



universität
wien

Diplomarbeit

Titel der Diplomarbeit

„Horror und Schauern in österreichischen Filmen:
Robert Wienes *Orlac's Hände*, Michael Haneke's *Funny Games / Bennys Video*, Jessica Hausners *Hotel* und
Andreas Prochaskas *In drei Tagen bist du tot*“

Verfasserin

Jennifer Schloffer

Angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, im Juni 2010

Studienkennzahl lt.
Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt.
Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaften

Betreuerin / Betreuer:

Mag. Thomas Ballhausen

Für meine Eltern, die mich organisatorisch und sprachlich
sehr unterstützt
und mir das Studium ermöglicht haben

INHALTSVERZEICHNIS

1, Einleitung.....	S.1
1.1. Beweggründe für das Thema.....	S. 1
1.2. Aufbau der Arbeit.....	S. 1
1.3. These.....	S. 3
2, Die Faszination am Horror.....	S.4
2.1. Kracauers Spiegeltheorie.....	S. 4
2.2. Motive aus Auseinandersetzung mit der Umwelt (kulturell).....	S. 5
2.2.1. <i>Tabus</i>	S. 5
2.2.2. <i>Reiz am Verbotenen</i>	S. 6
2.2.3. <i>Abwechslung zum langweiligen Alltag</i>	S. 6
2.2.4. <i>Neugier auf Neues und Unbekanntes</i>	S. 7
2.3. Psychologische Motive: eigene Entwicklung und Wahrnehmung eigener Bedürfnisse.....	S. 8
2.3.1. <i>Das Bedürfnis nach gesteigerter „action“</i>	S. 8
2.3.2. <i>Suche nach Nervenkitzel, nach Angstlust</i>	S. 8
2.3.2.1. <i>Angst</i>	S.10
2.3.3. <i>Kanalisationfunktion</i>	S.11
2.3.4. <i>Suche nach der eigenen Identität und Entwicklung Jugendlicher</i>	S.12
2.3.5. <i>Erproben der eigenen Grenzen</i>	S.14
2.4. Motive aus Auseinandersetzung mit Bezugsgruppe (soziologisch).....	S.15
2.4.1. <i>Druck der Bezugsgruppe / das Bedürfnis dazuzugehören / Mutprobe</i>	S.15
3, Die Geschichte des Horrorfilmgenres.....	S.16
3.1. Stummfilm - Horror in Deutschland und Amerika von 1913 bis 1928.....	S.16
3.2. Die Goldene Ära der 30er Jahre und B-Movie Tendenz der 40er.....	S.18
3.3. Horrorkrise und Stillstand der 50er und Gore der 60er.....	S.21
3.4. Gesellschaftskritischer Horror der 70er.....	S.23
3.5. Modernisierung des Gotischen und Teenage Horror in den 80er / 90er...S.27	
3.6. Horror aus dem Hier und Jetzt.....	S.30

3.7. Begrifflichkeit des Horrors.....	S.31
3.7.1. Der klassische Horrorfilm.....	S.31
 4, Robert Wienes <i>Orlac's Hände</i>	 S.35
4.1. Filmanalyse.....	S.36
4.1.1. Aktuelle Themen: Fortschritte in der Medizin und Technik.....	S.36
A, Medizin.....	S.36
B, Technik.....	S.37
C, Krieg.....	S.37
D, Kriminalistik.....	S.38
4.1.2. Die Hände: Beseelte, abgetrennte Körperteile.....	S.39
4.2. Der Horror in <i>Orlac's Hände</i>: Das Fantastische und Unheimliche.....	S.42
4.2.1. Vision / Albtraum / Halluzination.....	S.43
4.2.2. Automaten / Marionetten/ Maskierung.....	S.44
4.2.3. Zitate auf Horrorklassiker.....	S.45
4.2.4. Filmästhetik.....	S.47
4.2.5. Gothischer Schluss.....	S.49
 5, Valie Exports <i>Unsichtbare Gegner</i>	 S.51
5.1. Filmanalyse.....	S.51
5.2. Der Horror in <i>Unsichtbare Gegner</i>.....	S.56
 6, Peter Tscherkasskys <i>Outer Space</i>	 S.61
6.1. Tscherkasskys Auffassung der Avantgarde.....	S.61
6.2. Der Horror in <i>Outer Space</i>.....	S.62
 7, Michael Haneke's <i>Funny Games / Bennys Video</i>	 S.68
7.1. Medienkonsum und Gewaltgeilheit.....	S.68
7.2. Der Horror in <i>Funny Games / Bennys Video</i>.....	S.71
7.2.1. Psychische Gewalt.....	S.74
7.2.2. Der Akt des Spielens und offene Enden.....	S.76
7.2.3. Akustische Gewaltakte.....	S.79
7.2.4. Der Zuseher als Laborratte.....	S.82
7.2.5. Suspense und Spannungserzeugung.....	S.85
7.3. Remake <i>Funny Games U.S.</i>.....	S.88

8, Jessica Hausners <i>Hotel</i>	S.92
8.1. Das Märchen und die Waldfrau.....	S.92
8.2. Der Horror in <i>Hotel</i>	S.95
8.2.1. Beseelte Gebäude.....	S.98
8.2.2. Das Unbekannte und der Wald.....	S.101
8.2.3. Repressives Gastgewerbe.....	S.104
8.2.4. Dekonstruktion des Genres: Andeutungen und ungewöhnliche Suspense...	S.106
8.3. Zitate auf Alfred Hitchcocks <i>Vertigo</i> / Stanley Kubricks <i>The Shining</i> ...	S.109
8.4. Vergleich mit den Werken David Lynchs.....	S.111
9, Andreas Prochaskas <i>In drei Tagen bist du tot</i>	S.122
9.1. Österreichisches Autorenkino: Heimische Identifikationsmöglichkeiten....	S.124
9.2. Filmanalyse.....	S.126
9.2.1. Das Spiel mit dem Element Wasser.....	S.126
9.2.2. Die Polizei als Freund und Helfer.....	S.128
9.2.3. Der Horror in „In drei Tagen bist du tot“.....	S.131
9.3. Vergleiche mit Mainstream – Horrorfilmen.....	S.136
9.4. Mediale Botschaften mit Frist: <i>Ringu</i> / <i>One missed call</i>	S.139
9.5. In 3 Tagen bist du tot 2.....	S.142
10, Fazit und Ausblick: Zusammenführung der Filme.....	S.146
11, Anhang.....	S.148
11.1. Bibliografie.....	S.148
11.2. Internetadressen.....	S.153
11.3. Filmverzeichnis.....	S.157
Lebenslauf.....	S.158
Abstract.....	S.159

1, Einleitung

1.1. Beweggründe für das Thema

„Gewiß [sic!] ist, dass keine geschriebene und gesprochene Dichtung das Gespenstische, Dämonische und Übernatürliche so zum Ausdruck bringen kann, wie der Film.“¹

Die vorliegende Arbeit hat das Ziel die österreichische Auffassung des Genres Horror darzustellen und ist als Versuch zu sehen die unterschiedlichen Ansätze auf einen Nenner zu bringen. Dem österreichischen Film wird eine so genannte *feel bad* Grundstimmung nachgesagt, die aus der filmischen Aufarbeitung von Themen wie Emotionskälte, Rassismus und Gewalt evolviert. Viele nationale Filme lösen im Rezipienten Grauen und Abscheu aus, da sie den Menschen selbst als Monster in einer apokalyptischen Gesellschaft darstellen. „Die Schrecken des 21. Jahrhunderts haben [...] andere Gesichter, und diese verbergen sich unter der Maske der Norm.“² Mit Ausnahme von *In drei Tagen bist du tot* entsprechen die hier ausgewählten Beispiele zwar nicht der Definition eines klassischen Horrorfilms³, lösen im Rezipienten allerdings ebenso Gefühle von Angst, Verwirrung, Furcht, Hass, Ekel oder Abscheu hervor. Die Besonderheit dieser Produktionen liegt in den authentischen Inszenierungen der Geschehnisse und der daraus resultierenden Sogwirkung auf das Publikum. Die dargestellte Alltagsnähe steigert das Gefühl des Mit-Leidens der Zuschauer im höchsten Maße und ermöglicht eine Identifikation mit den Protagonisten.

Außerdem wird untersucht inwiefern sich Versatzstücke des amerikanischen Horrorfilms in österreichischen Werken wieder finden lassen. Im letzten Kapitel wird auch auf japanischen Horror eingegangen, dessen Thematik und Stilmittel sich Prochaska in seinem Tenniehorrar *In drei Tagen bist du tot* bedient.

1.2. Aufbau der Arbeit

Zu Beginn dieser Arbeit wird der Frage nachgegangen, worin die Faszination am Horror und Schaudern liegt. Mittels einer Auflistung an Gründen soll geklärt werden, warum das Genre für die Rezipienten so attraktiv ist und welchen Nutzen sie davon tragen. Da Hans Baumann in seinem Buch *Horror – Die Lust am Grauen* eine ausführliche Analyse aller Aspekte und historische Entwicklungen des Genres darstellt, dient er als eine von zwei Primärquellen. Ferner wurde eine Studie von Elmar Reiß herangezogen,

¹ Balázs, Bela: 1924, S.74.

² Baumann, Hans D: 1989, S.288.

³ Auf diese Definition wird im Kapitel *Die Geschichte des Horrorfilmgenres* noch näher eingegangen.

die sich auf die Faszination von Jugendlichen beschränkt und Elemente von Freuds Psychoanalyse mit einbezieht. Man muss hier berücksichtigen, dass beide Werke Anfang der 90er entstanden sind und somit eine veraltete Form des neuen Horrors präsentieren; Analogien zwischen Entwicklungsstufen Jugendlicher und Horrorfiguren liefern jedoch durchaus plausible Erklärungen für den Reiz am Phantastischem. Da sich die ausgewählten österreichischen Produktionen von den 1920ern bis ins Jahr 2006 erstrecken, wird im zweiten Kapitel die historische Entwicklung des Genres als Orientierung für den Leser dargestellt. Aufgrund ihrer detaillierten und chronologischen Beschreibung des Horrorgenres dient hier Georg Seeßlen und Ferdinand Jungs Werk als Hauptquelle. Ferner werden die Elemente eines für diese Arbeit definierten klassischen Horrorfilms kurz dargestellt. Eine genauere Analyse genrespezifischer Eigenheiten bezüglich filmästhetischer Mittel wie Licht, Kamera, Schnitt, Mise – en scene etcetera würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen.

Kapitel drei führt mit Robert Wienes *Orlac's Hände* in die Welt des Stummfilmhorrors. Der erste österreichische Horrorfilm beinhaltet schon klassische Motive, wie die des abgetrennten, beseelten Körperteiles und präsentiert die Ängste der Menschen rund um neue technische und medizinische Errungenschaften zurzeit der 20er Jahre. Ferner folgt mit Valie Exports *Unsichtbare Gegner* und Peter Tscherkasskys *Outer Space* eine kurze Darstellung des österreichischen Avantgarde Horrors. Wobei in Exports feministischer science – fiction Film eine imaginäre Alieninvasion die Protagonistin zum inneren Kampf mit sich selbst und ihrer Umwelt zwingt, wendet Tscherkassky seine Cinema Scope Technik auf Frank Perrys *Last Summer* an, indem er das Innenleben der Protagonistin auf die Materialität des Films projiziert.

Kapitel vier widmet sich schließlich Michael Hanekes *Funny Games* und nimmt außerdem Bezug auf Bennys *Video*. Nach einer medienpädagogischen Analyse über Gewaltgeilheit und sensation – seeking, werden die Besonderheiten von Hanekes filmspezifischer Mittel zur Beeinflussung des Publikums aufgezeigt. Eine Gegenüberstellung vom kalifornischen Remake und dem Original soll Aufschluss darüber liefern, inwiefern das Werk amerikanisiert wurde.

Der nächste Abschnitt der Arbeit befasst sich mit Jessica Hausners *Hotel*. Dieses Kapitel widmet sich Märchen und Mythen, menschlichen Urängsten und beseelten Häusern. Nach einer Filmanalyse werden die Zitate auf Horrorfilmklassiker in Hausners Film ausgearbeitet und *Hotel* mit den Werken David Lynchs verglichen.

Das letzte Kapitel stellt abschließend Andreas Prochaskas Teeniehorror *In drei Tagen bist du tot* vor. Nach einer Filmanalyse und Aufzeigung klassischer Horrorelemente, wird das Werk mit Mainstream - Horrorfilmen aus Amerika und auch mit dem japanischen Schaffen von Hideo Nakata und Takashi Miike verglichen. Die kurze Analyse von Prochaskas Sequel *In 3 Tagen bist du tot 2* soll schließlich von einer Neuinterpretation des Horrorgenre in Österreich zeugen.

1.3. These

Diese Arbeit setzt sich ans Ziel einerseits die Beeinflussung des amerikanischen Horrorfilms auf österreichische Produktionen herauszuarbeiten, sowie darzustellen inwiefern sich die heimischen Filme vom Mainstream absetzen und ein für Österreich repräsentatives Genre etablieren. Dabei wird die These aufgestellt, dass Horror für heimische Regisseure ein Phänomen ist, das im Menschen selbst entsteht oder von ihm ausgelöst wird und damit eng an die dunklen Seite der menschlichen Psyche, unseren Urängsten, Phantasien und Wahnvorstellungen gekoppelt ist.

2, Die Faszination am Horror

Horace Walpoles erster Schauerroman *The castle of Otranto* setzte eine Welle der Begeisterung am Phantastischen in Gang, die seither nicht zum Erliegen gekommen ist. Trotz der ambivalenten Rezeption von Faszination und Lust oder vehementer Ablehnung und Ekel, gehört der Horrorfilm zu einem der populärsten Filmgenres. Während bis heute über die Gefährlichkeit des Genres und dessen Verbot diskutiert wird, hat sich die empirische Forschung dem Phänomen der Leidenschaft für das Schaudern wenig gewidmet.⁴ Vor der Analyse der nationalen „Horrorfilme“ steht folglich die Auseinandersetzung mit der Faszination am Grauen. Dieses Kapitel stellt den Versuch dar mittels psychologischen, soziologischen und kulturellen Motiven zu zeigen, welchen Nutzen vor allem Jugendliche aus der Rezeption von Horrorfilmen ziehen. Es soll begründet werden, worin die Attraktivität des Genres besteht, sodass es sich 2006 mit Andreas Prochaskas *In drei Tagen bist du tot* schließlich auch im österreichischen Film etabliert hat.

2.1. Kracaues Spiegeltheorie

Ein wesentlicher Aspekt, der zur Aufklärung des Phänomens der Faszination beiträgt, liegt in jener Ansicht der Cultural Studies, dass Film immer die politischen, sozialen und historischen Ereignisse der jeweiligen Zeit reflektiert. Laut Siegfried Kracauer dient der „Film als Spiegel des sozialen Bewusstseins“⁵ und entwickelt sich folglich aus der „sich ständig verändernden Kultur.“⁶ Die sadistischen Foltermethoden und die Brutalität in Wes Cravens *Last house on the left* sollen die Menschen über die Realität der Grausamkeiten des in den Medien verharmlosten Vietnamkriegs informieren. Ein weiteres Beispiel liefert der Zombiefilm *Dawn of the dead*, wo Regisseur Georg A. Romero Kritik an der Konsumgesellschaft der 70er Jahre übt.⁷ Da der Horrorfilm meist ein brüchiges Weltbild präsentiert und tabuisierte Themen wie Tod, Sexualität und Krankheit beinhaltet, kann er politische Aufklärung betreiben und für die Menschheit essentielle aber von der Gesellschaft ausgegrenzte Thematiken darstellen. Baumann spricht von einer „Integration des Grauens in die Normalität – umgesetzt in Metapher und Bilder, die das im Selbstverständlichen Verborgene ans Licht zerren.“⁸ Kennzeichen des neuen Horrorfilms sind die Anonymität, Kälte und Unnahbarkeit der

⁴ Vgl. Lukesch, Helmut: 1994, S.14.

⁵ Siegfried Kracauer in Vossoughi, Lukas: 2002, S.13

⁶ Vossoughi, Lukas: 2002, S.13.

⁷ Vgl. „The american nightmare.“ Regie: Adam Simon. Dokumentation. USA: Euro Video, 71’.

⁸ Baumann, Hans D: 1989, S.216.

im Verborgenen lauenden Täter und die wiederkehrende Thematik der Gespaltenheit des menschlichen Seins.

„Dieses Verhalten, so meine Vermutung, ist Ausdruck des Zeitgeistes. Auch dem modernen Mensch fällt es immer schwerer, die Gefahren beim Namen zu nennen. Zu anonym, zu undurchschaubar erscheinen die komplexen Strukturen des modernen Industriestaates.“⁹

Weiters werden im phantastischen Film Bedrohungsängste thematisiert, Verständnislosigkeit der Erwachsenen gegenüber Jugendlichen und gleichzeitiger Hilflosigkeit von Politik, Exekutive und Kirche aufgezeigt. Es wird ein apokalyptisches Weltbild präsentiert, dessen staatliche Institutionen vom Bösen eingenommen und dem Verfall prädestiniert erscheinen. Somit bestätigt auch Reiß die Tatsache, dass die Inhalte phantastischer Filme mit dem Zeitgeist in Verbindung zu bringen sind. Eine erste Begründung für den Reiz am Grauen besteht folglich in jenem Aspekt des Horrors, dass er unverblümt die Wahrheit über die Gesellschaft und über die Menschheit selbst darstellen kann. Vorhandene Ängste werden aufgegriffen und vielfältig gebrochen auf uns zurückgespiegelt. Somit ist der Horrorfilm ausschlaggebend dafür, dass wir uns mit den in uns schlummernden Ungeheuern¹⁰ und den in der Gesellschaft vorhandenen Problemen beschäftigen.

2.2. Motive aus Auseinandersetzung mit der Umwelt (kulturell)

2.2.1. Tabus

Eng damit verbunden ist die bereits angesprochene Möglichkeit des Horrors tabuisierte Themen wie Tod, Gewalt, Krankheit, Sexualität und Perversion aufzugreifen. Außerdem werden Ereignisse dargestellt, die sich der Vorstellungskraft der Rezipienten entziehen wie Kriege, Massaker und Umweltkatastrophen.¹¹ Unter dem Mantel des Phantastischen können somit für die Rezipienten angstausslösende und in der Gesellschaft verbotene oder ausgegrenzte Angelegenheiten und Probleme im Film präsentiert werden ohne dabei der Zensur zu verfallen. „Horrorfilm soll die Menschen aufrütteln und zwingen über tabuisierte Themen nachzudenken.“¹² Da die Auseinandersetzung der Jugend mit Tabuthemen zum Prozess des Erwachsenwerdens beiträgt und der Horrorfilm als einzige Quelle zur Aufklärung dient, kann dies als weiterer Grund für die Faszination am Grauen angesehen werden. Laut Stephen King

⁹ Reiß, Elmar: 1990, S.84.

¹⁰ Vgl. Baumann, Hans D: 1989, S.83.

¹¹ Vgl. Vossoughi, Lukas: 2002, S.56.

¹² Wabnig, Michaela: 2005, S.27.

lässt sich die Begeisterung für Horror darin begründen, „weil er auf symbolische Art Dinge sagt, die unverblümt auszusprechen wir nicht wagen würden.“¹³

2.2.2. *Reiz am Verbotenen*

Seit den Anfängen des Horrorbooms existieren Versuche der Gesetzgeber die Herstellung und die Vorführung von Horror- und Gewaltfilmen zu verbieten. Jugendschutz und Zensur gingen davon aus, dass durch die Verhinderung des Vertriebs von Horrorwerken auch das Bedürfnis nach der Rezeption des Dargestellten abnehmen würde. „Tatsächlich erreicht wird aber lediglich eine Steigerung der Attraktivität, da hinter dem Verbotenen eine besondere Qualität von Nervenkitzel vermutet wird.“¹⁴ Es liegt in der Natur von Heranwachsenden sich ihre Umgebung mittels Herumprobierens und Suchens anzueignen.¹⁵ Indem man Horrorfilme mit einem Verbot behaftet, weckt man die Neugierde der Jugend erst recht, wodurch die Maßnahme genau das Gegenteil bewirkt. Lukesch bestätigt, dass die Gesetzesinitiativen von 1985 den Zugang zu Horrorfilmen nicht verhindern konnten, sondern ausschlaggebend für vermehrte Privat- und Raubkopien waren.¹⁶ In der heutigen Zeit wo die Einschränkungen der phantastischen Filme längst nicht mehr so streng und für Kinder mit Hilfe des Internet leicht umgangen werden können, kann man nicht mehr davon ausgehen, dass der Reiz am Verbotenen einen der Hauptgründe für die Faszination darstellt. Dieser gilt daher nur für „Erstlingsrezipienten“, denen der Konsum von den Eltern verboten wurde. Helmut Lukesch resultiert in seiner Studie zur *Nutzung und Wirkung von Gewaltdarstellungen in audiovisuellen Medien* von 1994, dass die Attraktivität des Verbotenen gegenüber den Hauptgründen für die Beliebtheit wie Spannung, Nervenkitzel und die Neugierde für Fremdartiges zurückstecken musste.¹⁷

2.2.3. *Abwechslung zum langweiligen Alltag*

Ein weiterer Grund für die Faszination am Grauen liegt im schichtspezifischen Ansatz, wo „der Konsum von Horror und Gewaltvideos als Versuch gedeutet wird, der Eintönigkeit und Öde des Alltags zu entfliehen.“¹⁸ In der heutigen Zeit zeichnet sich der Alltag der Heranwachsenden durch *Komasaufen*, *Krochn* und *Handy Slapping* aus; Handlungen die darauf hinweisen, dass die Jugend den Sinn ihres Daseins durch

¹³ Stephen King in Baumann, Hans D: 1989, S.338.

¹⁴ Baumann, Hans D: 1989, S.345.

¹⁵ Vgl. Bittner, G. in Reß, Elmar: 1990, S.155.

¹⁶ Vgl. Lukesch, Helmut: 1994, S.12.

¹⁷ Vgl. Lukesch, Helmut: 1994, S.33.

¹⁸ Scarbath, H. in Reß, Elmar: 1990, S.1986.

Revolution und Gewalt zu finden versucht. Daher ist es auch nahe liegend, die Rezeption von Horrorfilmen als Fluchtmittel vor der Realität zu sehen. Lukesch schreibt über die Beweggründe des Horrorkonsums: „Noch wichtiger war allerdings das Gefühl, nichts besseres zu tun zu haben, keine Alternativen in der Freizeitgestaltung zu sehen.“¹⁹ Die Flucht in virtuelle Computerwelten und fiktive Gewaltgeschichten, wo man seine Aggressionen ausleben kann und Dinge zu sehen bekommt, die man in Realität nie wagen würde, stellt für manche Jugendliche heutzutage leider den einzigen Ausweg aus ihrem langweiligen Alltag dar. „Die Lust nach Abenteuer ist ein häufiges Nutzungsmotiv von Horrorfilmrezipienten, da ein gewisser Nervenkitzel im Alltagstrott oft fehlt.“²⁰

2.2.4. Neugier auf Neues und Unbekanntes

Eng damit verbunden ist die Neugierde auf Neues und Fremdartiges; ein weiterer Beweggrund für die Faszination am Grauen. Norbert Polz begründet den Reiz von phantastischer Literatur als Phänomen des „*Auszugs aus der entzauberten Welt*“²¹, das vor allem in einer von Modernisierungsprozessen und Desillusionierungsvorgängen geprägten Zeit zum Tragen kommt. Edmund Wilson nennt als einen von zwei Gründen für die Attraktivität des Genres „die Sehnsucht nach mythischen Erfahrungen, welche genau in Zeiten gesellschaftlicher Wirrnis oder blockierten politischen Fortschritt in Erscheinung tritt.“²² Das Eintauchen in die phantastische Welt ermöglicht den Zuschauern für kurze Zeit all ihre Probleme zu vergessen und „abzuschalten“. Einer der größten Ängste der Menschen ist die vor dem Unbekannten, was eine gleichzeitige Faszination gegenüber jeglichen Fremdartigen bedingt. Der Reiz liegt folglich in dem Wagnis seine eigenen Grenzen und Ängste zu überwinden und sich auf unbekanntes Terrain zu begeben um vorübergehend in der Imagination mit dem Gedanken zu spielen was wäre, wenn...

