies. Gehirntote Filmfiguren als Denkbilder in politischen Filmtheorien", *Die Untoten. Life Sciences & Pulp Fiction*, Hg. Kulturstiftung des Bundes, www.untot.info/files/robnik-kino_im_zeichen_der_zombies.pdf o.J., 28.10.2013.

Schröter, Jens, "Was ist Film? Zwischenspiele zwischen André Bazin und Chris Marker", *Theorie der Medien*, Hg. Jens Schröter, www.theorie-der-medien.de/text_detail.php?nr=32 o.J., 07.11.2013.

Sobchack, Vivien, "What My Fingers Knew: The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh", *Senses of Cinema* 2000, Hg. Senses of Cinema Inc., www.sensesofcinema.com/2000/5/fingers/ 2000, 12.11.2013.

Storz, Reinhard, "Jenseits der Grenzen. 20 Filmausschnitte zur Überwindung der raumzeitlichen Ordnung", *beam me up*, http://www.beam-me.net/fieldstudies/border/info_d.html o.J., 05.12.2013.

Strauven, Wanda, "Early cinema's touch(able) screens: From Uncle Josh to Ali Barbouyou", *NECSUS European Journal of Media Studies* 2/2012, www.necsus-ejms.org/early-cinemas-touchable-screens-from-uncle-josh-to-ali-barbouyou/ November 2012, 13.11.2013.

Wulff, Hans Jürgen, "Abimisierung", *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans J. Wulff, filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=5108 2013, 18.11.2013.

FILMOGRAFIE

Der Andere, Regie: Max Mack, DE 1913.

Arnulf Rainer, Regie: Peter Kubelka, AT 1960.

L'arrivée d'un train à La Ciotat, Regie: Auguste und Louis Lumière, FR 1896.

Blair Witch Project, Regie: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, US 1999.

Blood Feast, Regie: Herschell Gordon Lewis, US 1963.

Das Cabinet des Dr. Caligari, Regie: Robert Wiene, DE 1920.

Close Encounter of the Third Kind, Regie: Steven Spielberg, US 1977.

The Countryman and the Cinematograph, Regie: Robert W. Paul, UK 1901.

Dèmoni, Regie: Lamberto Bava, IT 1985.

Dèmoni 2 – L'incubo ritorna, Regie: Lamberto Bava, IT 1986, DVD-Video, Medusa o.J.

Dracula, Regie: Tod Browning/Karl Freund, US 1931.

The Entity, Regie: Sidney J. Furie, US 1982.

E.T. the Extra-Terrestrial, Regie: Steven Spielberg, US 1982.

The Execution of Mary, Queen of Scots, Regie: Alfred Clark, US 1895.

Frankenstein, Regie: James Whale, US 1931.

Fuses, Regie: Carolee Schneemans, US 1967.

Der Golem, Regie: Carl Boese, Paul Wegener, DE 1920.

The Great Train Robbery, Regie: Edwin S. Porter, US 1903.

Guinea Pig, Regie: Satoru Ogura, JP 1985.

John Carpenter's Cigarette Burns, Regie: John Carpenter, US 2005.

Last House on the Left, Regie: Wes Craven, US 1971.

Mothlight, Regie: Stan Brakhage, US 1963.

In the Mouth of Madness, Regie: John Carpenter, US 1994.

Nosferatu, Regie: Friedrich Wilhelm Murnau, DE 1922.

The Others, Regie: Alejandro Amenábar, US, ES, FR, IT, 2001.

Outer Space, Regie: Peter Tscherkassky, AT 1999, *Recycling Film History* (Der Österreichische Film / Edition Der Standard #11), DVD-Video, Hoanzl 2006.

Paranormal Activity, Regie: Oren Pell, US 2007.

Poltergeist, Regie: Tobe Hooper, US 1982; Blu-ray, Hamburg: Turner 2008.

[rec], Regie: Jaume Balagueró, Paco Plaza, ES 2008.

The Ring, Regie: Gore Verbinski, US 2002, DVD-Video, DW-Studios 2009.

Ringu, Regie: Hideo Nakata, JP 1998.

Ringu 0. Bâsudei, Regie: Norio Tsuruta, JP 2000.