¹⁹ Lukesch, Helmut: 1994, S.15f.

²⁰ Wabnig, Michaela: 2005, S.31.

²¹ Polz, Norbert in Simonis, Annette: 2005, S.25.

²² Vgl. Baumann, Hans D: 1989, S.28.

2.3. Psychologische Motive: eigene Entwicklung und Wahrnehmung eigener Bedürfnisse

2.3.1. Das Bedürfnis nach gesteigerter „Action“

„Millionen Menschen führen ein eintöniges, aber behagliches Leben, und nichts bringt sie mehr in Erregung, außer sie sehen, wie einer umkommt.“²³ Die Abwechslung zum langweiligen Alltag äußert sich somit in einer ständigen Suche nach Aktion. Der filmsprachliche Ansatz geht davon aus, dass aufgrund der mangelhaften Konflikt- und Lösungsdarstellung in den meisten Horrorfilmen phantastische Filme von Jugendlichen nicht aufgrund ihrer Inhalte konsumiert werden, sondern um deren Bedürfnis nach der dargebotenen Aktion und Spannung zu befriedigen. Dabei spielt der Aspekt der Unvorhersehbarkeit mit der Technik von subjektiven Kameras und Reißschwenks eine wesentliche Rolle. Die Rezipienten streben nach einem sich ständig wechselnden Gefühl von Angespanntheit und Entspannung. Nach Fromm sind die im Menschen schon als Kind innewohnenden Triebe und Grundbedürfnisse als wesentliche Ursache für den Konsum von gewalttätigen Filmen anzusehen. Wenn das Grundbedürfnis eines Gefühls der Ohnmacht im realen Leben nicht befriedigt wird, flüchtet der Heranwachsende in Ersatzbefriedigungen.²⁴ Zuckermann bestätigt in seinem *sensation seeking Modell* die Katastrophengeilheit der Menschen und ein damit verbundenes biologisches Bedürfnis nach einem „aktiven Aufsuchen von aufregenden bzw. gefährlichen Situationen.“²⁵

2.3.2. Suche nach Nervenkitzel, nach Angstlust

Ein für die Faszinationsforschung essentielles Phänomen stellt die Angstlust dar. Wie bereits erwähnt wird der Mensch von einem ständigen Streben nach Stimulation angetrieben, das sich in einem aversiven Verhalten äußert. Aversion wird in der Medienpsychologie als Gefühl der Unlust beschrieben, das vom Menschen willentlich herbeigeführt und bis zur Panik gesteigert werden kann, da nach Wiedererlangen der Sicherheit ein angenehmes Gefühl folgt. „Nach M. Balint ist „diese Mischung von Furcht, Wonne und zuversichtlicher Hoffnung angesichts einer äußeren Gefahr... das Grundelement aller Angstlust.“²⁶ Zwei gleichstarke und sich gegenseitig ausschließende Emotionen wie Angst und Lust können im Menschen nicht gleichzeitig wirken, liegen allerdings nah bei einander. Baumann meint dazu, dass „die Kirche einen großen Teil

²³ Erich Fromm in Baumann, Hans D: 1989, S.34.

²⁴ Vgl. Lukesch, Helmut: 1994, S.15.

²⁵ Vossoughi, Lukas: 2002, S.48.

²⁶ Baumann, Hans D: 1989, S.33.

der menschlichen Tätigkeitsbereiche, die lustvoll besetzt sind, zu Sünden erklärt und damit die Vorstellung von Genuß [sic!] und Leid aneinander gekoppelt hat.“²⁷ Als Beispiel lässt sich hier der Galgenhumor nennen, welcher in gefährlichen Situationen eingesetzt wird um die Angst durch positive Gefühle wie Lachen oder Glück zu ersetzen. Das Betrachten eines Mordes löst bei den Zuschauern einerseits Furcht andererseits lähmende Faszination aus. Da der Horrorfilm für sein Publikum eine „Berg- und Talfahrt zwischen den Gefühlen von Gefahr und Sicherheit“²⁸ darstellt, haben Zuschauer spezielle Verhaltensmuster entwickelt, um dem Grauen standhalten und ihre Furcht zügeln zu können. Bei grauenhaften Filminhalten wechseln manche Rezipienten auf die technische Ebene und konzentrieren sich auf die Special Effects und Machart der Szene, andere reagieren mit lachen. Stephen King äußert sich dazu wie folgt: „Normalerweise sind das die einzigen verbalen Äußerungen, die wir in einem Horrorfilm machen, entweder lachen oder schreien, weil sich diese Reaktionen sehr nahe sind.“²⁹

Ein für die Angstlust wesentlicher Faktor ist das Ausmaß des Angstreizes, welcher nicht zu groß sein darf um einen „Spielraum für Sicherheit“³⁰ zu garantieren.

„Die Darstellung des Entsetzlichen ist für uns – wie in der Geisterbahn – nur dann zu genießen, wenn wir wissen, dass es sich nicht um die Realität handelt, wenn wir uns darauf vorbereiten können und uns ihr willentlich aussetzen.“³¹

Nervtötende und unangenehme Tätigkeiten wie Achterbahn fahren oder Bungee Jumping werden somit bewusst durchlebt um ein angenehmes Glücksgefühl herbeizurufen. Das Phänomen der Angstlust lässt sich auch auf Horrorfilme anwenden, welche für die meisten Rezipienten den nötigen Nervenkitzel zum langweiligen Alltag darstellen. Lukesch bestätigt, dass die Gefühle der Jugendlichen unmittelbar nach dem Konsum „zumeist lustbetont, gepaart mit körperlichen Wohlbefinden, Stärke und Sicherheit“³² waren. Die Suche nach Glück wird vom Rezipienten immer dann befriedigt, wenn das Gute über das Böse siegt: „Es mag uns noch so bewusst sein, aus welchen urtümlichen Winkeln unseres Geistes wir den erleichterten Beifall vernehmen, wenn das Monster endlich zur Strecke gebracht worden ist.“³³ Außerdem ist es

²⁷ Baumann, Hans D: 1989, S.334.

²⁸ Vossoughi, Lukas: 2002, S.54.

²⁹ Stephen King in Baumann, Hans D: 1989, S.51.

³⁰ Baumann, Hans D: 1989, S.94.

³¹ Ebd. S.94.

³² Vgl Weiss, Rudolf in Lukesch, Helmut: 1994, S.96.

³³ Baumann, Hans D: 1989, S.137.

befriedigend nach dem Auszug einer chaotischen und vom Bösen durchtriebenen Welt wieder in die geordnete Realität des Alltags zurückkehren. Der Horror lässt seine Rezipienten somit neue Freude an den kleinen Dingen ihres routinierten Lebens entdecken. Da furchteinflößende Filme in den Rezipienten gleich zweierlei positive Emotionen auslösen, kann man annehmen, dass das Phänomen der Angstlust und somit das Streben nach Glück ausschlaggebend für die Faszination am Grauen sind. Der Horrorfilm dient der „Zerstreuung“³⁴ des Bedürfnisses nach Stimulation, damit der Mensch dem Alltag entkommen, sich gefahrlos seinen Ängsten stellen und sich von Aggressionen befreien kann.

2.3.2.1. *Angst*

„Die älteste und stärkste Gemütsbewegung, die die Menschheit kennt, ist die Angst; und die älteste und stärkste Art der Angst ist die Angst vor dem Unbekannten.“³⁵ Diese Emotion löst ein Gefühl der Beunruhigung und Beklemmung aus und kann eine damit verbundene körperliche Reaktion von Herzrasen, Schwitzen und Zittern hervorrufen. Im Gegensatz zur Furcht bezieht sich diese Gemütsempfindung nicht auf ein konkretes Objekt oder Ereignis. Die universelle Grundangst lässt sich als die Angst vor dem Bösen beschreiben; Ängstlichkeit vor der Dunkelheit und dem Unbekannten findet seinen Ursprung zu der Zeit als der Mensch noch Jäger und Sammler war und sich nachts vor wilden Tieren, die im Dunkeln lauerten fürchtete. Laut Hartwig entsteht Angst vermehrt durch mediale Erfahrung:

„Die Angst kommt normalerweise nicht aus dem Nichts und nicht einfach aus Erfahrungen, sondern sie steigt aus zweideutigen <<Wirklichkeiten>> auf, vorzugsweise aus Bildern, Texten, Filmen und behält aus ihrer Herkunft eine bestimmte Färbung.“³⁶

Der Horrorfilm konfrontiert seine Zuseher mit Szenen unendlicher Finsternis oder knarrenden Türen, die auf unbekanntes Terrain führen und spricht somit alltägliche Ängste sowie Phobien an. Die Phantasieanregung spielt eine wesentliche Rolle, wodurch es meist auch dazu kommen kann, dass durch den Konsum von phantastischen Filmen auch neue Ängste vor mit Lust besetzten Dingen wie zum Beispiel einem Clown entstehen können. In Stephen Kings *Es* ermordet dieser Kinder und verwandelt sein lustig bemaltes Gesicht in eine Monstervisage mit scharfen Zähnen

³⁴ Wabnig, Michaela: 2005, S.110.

³⁵ Lovecraft in Baumann, Hans D: 1989, S.229.

³⁶ Hartwig, Helmut: 1986, S.103.

und Riesenklauen. Stuart Gordon, Regisseur des Kultfilms *Re-Animator* äußert sich über die Funktion von Horrorfilmen wie folgt: „Meiner Meinung nach ist das Großartigste an ihnen, dass sie den Menschen dabei helfen, mit ihren Ängsten umzugehen.“³⁷ Die Faszination liegt demzufolge in der Herausforderung sich seinen Ängsten immer wieder aufs Neue oder im gesteigerten Ausmaß zu stellen.

2.3.3. Kanalisationsfunktion

„Wenn es keine unterdrückten Bedürfnisse aggressiver Natur gäbe, gäbe es auch keine vermarktbareren Darstellungen von Gewalt und Grauen. Die bloße Existenz des Horrors ist ein Beleg dafür, dass Regungen in der Phantasie und Projektion ausgelebt werden, deren Realisierung der Gesellschaft erspart bleiben.“³⁸

Aus jenem Aspekt, dass sich jede in der Geschichte beschriebene Gesellschaft durch menschliche Grausamkeiten kennzeichnet, resultiert die Tatsache, dass Aggressionen in der Natur des Menschen liegen. Im Mittelalter richtete man Brutalitäten und hasserfüllte Gedanken noch gegen Sündenböcke wie Verbrecher, Randgruppen und Querdenker, welche vor Publikum gefoltert wurden und grausame Strafen erleiden mussten. Beliebte waren Hinrichtungen allerdings nur, solange sie öffentlich waren, was ein Beleg dafür ist, dass „die Schau“³⁹ und das damit verbundene stellvertretende Ausleben von Barbareien eine wichtige Rolle für die Aggressionsbewältigung spielen. Heutzutage versucht man diese Emotionen entweder durch körperliche Arbeit oder durch Sport zu zügeln. Eine weitere Methode liegt darin, die Aggressionen in der imaginären Welt von Computerspielen oder brutalen Filmen auszuleben. „Jeder hat seine eigene Methode, mit der tief im Inneren lauernden Bestie umzugehen.“⁴⁰ In modernen Horrorfilmen gleicht die authentisch dargestellte Welt meist dem realen Lebensraum der Rezipienten, wodurch eine Identifikation mit den Protagonisten leicht möglich ist. Vossoughi schreibt phantastischen Filmen eine Katalysatorfunktion zu, da der Zuseher aufgrund der Distanz zum fiktiven Geschehen seine Gefühle gesteigerter und deutlicher erleben kann.⁴¹ Folglich ergibt sich ein weiterer Grund für die Faszination am Horror daraus, dass der Rezipient in sich verankerte negative, aggressive oder gar perverse Emotionen durch ein stellvertretendes Ausleben in der fiktiven Filmhandlung kanalisieren und zügeln kann. Stephen King meint dazu:

³⁷ Vgl. Stuart Gordon in Baumann, Hans D: 1989, S.239.

³⁸ Baumann, Hans D: 1989, S.339.

³⁹ Ebd. S.49.

⁴⁰ Ebd. S.50.

⁴¹ Vgl. Vossoughi, Lukas: 2002, S.13.

„Der Horror – Film ist eine Einladung, sich stellvertretend in trotzigem, antisozialen Verhalten zu ergehen – abscheuliche Gewalttaten zu begehen, unsere infantilen Machtphantasien nachzugeben, uns unseren geheimsten Ängsten zu ergeben.“⁴²

2.3.4. Suche nach der eigenen Identität und Entwicklung Jugendlicher

Elmar Reß hat sich Anfang der Neunziger mit der Faszination Jugendlicher am Grauen am Beispiel von Horror Videos befasst und kommt zu der interessanten These, dass der Reiz am Horror durch „Isomorphie zwischen jugendlichen Seelenwelt und der Innenwelt der Protagonisten von Horrorgeschichten“⁴³ bedingt ist. Die Pubertät zeichnet sich durch eine Achterbahnfahrt der Gefühle sowie den Emotionen von Verständnislosigkeit und Trotz und einem Rückzug aus dem familiären Alltag aus. Die Machart und der Einstellungsrythmus der meisten Horrorfilme ist von einem „dramatischen Auf und Ab, einer kunstvollen Verschachtelung von Höhepunkten und Ruhepausen“⁴⁴ gekennzeichnet, was bereits die Mentalität der jungen Zuseher symbolisch darstellt. Der Horrorfilm greift häufig die Problematik der Verachtung der Eltern für die neue Jugend und das Gefühl der Ohnmacht gegenüber Autoritätspersonen auf. Dadurch wird dem Rezipienten eine höchstmögliche Identifikation mit den Protagonisten ermöglicht, welche Versatzstücke aus ihrem eigenen Leben widerspiegeln. Eine weitere Gemeinsamkeit zwischen Jugendalter und Horrorfilmen liegt im plötzlichen und umfangreichen Gestaltenwandel zurzeit der Pubertät, welcher Charakter des Wunderbaren und Geheimnisvollen trägt und im Jugendlichen Irritation und Angst auslöst.⁴⁵ Eine typische Reaktion auf die Veränderung und den meist asymmetrischen Wachstum sind entweder Aggressionen gegen den eigenen Körper, oder durch das Schamgefühl bedingte psychische und soziale Distanz. Die Entwicklung vom Kind zum Erwachsenen ist eine Zeit des Herumprobierens und des Suchens. Dieser kindliche Entdeckungstrieb lässt sich auch im Horrorfilm wieder finden, wo die Art und Weise wie mit Körpern umgegangen wird, sehr daran erinnert, wie Kinder mit ihrem Spielzeug umgehen.⁴⁶ Die Ursache für die Faszination Jugendlicher an sadistischen Zerstücklungen liegt laut Reß folglich in der Zerstörungswut gegen sich selbst, welche durch das stellvertretende Ausleben in Horrorfilmen befriedigt wird.

⁴² Vossoughi, Lukas: 2002, S.55.

⁴³ Reß, Elmar: 1990, S.137.

⁴⁴ Grob in Reß, Elmar: 1990, S.23.

⁴⁵ Vgl. Reß, Elmar: 1990, S.99f.

⁴⁶ Vgl. Hartwig, Helmut: 1986, S.55.

„Der exzessive Konsum von Horror – Gewalt – Videos steht in Verbindung mit Persönlichkeitseigenschaften oder Motiven, die das individuelle und soziale Verhalten der Jugendlichen stark beeinflussen.“⁴⁷

Laut Lukesch sind diese Emotionen auf das Bedürfnis nach Ichdurchsetzung und auf eine spontane Aggressivität stärker und überlegener erscheinen zu wollen zurückzuführen.⁴⁸ Die Aneignung von brutalen Filmen kann somit auch einen wichtigen Baustein im Prozess des Erwachsenwerdens darstellen.

Die Pubertät trägt Charakter des Unbekannten, wo man erstmals auf eigenen Füßen stehen muss ohne Unterstützung seitens der Eltern. Daher werden im Horrorfilm vermehrt Emotionen wie Zerrissenheit oder Angst und Thematiken rund um den Tod aufgegriffen.

„In jeder Horrorgeschichte spiegelt sich die Idee der Brüchigkeit der menschlichen Existenz.“⁴⁹ Das Halbwesen entspricht einem gespaltenen Menschen, der sich zwischen Erwachsenen- und Kinderwelt bewegt. Somit reflektiert es das Innenleben eines Heranwachsenden, welcher den schmerzhaften Prozess von Unbekümmertheit und Sorglosigkeit zu Verantwortungsbewusstsein und Seriosität durchleben muss. Melanie Klein äußert sich über die paranoid schizoide Position eines Kindes wie folgt: „Das kindliche Ich begreift sich selbst als gespalten und zerstückelt.“⁵⁰ Auch Baumann spricht von einer in phantastischen Film immer wieder auftretenden Persönlichkeitsspaltung, welche sich aus dem Doppelgängermotiv des klassischen Horrors herleiten lässt und eine Veränderung symbolisiert.⁵¹ Der Status der Zerrissenheit ist laut Psychoanalyse auf die Menschwerdung zurück zu führen, wo Mutter und Kind während der Schwangerschaft eine Einheit bilden. Die Geburt ist Auslöser für die Trennung der beiden und findet an der Schwelle zum Erwachsenwerden seine endgültige Loslösung. Dieser Vorgang des Abschiednehmens und auf eigenen Füßen- Stehens ist ein sehr schmerzhafter für den Heranwachsenden, da es den Tod des kindlichen Ichs symbolisiert. „Jugendliche müssen sich mit Grausamen und Sadistischen auseinander setzen um Entwicklungsstufen zu überschreiten und sich ihrer Welt bemächtigen zu können.“⁵²

⁴⁷ Weiss, Rudolf in Lukesch, Helmut: 1994, S.87.

⁴⁸ Vgl. Lukesch, Helmut: 1994, S.87.

⁴⁹ Reiß, Elmar: 1990, S.137.

⁵⁰ Ebd. S.99.

⁵¹ Vgl. Baumann, Hans D: 1989, S.248.

⁵² Vgl. Reiß, Elmar: 1990, S.143.

Der Konsum von Horrorfilmen erfolgt bei Jugendlichen zu einer Zeit, wo sie das Verständnis und Zuneigung einer Ansprechperson brauchen.⁵³ Neben einer Konfrontation mit dem menschlichen Dasein, der Wandelbarkeit des Körpers und der Endlichkeit des Lebens, dienen Horrorfilme weiters der Auseinandersetzung mit in der Erwachsenenwelt tabuisierten Thematiken wie Sexualität, Perversion und Aggression.

„Wenn der Horrorfilm uns die sadistischen Aktionen infantiler Mörder vorführt, dann illustriert er, was das heißt: Auf der Flucht vor der genitalen Regung [...] zu sein, wenn sich der Junge zum Mann und das Mädchen zur Frau entwickelt.“⁵⁴

Baumann beschreibt die Funktion grauerregender Bilder als „Eingeweihtwerden in die Geheimnisse der Erwachsenenwelt.“⁵⁵ Somit können Horrorfilme von Jugendlichen als Hilfestellung herangezogen werden um in der Pubertät Aufklärung über unverstandene, neue oder verbotene Themen zu erlangen.

2.3.5. Erproben der eigenen Grenzen

Ein weiteres Nutzungsmotiv für die Rezeption vom Grauen und die Erklärung für die Faszination liegt im Erproben der eigenen Grenzen des Aushaltbaren von horriblen Filminhalten. Viele Jugendliche nehmen aus dem Konsum von Horror ein „Alle haben gekotzt nur ich nicht“ mit. Daraus kann man schlussfolgern, dass die Horrorrezeption mit Angeberei und Kräfteressen in Verbindung zu bringen ist. „Das jugendliche Selbst wird so gestärkt, da es gefahrlos Widerstandskraft, Coolness und Schläue an Medienprodukten erproben kann.“⁵⁶ Horrorfilme stellen somit für Jugendliche eine Herausforderung dar, welche diese oft ähnlich einer Mutprobe bewältigen müssen um sich in diversen Gruppen behaupten zu können. Dazu äußert sich Helmut Hartwig wie folgt:

„Die Tat, die zu tun ist, die Gefahr, die zu überstehen ist, der Schock, der abzuwehren ist und der Wettbewerb, in dem jemand sich anderen gegenüber profilieren muss, wäre also zuerst das Zuschauen selbst.“⁵⁷

⁵³ Vgl. Hartwig, Helmut: 1986, S.129.

⁵⁴ Klein in Hartwig, Helmut: 1986, S.58.

⁵⁵ Baumann, Hans D: 1989, S.336.

⁵⁶ Reiß, Elmar: 1990, S.55.

⁵⁷ Hartwig, Helmut: 1986, S.134.

2.4. Motive aus Auseinandersetzung mit Bezugsgruppe (soziologisch)

2.4.1. Druck der Bezugsgruppe / das Bedürfnis dazuzugehören / Mutprobe

Das Erproben der eigenen Grenzen ist eng verbunden mit Motiven, die sich aus dem Druck einer Bezugsgruppe und dem damit verbundenen Bedürfnis dazuzugehören ergeben. Meist muss man eine Mutprobe bestehen um einer Gruppe beitreten zu können, oder über für die Clique essentielle Themen Bescheid wissen um aufgenommen zu werden. Da Horrorfilme sich als Mutprobe eignen und gleichzeitig genügend Diskussionsstoff liefern, sind sie für manche peer groups identitätsstiftend. Hartwig äußert sich über diesen *Wagnischarakter* wie folgt:

„Der Genuss an Gewalt besteht darin, den sadistischen Tötungsakt zu überstehen, und zwar in dem Doppelsinn, in dem der Zuschauer selbst hernach mehr oder weniger lustvoll weiterlebt und indem er den Bildern standhält.“⁵⁸

Viele Jugendliche möchten nicht feige erscheinen und sich gegenüber anderen behaupten. Da das Schauen von DVDs meist in der Gruppe erfolgt⁵⁹, kann man sich als Horrorfilmexperte beweisen, indem man sein Wissen über die Herstellung und Special effects mancher Szenen preisgibt. „Die Aneignung von Subkulturwissen hat für Jugendliche identitätsstiftende Bedeutung. In der peer group steigt das Ansehen mit dem Grad der Kenntnis.“⁶⁰ Um den furchteinflößenden Szenen standhalten zu können, versuchen Jugendliche Muster zu erkennen um im Vorhinein zu wissen, wann der Schreckmoment eintreten wird oder wo sich der Mörder versteckt. Lukesch fand heraus, dass „das Mitreden und Beeindrucken von Freunden wichtiger ist als Mut beweisen.“⁶¹ Ein weiterer Grund für die Faszination an Horrorfilmen ergibt sich folglich aus ihrem Beitrag zur Akzeptanz und Integration im Freundeskreis von Jugendlichen. Lukesch teilt Horrorfilmrezipienten zunächst in „diejenigen, die Spannung suchen, und diejenigen, die glauben, sich dadurch in ihrer Altersgruppe behaupten zu können.“⁶² Diese Gründe ändern sich mit der Zeit, wo das Interesse aufgrund des Nervenkitzels wächst und man Horror aufgrund der dargebotenen Spannung konsumiert.⁶³

⁵⁸ Hartwig, Helmut: 1986, S.133.

⁵⁹ Vgl. Reiß, Elmar: 1990, S.22.

⁶⁰ Vgl. Reiß, Elmar: 1990, S.58.

⁶¹ Vgl. Lukesch, Helmut: 1994, S.33.

⁶² Lukesch, Helmut: 1994, S.38.

⁶³ Vgl. Lukesch, Helmut: 1994, S.47.

3, Die Geschichte des Horrorfilmgenres

3.1. Stummfilm - Horror in Deutschland und Amerika von 1913 bis 1928

Die ersten Horrorfilme orientieren sich zunehmend an Literaturvorlagen und lassen sich als sensationellen Schauer definieren. Thematisch beschäftigt man sich mit der menschlichen Psyche – insbesondere dem Animalischen, der Furcht vor dem Tod, wissenschaftlichen Errungenschaften und diffusen Traumwelten. Ein wiederkehrendes Motiv ist auch das der Tyrannei, das vor allem auf zeitgenössische Geschehnisse des Ersten Weltkrieges und auf damalige Ängste der Menschen Bezug nimmt. Der phantastische Film kann erstmals als Projektionsfläche für Tabuthemen und Gesellschaftskritik genutzt werden:

„During the silent era, film demonstrated an increasingly symbolic relationship with real life events, often depicting interpretations of noted crimes, sex and drugs scandals and political injustice.“⁶⁴

Die Halbwesen und dämonischen Kreaturen, welche von einer von Grund auf bösen Macht angetrieben sind, treffen im klassischen Horrorfilm auf positive Helden, die bürgerlichen Randgruppen wie Studenten, Künstlern oder Dichtern angehören.⁶⁵ Eine Gemeinsamkeit der damaligen Werke liegt in der filmischen Machart, die sie allesamt als Kunstwerke erscheinen lässt. Dekor, Licht und Stimmung sind in expressionistischer Manier gestaltet, welche die gruselige Atmosphäre zusätzlich unterstreicht und das Schauspiel zeichnet sich durch eine gesteigerte Emotionalität und Körpersprache aus. Die großen Klassiker dieser Zeit sind Stellan Ryes *Der Student von Prag*, Paul Wegeners *Golem* und Murnaus *Nosferatu*. Wobei ersteres das Doppelgängermotiv in Sinn von Oscar Wildes *Das Bildnis des Dorian Gray* verarbeitet und sich mit der Suche nach den Grundlagen des Ichs beschäftigt, zeigt Wegener sein Interesse für „das Über- (oder Unter-) Menschliche und die Naturgewalt der Macht.“⁶⁶ Murnaus *Nosferatu – eine Symphonie des Grauens* zeichnet sich filmästhetische durch unterschiedlichen Geschwindigkeiten, einen bedrohlich auf die Kamera zugehenden Nosferatu und Negativaufnahmen aus. Elemente, die dem Spannungsaufbau dienen und den Beginn der Arbeit mit filmischer Angsterzeugung darstellt. Zuletzt darf Robert Wienes *Das Cabinet des Doktor Caligari* nicht außer Acht gelassen werden. Hierbei handelt es sich insofern um ein Meisterwerk des frühen phantastischen

⁶⁴ Wells, Paul: 2000, S.43.

⁶⁵ Vgl. Seeßlen/ Jung: 2006, S.114.

⁶⁶ Seeßlen/ Jung: 2006, S.103.

Films, da der Zuseher in eine Traumwelt versetzt wird, die ihm mit Angstlust konfrontiert und deren Interpretation ins Leere läuft. Der Regisseur schafft ein Grenzmedium zwischen Horror und psychologischen Thriller, indem er dem Publikum die Zusammenhänge und die eigentliche Thematik nach und nach erfahren lässt. Erst am Ende bemerkt der Zuseher, dass die Handlung lediglich ein „Hirngespinnst eines Nevenkranken“⁶⁷ ist. Caligari beschäftigt sich folglich mit der Darstellung einer Paranoia und einer Traumwelt, wo sich Regeln und Ordnung in schräge Perspektiven und einer karnevalesken Artistenwelt auflösen und die Orientierung für den Zuseher erschwert. Neben zeitgenössischen Bezügen wie der Kritik an der Allmacht der Staatsgewalt, die durch das auf Befehl vom mächtigen Caligari tötende Halbwesen Cesare dargestellt wird, gibt der Film seinem Publikum keine Erklärung für den mörderischen Wahn und lässt sie über die Filmhandlung hinaus im Dunklen stehen. Wiene ist seiner Zeit weit voraus und liefert „a style and a vision“⁶⁸ für das Horrorgenre. Mit seinem Spätwerk *Orlacs Hände* geht der Regisseur noch einen weiteren Schritt in Richtung psychologischen Thriller. Zwar hält Wiene an phantastischen Elementen wie der Spaltung des Menschen in Leib und Seele, Besessenheit und Intrige fest, dennoch steht das subjektive Empfinden des Protagonisten im Vordergrund. Horror ist nicht mehr nur unheimlich, sondern bietet neue Möglichkeiten das Böse durch die Augen der Darsteller zu erleben und auch getäuscht zu werden.

Da es an einem künstlerischen und intellektuellen Publikum fehlt, wird Horror im amerikanischen Stummfilm als nicht ernst zu nehmendes Genre angesehen, dessen Stoffe großteils vom Theater kommen. Man bedient sich der phantastischen Metaphorik um die Zensur umgehen zu können, wodurch sich der Traum als beliebtes Stilmittel etabliert. Dennoch darf nicht vernachlässigt werden, dass die Motive einiger Regisseure zu dieser Zeit den klassischen Horrorfilm der 30er und 40er Jahre entscheidend veränderten.

John S. Robertson führt in seiner Fassung von *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* die Figuren der tugendhaften Adligen und der freizügigen Herumtreiberin ein, sodass die Verwandlung zum Monster als Impuls unterdrückter Sexualität zu deuten ist:

⁶⁷ Seeßlen/ Jung: 2006, S.106.

⁶⁸ Wells, Paul: 2000, S.44.

„Zum ersten Mal rückte hier die erotische Komponente der Geschichte in den Vordergrund, und das bedeutet für den Darsteller, dass er hinter der Maske auch ein psychisches Geschehen gestalten kann.“⁶⁹

Im erfolgreichsten amerikanischen Horrorfilm *The Phantom of the opera* von Lon Chaney kommt dieser so genannte psychologische Horror bereits zum Vorschein. Das Phantom ist ein Monster, mit dem man Mitleid haben muss und das, aufgrund seiner guten Absichten das Mädchen vor Misserfolg beschützen zu wollen einen positiven Helden darstellt. Hinter der Maske versteckt sich in Chaney's Horrorwerken meist ein Außenseiter, der um die Zuneigung einer Frau bemüht ist und dessen Zerstörungswahn auf der Basis unerwiderter Liebe beruht. Anders als im expressionistischen Film, wo in der Ferne lebende Monster keine Wahl als zu töten haben, sind jene des amerikanischen Kinos Subjekte aus dem Hier und Jetzt mit eigenen Willen und Schicksal. Neben der Vermischung von Melodramatik und Phantastik erlangt der groteske Horror durch die Verbindung von Bösen und Komischen in Lon Chaney's Arbeiten immer mehr an Bedeutung. Aus der Zusammenarbeit mit Tod Browning entsteht mit *London after midnight* ein Film, der zum Horrorgenre den Aspekt des realen Schreckens im Alltag hinzufügt. „Das Publikum soll nicht an das grauenhafte Unmögliche, sondern das grauenhafte Mögliche glauben, und die Wahrscheinlichkeit hat den Schauer eher erhört als zerstört.“⁷⁰ Erst zum Schluss erfährt der Zuseher, dass der Vampir nicht echt, sondern nur eine Verkleidung des Protagonisten ist, was symbolisiert, dass Horror längst nicht mehr nur an fiktiven, entfernten Orten, sondern direkt vor der Haustür passieren kann.

3.2. Die Goldene Ära der 30er Jahre und B-Movie Tendenz der 40er

In der Goldenen Ära der 30er Jahre wird mit dem Schauer als Alltagswirklichkeit Lon Chaney's Horror fortgesetzt. Im Zentrum stehen Menschen, die mit ihren abnormalen Trieben oder grotesken Neigungen konfrontiert werden. Viele phantastische Filme handeln vom Kontrollverlust, die Wissenschaft wird als Instanz des Chaos' dargestellt und die Figur des *mad-scientist* entpuppt sich als Stellvertreter der verwirrten, amerikanischen Gesellschaft. In Zeiten des Börsenkrachs und finanzieller Not entwickelt sich eine immense Sucht für das Leiden anderer.

⁶⁹ Seeßlen/ Jung: 2006, S.119.

⁷⁰ Ebd. S.124.

“Nearly every horror movie classic made between 1931 and 1945 was influenced to some degree by an earlier silent film, or, at very least, by the silent screen’s pictorial style.”⁷¹

Thematisch wird der Horrorfilm der 30er von Halbwesen wie Frankenstein, Dracula und dem Werwolf beherrscht. Die Charaktere treten allerdings in abgeschwächter Form auf; das Dämonische in ihnen wird vermenschlicht, wodurch sie an Besonderheit verlieren. So entwickelt sich der hässliche, mordlüsterne Dracula zu einem erotischen Verführer und der Kampf zwischen Gut und Böse in *Dr. Jekyll und Mr. Hyde* löst sich in der Beziehung zwischen Natur und Zivilisation auf.

Der englische Regisseur James Whales schafft mit seiner Version von *Frankenstein* einen Klassiker des Horrorfilms, der vor allem durch das markante Make-up von Boris Karloff das Bild von Frankensteins Monster bis zur heutigen Zeit prägt. “Frankenstein was, in turn, such an unqualified hit that it literally created a new type of movie – the horror film – and was the first picture to be referred to as such.”⁷² Dennoch existiert der wahre Frankenstein nur in der Version von 1931 als verletzlich, kindlich naive Kreatur, die von Menschen zum Bösen getrieben wird. In den Fortsetzungen degradiert das Halbwesen zu einem artikulationsunfähigen und emotionslosen Außenseiter in *Frankensteins Braut* hin zum kaltblütigen Mörder in *Frankensteins Sohn*. Der letzte genannte Film gilt auch als Bindeglied zwischen expressionistischen, poetischen Filmen und jenen des „second golden age of horror mit seinen eher einfachen Charakteren, den krasseren Effekten und seinen beständigen Bewegungen zum B-Picture, zur Vermischung der Motive und zur Parodie.“⁷³

Ein neues Horrormotiv bringt der Werwolf – Film mit ein, der den Protagonisten Talbot als unschuldiges, der Magie ausgeliefertes Halbwesen dargestellt, das versucht gegen das Böse in sich anzukämpfen. Mit *White Zombies* und *The Mummy* etabliert sich schließlich der Horror der Untoten als Subgruppe des Genres, das sich thematisch am Stummfilm Horror orientiert. Der Mumienfilm vereint <eine ganze Reihe von Mythen des phantastischen: die Einbalsamierung eines Lebenden, die zyklische Wiederkehr der „Seele“, die Liebe des Halbwesens zu einer Frau und die Vernichtung der Kreatur durch die Religion.>⁷⁴ Mad – scientist Filme lassen sich als eine weitere Untergruppe des Genres zusammenfassen, welche vorwiegend der Reflexion wissenschaftlicher

⁷¹ Kinnard, Roy: 1995, S.3.

⁷² Ebd. S.1.

⁷³ Seeßlen / Jung: 2006, S.136.

⁷⁴ Vgl. Seeßlen / Jung: 2006, S.144.

Errungenschaften dienen und Phantasien über mögliche medizinische Experimente darstellen.

Einer der Effekt - beladensten und erfolgreichsten Horrorfilme der Golden Ära ist *King Kong*. Die Schöne-und-das-Biest Geschichte leitet den Weg hin zum Katastrophenfilm und kreiert mit seiner Gegenüberstellung von unberührter Natürlichkeit und gefühlskalter Stadt vor allem ein Vorbild für japanische Science Fiction Filme. Der Riesenaffe als Halbwesen zwischen Verwandten und Anderen ist ein Wilder, der sich von seinen Gefühlen zu einer jungen Frau leiten lässt, was ihm zum Verhängnis wird.

„Gegenüber dieser barbarisch- romantischen Geste erscheinen die realen Männer in diesem Film langweilig und korrupt. King Kong ist die schärfste und zynische Kritik am amerikanischen Mann, die man sich damals vorstellen konnte.“⁷⁵

Der thematische Rückgriff auf das alte Gotische erfordert die Entwicklung eines neuen Stils. Um das Genre weiterhin attraktiv zu gestalten, macht sich das Hollywood Horrorkino zu eigen bestimmte Rollen immer mit denselben Schauspielern zu besetzen. So spielt Bela Lugosi stets den Vampir und Lionel Atwill verkörpert den verrückten Wissenschaftler. Da der Horrorfilm aufgrund des Darstellers als solcher erkannt wird, kann jeder Film durch das bloße Auftreten eines Boris Karloff oder Lon Chaney große Erfolge erzielen. Eine weitere Strategie der Filmemacher liegt darin, Schauspieler mit einer Hauptrollenbesetzung in einem Horrorfilm zum großen Durchbruch zu verhelfen. Diese „type-casting“⁷⁶ Strategie findet ihren Höhepunkt im Film *Abbott and Costello meet Frankenstein*, wo Werwolf, Dracula und Mary Shelleys Monster aufeinander treffen. Man hat den Nutzen des Horrors für sich entdeckt und der heißt Erfolg. Frankenstein und Dracula tauchen in Filmen nicht mehr als mordende oder dämonische Halbwesen auf, sondern als Mittel zum Zweck - um die Leute ins Kino zu locken. Zahlreichen Variationen der Halbwesen – Motive, „Crossover- Versuche“⁷⁷ und Parodien führen schließlich dazu, dass der Horrorfilm in den 40ern in Amerika deutlich an Qualität verliert und zum B-Movie mutiert.

Ein wesentliches Merkmal dieser Zeit ist jedoch das erstmalige Auftreten von weiblichen Protagonisten oder Halbwesen wie in Tourneurs *Cat People*. Zur Verwandlung kommt es dann, wenn Erotik im Spiel ist, was als Symbol für den

⁷⁵ Seeßlen / Jung: 2006, S.148.

⁷⁶ Ebd. S.132.

⁷⁷ Ebd. S.167.

unterdrückten Sexualtrieb der Frau gedeutet werden kann. Der Regisseur spielt außerdem mit den Erwartungshaltungen des Publikums. Indem er das Auftreten von Halbwesen nur indirekt durch Schattenspiele andeutet, lässt er Horror in den Köpfen der Zuseher entstehen; ein Motiv, das in den Filmen der Neuzeit eine entscheidende Rolle spielen wird. Ein weiterer erwähnenswerter Regisseur dieser Zeit ist Val Lewton, dessen albtraumhafte Atmosphäre und der Wissensvorsprung vom Zuschauer gegenüber den Protagonisten eine neue Form von *Suspense* schafft.

3.3. Horrorkrise und Stillstand der 50er und Gore der 60er

Zur Zeit des Kalten Krieges dient der phantastische Film vor allem als Projektionsfläche für die Ängste vor politischen Missständen, Krieg und der Atombombe. In den 50er Jahren kommt die Quelle des Halbwesen – Horrors zum Erliegen und entwickelt sich zu einer Mischform aus Horror und Science Fiction. Dies hat zur Folge, dass die Kreaturen, deren Existenz man mit einem wissenschaftlichen Ansatz neu zu definieren versucht, armselig und unsympathisch erscheinen. Um das Publikum weiterhin ins Kino zu locken, entwickelt der Regisseur und Produzent William Castle eine Taktik, die sich in einem Hype äußert. PR – Strategien wie im Kinosaal auftretende Monster, vibrierende Kinosessel und Publikumsabstimmungen über das alternative Ende des Films, erweisen sich als besonders erfolgreich. Inhaltlich fokussiert Castle auf jenem Grauen, das durch die Psychosen des modernen Menschen entsteht⁷⁸ und ersetzt somit phantastische Elemente mit jenen des Thrillers.

Neben der Vorliebe für billige Produktionen ohne nennenswerte Stars, glänzen die großen Horrorfilme der 50er filmästhetisch in Farbe und Dreidimensionalität.

Abgesehen von der konventionellen Geschichte und Inszenierung des Edgar Allan Poe Stoffes ist Roy Del Ruths *Phantom of the Rue Morgue* wegen seines Einsatzes dieser visuellen Effekten als weiteres Meisterwerk des Genres zu betrachten. Der Regisseur ebnet den Weg für Roger Cormans Poe- Adaptionen und beeinflusst die Machenschaften der englischen *Hammer Production* Werke. Erfolgreich wird die von William Hinds und Enrique Carreras gegründete Filmproduktionsfirma durch Science-Fiction Filme und farbige Neuverfilmungen der Halbwesen – Mythen im neuen Stil. Im Gegensatz zu Hollywood sind die englischen Monster von einem Naturalismus gezeichnet und morden aus reinem Sadismus. Christopher Lee präsentiert Dracula

⁷⁸ Vgl. Seeßlen / Jung: 2006. S.190.

„athletisch, sexy und einfallsreich sadistisch“⁷⁹, und inszeniert dessen Kampf mit seinem Gegenspieler Van Helsing als Gegenüberstellung von Moral und Lust. Die Frage nach Evolution und Darwins „survival of the fittest“⁸⁰ ist in vielen Filmen verankert und lässt sich vor allem in Jack Arnold Riesentier – Horrorfilmen wieder finden. Ein Großteil der Produktionen fokussiert auf dem Aspekt der Reise in die Vergangenheit, welche durch die Metaphorik von Architektur oder Natur dargestellt den Weg ins Unterbewusste symbolisiert.

Die Monster der Horrorfilme des Kalten Krieges erscheinen als Metapher des Widerstands gegen soziale Gruppierungen, Feminismus und Rassismus, wodurch erstmals ein jugendliches Zielpublikum angesprochen wird und sich Ende der 50er das Subgenre des Teenage Horrors etabliert. Anders als die Originalvorlagen präsentieren die Halbwesen in *Teenage Werwolf* und *Teenage Frankenstein* von Hass durchtriebene und bösartige Kreaturen, die sich die Vernichtung der Welt als oberstes Ziel setzen.

„Zum ersten Mal zeigte sich in den Produktionen der Jugendkultur am Ende der fünfziger Jahre ein Element des heftigen Selbsthasses und der Entfremdung.“⁸¹ In den großteils billig produzierten Filmen tritt der Schrecken in einer unbekümmerten Welt voll Spaß, Sex und teuren Autos auf. Durch die Gegenüberstellung von jugendlichen Wünschen und Träumen mit ihren Ängsten wird damit ein höchst mögliches Maß an Identifikation geschaffen. Mit der direkten Aneinanderkoppelung von Gewalt und Komik und der Bestrafung für das sündhafte Vergnügen entstehen zu dieser Zeit die Urformen des Teenage Slasher Movies.

Mitte der 50er ist der gotische Themenvorrat endgültig erschöpft und das Genre definiert sich als Mischform zwischen Horror und Psycho-Thriller neu. Die 60er markieren den Umbruch von „secure horror zum paranoid horror“⁸²; wo sich aus einer phantastischen Parallelwelt stammende Dämonen in Monster des Alltags verwandeln. Es wird „nicht mehr das Individuum von der bösen abgespaltenen Natur bedroht. Vielmehr muss [sic!] die Gesellschaft als ganzes unter dem Terror einer Natur leiden, die Rache an ihren Unterdrückern sucht.“⁸³ Mit Alfred Hitchcock beginnt das Zeitalter der Psychopathen. In den 60ern geht die Bedrohung vom Menschen selbst aus, die jederzeit zuschlagen und nur selten zerstört werden kann. Hitchcocks Oeuvre zeichnet

⁷⁹ Seeßlen / Jung: 2006, S.218.

⁸⁰ Wells, Paul: 2000, S.4.

⁸¹ Seeßlen / Jung: 2006, S.182.

⁸² Vossoughi, Lukas: 2002, S.36.

⁸³ Hartwig, Helmut: 1986, S.70.

sich durch seine Suspense - Technik aus, die das Publikum durch den Wissensvorsprung zum höchstmöglichen Mitleiden zwingt. Eine weitere filmische Brillanz liefert Michael Powells mit *Peeping Tom*, wo die subjektive Kamera aus der Sicht eines jungen Serienkillers den Zuschauer zum handlungsunfähigen Voyeur macht. Die Orientierungslosigkeit des Genres äußert sich in einer „fatalen Müdigkeit der Protagonisten, beinahe einer Sehnsucht nach dem Geschlachtet – Werden“⁸⁴ und ebnete den Weg für Subgruppen des Gore Movies.

Gründervater ist Hershell Gordon Lewis, der aus der Vermischung von Horror und Sex eine Nische des Grauens für sich entdeckt hat. Weit entfernt von gotischen Elementen und wohl durchdachter Handlung entstehen Splatter Filme als bloße Freude am Zerstören des menschlichen Leibes. Filmästhetisch zeichnen sich Lewis' Werke durch einen makabren Humor und dilettantischer Machart mit statischen Kameras und in der Postproduktion zugefügten Geräuschen und Dialogen aus. Bewusst werden die Rollen mit attraktiven, jungen Frauen besetzt, die auf Körperlichkeit und Sexualität reduziert dargestellt, aufgrund ihres sündhaften Treibens abgeschlachtet werden. „Wenn diese Filme außer der schieren Lust am Sadismus von etwas sprachen, dann war es Hass und Angst des Mannes gegenüber der unerklärlichen Frau.“⁸⁵

Herausragend zu dieser Zeit sind Roger Corman's Edgar Allen Poe Verfilmungen, welche als einzig amerikanische Konkurrenz zu den britischen *Hammer Produktionen* gesehen werden können. Mit geisterhaften Szenerien an englischen Originalschauplätzen, Vincent Price als Hauptdarsteller mit Hang zur Parodie und der symbolischen Aufarbeitung von Tabuthemen wie Inzest und Nekrophilie entwickelt Corman einen neuen Stil, Poes Lyrik in Szene zu setzen. Seine suggestive Bild- und Symbolsprache, die sich vor allem in der Farbwahl äußert und die Schuss - Gegenschuss Umsetzung beim Dialog überzeugen von seiner modernen Arbeitsweise, die von Cineasten und Filmkritikern geschätzt und bewundert wird.

3.4. Gesellschaftskritischer Horror der 70er

Zu den Anfängen der 70er Jahren dominieren geschmacklose C-Horrorfilme in Form von erfolglosen Dracula Verfilmungen und King – Kong Wiederbelebungsversuchen den Markt. Neben durchwegs erfolgreichen Katastrophenfilmen wie Ronald Neames *The Poseidon Adventure* und Spielbergs *Jaws* entwickeln sich billige Trash movies und Horrorfilm – Parodien wie Roman Polanskis *Tanz der Vampire* als neues Subgenre. Die

⁸⁴ Seeßlen / Jung: 2006, S.206.

⁸⁵ Ebd. S.257.

Blackpoitation movie – *Wellen* als erster Versuch klassische Horrorfilme mit schwarzen Protagonisten zu besetzen, verschwindet bereits Ende der 70er wieder von der Bildfläche. Auf dem Weg das Gotische hinter sich zu lassen und Horror in der Moderne einzugliedern, tritt das Genre an seine narrativen Grenzen und auf die Unfähigkeiten die neuen Themen bildlich umzusetzen. „Man war zwischen Moderne und Tradition stecken geblieben, und es war, als würde der Horrorfilm förmlich auf die aggressiven Befreiungsschläge der Fauves warten.“⁸⁶

Erfolgreicher sind jene Arbeiten, die sich auf die filmische Umsetzung der Angst vor einem Grauen, das aus der Wirklichkeit entsteht konzentrieren. Ein herausragendes Werk liefert Georg A. Romero mit seinem low budget Film *Martin*, in welchem er die Kritik am amerikanischen Weltbild in Form eines Protagonisten auftreten lässt, der in vampirischer Manier mordend gegen seine unfreundliche Gesellschaft rebelliert. Indem Romero seine Täter als Opfer einer verdamnten und emotionslosen Welt zeigt, schlägt der Regisseur die Richtung des gesellschaftskritischen Horrors ein, welcher den Beginn eines neuen Kinos des Schreckens kennzeichnet.