Ringu 2, Regie: Hideo Nakata, JP 1999.

The Ring Two, Regie: Hideo Nakata, US 2005.

The Ring Virus, Regie: Dong-bin Kim, KR, 1999.

Rosmary's Baby, Regie: Roman Polanski, US 1986.

Scream 2, Regie: Wes Craven, US 1997.

The Shining, Regie: Stanley Kubrick, GB 1980

Shocker, Regie: Wes Craven, US 1989.

Sinister, Regie: Scott Derrickson, US, GB 2012.

The Texas Chainsaw Massacre, Regie: Tobe Hooper, US 1974.

Uncle Josh at the Moving Picture Show, Regie: Edwin S. Porter, US 1902.

Videodrome, Regie: David Cronenberg, US 1983.

The Video Dead, Regie: Robert Scott, US 1987, DVD-Video, Neu-Ansbach o.J.

Le voyage dans la lune, Regie: George Méliès, FR 1902.

White Zombie, Regie: Victor Halperin, US 1932.

Zillertal, Regie: Jürgen Rebles, DE 1997.

zzz.Hamburg special, Regie: Hans Scheugl, AT 1968.

ABSTRACT

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit der Inszenierung audiovisueller Medien als Quelle monströser Bedrohung im modernen Horrorfilm. Ziel ist es, Inszenierungsstrategien offenzulegen und diese in den Kontext medien- und filmtheoretischer Überlegungen zu stellen.

Der erste Teil gibt einen knappen, aber fundierten Einblick in die Entstehungsgeschichte und Entwicklung des Horrorfilms. Wesentliche stilistische und wirkungsästhetische Merkmale werden skizziert. Unterschiedliche Ansätze zu einer Genealogie des Horrorfilms geben Einblick in die Historizität des Genres.

Im zweiten Teil werden unterschiedliche theoretische Ansätze präsentiert, die Medien im Allgemeinen sowie Film bzw. audiovisuellen Bewegtbildmedien im Speziellen aufgrund ihrer spezifischen, mit der Entstehung, Ästhetik und Wirkungsweise verbundenen Operationen *monströse* Attribute zuschreiben.

Die zentrale These der Arbeit geht von einer Verbindungslinie zwischen Aspekten der Medien- und Filmtheorie und dem Horrorfilm aus: Nahezu alle Medien- und Filmtheorien durchziehen unheimliche und monströse Zuschreibungen des Medienbegriffs. Die Darstellung monströser audiovisueller Medien im modernen Horrorfilm setzt diese Aspekte somit ins Bild bzw. kann gar als eigenständiger, filmischer Beitrag zu einer Medien- und Filmtheorie gelesen werden, die sich den bedrohlichen und gewalttätigen Funktionsweisen technischer Medien widmet.

Der abschließende Teil der Arbeit analysiert insgesamt fünf Filme im Hinblick auf die Art und Weise, wie Medien als Bedrohung inszeniert werden. Das Augenmerk liegt auf jenen Szenen, die weitere – filmische – Perspektiven auf die Inszenierung monströser Medien und die ästhetischen und narrativen Kontexte, in die diese eingebettet sind, eröffnen. Folgende Fragestellungen erscheinen dabei relevant: Welche Rolle spielen Dysfunktion um Medialität sichtbar zu machen? Kann das Monstrum des Medien-Horrors, das die Grenze zwischen Medium und Welt übertritt, als eine solche Störung gelesen werden? Welche monströsen Attribute werden dem Medium zugeschrieben und wie werden diese filmsprachlich in Szene gesetzt?