Mit Georg A. Romeros *Dawn of the dead*, Tobe Hoopers *Texas Chainsaw Massacre* und Wes Cravens *Last House on the left* und *The hills have eyes* etabliert sich in Amerika der Horror der Fauves, die mit ihren ausführlichen Darstellungen von Zerstückelung und Folter das Publikum verstören und in erster Linie wachrütteln wollen. Romero zeigt mit *Dawn of the Dead* die Desorientierung der amerikanischen Gesellschaft, die aus einer Alle-gegen-Alle-Mentalität resultiert. „Helikopter – Angriffe, die rasche Vernichtung der Leichname und die Endlosigkeit des Massakrierens“⁸⁷ in Romeros *Night of the living dead* sollen die von den Medien vertuschten Grausamkeiten des Vietnamkrieges aufdecken und üben Kritik an triebgesteuerten Menschen, die als fern von jeglicher Moral handelnde Zombies auftreten. Wes Craven erklärt seine Intention von *Last House on the Left* wie folgt:

< It's a comment on how the violence in Vietnam became television "junk", and didn't affect anybody anymore. I tried not to make the violence romantic or attractive, but "real", so people would be affected, and speak out against it.>⁸⁸

Die Abendnachrichten dienen als Inspirationsquelle für die Werke der Fauves, die auch das damalige Konsumverhalten oder die Überheblichkeit der amerikanischen

⁸⁶ Seeßlen/ Jung: 2006, S.311.

⁸⁷ Ebd. S.431.

⁸⁸ Wells, Paul: 2000, S.87ff.

Mittelklasse verurteilen und somit die Grenzen von Horror und Realität ineinander fließen lassen. Wehrlose Menschen geraten meist in die Fänge einer „Hinterwäldler“-Familie, deren sadistische Tötungsakte auch eine bildliche Folter für den Zuseher darstellen, der dem Grauen aufgrund der realistischen Inszenierung nicht entkommen kann. Die Fauves brechen die Regeln des klassischen Horrorfilms, indem sie einen zyklischen Verlauf mit auflösendem Ende verweigern und mit „shock endings“⁸⁹ das Grauen über die Filmhandlung hinaus gehen lassen.

In den 70ern tritt das Genre offensichtlich als Plattform für Kritik an den gewalttätigen Erfahrungen der damaligen Zeit auf, die das Publikum am eigenen Leibe zu spüren bekommt. Im Zentrum der Horrorfilme steht die amerikanische Familie als „Keimzelle der Angst“⁹⁰, deren größter Alptraum in Form von zu Dämonen mutierenden Kindern in Erscheinung tritt. Roman Polanskis *Rosemary's Baby* thematisiert die Angst vor der Einsamkeit und vor dem Verlust von Sicherheit und ist aufgrund der Vermischung von realem Schrecken, paranoiden Wahnvorstellungen und der Kritik an der Kirche als eines der wirkungsvollsten Werke seiner Zeit zu betrachten. Aus diesem Schock über den unerwarteten und jederzeit möglichen Einbruch des Bösen präsentiert William Friedkin in *Der Exorzist* einen Dämonen, der aus sich selbst heraus entsteht. Denn das Böse bricht gezielt in jener Familie hervor, die von Vernachlässigung und Egoismus gekennzeichnet ist, was symbolisch für die „Jugendrevolte und die Entfremdung zwischen den Generationen dieser Zeit“⁹¹ steht. Zur Zeit des Okkultismusbooms in den 60er und 70ern lässt Friedkin Dualitäten wie Wahrheit und Fiktion sowie Mystik und Rationalität aufeinander treffen und schafft somit ein Werk, das ziemlich nah an der Grenze des glaubwürdigen Horrors angesiedelt ist. Herausragend zu dieser Zeit sind auch Richard Donners *Omen* und dessen Fortsetzungen, in denen das Böse die schwächste Einheit der Familie einnimmt und die Eltern zur Entscheidung zwischen der Liebe zu „ihrem Kind“ und der Vernichtung der Brut des Teufels zwingt. Der Regisseur zeigt „eine wohlgeordnete, bürgerliche Welt, in der sich das Grauen einnistet, was symbolisch für das politische Klima zur Zeit von Watergate und Vietnam steht.“⁹² Mit dem Motiv der dämonischen Kinder in *The Brood* feiert auch der kanadische Regisseur David Cronenberg sein Debüt. Mit seinem gore-Effekt beladenen Grenzfällen zwischen Science Fiction und anatomischen Horror bringt er neue Aspekte

⁸⁹ Seeßlen / Jung: 2006, S.359.

⁹⁰ Ebd. S.358.

⁹¹ Vgl. Seeßlen / Jung: 2006, S.405.

⁹² Vgl. Seeßlen / Jung: 2006, S.413.

des Genres hervor. Cronenberg beschäftigt sich mit den Auswirkungen von Drogen, kritisiert neue Errungenschaften der Technik und Wissenschaft und symbolisiert durch den wiederkehrenden Fokus auf Sexualität und Geburt die Spaltung des menschlichen Körpers in ein rationales und in ein triebgesteuertes Wesen.

In den 70ern wird Stephen King als Master of Horror für das Medium Film entdeckt, welches für die Umsetzung seiner Phantasien und seinem bildlichen Schreibstil eine ideale Plattform darstellt. Die Vieldeutigkeit der Werke Kings erschwert jedoch die Entwicklung eines eindeutigen Inszenierungsstils, was dazu führt, dass nur wenige Filmemacher dem literarischen Original gerecht werden. Brian DePalma ist wohl der einzige Regisseur, der in *Carrie* mittels Zitate auf Alfred Hitchcock die von King fein ausgearbeitete Psychologie der Figuren adäquat umzusetzen weiß. Erst Ende der 80er feiert Mary Lambert mit ihrer Inszenierung von *Friedhof der Kuscheltiere* aufgrund der derben Effekte und Ausarbeitung der Urängste vor der Dunkelheit und vor dem Tod große Erfolge. Rob Reiners Version von *The Body* ist wohl die best gelungene King Verfilmung der 80er, die auf Gore-effekte gänzlich verzichtet und den realistischen Horror der „Reise von unbeschwerter Jugend zur Brutalität der Erwachsenen – Wirklichkeit“⁹³ darstellt.

1974 etablieren sich Snuff Videos aus Argentinien am amerikanischen Filmmarkt, welche die Grausamkeiten der Werke der Fauves durch ihren dokumentarischen Charakter mit scheinbar real inszenierten, sadistischen Folter- und Tötungsakten übertreffen.

<Während sich in den USA das Genre in genau die entgegen gesetzte Richtung, zum „Horror-Dokumentarismus“ der Fauves, entwickelte, fanden in Europa einige Regisseure [...] zum eigentlichen „Autorenfilm“, zu einer eigenen Bildsprache im Genre.>⁹⁴

Die Verbindung von Kunst und Horror lässt sich vor allem in Luis Bunuels Werken wieder finden, welcher auf die visionäre Kraft der Bilder und der phantastischen Inszenierungen fokussiert. Horror tritt nicht mehr durch die Handlung und das Aufzeigen der Ängste in Erscheinung, sondern durch eine surrealistische Bildpoesie. Neben dem ästhetischen Grauen entwickeln sich in Europa aber auch Mischformen aus Sexfilm, Kunst und Horror, deren durch 3 D Effekte in Szene gesetzten Gedärme wie

⁹³ Seeßlen /Jung: 2006, S.729.

⁹⁴ Ebd. S.334.

vom spanischen Trash Master Jess Franco die Ekelgrenze der Zuseher deutlich strapazieren.

In den 70er Jahren feiert das Genre mit dem gesellschaftskritischen Reality Horror seine Hochkonjunktur und entwickelt sich zum Mainstream-Medium mit erfolgreichem Anteil am Filmmarkt. Durch Bürgerinitiativen und einer immer schärfer werdenden Zensur, klingt die Welle der harten Horrorfilme der Fauves in den USA Anfang der 80er jedoch vorerst ab.

3.5. Modernisierung des Gotischen und Teenage Horror in den 80er / 90er

In den 80ern definiert sich das Horror Genre aus seiner Vielseitigkeit ständig auftauchender, neuer Aspekte und Mischformen aus Sex und Gewalt. Der Alltagsschrecken der Fauves und der von einer gestörten und krisenanfälligen Familie geprägte Horror erschweren jedoch eine Neudefinition traditioneller, gotischer Thematiken.

Dracula erscheint auf der Kinoleinwand der 80er in unterschiedlicher Manier; einerseits als von der Liebe und Krankheit der Begierde angetriebenes Wesen in John Bradhams *Dracula*, andererseits als hässliche Missgestalt in Tobe Hoopers Stephen King Adaption *Salem's Lost*. Mit Mel Brooks *Young Frankenstein* und *Dracula: Dead or loving it* gelingt durch den auf den Zitaten berühmter Vorbilder basierenden Witz die erste Parodien, welche Ende der 80er zu der Etablierung der erfolgreichen Subgruppe des komödiantischen Horrors führen.

Am erfolgreichsten erweist sich jedoch der Teenage Vampirfilm, da die erotische sowie finanzielle Macht der eleganten und schönen Halbwesen und ihre Lebensweise einer endlos langen Party den Traumvorstellungen und Wünschen jugendlicher Rezipienten entspricht. Die Werke thematisieren AIDS als neue Metapher in Jimmy Hustons *My best friend is a Vampire* und die Ängste und Aggression, der in einer langweiligen Welt nach Abenteuer suchenden *Lost Boys* als Subkultur der Drogenszene. In Fran Rubel Kuzuis *Buffy the Vampire Slayer* kämpft eine Cheerleaderin neben dem Lösen von emotionalen Problemen gegen das absolut Böse an. Aufgrund der Kombination von Fantasy und Teen Soap liefert Kuzuis Werk den Ansatz für die erfolgreichste phantastische TV Serie der 90er Jahre. „Die Mischung aus Teenager – Problemen, mehr oder minder realistischen Horror- und Weltuntergangsphantasien traf den Nerv der Zeit.“⁹⁵

⁹⁵ Seeßlen / Jung: 2006, S.488.

Franc Roddam verbindet in seiner Neuauffassung von Frankenstein und seiner Gefährtin in *The Bride* Phantastik mit bürgerlichem Entwicklungsfilm, und ebnet somit ebenfalls den Weg des Soap Opera - Horros.

Mit Joe Dantes *The Howling*, Michael Wadleighs *Wolfen* und Rod Daniels *Teen Wolf* feiert der Werwolf vom B – Genre der 70er zum Erfolgsknüller der 80er das beste Comeback auf der Horror – Leinwand. Ersteres spielt mit der Dualität vom Menschsein und Animalischen mit der Absicht die Realität als weit schrecklicher als den Mythos darzustellen. Herausragend an Dantes Werk sind auch die namentlichen Zitate auf Regisseure und Schauspieler der Klassiker des Werwolf Genres. Michael Wadleighs *Wolfen* hingegen zeichnet sich durch seine aus der subjektiven Perspektive des Tieres beobachtende Weitwinkelkamera und die dazugehörigen filmischen Special Effekte der Alienvision oder des Wärmesehens aus. Wadleighs Wolf mordet aus Rache für die Ausbeutung der Natur vor allem die Reichen und Mächtigen der Stadt und bestraft auch die Korruption der Polizei und Unfähigkeit der Menschen. Rod Daniel gelingt durch die Vermischung von Phantastik mit Identitätsproblemen eines Jugendlichen in *Teen Wolf* die erfolgreiche Etablierung der Subgruppe des Teenie Halbwesens. Die Verwandlung zum Monster basiert auf dem Wunsch etwas besonderes sein zu wollen und verspricht einem Popularität, Erfolg im Sport und in der Liebe.

Die Subgruppe des Gore setzt sich aufgrund der wachsenden Popularität des neuen Mediums Video auf einem „Underground Markt“⁹⁶ fort, der sich aus extrem brutalen und ekelhaften Splatterfilmen zusammensetzt. Stuart Gordon verbindet in *Re- Animator* Humor, Erotik und Abscheulichkeit mit Groteske und wird zum neuen Kultregisseur ernannt. Zu den herausragenden Mainstream – Horror Produktionen gehören in den 80ern phantastische Filme, die sich von Rationalität wieder entfernen wie Tobe Hoopers *Poltergeist*, Wes Cravens *Nightmare on Elm Street* und *Chucky – die Mörderpuppe*.

Mit Sean S. Cunninghams Fortsetzungsreihe *Freitag der 13.* gelingt jedoch die erfolgreiche Rückkehr des Reality-Horror auf die Kinoleinwand. Inhaltlich zeichnet sich sein Werk mit einer aus Rache mordenden Frau, die mit spitzen Mordwaffen Sex, Drugs and Rock’n’Roll im Ferienlager Crystal Lake ein Ende bereitet, als klassische Horrorgeschichte aus. Wobei Jasons Mutter im ersten Teil als eine Killerin mit Motiv dargestellt wird, erscheinen in den Fortsetzungsreihen der im See ertrunkene Jason selbst und auch die Leiche der Mutter als mordlüsterne Gestalten, wodurch die

⁹⁶ Vogelmann, Daniel. Horrorfilm. <http://www.movie-college.de/filmschule/filmtheorie/horrorfilme.htm>.

Geschichte an Wahrheitscharakter verliert und ihre Rationalität einbüßt. Dennoch prägt der große Erfolg von *Freitag der 13.* die Auffassung des Teenage Slasher Movies und führt zu einer Reihe von Nachahmungen.

„Man wechselt nur die Maske und das Ambiente, um das zu entwickeln, was als eigentliche und einzige Attraktion des Genres wirkt: eine Abfolge von mehr oder minder einfallsreichen Arten, mit spitzen oder scharfen Gegenständen die Körper der Teenager zu maltraitieren.“⁹⁷

In den 90ern entdeckt der Horrorfilm die Technik eines neuen Mediums für sich. Der Comic beeinflusst mit seinen fein ausgearbeiteten, düsteren Charakteren, der bildhaften Stimmung und dem Storytelling von komplexen, moralischen Handlungssträngen und Widersprüchen die Errungenschaften der phantastischen Filmindustrie. Als erfolgreichste Film - graphic novel lässt sich Stephen Norringtons absolut cooler Vampirjäger *Blade* anführen.

Neben zahlreichen Remakes und Slasher Movies versuchen die Regisseure zu dieser Zeit mit einer Rückkehr zum Gotischen, mit Soap Opera Thematiken und einem „nostalgischen Bildersturm“⁹⁸ mit tragischen Figuren, prunkvoller Architektur und klassischen Kostümen am Horrorfilmmarkt Erfolge zu erzielen. Aufgrund seiner zahlreichen Zitate auf den expressionistischen, deutschen Stummfilm lässt sich Francis Ford Coppolas *Dracula* als „Summe aller Vampirfilme“⁹⁹ beschreiben. Dem Halbwesen wird die Fähigkeit des willkürlichen Gestaltwechsels hinzugefügt und der Stoff durch die Betonung auf politische Macht und Sexualität modernisiert.

Neil Jordans erfolgreiche, filmische Umsetzung von Anne Rice's Roman *Interview with the vampire* etabliert jedoch einen neuen Vampirfilm. Die Geschichte spielt ausschließlich unter Blutsaugern und ist durch einen langsamen Rhythmus und einer melancholischen Bilderwelt gekennzeichnet. Die Vampire in Jordans Werk können zwischen Gut und Böse unterscheiden, sind erotisch anziehend, intellektuell und romantisch und werden durch die Sehnsucht nach Liebe angetrieben.

Ein herausragendes Werk des Reality Horrors schafft Wes Craven mit *Scream*, in dem sein irreführendes Spiel mit den konventionellen Regeln des Grauens den Zuseher zum Miträtseln anregt und damit das Genre in eine neue Richtung bewegt. Das Böse versuchen die Darsteller mit ihren Wissen über die Grundsätze ihnen bekannter

⁹⁷ Seeßlen / Jung: 2006, S.779.

⁹⁸ Ebd. S.461.

⁹⁹ Ebd. S.495.

Horrorfilme zu bekämpfen, wobei sie die Mörder schließlich völlig unerwartet in ihrer eigenen Clique wieder finden. Im Zentrum steht Sydney, eine tapfere junge Frau, wodurch Horror erstmals auch einem weiblichen Publikum zugänglich gemacht wird. Die Selbstreflexion, das gleichzeitige Einhalten sowie Brechen der Regeln und schemenhaften Figuren machen Cravens Werk zu dem Prototypen für eine neue Welle an Horrorfilmen, die mediale und reale Gewalt ineinander fließen lassen.

Nach Cravens Beispiel feierten Ende der 90er Teenage Slasher Movies wie Jim Gillespies *I know what you did last summer*, Jamie Blanks *Urban Legends* und James Wongs *Final Destinations* und deren Fortsetzungsreihen durch Rückbezüge auf Genreklassiker und einfallsreiche Tötungsakte große Erfolge.

3.6. Horror aus dem Hier und Jetzt

Heutzutage haben Horrorfilme einen weltweiten Markt etabliert, auf dem amerikanische, aber auch durchwegs erfolgreiche europäische, sowie mit Timur Bekmambetovs *Wächter der Nacht* russische und mit Hideo Nakatas *Ringu* auch japanische Werke vertreten sind. Neben Hommagen und Remakes der Klassiker aus den 70er und 80er Jahren lassen sich Psychothriller wie *Sieben* und *Das Schweigen der Lämmer* aufgrund ihrer schauerhaften Szenerien und grauenvollen Gewaltinszenierungen als eine weitere Subgruppe des Grauens definieren. Mit *The Sixth Sense* und *The Others* gelingt ferner eine Neudefinition des Geisterfilms. Auf der Leinwand des Horrorkinos der Neuzeit bekommt man einerseits das Kräftemessen bekannter Dämonen wie *Freddy vs. Jason* zu sehen, andererseits faszinieren Videospiel- und Comicverfilmungen mit technisch brillanten visuellen Effekten. Die Regisseure streben nach effektiveren Schockmethoden und neuen Wegen ihr Publikum zu täuschen und zu verwirren. Durch die zum Original konträre Aufarbeitung bereits bekannter Themen, oder durch neue Ansätze, die fern von jeglicher Logik und klassischen Regeln beim Publikum für Verwirrung sorgen, der Vermischung der Medien und den unendlichen Möglichkeiten der Technik sind dem Horrorgenre in der Neuzeit keine Grenzen mehr gesetzt.

3.7. Begrifflichkeit des Horrors

3.7.1. Der klassische Horrorfilm

Bei dem für diese Arbeit definierten klassischen Horrorfilm handelt es sich um ein Werk, das mit Schockeffekten, mit einem in Bedrohung, Kampf und positiver beziehungsweise negativer Auflösung gegliederten Spannungsaufbau und mit speziellen ikonografischen Motiven arbeitet.

Bei der Inszenierung von Schockeffekten spielt vor allem die filmische Machart eine wesentliche Rolle. Identifikation und das Mitleiden mit den Protagonisten wird meist durch subjektive Blickwinkel hervorgerufen. Anspannung und Nervenkitzel beim Publikum erfolgt vor allem durch den Wissensvorsprung mittels allwissender Kamera gegenüber den darstellenden Personen. Weitere *Suspense - Techniken* denen sich der klassische Horrorfilm bedient sind rasante Schnitte, Reißschwenks oder abrupte Kameraführung und Parallelmontagen. „Das Bedrohliche in diesen Fällen sind der Wechsel oder gar der Verlust der Orientierung, Umkehrung, Verwechslung und Irrtum, das Verschwinden von etwas oder das Verirren des Protagonisten.“¹⁰⁰ Der klassische Horrorfilm dient also nicht nur der Unterhaltung beziehungsweise Schockierung des Publikums, sondern macht seinen Zuseher selbst zum Hauptdarsteller, wodurch er zum Mitdenken, Mitleiden und vor allem Aufschlüsseln der filmischen Zeichen und Irreführungen getrieben wird. Dieser „affektbesetzte (...) Schwebezustand“¹⁰¹ und der ständige Wechsel von Angst und Hektik mit Sicherheit und Geborgenheit sorgen für ein Gefühl von Unbehagen beim Zuseher, das meist über die gesamte Filmhandlung andauert.

Das Eintreten des Dämonischen wird durch filmtechnische Fokussierung auf bestimmte Symbole des Bösen wie die Verdunklung des Mondes zum Beispiel oder durch Kameraperspektiven wie die der Totalen angedeutet. Wesentlich für *Suspense - Erzeugung* sind auch Musik und Geräusche wie knarrende Türen, welche eine gruselige Atmosphäre schaffen und Spannungshöhepunkte einleiten können. Neben hektischen Tönen, Orchestermusik oder Heavy Metal Songs kommt auch immer öfter absolute Stille bei zuspitzender Handlung zum Einsatz „um so das Gefühl von Furcht und Bedrohung in der Phantasie noch zu steigern.“¹⁰² Um den Schockeffekt beim Zuseher

¹⁰⁰ Baumann, Hans D: 1989, S.281.

¹⁰¹ Wabnig, Michaela: 2005, S.59.

¹⁰² Vgl. Reiß, Elmar: 1989, S.58.

zu vergrößern, verwendet der klassische Horrorfilm somit einerseits akustische Reize von plötzlich ertönen, schrillen Klängen oder beklemmende Stille.

„Der Einstellungsrhythmus des Horrorfilms verweist auf ein dramatisches Auf und Ab, eine kunstvolle Verschachtelung von Höhepunkten und Ruhepausen.“¹⁰³ Die Handlung der hier beschriebenen Gruppe an Horrorfilmen setzt sich aus drei Teilen – der Bedrohung, dem Kampf und einer positiven oder negativen Auflösung zusammen. Die Einleitung dient der Darstellung einer heilen Welt als Ausgangsposition, welche im Laufe der Handlung zerstört wird. Umso friedvoller und makelloser das Leben der Protagonisten inszeniert wird, umso größer wirkt der Schock der Zuseher über dessen Destruktion. Mittels filmtechnischer Andeutungen kommt dann die Bedrohung ins Spiel, die sich als Opfer meist unschuldige aber dennoch naive, unbekümmerte, furchtlose sowie nach Vergnügen strebende Personen aussucht. Die Täter im klassischen Horrorfilm morden als maskierte Psychopathen oder übersinnliche Wesen, wobei der durch die Maskierung hervorgerufene fremdartige Charakter das Unheimliche der Bedrohung zusätzlich unterstreicht. „Das schrecklichste aller Monster ist der Mensch, und um das vor anderen und vor sich selbst zu verbergen, trägt er Masken der unterschiedlichsten Art.“¹⁰⁴ Durch diese Anonymität kann jeder in die potentielle Täterrolle schlüpfen und die Darsteller akzeptieren die übernatürlichen Fähigkeiten der Mörder wie plötzliches Auftauchen und Verschwinden sowie scheinbare Immunität gegen Waffen oder immense Gewalt als durchwegs plausibel. Das Motiv der Täter ist in den meisten Fällen Rache oder psychische Krankheit. Im klassischen Horrorfilm werden die Rollen der Protagonisten oft mit jugendlichen Darstellern besetzt, wobei sich die weiblichen in den aktuelleren Produktionen immer mehr von der Opferrolle entfernen und zu den eigentlichen Heldinnen entwickeln. Eine häufige Strategie zur Erhöhung der Spannung zeigt sich darin, dass die Bedrohung zunächst nur als alberner Scherz aufgefasst wird. Ein weiteres Motiv liegt in der Isolation oder Eingrenzung der Protagonisten vor der Konfrontation mit dem Bösen, wodurch der Versuch Hilfe zu holen oder zu Flüchten scheitert. „Oft wird dieses „abgeschnitten sein“ durch das Kommunikationsmittel Telefon versinnbildlicht.“¹⁰⁵ Für den klassischen Horrorfilm typisch sind auch schemenhafte Figuren wie die attraktive, fahrlässige Blondine als erstes Opfer, ungläubige Eltern oder eine Justiz, die aufgrund

¹⁰³ Vgl. Reiß, Elmar: 1989, S. 23.

¹⁰⁴ Baumann, Hans D: 1989, S.318.

¹⁰⁵ Vossoughi, Lukas: 2002, S.64.

von mangelnder Motivation und Zweifel jegliche Hilfe verweigert. „Der Horror vertraut jedenfalls nicht auf die staatlichen Institutionen des Rechts, die auf unterschiedliche Weise ihre Unfähigkeit und Korruptierbarkeit offenbaren.“¹⁰⁶ Im Kampf gegen das Böse werden den Protagonisten etliche Steine in den Weg gelegt wie Stromausfälle oder verschlossene Türen, wodurch sie in immer engere Räume flüchten und die Konfrontation mit dem Bösen unausweichlich wird. Um zu überleben muss der Held große Opfer bringen und bleibt bei einem positiven Ausklang nach der Vernichtung des Monsters meist alleine übrig. Mit einer negativen Auflösung sind vor allem Horrorfilme gemeint, in welchen alle Darsteller sterben oder das Böse nicht besiegt werden kann und in einer Fortsetzung wieder sein Unwesen treibt.

Ein klassischer Horrorfilm lässt sich zuletzt auch durch die Inszenierung ikonografischer Motive als solcher erkennen. Roy Kinnard definiert die Merkmale des Genres als:

„a film [that] must be essentially „horrific“ in nature, containing one or more of the stock horror movie elements – haunted houses, ghosts, witches, skeletons, monsters, hypnotism, the occult...“¹⁰⁷

In der hier definierten Gruppe an Filmen stehen phantastische Elemente wie Hexen und Geister eher im Hintergrund, da die Ängste der Zuseher vor allem durch realitätsnahe Darstellungsmittel verstärkt werden sollen. Der klassische Horrorfilm konfrontiert sein Publikum mit der Urangst vor der Dunkelheit, die durch die Inszenierung von Schatten, Nacht und Nebel aber auch unheimlichen Orten wie dem Wald oder dem Keller hervorgerufen wird. Dieser Verlust von Sicherheit und Orientierung ruft sowohl bei den Darstellern als auch beim Zuseher ein „Gefühl der Hilflosigkeit und des Ausgeliefertseins“¹⁰⁸ hervor. Der klassische Horrorfilm spielt somit mit der Inszenierung von Licht und Dunkelheit als symbolisches Gut oder Böse und mit der Darstellung des Alten, Fremden oder Unbekannten als Appell an die Urängste der Rezipienten. Die Natur selbst kann sich als Gegenspieler entpuppen; der Wind oder ein Gewitter dienen oft als Ankündigung für das Böse oder stehen symbolisch für den Schwierigkeitsgrad des Kampfes zwischen Held und Monster. Neben dem Spiel von Licht und Schatten ist die Farbwahl ein wesentliches Inszenierungsmittel zur Illustration des Innenlebens der Protagonisten oder zur Erzeugung einer bestimmten Stimmung und

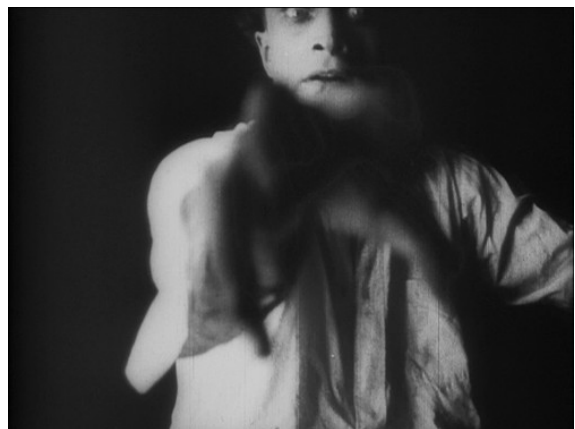
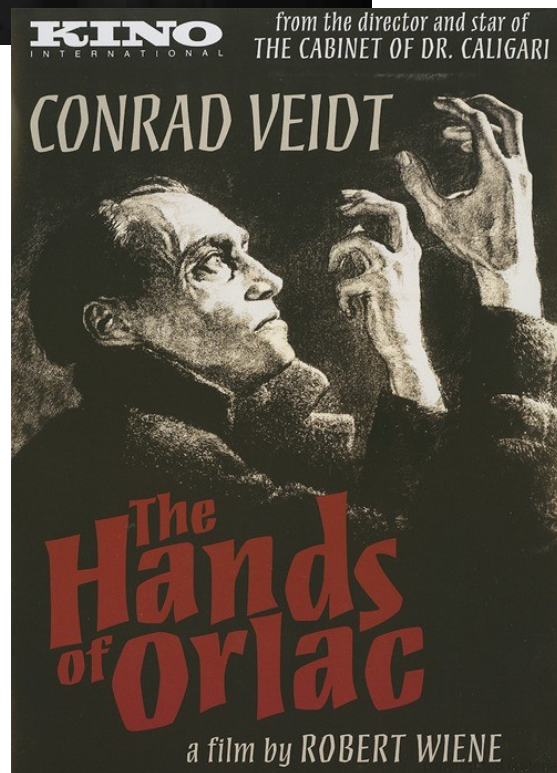
¹⁰⁶ Baumann, Hans D: 1989, S.278f.

¹⁰⁷ Kinnard, Roy: 1995, S.4.

¹⁰⁸ Vossoughi, Lukas: 2002, S.78.

Atmosphäre. Spiegelungen können auch eine wesentliche Rolle spielen und Tiere, wie eine schwarze Katzen oder ein Kauz als Hinweis für die bevorstehende Bedrohung eingesetzt werden. Die Liste der hier angeführten ikonografischen Bilder ist durchwegs nicht vollständig, soll aber einen Überblick liefern und hervorheben, dass bei der Inszenierung vor allem die Orientierungslosigkeit und Verwirrung des Zusehers angestrebt wird.

Der hier definierte klassische Horrorfilm bezieht sich somit vor allem auf den Reality Horror der 70er wie in *Texas Chainsaw Massacre*, *Nightmare on Elm Street* und *Friday the 13th* und den Teenage Slasher Movies der 90er Jahre von *Scream* über *I know what you did last summer* und *Final Destinations*.



4, Robert Wienes *Orlac's Hände*

Robert Wienes *Orlacs Hände* stellt den ersten Versuch dar, Horrorfilm in Österreich zu etablieren, mit der Intension Grauen mittels Wahnvorstellungen eines traumatisierten Menschen hervorzurufen. Durch die filmische Kombination der realen Inszenierung moderner Kriminalistik mit fantastischen Schauerelementen gelingt dem Regisseur ein Werk, das sich an der „Schnittstelle zwischen expressionistischer Phantastik und psychologischem Thriller“¹⁰⁹ bewegt. Horror wird erstmals nicht durch Monster oder anderwärtige dämonische Halbwesen ausgelöst, sondern durch die handelnden Personen, deren durch Intrigen und Verwirrung hervorgerufener Glauben an das Übernatürliche auf das Publikum übertragen wird. Zwar kann Robert Wiene mit *Orlacs Hände* seinem Erstlingswerk *Das Cabinet des Doktor Caligari*, das als „one of the 12 most important films of all time“¹¹⁰ ausgezeichnet wurde, an filmästhetischer Inszenierung von Wahnvorstellungen nicht das Wasser reichen, dennoch schafft er den Prototypen für ein neues Horrorgenre. Die im Zentrum stehenden Wahnvorstellungen und die Hysterisierung des Protagonisten wandeln eine einfache Kriminalgeschichte zu einem Psychothriller mit phantastischem Charakter um.

„Dieser Film enthält ein Potpourri typischer expressionistischer Gesten-Dominanz, dunkle Straßen, Schatten, das Übernatürliche, übertriebene Schauspielstile, Schauspieler in Trance, ein mysteriöses Haus mit bedrohlichen Korridoren – aber das meiste ist doch in einem naturalistischen Stil gefilmt.“¹¹¹

Die Besonderheit an Österreichs ersten Horrorfilm liegt außerdem im Stummfilm selbst, wonach sich Wienes Werk als pantomimischer Horror bezeichnen lässt, der das Grauen aufgrund von fehlender Sprache und Ton nur auf der visuellen Ebene vermittelt. Durch diesen Fokus auf Mimik und Gestik wird das zentrale Motiv der Hände nicht nur thematisch sondern auch filmisch in Szene gesetzt.

Maurice Renards Kriminalroman *Les Mains D'Orlac* dient als Inspiration für Robert Wiene, wobei die Literaturvorlage aufgrund ihrer komplizierten Handlung und dem verwirrenden Schreibstil für das Filmdrehbuch großteils geändert wurde. Laut dem Kino Journal von 1924 ist Renards Roman „ein Werk von seltener Tiefe und packender Spannung, ein Buch, das zur Verfilmung prädestiniert war [...] Das überaus fesselnde Geschehen wird hier überwältigender zum Ausdruck gebracht, als es das geschriebene

¹⁰⁹ Ballhausen / Krenn: 2006, S.37.

¹¹⁰ Kinnard, Roy: 1995, S.102.

¹¹¹ Barlow, John D: 1982, S.58.

Wort je könnte.“¹¹² Im Zentrum der Handlung steht der Pianist Paul Orlac, dessen durch ein Zugunglück amputierte Hände durch die eines Mörders ersetzt werden. Durch Hinweise und Intrigen des scheinbaren wieder auferstandenen Killers beginnt der Künstler an die böse Natur seiner Hände und die Beeinflussung seines Geistes zu glauben. Als er überzeugt ist, seinen verhassten Vater getötet zu haben und sich von dem als Mörder Vasseur verkleideten Nera erpressen lässt, löst sich das Übernatürliche als realistische Täuschung eines Trickbetrügers auf.

Mit dieser Eingliederung des Phantastischen in die Realität, dem Aufgreifen aktueller Ängste der Menschen vor medizinischem und technischem Fortschritt, sowie der Auseinandersetzung mit dem Körper / Geist Konflikt feierte Robert Wiene große Erfolge. Laut dem Kinematograph aus dem Jahr 1925 waren die Filmvorstellungen täglich ausverkauft und *Orlacs Hände* eine „Bereicherung des gleichförmig gewordenen Kinospieleplans, da der Film das Düstere, Schreckliche, Gespenstische und Grauensvolle darstellt.“¹¹³

4.1. Filmanalyse

4.1.1 Zeitgenössische Themen und Ängste: Fortschritte in der Medizin und Technik

Am Beginn der Kinematografie steht jenes Streben das Unerklärliche und Übernatürliche in Bilder darstellen zu wollen und mit Film Faszination aber auch Furcht und Schrecken auszulösen. *Orlacs Hände* ist insofern als erster österreichischer Horrorfilm zu definieren, da er das damalige Publikum mit dessen alltäglichen Ängsten sowie deren Beschäftigung mit zeitgenössischen Themen konfrontiert.

A, Medizin

Seit Mary Shelleys Frankenstein lässt sich die Inszenierung der faszinierenden Möglichkeiten und des Fortschritts der Medizin als essentielle Beschäftigung der Menschen vor allem in Horrorfilmen wieder finden. Diese spiegeln meist die Ängste über missglückte Experimente wider und dienen als Darstellung der menschlichen Phantasien oder erdachten Utopien über mögliche medizinische Errungenschaften. *Orlac's Hände* fußt auf dem Gedanken der erfolgreichen Transplantation von Körperteilen, dient der Darstellung eines Kastrationstraumas und den daraus folgenden Abstoßreaktionen. Professor Serral tritt im weißen Kittel mit Brille und Schnurbart als „behördlich autorisierter Bodysnatcher“¹¹⁴ auf, der Leichen für medizinische

¹¹² Das Kino Journal. Orlac's Hände. Nr.735: 1924, S.5.

¹¹³ Vgl. Kinematograph. Orlac's Hände. Nr.938: 1925, S.33.

¹¹⁴ Liebrand / Steiner: 2003, S.272.

Experimente benutzt, wodurch Wiene auf die Frankenstein Thematik verweist. Denn der Doktor holt den Protagonisten durch die Transplantation der Hände insofern ins Leben zurück, indem er dem Musiker seine „Instrumente virtuoser Kunstfertigkeit und Medium des individuellen Ausdrucks von Emotionen“¹¹⁵ und somit für seine Existenz essentielle Organe wieder gibt. Deutet man *Orlacs Hände* im Bezug auf die medizinische Komponente, dann lässt sich der Film als eine Geschichte über ein Transplantationstrauma aufschlüsseln, das sich zuerst in Gelähmtheit, dann folgender Abstoßreaktion und abschließender Akzeptanz auflöst.

B, Technik

Orlacs Hände lässt sich allerdings auch als Warnung vor technischem Fortschritt deuten, welcher vor allem durch die Eisenbahnkatastrophe zu Beginn des Films symbolisch dargestellt wird. Zu jener Zeit als die Fortbewegung mit Zügen noch in ihren Anfängen stand, brachte diese Reise für die Passagiere stets jenes Gefühl der Angstlust mit sich, das auch die Rezipienten von Horrorfilmen erleben. Denn beim Eisenbahn fahren verspürten die Mitreisenden früher einerseits „the pleasure of speed, the thrill of the ‚projectile‘ being shot through space, matched against the terror of collision and its psychological effects – phobia, anxiety, and, in many cases, hysteria.“¹¹⁶ Eben diese Hysterie findet in Wienes Film ihre Berechtigung, wo die Auswirkungen einer Zugkollision auf katastrophale Weise dargestellt werden. Geringe Lichtverhältnisse und der aufsteigende Rauch verstärken das herrschende Chaos und dienen als Stilmittel um die Aufregung und Unübersichtlichkeit des Geschehens auf die Zuseher zu übertragen. Fortlaufend wird das Publikum von den Scheinwerfern geblendet um eine Orientierung zu erschweren. Aufgrund der Tatsache, dass die Rezipienten mit ihren Ängsten vor einer möglichen Zugkollision konfrontiert werden, lässt sich Wienes Werk abermals als zeitgenössischer Horrorfilm definieren. Eine weitere Gemeinsamkeit zur Phantastik liegt auch in der Zugreise selbst, welche als abenteuerliche Fahrt ins Unbekannte auf die Funktion eines Horrorfilms verweist.

C, Krieg

Orlacs Hände entsteht nach dem Ende des Ersten Weltkriegs zu einer Zeit, wo das Kino vor allem zur Bewältigung von Kriegsneurosen aufgesucht wird und das Publikum ihr erlebtes Trauma anhand von ähnlichen filmischen Schicksalsschlägen zu kompensieren versucht:

¹¹⁵ Liebrand / Steiner: 2003, S.269.

¹¹⁶ Ballhausen / Krenn: 2006, S.37.

„Das Spannungsverhältnis zwischen Kontrolle und Kontrollverlust ist ein zentrales Thema im Kino zwischen 1918 und 1938. Die unterschiedlichsten Medien und ihre jeweiligen Ausgangsorte werden zu Schlachtfeldern des Unheimlichen, Verstörten und der (...) Unsicherheiten.“¹¹⁷

So kann man das Zugunglück auch als Kriegsschauplatz deuten, wo eine eingeschlagene Bombe Chaos und Unübersicht hervorruft. Der Schmerz der Menschen über ihre Verluste und die Zerstörung erinnern vor allem die Kriegsveteranen unter den Rezipienten an ihre Erfahrungen im Ersten Weltkrieg. Die eingesetzte Lichttechnik dient der visuellen Dramatisierung der Hektik und dem verzweiferten Suchen nach Überlebenden; ein Inszenierungsstil, der die Identifikation für die Zuseher zusätzlich unterstreicht. Horror tritt in *Orlacs Hände* also auch als „Reinszenierung eines traumatisierenden Weltkriegserlebnisses“¹¹⁸ in Erscheinung und lässt sich als phantastischer Nachkriegsfilm definieren. Die Selbstentfremdung des Protagonisten ist ein Resultat seines Kriegstraumas, das in der Phase der Heilung und des Wiedereinfindens in die Gesellschaft beim traumatisierten Soldaten Wahnvorstellungen hervorruft. Laut Liebrand / Steiner finden sich folgende Versatzstücke eines Kriegsdramas in der Handlung wieder:

„ein kontingenter Unfall als traumatisierender Chock, Zerstörung der Intaktheit des Körpers, Chock des Gelingens moderner (medizinischer) Technik, kombinierende Konstruktion von Ganzheit aus Fragmenten oder Surrogaten, Dissoziation des Subjektes, Krise der Identität, Krise des artistischen Vermögens, Krise der Wahrnehmung, Krise der Kommunikation.“¹¹⁹

D, Kriminalistik

Zur Bewältigung von Kriegsneurosen etablieren sich nach dem Ersten Weltkrieg aber auch Verbrechen und Suggestion als beliebte Filmthematiken.¹²⁰ *Orlacs Hände* ist ein zeitgenössischer Beleg für die damalige Entwicklung der Kriminalforschung und lässt sich auch als Warnung vor dem wissenschaftlichen Fortschritt deuten. Das eigentliche Erschreckende an Wienes Werk liegt in den unglaublichen Möglichkeiten der Kriminalistik, welche Neras „okkulten Schwindel Glaubhaftigkeit verleihen.“¹²¹ Durch die überzeugende Darstellung von Attrappen und Fingerabdrücken als „untrüglichen,

¹¹⁷ Ballhausen / Krenn: 2006, S.35.

¹¹⁸ Liebrand / Steiner: 2003, S.276.

¹¹⁹ Ebd, S.271.

¹²⁰ Vgl. Andripoulos, Stefan: 2000, S.99.

¹²¹ Andripoulos, Stefan: 2000, S.38.

unwiderleglichen Beweis“¹²² erhielt das Geschehen für das damalige Publikum Wahrheitsgehalt. Dass es sich hierbei aber auch um Phantastik handelt, beweist die Reaktion des Kriminaldienstes auf den Film, welcher kritisierte, dass Fingerabdrücke von jenen die mit Gummihandschuhen angefertigt sind durchwegs unterschieden werden konnten. *Orlacs Hände* ist also insofern ein Kriminalthriller mit phantastischem Charakter, indem er sein Publikum mittels glaubwürdiger, aber fiktiver Kriminaltechniken in die Irre führt und zu täuschen versucht.

4.1.2. Die HÄNDE: Beseelte, abgetrennte Körperteile

Im Zentrum von Robert Wienes Werk stehen die Hände des Protagonisten, welche aufgrund seines Glaubens an deren mörderische Herkunft scheinbar ein Eigenleben entwickeln und seine Handlungen beeinflussen. Der Regisseur bringt damit die Angst zum Ausdruck, die aus jener Erfahrung resultiert, etwas Fremdartiges in sich selbst zu finden und dem damit verbundenen Gefühl von Machtlosigkeit. Ein zentrales Thema ist ferner auch die Zerstückelung und Fragmentierung des Körpers durch eine Transplantation, welche als „Hybridisierung vom Eigenen zum Fremden“¹²³ ein Kastrationstrauma und Abstoßreaktionen auslöst, die sich in Wahnvorstellungen äußern. Diese Alteritätserfahrung ist für den Pianisten noch intensiver, da er auf die Funktionsfähigkeit seiner Hände mehrfach angewiesen ist, nämlich zum Ausdruck seiner Kunst aber auch zum Ausdruck seiner Liebe zu seiner Frau Yvonne. Filmästhetisch wird diese doppelte Abhängigkeit zu Beginn des Films mit einer Parallelmontage zwischen Orlacs Klavierspiel und seiner auf ihn wartenden, verliebten Frau inszeniert. Der Protagonist verliert für seine Existenz essentielle Organe und kann daher seine Umwelt nicht mehr begreifen, woraus eine Hysterisierung und Selbstentfremdung resultiert.

Symbolisch wird sein Identitätsverlust mit dem erfolglosen Versuch seinen Ehering anzustreifen und mit dem Vergleich seiner fremden Handschrift mit der vertrauten vor dem Unfall dargestellt, wobei letzteres eine „zur Entstehungszeit von *Orlac's Hände* bekannte Technik zur Vermessung der Psyche war.“¹²⁴

¹²² Vgl. *Orlacs Hände*: 1927, 66’.

¹²³ Liebrand / Steiner: 2003, S.253.

¹²⁴ Vgl. Büttner / Dewald: 2002, S.355.

„Den Verlust seiner Hände kann dieser Künstler nur mehr als Verlust seiner Individualität begreifen, sodass ihm die Transplantate zu Fremdkörpern werden, die als >Monsterhände< Besitz von ihm ergreifen.“¹²⁵

Von seinen Wahnvorstellungen durchtrieben glaubt der Pianist von seinen Händen beeinflusst und dirigiert zu werden. Der Horror in *Orlacs Hände* wird vor allem durch diese Fremdsteuerung des Protagonisten hervorgerufen, wodurch er einer Mumie ähnlich apathisch, die Hände weit von seinem Körper gestreckt wahllos durch sein Haus wandert. Sein Schmerz verzogenes Gesicht zeugt von seinem innerlichen Kampf mit den scheinbar vom Bösen durchdrungenen Fremdkörpern an seinen Armen; in seiner Mimik und Gestik sind Ekel und Abstoßreaktionen deutlich ablesbar:

„Langsam, wie in Trance und von einem fremden Einfluss ergriffen, von Zwangsvorstellungen beherrscht, wandelt er schleppend, lethargisch, desorientiert durch die dunklen, großzügigen, aber immer nur punktuelle ausgeleuchteten Räume einer modernistisch ausgestatteten Villa; er folgt willenlos, mechanisch, hypnotisiert seinen ausgestreckten >Mörder- Händen<.“¹²⁶

Orlacs Kampf mit sich selbst und der Konflikt zwischen Körper und Geist findet im *Tanz mit dem Dolch* seinen Höhepunkt. Wienes Inszenierungsstil der tranceartigen, tänzerischen Bewegungen des Protagonisten und der scheinbaren Isolation seiner Hände durch den Lichtfokus ähnelt der körperlichen Vereinnahmung durch einen Dämon wie im *Exorzisten*. Mit weit aufgerissenen Augen nähert sich der Fremdgesteuerte mit ausgestreckten Armen wie Frankenstein der Kamera, als ob er durch die Leinwand die Zuschauer ergreifen wolle. Dieser gespenstische, dreidimensionale Effekt und die damit direkte Miteinbeziehung des Publikums wird noch verstärkt, als der Protagonist wie vom Teufel besessen mit einem Dolch mehrmals in die Luft sticht, sodass die Zuseher beim sich Annähern der Kamera glauben die Einstiche seien auf sie gerichtet. Jene Szene, in der sich Paul Orlac in seinem Wahn die linke Hand abzuschneiden versucht, aber von seiner rechten scheinbar aufgehalten wird, lässt sich in Sam Raimis *Tanz der Teufel* wieder finden. Das Böse hat hier lediglich eine Hand des Darstellers Ash eingenommen und da diese fortan versucht ihn zu erwürgen oder anderwärtig umzubringen, ist er gezwungen sie mit einer Motorsäge abzuschneiden. Der Akt der Selbsterstörung als Symbol für das Kastrationstrauma wird weitergeführt, indem Orlac versucht seine Hände von sich zu streichen, sie zu zerreißen und sogar abzubeißen. Erst

¹²⁵ Liebrand / Steiner: 2003, S.269.

¹²⁶ Ebd. S.251f.

als Vasseurs Unschuld bewiesen ist, kommt es zur Akzeptanz der Transplantate, welche symbolisch durch seine Berührung von Yvones Gesicht mit seinen Händen dargestellt wird.

Der Konflikt zwischen Körper und Geist wird im Protagonisten erst ausgelöst, als er erfährt, dass die Transplantate von einem Mörder stammen und ihre bösartige Natur seinem gutwilligen Verstand somit nicht entspricht. Im Krankenhaus kommt es für Paul Orlac zur ersten Konfrontation mit seinen neuen Händen, woraufhin er sofort in Frage stellt, ob sein Geist im Stande ist diese zu kontrollieren. Obwohl ihm Doktor Serral als Verfechter der Descartes'schen Denkweise versichert, dass der Geist den Körper regiert, kann Orlac seine Hände aufgrund deren bösartiger Herkunft nicht akzeptieren. Dieser Konflikt zwischen den konkurrierenden Körperteilen wird auch filmästhetisch vor allem durch die Farbwahl und Beleuchtung hervorgehoben und betont. Im Krankenhaus sind sowohl Kopf als auch Hände in weiße Bandagen gehüllt und auch im späteren Verlauf der Handlung erscheinen die konkurrierenden Körperteile in einem weißen Licht im Kontrast zur schwarzen Kleidung. Erst mit der bewiesenen Unschuld der Fremdkörper kommt die Bestätigung und Einsicht für den Protagonisten, dass der Körper dem Willen unterworfen ist.