LEBENS LAUF

PERSÖNLICHE DATEN

Name: Kolja Burgschuld
Geburtsdatum/-ort: 04. Januar 1985 / Düsseldorf
Familienstand: Ledig
Staatsangehörigkeit: Deutsch

SCHULE / AUSBILDUNG / ARBEIT

1991–1995	Montessori Grundschule am Farnweg, Düsseldorf
1995–2001	Cecilien-Gymnasium, Düsseldorf
Feb.–Aug. 2001	Auslandsaufenthalt in Arkansas, USA.
2001–2004	Cecilien-Gymnasium (englisch-bilingualer Zweig), Düsseldorf Abschluss: Allgemeine Hochschulreife (Abitur)
2004	Regiehospitanzen am Düsseldorfer Schauspielhaus bei <i>Schwarz/Weiß</i> (Regie: Igor Bauersima) und <i>Süden</i> (Regie: Patrick Schlösser)
Okt. 2005-April 2014	Diplomstudium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien
Feb.–Aug. 2010	Assistenz der Geschäftsleitung ASSITEJ Austria, Wien
Sep.–Dez. 2010	Büroleitung ASSITEJ Austria, Wien
Jan. 2011–Juli 2013	Geschäftsführung ASSITEJ Austria, Wien
Seit 2014	Leitung Kommunikation am DSCHUNGEL WIEN

WEITERE KENNTNISSE:

Sprachen: Englisch (9 Jahre / Fließend in Wort und Schrift. Bilingualer Unterricht
in Geschichte, Politik und Erdkunde. Schüleraustausch mit Reading
School (GB) 1998/99)
Französisch (5 Jahre / Gute Kenntnisse)
Niederländisch (VHS-Kurse / Grundkenntnisse)

Computer: Microsoft Office; Adobe Creative Suite 6 (Photoshop, Premiere, After
Effects, Audition etc.); FileMaker, Wordpress, div. Buchhaltungspro-
gramme, diverse Sound- und Musikprogramme

Sonstiges: Schlagzeug (10 Jahre Unterricht), Klavierspiel (4 Jahre Unterricht); Video: Aufnahme, Schnitt & Projektionslösungen mittels entsprechender Software; Führerschein Klasse B.

KULTURMANAGEMENT

- Jan.–Dez. 2013** *Was ist Kunstvermittlung.* Diskursreihe zusammengestellt von Kolja Burgschuld, Sara Ostertag und Stephan Rabl. Thematik: Kunstvermittlung, Theaterpädagogik.
- Nov. 2012** *Spiel mir nichts vor!* Symposium an der Universität Mozarteum, Abteilung Schauspiel und Regie (Salzburg). In Zusammenarbeit mit Univ.-Prof. Christoph Lepschy. Thematik: Schauspiel und Ausbildung / Theater für junges Publikum.
- Okt. 2012** *IMPULSE!* Symposium im Kulturlabor Stromboli (Hall i.T.). Thematik: Erfolgreiche Kultur-/Theaterinitiativen im ländlichen Raum.
- Okt. 2012** *Autoren:Netzwerk.* Symposium im Wissensturm in Linz. Thematik: Autorenförderung / Dramatik. In Zusammenarbeit mit Henning Fangauf, Kinder- und Jugendtheaterzentrum der Bundesrepublik Deutschland.
- April 2012** *STELLA12-Darstellender.Kunst.Preis für junges Publikum.* Festival und Preisverleihung 20.-28. April 2012 in Bregenz, Dornbirn, Feldkirch, Bludenz und Schaan (Li).

THEATER & FILM

Theater (Auswahl):

- März 2005** *Woyzeck* von Georg Büchner (Regie, Bühne & Technik)
Ausgewähltes Projekt beim Förderfestival für junge Kunstschaffende *Düsseldorf ist ARTig!* Premiere am 12. März 2005 im Jungen Schauspielhaus, Düsseldorf.
- Mai 2005** *Ein Bericht für eine Akademie* von Franz Kafka (Regie, Bühne & Technik). Premiere am 23. Mai 2005 im Jungen Schauspielhaus, Düsseldorf.
- Juni 2007** *Fette Männer im Rock* von Nicky Silver (Regie)
Premiere am 09. Juni 2007 in der ehemaligen Panzerhalle im Arsenal Wien.
- März 2009** *Werkstattbericht* von Philipp Roos (Regie)
Uraufführung. Premiere am 19. März 2009 im Theater Spielraum, Wien.

Film (Auswahl):

- November 2011** *HALLO SÄUGLING* (Drehbuch, Regie, Kamera & Schnitt)
30 Min. Premiere am 18. November 2011 im Top Kino, Wien. HD, 16:9, Farbe. Eigenproduktion.