„...das Actio-Konzept im Stummfilm Orlacs Hände basiert auf der zeitgenössischen spezifizierten Prämisse, der Körper sei das Ausdrucksmittel der Seele – und Gebärden, hier insbesondere die Ausdrucksbewegungen der Hände, seien auf exemplarische Weise geeignet, das Innenleben der Protagonisten evident zu machen.“¹²⁷

Die Tatsache, dass Robert Wiene die Hände zu den eigentlichen Hauptakteuren seines Werks macht, zeugt abermals von seiner Genialität. Dadurch, dass im Stummfilm Spannungserzeugung nur durch die Atmosphäre der Schauplätze und durch Mimik und Gestik der Darsteller vermittelt werden kann, ist der Einsatz von pantomimischem Grauen mittels Gebärden ein effektiver Weg um zu dieser Zeit Horror zu erzeugen. So werden die Empfindungen und das Innenleben der Darsteller vor allem durch ihre Hände und Ausdrucksbewegungen vermittelt, welche Robert Wiene mit nahen Kameraeinstellungen in Szene setzt. Die Inszenierung von Orlacs Händen verweist besonders auf ihre protagonistische Rolle, denn durch deren helle Beleuchtung scheinen sie als weiße Fremdkörper vom restlichen, dunklen Körper isoliert zu sein. Mittels Großaufnahmen von den Händen des Professors oder der Zofe wird einerseits das

¹²⁷ Liebrand / Steiner: 2003, S.249f.

schlechte Gewissen des Doktors dargestellt, welcher den Stift senkt als ihn Orlac über die wahre Herkunft seiner Hände befragt, andererseits die zwischen eigenen Willen und blinden Gehorsam hin und her gerissen Zofe, die ihr Taschentuch zerknüllt. Eine weitere Tatsache, die davon zeugt, dass die Identität der Darsteller in Wienes Werk durch ihre Hände bedingt ist, liegt in der „Reduktion des Menschen auf seine kriminalistisch gesicherte und reproduzierbare Spur.“¹²⁸ Fingerabdrücke dienen als identitätsstiftende Instanzen und einzig allein durch ihre Aufschlüsselung zum Schluss der Handlung kann der wahre Verbrecher entlarvt werden.

Der filmische Fokus auf dem Motiv der beseelten Körperteile zeugt abermals von der Tatsache, dass Wiene seiner Zeit weit voraus war und als Vorreiter einer repräsentativen Horrorthematik zu sehen ist. Der Topos der abgetrennten Hand etabliert sich als beliebtes Motiv des Grauens, welches in der Folgezeit des Genres vielseitig variiert und zitiert wurde. Die Idee von *Orlacs Hände* lässt sich vor allem in den amerikanischen Produktionen von Karl Freuds *Mad Love* aus 1935 und Robert Florys *The Beast with five fingers* (1946) wieder finden. In den Horrorfilmen der 80er und 90er Jahre wird dem Motiv der beseelten Körperteile sogar ein komödiantischer Aspekt hinzugefügt wie in Sam Raimis *Tanz der Teufel*, wo die abgetrennte Hand ihrem Besitzer mörderische Streiche spielt oder das eiskalte Händchen in der *Adams Family*.

4.2. Der Horror in *Orlac's Hände*: Das Fantastische und Unheimliche

Der Aufbau von *Orlacs Hände* entspricht zwar nicht dem Schema eines typischen Horrorfilms, in dem nach der Darstellung einer heilen Welt die plötzliche Zerstörung durch das Böse folgt, dennoch nutzt der Regisseur diese Umkehrung um die Rezipienten in die Irre zu führen und den Schock über den Einbruch des Phantastischen zu vergrößern. Wienes Werk konfrontiert seine Zuseher gleich zu Beginn mit Horror in Form der Kollision zweier Züge. Nach der offensichtlich erfolgreichen Transplantation scheint die Ordnung allerdings vorerst wieder hergestellt. Da sowohl Zuseher als auch die Darsteller glauben, das größte Unheil bereits überstanden zu haben, erscheint der plötzliche Einbruch des Bösen umso dramatischer. Dennoch lässt sich das Zugunglück als Symbol für das kommende Unheil deuten, denn schließlich ist das traumatische Erlebnis für den Protagonisten Auslöser für seine steigende Selbstentfremdung und den damit verbundenen Wahnvorstellungen. Die Ankunft des Bösen wird insofern angekündigt, als dass das glückliche Paar im Krankenhaus von den voyeuristischen

¹²⁸ Liebrand / Steiner: 2003, S.267.

Blicken eines diabolisch, grinsenden Fremden gestört wird. Wiene lässt dabei den Kopf des Antagonisten Nera vom Körper isoliert erscheinen, wodurch er geisterhaften Charakter bekommt und die Thematik der für den Protagonisten sowie Zuseher verschwimmenden Grenze zwischen Traum und Realität eingeleitet wird:

„Das Gesicht eines Mannes, grausam und hart, verfolgt ihn im Wachen und im Traum. Er weiß nicht, ob das Gesicht, das ihm erscheint, Wirklichkeit oder Phantasie ist.“¹²⁹

4.2.1. *Vision / Albtraum / Halluzination*

Das wesentlichste Horrorelement in Wienes Werk ist die Alptraumvision des Protagonisten, die durch ihre Betitelung mit *Die letzte Nacht* als eigenständige Sequenz besonders hervorgehoben wird. Die Inszenierung zeugt von der Modernität und dem phantasievollen Einfallsreichtum des Regisseurs. Um die Vereinnahmung des Guten vom Bösen zu symbolisieren, spielt Wiene einerseits mit Größenunterschieden von einem winzigen Bett und einer riesiger Projektion des diabolisch grinsenden Mörders, andererseits setzt er gezielt Horrorelemente wie einen „amorphen Nebelschwaden“¹³⁰ ein, um Nera geisterhaften Charakter zu verleihen. Das Gesicht des toten Vasseurs erscheint in der Vision von Orlac „wie ein Alien, der Besitz von ihm ergreift.“¹³¹ Die Bedrohung des Protagonisten wird durch die Erscheinung von Neras riesiger zur Faust geballter Hand verstärkt, die den Schlafenden erschlagen zu wollen scheint. Mit dieser Bild-im-Bild Projektion schafft der Regisseur den Prototypen für technisch-visuelle Effekte, die für das sich entwickelte Horrorgenre essentiell und repräsentativ sind. Der Traum gilt als beliebtes Stilmittel um die fluide Grenze zwischen Fiktion und Realität darzustellen und den Zuseher in die Irre zu führen. Außerdem ist diese Alptraumsequenz als symbolische Darstellung des für die Handlung wesentlichen Körper / Geist Konflikts, dem Motiv der Hände und der Gegenüberstellung von Dominanz und automatisierter Abhängigkeit zu deuten. Die visuelle Inszenierung von Orlacs erdrückender Ungewissheit findet ihre Auflösung als der Pianist erschrocken erwacht und Neras Nachricht über den mörderischen Hintergrund seiner Hände findet. Durch diese Beeinflussung des Geistes kommt es somit zur Hysterisierung und Selbstentfremdung des Protagonisten. Die Aneinanderkopplung vom scheinbar Übernatürlichem und rationaler Erklärung lässt im Bezug auf die Deutung der Szene

¹²⁹ Liebrand / Steiner: 2003, S.278.

¹³⁰ Ebd. S.280.

¹³¹ Vgl. Liebrand / Steiner: 2003, S.270.

zwei Theorien zu. Einerseits handelt es sich bei der Vision um Orlacs Halbschlaf - Wahrnehmung von Neras Platzierung der Nachricht vor seinem Bett, andererseits ist sein Albtraum als ein phantastisches Motiv der Vorahnung der erdrückenden Last seiner Mörderhände zu deuten.

In einer späteren Szene informiert sich der Protagonist über die schrecklichen Taten des Mörders Vasseur in der Zeitung. Mittels verschwommener Bilder wird die schwindelige Ohnmacht des Pianisten visuell umgesetzt, die seinen steigenden Wahnsinn symbolisieren sollen. Diese filmische Inszenierung zeugt davon, dass Orlac nicht mehr in der Lage ist, die Welt klar zu sehen: „Da ziehen sich die Nebel immer dichter um Orlac's klares Bewusstsein.“¹³² Die folgende Horrorvision repräsentiert durch die bildliche Rahmung und Unschärfe Orlacs subjektive Vorstellung eines möglichen Mordes durch seine Hände. Der Einsatz von filmtechnischer Verfremdung des Bildes zeugt abermals von Wienes Geschick die Frage nach eventueller Erinnerung oder Halluzination offen zu lassen.

4.2.2. Automaten / Marionetten / Maskierung

Während sich Wiene in *Das Kabinett des Doktor Caligari* mit „hypnotischem Verbrechen“¹³³ beschäftigt, projiziert er diesen Gedanken in *Orlacs Hände* auf eine realistischere Ebene, wo die Opfer sowie das Publikum mittels Manipulation und forensischen Tricks beeinflusst und in die Irre geführt werden. In Wienes Werk kommt es somit zur Wiederkehr des bereits im *Caligari* verankerten Horrormotivs des Automaten. Der Protagonist sowie das Dienstmädchen Regine verfallen den manipulativen Fängen und der Überlegenheit des Spitalgehilfen Nera und handeln als Marionetten ähnlich wie der willenlosen Somnambulen Cesare. Dabei scheint die vom Bösewicht direkt unterdrückte Zofe gegen Neras Forderungen eher anzukämpfen als der Protagonist selbst, welcher zum Glauben an das Bösen in seinem Körper getrieben, der Resignation verfallen ist. Sobald Orlac von der Herkunft seiner Hände erfährt, scheinen seine Bewegungen wie die einer fremd gesteuerten Puppe an deren Fäden die Macht des Bösen zieht. Das Übernatürliche tritt in *Orlacs Hände* selbstreflexiv insofern auf, als dass Nera dem Protagonisten „ein Schauspiel >>übersinnlicher Zusammenhänge<<“¹³⁴ vorgaukelt um ihn zu verwirren und seine durch das Transplantationstrauma aufgetretene Schwäche auszunutzen. Damit die Manipulation gelingt, bedarf es einer

¹³² Das Kino Journal. Orlac's Hände. Nr.738: 1924, S.10.

¹³³ Andriopoulos, Stefan: 2000, S.100.

¹³⁴ Liebrand / Steiner: 2003, S.256.

aufwendigen Vorausplanung, phantasievollen Tricks, forensischem Wissen und vor allem Dominanz. Denn nur durch die Abhängigkeit des Dienstmädchens und ihrem willenslosen Ausführen seiner Befehle kann auch Orlac von Neras phantastischem Spiel in den Bann gezogen werden. Eben durch diese „Meisterschaft psychologischer Manipulation scheint Nera als außerordentlich intelligenter Erz – Verbrecher in der Tradition eines Dr. Mabuse.“¹³⁵ Ein wesentlicher Bestandteil von seinem übersinnlichen Schauspiel ist auch seine Maskierung mit dunklen Cape, Hut und Attrappen, welche sich als ein weiteres Horrorelement in *Orlacs Hände* auszeichnet. Die aufgeklebte Narbe am Hals und die Handprothesen verleihen Neras Geschichte, er sei der tote Vasseur und durch eine Transplantation seines Kopfes wieder zum Leben erweckt worden, Glaubhaftigkeit, wodurch Orlac beinahe zu einem Geständnis gezwungen wird. Jung / Schatzberg äußern sich über die Genialität der Figur des Verbrechers wie folgt:

„Nera schneidet auf und setzt zusammen; er spielt mit Versatzstücken, operiert mit Fragmenten; seine Kunst ist die Kunst der Montage, er manipuliert kühl kalkulierend durch Techniken der Maskerade und mittels forensischer Tricks; und er bedient sich schließlich fingierter Identitäten.“¹³⁶

Der einzige Schwachpunkt des Bösewichts liegt in der großen Abhängigkeit zu seiner Marionette Regine, welche ihn zum Schluss der Handlung schließlich enttarnt und seinen dämonischen Plan durchbricht. Durch die Entfernung der Narben und Prothesen und somit Demaskierung von Orlacs Gegenspieler werden der Zauber des Übernatürlichen zerstört, Orlac und Regine von ihrem Automaten-Dasein befreit und der Bösewicht mit phantastischen Fähigkeiten degradiert zum realistischen Trickbetrüger.

4.2.3. Zitate auf Horrorklassiker

Wie bereits erwähnt, wird das Frankenstein Topoi an zahlreichen Stellen zitiert. Eine Gemeinsamkeit mit Mary Shelleys Geschichte liegt in der erfolgreichen Transplantation der Hände; dem geglückten, medizinischen Experiment, wodurch Doktor Serral den Protagonisten als zusammengesetztes Frankensteinmonster wieder zum Leben erweckt. Horror wird in *Orlacs Hände* also dadurch erzeugt, indem Orlac als lebender Leichnam beziehungsweise als ein lebloses Fragment auftritt.¹³⁷ Die körperliche Verbindung mit totem Gewebe und der daraus resultierende Körper – Geist Konflikt lässt den Pianisten

¹³⁵ Vgl. Jung / Schatzberg: 1995, S.121.

¹³⁶ Liebrand / Steiner: 2003, S.269.

¹³⁷ Vgl. Liebrand / Steiner: 2003, S.269.

wie das Monster in Shelleys Roman gestikulieren. Dieses versucht mit seinem zusammengesetzten Leib seine Umwelt zu begreifen, woraus der Gang mit den ausgestreckten Armen resultiert. Orlacs Schritte sind zaghaft und doch mechanisch, wobei die senkrecht von sich gehaltenen Hände den Protagonisten wie ein Magnet in eine Richtung ziehen, was symbolisch für seine Orientierungslosigkeit steht. Als zusammengestückelter, lebender Toter tritt aber auch Orlacs Gegenspieler Nera auf, der durch die aufgeklebte Narbe am Hals und die falschen Armprothesen sein Dasein als geglücktes, medizinisches Experiment glaubwürdig vorspielt. „Orlac fällt bei dieser dramatischen Konfrontation - Anblick des wie von Dr. Frankenstein zusammengefügten Körpers des Fremden - in Ohnmacht.“¹³⁸ Ein wesentliches Horrorelement in Wienes Werk ist folglich das Aufgreifen der Thematik der verstümmelten Körper, welche um der Norm zu entsprechen durch medizinische Experimente wieder zusammengesetzt werden. Durch Orlacs Ekel vor seinen Händen und seine von Wahnvorstellungen durchdrungenen Gesten wird aber noch auf einen anderen Horrorklassiker Bezug genommen:

„Die gothic effects des expressionistischen Films werden zitiert, z.B. wenn Orlac, wie Max Schreck als Vampir mit seinen ausgestreckten Spinnenfingern in NOSFERATU von F.W. Murnau, nachts schlafwandlerisch durch die Räume geistert.“¹³⁹

Die Ruhelosigkeit des Protagonisten, seine weit aufgerissenen Augen und der Lichtfokus auf den Monsterhänden erinnern sehr an Murnaus Inszenierung von Nosferatu. In einer Szene kommen Orlacs lange Finger verkrampft vom Vorhang hervor, wie die eines im Dunkeln lauernden Monsters.

Ein letztes Zitat auf berühmte Horrormotive lässt sich im Butler von Orlacs Vater wieder finden. Der buckelige Diener erinnert an im phantastischen Filmen auftretende Butler, die als monsterähnliche Gehilfen meist die Türe zum Grauen öffnen und den Darstellern durch ihre *Zombie-Natur* Angst einjagen. Zwar handelt es sich hierbei nur um einen unfreundlichen, hässlichen Mann; sein unheimlicher Charakter wird jedoch durch den Schauplatz selbst unterstrichen. Mit ihren dunklen, langen Korridoren und den großen, leeren Räumen wird die Villa von Orlacs Vater selbst zum Zitat auf die expressionistischen Horrorfilme dieser Zeit.

¹³⁸ Liebrand / Steiner: 2003, S.257.

¹³⁹ Ebd. S.258.

4.2.4. Filmästhetik

Die Lichtregie und die Inszenierung der Schauplätze dienen als wesentliche Elemente zur Erzeugung von Horror in *Orlacs Hände*. Anders als bei Wienes Erstlingswerk *Das Kabinett des Doktor Caligari* handelt es sich hierbei allerdings nicht um einen expressionistischen Film, da viele Szenen, wie vor allem die des Eisenbahnunglücks in einem naturalistischen beziehungsweise impressionistischen Stil gefilmt sind. So spielen das Licht und die Hell- Dunkel - Effekte in Wienes Werk eine entscheidende Rolle um eine bestimmte Stimmung zu vermitteln, um für die Handlung essentiellen Dingen visuelles Gewicht zu verleihen und das Innenleben der Protagonisten darzustellen. Durch die „flackernde Beleuchtung“¹⁴⁰ beim Zugunglück verliert der Zuseher den Überblick über das Geschehen, wodurch er das Chaos und das verzweifelte Suchen nach Überlebenden im Dunkeln subjektiv erleben kann. Wienes „Betonung des Zickzack und der spitzen Winkel“¹⁴¹ verstärkt den Horror des Zugunglücks noch zusätzlich und schafft eine bedrohliche Atmosphäre für das Publikum.

Diese düstere Stimmung wird dadurch fortgesetzt, als dass sich auch der Rest der Handlung vorwiegend im Dunkeln abspielt. Die einzige Szene, die mit Licht und Sonne ausgefüllt ist, ist jene im Sanatorium: Orlac genießt am Balkon noch die frische Luft bevor seine verhüllten Hände entbunden werden und als symbolische Offenbarung des Bösen Schatten und Dunkelheit über den Protagonisten bringen. Immer wenn Orlac und seine Frau denselben Raum teilen, steht Yvonne stets im Hellen, wobei der Protagonist den finstern Teil des Zimmers einnimmt. Die Beleuchtung mit kreisförmigen Scheinwerfern im Film erinnert sehr an den Lichteinsatz im Theater, jedoch ermöglicht sie dem Regisseur, Orlac selbst stets im Dunkeln zu halten und nur dessen Hände lichttechnisch zu betonen. Dadurch wird nicht nur die protagonistische Rolle der Hände in Szene gesetzt, sondern auch der Monster-Effekt verstärkt, als würden sie vom Körper isoliert handeln. Licht und Kamera schaffen somit den Horror in *Orlacs Hände*, indem sie Veidts Gesten „unnachahmlich grotesk, trancehaft, hysterisch, monströs, mysteriös oder unheimlich“¹⁴² wirken lassen.

Durch die fragmentierte Beleuchtung kann sich der Zuseher in Orlacs Zuhause nicht orientieren; die großen Schatten in den hallenartigen Räumen verdichten „die Aura des

¹⁴⁰ Liebrand / Steiner: 2003, S.252f.

¹⁴¹ Jung / Schatzberg: 1995, S.118.

¹⁴² Liebrand / Steiner: 2003, S.251.

Unheimlichen.“¹⁴³ Die Tatsache, dass die Handlung vorwiegend in Innenräumen spielt und dass der an das Böse in sich glaubende Protagonist nur im Dunkeln auftritt, zeugt davon, dass die Handlungsorte als psychologisierende Repräsentation des Innenlebens der Darsteller zu interpretieren sind. In den großen, spärlich ausgeleuchteten Räumen erscheint der Künstler klein und verloren, wodurch sich seine Psyche „als zerklüftete Landschaft“¹⁴⁴ offenbart. Der Regisseur greift hiermit ein charakteristisches Stilmittel der Gothic novles auf, was ein weiteres Horrorelement von *Orlacs Hände* ausmacht. So liefert die Interpretation vom Anwesen von Senior Orlac die einzige Aufschlüsselung des in der Handlung nur ansatzweise erläuterten Vater- Sohn Konflikts. Die gotische Architektur der großen, leeren Halle und die verwinkelten Räumen des Hauses lassen auf einen kalten und hasserfüllten Charakter des Vaters schließen, welcher in Renards Roman ein *exzentrischer Spirist* ist, der weder den Beruf noch die Frau seines Sohnes akzeptiert und Orlac verabscheut. Als der Protagonist seinen Vater um Hilfe bitten will, zeugt dessen, einem Gruselschloss ähnlichen Haus abermals von dem kommenden Unheil: „Ihre Winkel, ihre Schatten, ihre Grauabstufung künden von materialisierter Bedrohung.“¹⁴⁵ Schließlich findet der Pianist seinen Vater mit Vasseurs Dolch in der Brust erstochen auf, woraufhin er auf seinen Verfolger trifft, um in einem „menschenleeren schumrig-grindigen Gausthaus“¹⁴⁶ dem absolut Bösen gegenüber zu stehen.

Ein wesentliches filmästhetisches Element in Wienes Horrorfilm ist auch die Erzeugung einer geisterhaften Atmosphäre und der Einsatz von Bildern mit Traumcharakter. Wie bereits im Kapitel *Vision / Albtraum / Halluzination* näher erläutert, arbeitet der Regisseur mit Unschärfen, Nebel, Bild-in-Bild Projektionen und Rahmungen und schafft damit eine für das Publikum glaubhafte Illusion des Phantastischen. Mittels subjektiver Kamera lässt der Filmschaffende seine Zuseher an Orlacs Gedankenwelt teilhaben, wodurch sie in die Irre geführt werden und Realität vom Wahnsinn nicht mehr unterscheiden können. Dieser herausragende Einsatz filmtechnischer Mittel macht Robert Wiene zu einem entscheidenden Vorreiter des Horrorgenres und zeugt von seiner Modernität und seinem geschickten Ausschöpfen der Möglichkeiten des Mediums. *Orlacs Hände* ist durch sein Nebeneinander von Traum und Wirklichkeit eine

¹⁴³ Büttner / Dewald: 2002, S.355.

¹⁴⁴ Ballhausen / Krenn: 2006, S.37.

¹⁴⁵ Büttner / Dewald: 2002, S.356.

¹⁴⁶ Ebd. S.257.

Reflexion über das Kino selbst, welches seinen phantastischen Charakter erst durch die realistische Aufklärung zu Ende des Films verliert.

4.2.5. *Gothischer Schluss*

Ganz in der Tradition der *Gothic novels* ist auch der Schluss des Films, welcher als letztes Horrorelement von *Orlacs Hände* anzuführen ist. Die „gesamte Handlungsauflösung, die andernfalls aus einem ‘Deus-ex-machina-Schluß’ [sic] besteht“¹⁴⁷ ergibt sich logisch aus dem Gang der Geschichte. Der Spitalsgehilfe Nera hat mit seinen künstlichen Wachsabdrücken der Finger von Vasseur schon diesen zum Raubmörder gemacht und damit auch Orlac von dem Bösen seiner Hände überzeugen können und in den Wahnsinn getrieben. Der Verbrecher musste also sowohl die Hinrichtung des Unschuldigen sowie die erfolgreiche Transplantation der Mörderhände für sein neues Opfer abwarten um sein Vorhaben durchführen zu können. Mit der Demaskierung des scheinbar lebendigen Toten und der Aufschlüsselung seines teuflischen Plans wird die von Nera geschaffene Illusion des Übernatürlichen für den Zuseher als nachvollziehbare Täuschung mit kriminalistischen Mitteln enttarnt. Robert Wienes *Orlacs Hände* ist somit ein phantastischer Psychothriller mit realistischem Ende, welcher „auf der Leinwand den Horror des Kontrollverlusts und die Rückgewinnung der Kontrolle und der rahmenden Ordnung durch ein rationell bestimmtes Erklärungsmodell durchexerziert.“¹⁴⁸

¹⁴⁷ Jung / Schatzberg: 1995, S.120.

¹⁴⁸ Vgl. Ballhausen/ Krenn: 2006, S.38.



5, Valie Exports *Unsichtbare Gegner*

5.1. Filmanalyse

„Mehr und mehr haben sich in mir der Gedanke und der Wunsch gefestigt, die sozialen Strukturen [...] und Normen (Verstümmelungen) des Lebens, diese unsichtbaren Gegner, den Zwang des Sinns, in eine Metanoia von kinematografischen Bildern zu formen.“¹⁴⁹

Valie Exports erster Spielfilm *Unsichtbare Gegner* wird als feministischer Science Fiction Film bezeichnet und entstand 1977 aus einem Impuls das bisherige künstlerische Repertoire, wie Fotografie, experimentelle Performances und Videos „zu einer Metanoia, einer Botschaft im Gesamten, zusammenzuführen.“¹⁵⁰ Der Film beinhaltet nicht nur die Problematik der weiblichen Identität in einem klein karierten Wien der 70er Jahre, sondern auch Verdopplung, Fremdherrschaft und psychische Zustände wie Schizophrenie. Die Protagonistin Anna, die sich ihren Lebensunterhalt als Fotografin und Videoreporterin verdient, wird eines Morgens über das Radio auf die Invasion der Hyksos aufmerksam gemacht. Diese unsichtbaren und parasitären Wesen streben die Vernichtung der Menschheit an, indem sie in das Bewusstsein der Bevölkerung eindringen. Der Film stellt eine Collage aus autobiografischen Verweisen dar und ist angereichert mit Ideen und Statements von Valie Export zur Kunst, zum damaligen Zeitgeist, zur Rolle der Frau und zu Liebe und Beziehung.

Die zahlreichen Hinweisen auf die Invasion einer fremden Macht am Beginn des Films erinnern an einen „typical alien invasion B-film“¹⁵¹. Die verstörte Musik gleicht Morsetönen oder den Signalen eines U-Boots und steht symbolisch für die unsichtbare Kommunikation der Hyksos. Die Ankündigung der Invasion wird zwischen aktuellen Radionachrichten der 70er Jahre eingefügt, was von Exports Kritik an der Gesellschaft und den Medien zeugt. Ihre Wahl fiel dabei bewusst auf negative Nachrichten über faschistische Propaganda, Kernstoffexplosionen und antisemitische Tendenzen zu denen eine Kranfahrt über die Dächer Wiens gezeigt wird. *Unsichtbare Gegner* ist somit ein Zeitdokument, das Kritik an der damaligen Heuchelei der Stadtbewohner übt und dies dem „Schalen und Dumpfen, dem Kleinkarierten und der Langweilige dieser Zeit gegenüber stellt“¹⁵². Folglich kann man die Hyksos als poetischen Metapher des

¹⁴⁹ Preschl, Claudia: 1986, S.82.

¹⁵⁰ Derstandard. 17.5.2007. <http://derstandard.at/Text/?id=2885033>.

¹⁵¹ Schwartz, Dennis. Invisible Adversaries. <http://www.sover.net/~ozus/invisibleadversaries.htm>.

¹⁵² Vgl. Winklbauer, Andrea. Böses Mädchen – Superstar. 21.5.2007.

<http://www.artmagazine.cc/content.php3?objectid=28148&templateid=28&classid=5>.

apokalyptischen Zeitgeistes der 70er Jahre interpretieren. Im Laufe des Films scheinen verstümmelte Opfer des Kalten Krieges in Vietnam und Kambodscha auf. Die Regisseurin macht hiermit deutlich, dass die Menschen selbst durch ihre Aggressivität an der Zerstörung ihrer Umwelt verantwortlich sind. Peter äußert sich in einem Gespräch mit Anna darüber wie folgt:

„Das System aller Systeme, vom Politischen, wie das Familiäre, bis zum Biologischen, die Superstrukturen unseres Systems, das sind die unsichtbaren Gegner, die die Menschen verändern.“¹⁵³

Export macht folglich darauf aufmerksam, dass die Menschheit von höheren und einflussreichen politischen und wirtschaftlichen Systemen überwacht und beeinflusst wird, womit sie ein heute noch aktuelles Thema anspricht. Filmästhetisch wird dies zu Beginn durch zahlreichen Vogelperspektiven umgesetzt, die den Zuschauern erlauben Annas Tagesablauf zu verfolgen. Im späteren Verlauf des Films durchblättert die Protagonistin Zeitungen im Zug und findet in den Überschriften nur Mord, Vergewaltigung und Totschlag. Wobei sie an die Veränderung der Umwelt glaubt, da solche Taten „menschenunmöglich“ sind, macht sie ein Mann auf die Hochspielerei von Problemen und die Übertreibungen in den Medien aufmerksam: „Das ist doch Boulevardpresse, wo die Wirklichkeit entstellt wird.“¹⁵⁴ Bei so harter Kritik wundert es kaum, dass die Kronen Zeitung eine Kampagne gegen den Film in Gang setzte, der als „perverse trash“¹⁵⁵ bezeichnet wurde.

Anna dokumentiert ihre Umgebung, Lebenserkenntnisse und Erfahrungen in der Beziehung zu Peter mit ihrer Fotokamera, wodurch sie als Einzige die negative Veränderung ihrer Umwelt feststellen kann. Ein Mann liegt am Boden den Asphalt abschleckend; zwei Passanten reflektieren mit an ihrem Körper angebrachten Spiegeln all das, was vor und hinter ihnen passiert. Die zunehmende Aggressivität der Menschen erfährt Anna nicht nur von Polizisten, Verkäufern oder Parkwächtern, sondern auch in ihrer eigenen Beziehung. Intime Babysprache und Sexspiele werden im Laufe des Films durch automatisierte Bewegungsabläufe und abgestumpfte Unterhaltung ersetzt. Das Zwischenspiel von Monitoren, die wie „geisterhafte Pendants ihres Gesprächs fungieren“¹⁵⁶, suggeriert das Aneinandervorbeireden und die Distanz des Liebespaares. Annas Bedürfnis nach Liebe und Freundschaft wird Peters emotionaler Kälte und

¹⁵³ Unsichtbare Gegner. Regie: Valie Export. Drehbuch: Peter Weibel. Wien: Index DVD, 83’.

¹⁵⁴ Vgl. Unsichtbare Gegner. Regie: Valie Export. Drehbuch: Peter Weibel. Wien: Index DVD, 85’ 54’’ ff.

¹⁵⁵ Dassanowsky, Robert: 2005, S.199.

¹⁵⁶ Mueller, Roswitha: 2002, S. 148.

Verachtung der Menschheit gegenüber gestellt. Alltägliche Streitereien verbreiten sich auf die Liebespaare der Stadt und nehmen massive Formen der Brutalität an. Schließlich fasst die Frau den Entschluss ihre Beziehung zu beenden um sich selbst zu retten.

Während ihres letzten Gesprächs, werden Peter und Anna gleichzeitig als Videobilder auf zwei Monitoren gezeigt, die den Dialog zeitlich verzögert wiederholen und schließlich ersetzen. Kommunikation über Repräsentationsapparate der Protagonisten zeugt von ihrem distanzierten Verhältnis, in der Peter bereits zu einer leblosen Hülle geworden ist.

Der Einfluss der Hyksos wirkt sich negativ auf die Motivauswahl der Künstlerin aus, die von Tristheit und Zerstörung gekennzeichnet ist. Wobei Anna zu Beginn des Films Bilder von Frauendarstellungen in der Kunst aus Exports Video- Performance *Stille Sprache* ähnlich wie Hartmut Bitomski in *Das Kino und der Tod* vor die Kameralinse legt, widmet sie sich später der Zerstörung sämtlicher Gebäude und der Verbrennung von Naturaufnahmen. Der negative Einfluss der fremden Mächte auf Annas Arbeit lässt sich auch anhand jener Szene erahnen, wo eine Fotografie einer Vagina immer dann, wenn sie ins Wasser getaucht wird, Würgelaute von sich gibt. Akustisch und visuell verweist dies auf ihren Film *Mann & Frau & Animal*, wobei das Geräusch das Herabwürgen der Frau durch den Mann symbolisiert.

Charakteristisch für Valie Exports Oeuvre ist ihre Auseinandersetzung mit dem weiblichen Körper, welcher als ihr wichtigstes künstlerisches Material, als „etwas scheinbar autonomes, das aber ebenso Teil der Gesellschaft ist“¹⁵⁷ fungiert. Die Künstlerin verweigert eine normative Darstellung des Körpers, der in *Unsichtbare Gegner* „bloßes Element einer leblosen Skulptur“¹⁵⁸ ist. Annas Körper erscheint wie eine Landkarte, deren Grenzen sie mit roten Stecknadeln markiert. Die Aggressivität, die der Protagonistin ständig widerfährt, führt zu ihrem Schmerz, den sie ähnlich wie in *Remote...Remote* durch Selbstverletzung mit Eislaufschuhen zum Ausdruck bringt. Der Verweis auf Exports Foto Performance *Körperkonfigurationen in der Architektur* unterstreicht Annas Streben nach Anpassung an eine Gesellschaft, die ihr nur Raum in den Nischen und Aussparungen der Gebäude lässt. Beim Versuch der normativen Rollenverteilung und beschädigter Kommunikation der perversen, totalitären und verlogenen Gesellschaft zu entkommen, verliert sich Anna in Alpträumen und

¹⁵⁷ VALIE EXPORT Film & Video. <http://www.filmmuseum.at/jart/projects/fm/images/img-db/1167729042890.jpg>.

¹⁵⁸ Austrian Independent Movie Database. VALIE EXPORT, aus Stadtkinoprogramm Nr. 203, „Landvermessung – Der österreichische Film 1970 – 1990“.

schizophrenen Phantasien. In einem Traum sieht man die Protagonistin mit Schlittschuhen durch die Welt gehen. Das dumpfe Zusammentreffen von Eisen und Beton und das Zerschneiden der Beine mit den Kufen lässt den Zuseher Annas Qualen am eigenen Leib spüren. „Fremd und eingeschlossen zieht sie ihre Spuren auf dem Eis, die sich als Negativmarkierungen ihrer Existenz, ihres Seins ins Bewusstsein graben.“¹⁵⁹ In einer anderen Sequenz läuft Anna durch die verlassene Innenstadt Wiens und findet einen Brunnen vor, auf dem zweidimensionale, schwarz-weiße Fotofiguren Platz genommen haben. Anna beginnt wie verrückt um den Brunnen zu laufen bis sie zusammenbricht und auch zu einer Fotofigur wird. Als die „reale“ Anna versucht dieser aufzuhelfen, stöhnt das Foto auf. Diese Szenen geben Einblick in Annas mentale Welt und Wahrnehmung einer geteilten Wirklichkeit, in der sie sich nicht mehr zu Recht findet:

„Der Körper als nonverbaler Ausdruck psychischer Zustände, Ängste und Qualen tritt Anna in Form einer Fotografie auf der Straße liegend gegenüber, bringt sich ins Bewusstsein ein.“¹⁶⁰

Annas totaler Zusammenbruch kommt auch in jener Szene zum Vorschein, als sie den Einkauf ausräumt und Essen zubereiten möchte. Die Küche wird von einem traditionellen Ort weiblicher Arbeit, zum Platz der Revolte gegen monotone Nahrungszubereitung und Rollenklischees der Frau.¹⁶¹ Die Montage in dieser Sequenz wechselt vom Zerschneiden lebendiger Tierköpfe zum Schneiden von Obst und Brot. Die Zuschauer verurteilten Exports Auswahl der Tiere, die sich auf beliebte Haustiere oder Wohngenossen der Menschen wie eine Schildkröte, einen Wellensittich, eine Maus, einen Fisch oder einen Käfer fiel. Das Piepsen des Vogels oder „Luftschnappen“ der Forelle sollen zum Mitleiden anregen. Export zwingt ihre Zuseher das Messer zu verfolgen und arbeitet somit mit emotionaler Beeinflussung und Spannungseffekten, welche sich als Horroraspekte von *Unsichtbare Gegner* auszeichnen. Als Anna den Kühlschrank öffnet, liegt ein nacktes Baby darin. Obwohl es schreit, wendet sie sich davon ab, was ein weiterer Hinweis für ihr mentale Labilität ist und symbolisch für die Absage der Mutterrolle steht.

¹⁵⁹ Prammer, Anita: 1998, S.115.

¹⁶⁰ Ebd. S.115.

¹⁶¹ La cuisine qui se doit d'être la place favorite de la femme devient l'endroit de la révolte, des meurtres alimentaires à répétition, des scènes de couple et d'identité. La Querrec, Perrine. Art scène. Invisible adversaries. 18.6.2007. <http://www.etat-critique.com/article.php?id=526>.

Der Film und die darin vorkommenden künstlerischen Arbeiten thematisieren die Unterdrückung der Frau und zeigen sie als Objekt des Konsumiert - werdens. In einer anderen Szene werden zwischen Bilder der körperlichen Hygiene im Badezimmer Ausschnitte der Zubereitung eines Fisches montiert. „Durch den schnellen Wechsel zwischen beiden Tätigkeiten wird der gemeinsame Nenner „Vorbereitung zum Konsumiertwerden“ offensichtlich. Dies ist ein Hinweis dafür, dass die Frau ein „Objekt – als Schaustück“¹⁶² ist, welches für die Männer so wie der Fisch zubereitet werden muss, um zu gefallen. Sich schminken, rasieren, waschen, eincremen und die Zähne putzen ist stets verbunden mit unangenehmen Geräuschen, wie dem Kratzen mit Nägeln auf einer Tafel oder dem Abschälen der Haut des Fisches und seinem „Brutzeln“ im Öl. Das fertige Gericht wird dem Mann zum Konsumieren übergeben, der dies genüsslich isst und die Abfälle schließlich wegwirft. Neben diesen absurden Bildern der Rollenverweigerung zeigt Export auch die Unterwürfigkeit der Frau und deren Neid auf das Privileg der Männer. In einer Szene uriniert Peter auf Annas gesenkten Kopf, in einer anderen schneidet sie ihre Scharmhaare um sie sich als Oberlippenbart ins Gesicht zu kleben.

Ein weiterer Hinweis für ihre gespaltene Psyche liegt im Verdopplungseffekt der Protagonistin im Spiegel, womit Export auf ein repräsentatives Horrorelement zurückgreift. Anna begegnet nicht sich selbst, sondern einer Fremden, die sich schminkt oder zu wimmern beginnt. Wobei sie zunächst versucht ihr Zweisein rational zu erklären, wendet sie sich schließlich von ihrer Doppelgängerin ab. Um sich selbst zu retten, flüchtet sich die Protagonistin in die Einsamkeit zum „Überwintern“¹⁶³ in ihr Bett. Valie Export erklärt Annas Wahl der Isolation wie folgt:

„wenn das abbild im spiegel eine maske vorzeigt, die sie bereits verlassen hat. sich selbst beobachten wie eine unbekannte in tiefer sehnsucht nach einer letzten identifikation. wenn sätze gesprochen werden, die des allgemeinen sinns entleert sind [...] wenn das verlorene selbst im weinen sich nicht trennen kann [...] dann geht es nicht mehr darum, eine theorie der existenz zu erproben, sondern die individuation, die nackte existenz in einer wirklichkeit der sinnlosen zerstörung zu retten (auch um den preis der ab/sonderung).“¹⁶⁴

¹⁶² Müller, Roswitha: 2002, S.150.

¹⁶³ Prammer, Anita: 1998, S.120.

¹⁶⁴ Index DVD Beiheft. Unsichtbare Gegner. Regie: Valie Export. Drehbuch: Peter Weibel. Wien: Index DVD.

Man darf die Handlung von *Unsichtbare Gegner* nicht als Realismus betrachten und diesen der abstrakt – symbolischen Eigenart der eingefügten Videos, Fotos und Installationsstücke gegenüberstellen, sondern muss begreifen, dass die Grenzen zwischen diesen fluide sind.

„Denn der Film macht die säuberliche Trennung zwischen objektiver, normaler Umwelt und schizophrener, anormaler Verzerrung und Projektion ästhetisch nicht mehr mit und verwebt somit die verschiedenen Ebenen ineinander.“¹⁶⁵

Man kann hier deutlich Exports Intention erkennen, ihre Zuseher darüber im Unklaren zu lassen, was nun Realität oder Projektion ist. Valie Export schuf somit ein neues Genre, das die Grenzen zwischen Dokumentation und Fiktion sprengt, „viewing cinema as a means to both record and shape the world.“¹⁶⁶

5.2. Der Horror in *Unsichtbare Gegner*

Valie Exports *Unsichtbare Gegner* lässt sich nicht als typischer phantastischer Film beschreiben, dennoch finden sich einige Versatzstücke des Unheimlichen und Aspekte des Grauens in ihrem Werk. Dadurch, dass es sich hierbei um einen feministischen science-fiction Kunstfilm handelt, entsteht Horror in Exports Werk aus dem Emanzipationsdrang der Frau und dem daraus resultierenden Widerstand gegen die eigene Umwelt, wodurch sich die Protagonistin selbst zum Feind macht. In dieser Männerdominierenden Zeit der 70er Jahre und Frauen diskriminierenden und unterdrückenden Gesellschaft muss sich die Künstlerin „subversiver und provokanter Ausdrucksmitteln bedienen, um ihre Ablehnung einer solchen Gesellschaft zu verdeutlichen“¹⁶⁷ und diese gleichen jenen des Horrors. Um ein reales Bild der Frau und ihre Parität zum Mann darstellen zu können, will Export die bisherige, klischeehafte Inszenierung „demystifizieren, decodieren und dekonstruieren“¹⁶⁸, was durch die Zerstörung des eigenen Körpers sowie der Identität in der Gesellschaft veranschaulicht wird. In ihren Halluzinationen und Albträumen schneidet sich Anna mit Schlittschuhen in ihre Oberschenkel und wird von Spiegelungen ihrer Selbst sowie denen der anderen Menschen verfolgt. Eine weitere Gemeinsamkeit zu Horrorwerken liegt folglich in Exports Stilmitteln, die Psyche der Protagonistin durch ihr schizophrenes Doppelgängerdasein sowie symbolisch angereicherte Tagträume und Wahnvorstellungen darzustellen.

¹⁶⁵ Koch, Gertrud. Valie Export. Film & Video. Veranstaltungen Sixpackfilm. 18.-31.Mai 2007.

¹⁶⁶ Halter, Ed: 2007, in. Austria Independent Film and Movie Database.

¹⁶⁷ Jäger, Andera: 2000, S. 9.

¹⁶⁸ Ebd. S.23.

Annas Schlittschuhspaziergang auf den Straßen Wiens ruft durch das wie bereits beschriebene dumpfe Aufeinandertreffen von Beton und Eisen beim Zuseher ein Gefühl des Unbehagens hervor, welches im anschließenden Aufschneiden der Beine seinen Höhepunkt findet, sodass der Rezipient den Schmerz der Frau am eigenen Körper spüren kann. Den Einblick in die Gedankenwelt der Protagonistin zeigt Valie Export dabei mit einem Film im Film; einer Projektion des Alptrahms auf der Wand über Annas schlafendem Körper. Ein Inszenierungsstil, den sich auch Robert Wiene zu Eigen machte, um eine Traumsequenz mit fortlaufender Präsenz des Schlafenden in Szene zu setzen, was in beiden Filmen als erster Hinweis auf die gespaltene Psyche der Protagonisten gedeutet werden kann.

Die Filmemacherin lässt in *Unsichtbare Gegner* bewusst Surrealismus einfließen, um mit dem Stilmittel Traum eine decodierte Wirklichkeit vermitteln zu können. Um die Krise der Protagonistin und das fortlaufende Auseinanderbrechen ihrer Identität zu unterstreichen, bedient sich Export in Annas Halluzination mit den zweidimensionalen Fotomenschen einer ikonographischen Symbolik:

„Der Brunnen, der in der Tradition für die Lebensquelle des innersten Seins steht, ist, da er von Menschen umgeben ist, äußerst raffiniert mit der Außenwelt verbunden.“¹⁶⁹

Die murmelnden Pappmensen sind als Zeichen für ihren fortlaufenden Bruch mit der Gesellschaft zu sehen, woraus schließlich ihre Spaltung in Mensch und Kartonfigur resultiert.

Ein weiterer, wesentlicher Horroraspekt liegt folglich im Hauptmotiv des Kunstfilms, dem durch die Invasion hervorgerufenen Verdopplungseffekt. Freud beschreibt in seinem Aufsatz über das Unheimliche den Doppelgänger als entscheidenden Auslöser für das Furchterregende, welchen er wie folgt definiert:

„...das Auftreten von Personen, die wegen ihrer gleichen Erscheinung für identisch gehalten werden müssen, [...] die Identifizierung mit einer anderen Person, so daß [sic!] man an seinem Ich irre wird oder das fremde Ich an die Stelle des eigenen versetzt, also Ich-Verdopplung, Ich-Teilung, Ich – Vertauschung...“¹⁷⁰

Im Spiegel erkennt sich die Protagonistin nicht wieder, da ihr von der Gesellschaft aufgezwungenes Erscheinungsbild nicht mehr dem entspricht, wie sie sich selbst sieht. Einerseits repräsentiert Annas Doppelgängerin ihre zerrissene Seele, was sich in ihrem

¹⁶⁹ Müller, Roswitha: 2002, S.143.

¹⁷⁰ Freud, Sigmund: 1963, S.62.

Wimmern ausdrückt, andererseits ihr in der Männerdominierenden Welt vorgeschriebenes Aussehen, dem sie mit Schminke zu entsprechen versucht. In vielen phantastischen Werken dient der Doppelgänger als Symbol für den Untergang des Ichs; Freud führt aber weiters noch dessen Funktion als Schutzgeist und als Instanz der „Selbstbeobachtung und Selbstkritik“¹⁷¹ an. Beide Interpretationen lassen sich in *Unsichtbare Gegner* wieder finden, wo Anna durch ihren Doppelgänger auf den Verfall der Gesellschaft aufmerksam gemacht wird und somit aus ihrer klischeehaften Rolle ausbrechen kann. Ihre Zwiespältigkeit konfrontiert die Protagonistin vorerst mit ihrer Angst, doch aus dieser Emotion heraus kann sich Anna schließlich den unsichtbaren Gegnern stellen und entschließt sich zur Veränderung. Beim letzten Gespräch zwischen Anna und Peter wird deren Dialog bereits vollständig durch den ihrer Doppelgänger in den Videomonitoren ersetzt, was davon zeugt, dass sie nur durch ihre zweite Hälfte die Beziehung beenden und sich damit selbst befreien können.

Der Horror in *Unsichtbare Gegner* geht in typischer Manier der 70er Jahre vom Menschen selbst aus, an welchem Export durch das Aufzeigen der Gräueltaten im Kalten Krieg, sowie Aggressivität und Emotionskälte gegenüber der Mitmenschen Kritik übt. Besonders in Annas Kunst zeichnet sich der negative Einfluss ihres Umfelds deutlich ab: „Eine katastrophale Dokumentation menschlicher Grausamkeiten, Zerstörungslust und Beschädigung ist das Ergebnis ihrer Bestandsaufnahme.“¹⁷² Dieses grauenhafte Verhalten kann sich die Künstlerin nur so erklären, indem sie annimmt, die Menschen wären von einer imaginären Macht beeinflusst. Dieser apokalyptische Zeitgeist wird von damaligen Filmschaffenden auch in Amerika ähnlich erfahren:

„Anna erfährt die Invasion als einen Verdopplungseffekt von Menschen ganz ähnlich dem dramatischen Szenario des Hollywoodfilms *The Invasion of the Body Snatchers* [...] in dem die Körper der Menschen unverändert bleiben, während sie im Inneren von Invasionsmächten besetzt sind, die ihr Verhalten völlig verändern.“¹⁷³

Die Invasion selbst zeichnet sich folglich auch als wesentliches Horrorelement aus, welches dem Film Science-fiction Charakter verleiht. Wie bereits beschrieben arbeitet Valie Export mit irritierenden Morsetönen und Vogelperspektiven um die Überwachung einer alienähnlichen Macht, der Hyskos anzudeuten.

¹⁷¹ Freud, Sigmund: 1963, S.63.

¹⁷² Prammer, Anita: 1998, S.114.

¹⁷³ Müller, Roswitha: 2002, S.136.

„Die Hyskos, ein alter, ägyptischer Stamm, sind historisch bekannt für ihr plötzliches Auftauchen und ebenso plötzliches Verschwinden. Export, die von diesem Volk seit ihrer Jugend fasziniert ist, gab ihm schließlich einen Ort in ihrem Film.“¹⁷⁴

Im Bezug auf das Verhalten dieses Volks, lässt sich annehmen, dass die Regisseurin auf die fortlaufende Wiederkehr menschlicher Abscheulichkeiten und auf die damit verbundene Verdrängung der Mitmenschen durch Ignoranz oder Ablenkung aufmerksam machen wollte.

Eine weitere Gemeinsamkeit von Phantastik und feministischer Kunst liegt im Stilmittel der Grenzüberschreitung, welche auch in *Unsichtbare Gegner* eine wesentliche Rolle spielt. Valie Export symbolisiert mit ihrem Inszenierungsstil vor allem mit der Kranfahrt aus Annas Schlafzimmer über die Dächer Wiens und dem plötzlichen Auftauchen von Kriegsbildern in der Handlung auch das Aufbrechen von Privatem und Öffentlichem beziehungsweise Politischem. „Es ist ein weiterer Versuch von Export, die traditionellen Oppositionen zu überbrücken, eine Praxis, die als Grenzüberschreitung gilt.“¹⁷⁵ Die Regisseurin konfrontiert damit ihr Publikum mit Dingen, die eigentlich im Verborgenen bleiben sollten und Abscheulichkeiten, die zum Nachdenken anregen und strapaziert damit die Wahrnehmungsfähigkeiten ihres Publikums ähnlich wie ein Horrorfilm. Mit dem angedeuteten Zerschneiden von Tierköpfen, dem erniedrigenden Verhalten von Peter zu Anna und mit Bildern der Zerstörung deckt die Künstlerin nicht nur die unterdrückte Rolle der Frau auf, sondern übt auch Kritik an der gesamten Gesellschaft.

Eine der unheimlichsten und für die Zuseher unerträglichsten Szenen sind dabei die Sequenzen des ‚Konsumiert - werdens‘ und der Nahrungszubereitung, welche bereits im vorigen Kapitel näher erläutert wurden. Freud definiert das Unheimliche als „irgendwie eine Art von heimlich“¹⁷⁶ und als „jene Art des Schreckhaften, welche auf das Altbekannte, Längstvertraute zurückgeht.“¹⁷⁷ In jenem Prozess der Demystifizierung ihrer Stellung in der Gesellschaft wird die Küche vom vertrauten Ort der Identifikation für die Frau zum Unheimlichen; zum Feind, der ihrer Selbstverwirklichung im Wege steht. Die Nahrungszubereitung kann von der Frau nur mehr als immense Qual erfahren werden, was Export symbolisch durch das angedeutete Durchschneiden der Tierköpfe in

¹⁷⁴ Müller, Roswitha: 2002, S. 136.

¹⁷⁵ Ebd. S.138.

¹⁷⁶ Freud, Sigmund: 1963, S.53.

¹⁷⁷ Ebd. S.46.

Szene setzt. Die raffinierte Schnittmontage zwingt die Zuseher dazu das Eindringen des Messers in die Lebewesen in ihrer Phantasie weiter zu führen, womit Export Horror im Kopf der Rezipienten entstehen lässt und damit eine effektive Methode des Grauens ausübt. Im Bezug auf die Geräusche bedient sich die Künstlerin ebenfalls der akustischen Spannungserzeugung eines phantastischen Films, indem sie durch die Verbindung der Zubereitung eines Fisches mit den Geräuschen des Hautabschälens und Rasierens Ekel beim Zuseher hervorruft. Valie Exports Oeuvre zeichnet sich also auch durch jenen Horroraspekt aus, dass sie Schock als „gewünschte Reaktion beim Rezipienten“¹⁷⁸ hervorrufen will.

Der letzte Horroraspekt von *Unsichtbare Gegner* zeichnet sich schließlich dadurch aus, dass, wie Freud behauptet, etwas „unheimlich wirkt, wenn die Grenze zwischen Phantasie und Wirklichkeit verwischt.“¹⁷⁹ Das Ungewisse wird in Exports Werk durch die Atmosphäre und Grundstimmung vermittelt und liegt in der Beschaffenheit des Kunstfilms selbst, welche die Frage nach dargestellter Realität oder Fiktion offen lässt. Schon durch den Titel des Films wird vermittelt, dass ein unsichtbarer Gegner eng mit der Prämisse der Illusion der Protagonistin verbunden ist, die als Einzige deren Existenz bezeugen kann. Die Tatasche, dass das Schlussbild wieder eine Kranfahrt über die Dächer Wiens ist und damit den Film enden lässt, wie er begonnen hat, zeugt von Exports bewusstem Einsatz einer Klammer, welche die Mehrdeutigkeit und Vielschichtigkeit von *Unsichtbare Gegner* noch zusätzlich unterstreichen soll:

„Die Frage, ob ihr [Annas] gestörter Zustand nur einfach auf ihre subjektive Perzeption zurückzuführen sei, oder ob die Hyskos wirklich existieren, kann nicht eindeutig im Sinn eines „Entweder/Oder“ beantwortet werden.“¹⁸⁰

Im Allgemeinen lässt sich sagen, dass Exports Werk durch seine vielseitigen Zitate auf frühere künstlerische Aktionen, Bilder oder Filme schwer zu entschlüsseln ist, da stets das gesamte Oeuvre der Künstlerin zur Interpretation herangezogen werden muss. Ob Exports Werk als feministischer science fiction Film mit Horrorelementen oder als *Metanoia* ihres bisherigen künstlerischen Schaffens gesehen werden kann, liegt somit im Ermessen des Einzelnen.

¹⁷⁸ Jäger, Andrea: 2000, S.66.

¹⁷⁹ Freud, Sigmund: 1963, S.74.

¹⁸⁰ Müller, Roswitha: 2002, S.153.



6, Peter Tscherkasskys *Outer Space*

6.1. Tscherkasskys Auffassung der Avantgarde

Valie Export schlägt mit ihrem Zugang zur Avantgarde durch einen Spielfilm, dessen linearen Verlauf und dramatischen Aufbau sie mit einer willkürlichen Aneinanderreihung der Sequenzen bricht, eine Richtung ein, die sie mit nur wenigen Filmkünstlern der Avantgarde teilt. Denn im späteren Verlauf der Filmgeschichte etabliert sich eine scharfe Trennung zwischen Spielfilm und Avantgarde, welche sich als ein „rein künstlerisches Medium entwickelt, das den Film als sehr persönliches Ausdrucksmedium nutzt.“¹⁸¹ Wobei der Spielfilm in *Unsichtbare Gegner* als Plattform für Exports künstlerisches Oeuvres dient und damit den schmerzhaften Ausbruch der Frau aus ihrer klischeehaften Rolle in der Gesellschaft aufzeigen kann, widmen sich Tscherkassky wie der Mainstream der Avantgarde Künstler dem formalen Film und der Frage nach den grenzenlosen Möglichkeiten der Organisation des Materials und Bausteine des Films.

Aus seinen Aufsätzen über die Avantgarde geht hervor, dass Tscherkassky die wesentlichsten Aspekte des Genres in der Grenzüberschreitung beziehungsweise dem Aufzeigen von Tabus sieht, sowie dem Fehlen des *Raum-Zeit-Gefüges* und der Verfremdung des Filmmaterials mittels Masken und Belichtung mit der Intention einer Dokumentation der Wirklichkeit hinter den Bildern und dem damit verbundenen Erkennen des Filmkünstlers und Autors für den Zuseher. „Obwohl – anders als im abstrakten Film – Realität abgebildet ist, verweisen die Filme vor allem auf sich selbst – auf ihr Gemachtsein, auf ihre Form.“¹⁸² Miteinbezug des Motivs der Schaulust und des Voyeurismus’ des Publikums macht Peter Tscherkassky diese Beschäftigung mit dem Material Film zum Hauptanliegen seines filmkünstlerischen Oeuvres.

Sein Avant Garde Werk *Outer Space* ist ein außergewöhnlicher Horrorfilm, der durch seine künstlerische Beschaffenheit neue Möglichkeiten der Darstellung des Grauens öffnet, indem er die Macht des Dämonischen im Prozess des Filmemachens zum Ausdruck bringt. Der Film entsteht aus einer Montage einer Sequenz eines Hollywoodhorrorfilms mit Barbara Hershey als wesentliches Element seiner Cinema Scope Trilogie. „Tscherkasskys Filme lesen, kommentieren, potenzieren einander in

¹⁸¹ Vgl. Tscherkassky, Peter in Schlemmer, Gottfried: 1996, S.383.

¹⁸² Tscherkassky, Peter in Horwath / Ponger / Schlemmer: 1995, S.12.

ihrem Materialismus des Bildes.“¹⁸³ Im Zeitalter der Digitalisierung sieht der Filmkünstler die Wiederaufnahme von bereits existierendem Filmmaterial als eine wesentliche Strategie um das Kino in seiner ursprünglichen Form am Leben zu halten. Daraus lässt sich auch schließen, dass dieses Avantgarde-Werk als ein Sich-Wehren gegen digitale Technologien und ein Aufzeigen der faszinierenden Möglichkeiten des analogen Filmstreifens zu deuten ist.

6.2. Der Horror in *Outer Space*

Ein wesentliches Horrorelement von *Outer Space* liegt folglich in Tscherkasskys Zitat auf ein B-Movie der achtziger Jahre und entsteht somit aus seiner Arbeit mit Found Footage¹⁸⁴ von Sidney J. Furies *The Entity*. Der Film ist zwar als eigenständiges Werk zu betrachten, dennoch dienen Vorkenntnisse über die Handlung des Originals als relevante Entschlüsselung und zum näheren Verständnis des dämonischen Aspekts. Der Regisseur äußert sich dazu wie folgt:

„Diese [kurze Inhaltsbeschreibung] besagte, dass ein unsichtbarer Geist die Hauptdarstellerin attackiere. Das schien mir im Hinblick auf mein eigenes Vorhaben potentiell brauchbar zu sein, um an die Stelle des Unsichtbaren Abdrücke des Films zu ersetzen.“¹⁸⁵

Fragmenthaft führt Tscherkassky sein Publikum in den Schauplatz des Geschehens ein, indem er puzzleartig ein kleines, amerikanisches Vorstadthaus aus der Sicht der Totalen zum Vorschein kommen lässt. Die Protagonistin wird mittels einer schiefen Perspektive von hinten in Szene gesetzt, wobei beim sich Nähern des Hauses der sich zuspitzende Originalton ansatzweise gemeinsam mit den durch die Verschiebung der Tonspur hervorgerufenen Geräuschen zu hören ist. Ein wesentlicher Horroraspekt und Element der Spannungserzeugung liegt folglich auch auf der Tonebene, welche durch die Verfremdung des Ausgangsmaterials und dem Einbringen der Laute des zerkratzten oder mehrfach abgespielten Filmstreifens den Zuseher verstört und die Einbildung einer geisterhaften Konversation zusätzlich verstärkt. Die Dialoge und Hintergrundmusik werden vom Publikum ähnlich wahrgenommen wie einzeln aufgeschnappte Töne oder Wortfetzen, welche an ein *Zappen* von Radiosender zu Radiosender erinnert. Jener Aspekt, dass sich die Hauptdarstellerin verfolgt fühlt, wird vom Furies Inszenierung durch die fortlaufende Rückenansicht der Frau verstärkt als sie das Haus

¹⁸³ Horwath / Loebenstein: 2005, S.83.

¹⁸⁴ Found Footage ist die Arbeit mit „gefundenen“ bereits existierenden Filmmaterial und eine beliebte Praxis und repräsentatives Stilmittel des (Post) Avantgardefilm in den 1980ern und frühen 90ern.

¹⁸⁵ Horwath / Loebenstein: 2005, S.153.

betrifft, sich kurz mit jemanden unterhält und vorsichtig die langen Korridore entlang geht. Indem Tscherkassky durch die filmische Nachbearbeitung des Übereinanderlegens mehrere Filmspuren Überblendungen hinzufügt und die Einrichtung des Hauses verdoppelt und mehrfach spiegelt, wird der Wahnsinn der Protagonistin symbolisch angedeutet und das für die Zuseher von *The Entity* unsichtbare Phantastische in *Outer Space* in Filmbildern zum Vorschein gebracht. In jener Aufnahme, die dem Zuseher erstmals das Gesicht der Hauptdarstellerin offenbart, verweigert der Filmkünstler ein vollständiges Bild seiner Figur, welche durch die mehrfach abgefilmten Originalszenen aus aufflackernden Punkten zusammengesetzt erscheint und damit die Wahrnehmung der Zuseher stört. „Der Blick erhascht lediglich Partialobjekte, kein integraler, *ganzer* Körper gibt hier zu denken.“¹⁸⁶ Eine weitere Gemeinsamkeit zum phantastischen Film liegt somit in der Zerstückelung der Hauptdarstellerin, welche in *Outer Space* anstelle einer Mordwaffe wie einem Messer durch den Filmstreifen selbst vollzogen wird. Ferner lässt Tscherkassky die Protagonistin durch lange Überblendungen zwischen den einzelnen Aufnahmen fortlaufend doppelt im Bild erscheinen und stellt sie somit sich selbst gegenüber; zeigt sie gleichzeitig nah und auch entfernt, bis zu fünfmal im selben Bild wobei abermals die abgehackte Version des Originaltons, einer irritierenden Klaviermusik einsetzt und den Angriff des Dämons einleitet. Tscherkassky setzt damit das unsichtbare Auftreten mehrerer Persönlichkeiten und die geistige Spaltung der Wahrnehmung der Protagonistin bildlich so in Szene, dass der Zuseher den Einfluss und die Macht des unscheinbaren Bösewichts direkt miterleben kann und ermöglicht damit eine größtmögliche Identifikation mit dem Grauen. Schließlich zerbrechen auch die Fenster von außen, welche den Sturm des Filmstreifens wüten lassen, woraufhin die Protagonistin in Panik gerät:

„Sie wird bedroht von der zackigen Lichtspur des Tons, von den Lochstreifen der Perforation, von den Sounds der Manufaktur, von der plötzlichen Vervielfältigung ihres eigenen Abbilds, von der Durchlöcherung ihres Bildraums, vom Hängenbleiben der Filmzeit.“¹⁸⁷

Mit einer im Hundertstel-Sekundentakt geschnittenen Filmmontage jeweils mehrfach übereinander gelegter Bilder der Protagonistin und der verwüsteten Einrichtung verdrängt der Film als unsichtbare Macht alles Abbildbare aus seinem Terrain, bis er sich schließlich in schwarz-weiße Punkte und Streifen auflöst. Tscherkassky bietet

¹⁸⁶ Palm, Michael in: Horwath / Ponger / Schlemmer: 1995, S.259.

¹⁸⁷ Horwath /Loebenstein: 2005, S.45.

seinen Zusehern eine ungewöhnliche Sichtweise auf das Dämonische, dessen zerstörerische Handlungen für das Publikum durch eine subjektive Kamera wahrgenommen werden können. Die Fragmentierung des Bildes und Zerstückelung der Protagonistin wird durch diese direkte Miteinbeziehung des Zusehers intensiver wahrgenommen, wodurch eine Identifikation mit dem geisterhaften Bösewicht erzielt wird. *Outer Space* basiert auf einem Horrorfilm mit jener Intention für den Rezipienten sich nicht vom Phantastischen berieseln zu lassen, sondern durch die Bilder in direkten Kontakt zum „Traum- maschinisten, dem Zauberer selbst“¹⁸⁸ zu treten und damit zu jener Person, die Horror auslöst. Der Angriff auf das Material zeugt somit immer von der Präsenz des Filmemachers, welcher der eigentliche Dirigent des dämonischen Geschehens ist.

Outer Space dient im diesem Sinn dem Aufzeigen der Welt des Regisseurs, welcher durch seine künstlerische Bearbeitung Horror direkt auf seine Filmbilder übertragen kann und sein Werk zum Gegenspieler seiner eigenen Protagonistin macht. Peter Tscherkassky projiziert den mechanischen Prozess nach außen und spielt mit dem Medium, um seinem Publikum die herausragende Arbeit seines Metiers näher zu bringen und ein ständiges Hinterfragen der Machart eines Films beim Zuseher hervorzurufen:

“For Tscherkassky the presence of the filmmaker and the traces and resonances of their production is a defining element of avant-garde cinema. The manual processes of production should [...] be brought to the fore so that the filmmaker and viewer meet actively, redefining and reassembling the manufactured splinters of the filmmaking process.”¹⁸⁹

Tscherkassky spielt in *Outer Space* mit filmtechnischer Verfremdung, sowie mit dem Akzentuieren des Moments in dem der Spiegel zerbricht, bewusst mit dem repräsentativen Horrormotiv der Spiegelung, um einerseits die von der Hauptdarstellerin wahrgenommene verzerrte Wirklichkeit zu unterstreichen, andererseits um auf die Funktion des Films als Abbildes einer fiktiven Welt zu verweisen:

¹⁸⁸ Horwath / Loebenstein: 2005, S.43.

¹⁸⁹ Rhys, Graham. *Outer Space: The Manufactured Film of Peter Tscherkassky. Senses of Cinema. Jänner 2001.*

“At this point Tscherkassky is playfully exploding the notion of "film as a mirror" articulated by Christian Metz which was, in turn, stated in opposition to Bazin's narrative concerned statement that film is a window to the world.”¹⁹⁰

Durch diese filmische Spiegelung kann der Zuseher die eigene Schaulust in der Metaebene von *Outer Space* erkennen, die ihn als Voyeur der Arbeit des Filmemachers enttarnt. Filmästhetisch wird dies auch durch das Motiv des Sehens und des sich Erkennens vermittelt, welches durch punktförmige Großaufnahmen der Augen von Barbara Hershey vor schwarzem Hintergrund und dem ständigen Fokus auf ihrem Gesicht symbolisch dargestellt wird. Tscherkassky verwendet dabei bewusst extreme Nahaufnahmen, welche er selbst als elementaren Bestandteil avantgardistischer Filme sieht:

„...hat sie [die Nahaufnahme] doch ebenfalls mit jener Lust am frühen Kino, am naiven, neugierigen Blick zu tun, wie er in Filmen aus der Zeit vor den Vorstellungen des Erzählkinos zu entdecken ist.“¹⁹¹

Mit dieser Konzentration auf den Blick appelliert der Filmkünstler an die Schaulust des Zusehers, der bemüht ist das Gezeigte zu entschlüsseln. Tscherkassky bewegt sich bewusst an der Grenze zwischen „dem Gerade-noch und Gerade-nicht-mehr-Erkennens filmischer Präsentation“¹⁹² um Verwirrung und Orientierungslosigkeit beim Publikum hervorzurufen, worin ein weiterer Horraspekt von *Outer Space* liegt. Der Rezipient wird einerseits auf die Folter gespannt, indem er nur Fragmente des Geschehens präsentiert bekommt, andererseits strapazieren die enorme Bildgewalt und die verzerrten Tonfetzen die Möglichkeiten der Wahrnehmung des Zusehers. Tscherkassky nimmt seinem Publikum das Raum – Zeit Gefühl indem er „übereinanderlegt, überblendet und mehrfachbelichtet, sodaß [sic!] sich eine eindeutige Dechiffrierbarkeit des Bildes, geschweige denn eine imaginäre Positionierung im Raum der Fiktion, erst gar nicht einstellen kann.“¹⁹³ *Outer Space* ist ein herausragendes Horror-Avantgarde Werk, welches vor allem das Gefühl der Beklemmung und des Wahnsinns realistisch darzustellen weiß und seinem Zuseher ähnlich psychedelischer Bilder in einen Rauschzustand versetzt. Tscherkassky zwingt seinem Publikum eine Reizüberflutung in Form eines Bildersturms auf, welcher die Zuseher von der ersten bis zur letzten Minute an das Geschehen fesselt.

¹⁹⁰ Rhys, Graham. *Outer Space: The Manufactured Film of Peter Tscherkassky. Senses of Cinema. Jänner 2001.*

¹⁹¹ Tscherkassky, Peter in Schlemmer, Gottfried: 1996, S.389.

¹⁹² Palm, Michael in: Horwath / Ponger / Schlemmer: 1995, S.259.

¹⁹³ Ebd. S.256.

Mit dem ständigen Auf und Ab von Ruhe und Chaos macht *Outer Space* auch von einem weiteren für das Horrorgenre typischen Motiv Gebrauch, das der Spannungserzeugung dient. Zwischen den intensiven Ausbrüchen des Filmmaterials lässt der Film sein Publikum für einen kurzen Moment aufatmen, um dann die Zerstörung in noch größerem Ausmaß fortzusetzen. Die Filmrolle verdrängt die „materielle Wucht“¹⁹⁴ der Bilder, zerstört den kinematografischen Raum der Protagonistin und drängt sie somit aus dem Geschehen, beraubt sie ihrer filmischen Präsenz, sodass mit einem schwarz-weißen Fotostreifen nur die Grundlage des Films übrig bleibt. Nachdem sich die Bilder flackernd gegen ihre Elimination gewehrt haben, verschmelzen sie zu einem zunächst hellen und dann dunklen Kader. Mit der Inszenierung von einem „Hell-Dunkel-Code und Schwarzweiß-Flächen“¹⁹⁵ schafft Tscherkassky ein für die Zuseher ähnlich beklemmendes Szenario wie das eines Horrorfilms, indem er sie im Dunkeln stehen lässt und jegliche Orientierung verweigert:

„Aus dem Off, dem outer space, dringt Wesensfremdes in die Bilder, und die Montage wird darüber panisch. Die Außengrenzen des Filmbildes, die leere Perforation und die Skelette der Lichttonspur proben die Invasion: Sie durchlöchern die ohnehin unterminierte action des Films, das Kino zerreißt sich selbst, getrieben von der Aussicht auf eine letzte Ekstase.“¹⁹⁶

Der letzte Horroraspekt von *Outer Space* liegt in dessen Betitelung, womit Tscherkassky auf das Weltall und das Ungewisse, das es mit sich bringt verweist. Obwohl der Filmkünstler inhaltlich an Furies Vorlage *The Entity* gebunden ist, lässt sich im Titel dieses Avantgarde Werks auch eine Anlehnung an das Science Fiction Genre erkennen. Tscherkassky spricht damit das beklemmende Gefühl der ständigen Beobachtung durch eine fremde Macht in den Unweiten des Weltalls an oder einer Fremdsteuerung durch höhere Instanzen, die unser Handeln beeinflussen und dirigieren und macht damit auf ein durchwegs aktuelles Thema aufmerksam, das die Menschheit kontinuierlich beschäftigt. Indem er seinen Film solange wüten lässt, bis er sich in ein schwarz-weißes Nichts auflöst, lässt sich *Outer Space*, der nach Wikipedia die leeren Regionen des Universums beschreibt als „Welt-Raum“¹⁹⁷ des Kinos deuten, der von einer intensiven und berauschenden Bildergewalt bis zur absoluten Leere und

¹⁹⁴ Tscherkassky, Peter in Horwath / Ponger / Schlemmer: 1995, S.155.

¹⁹⁵ Palm, Michael in: Horwath / Ponger / Schlemmer: 1995, S.258.

¹⁹⁶ Grisseman, Stefan. *Outer Space* Peter Tscherkassky. Sixpackfilm.

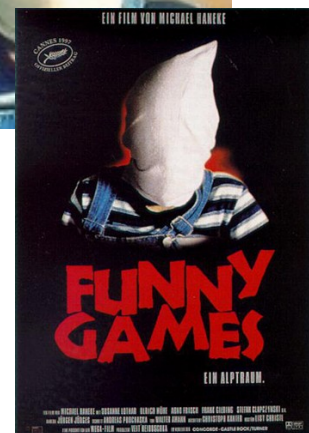
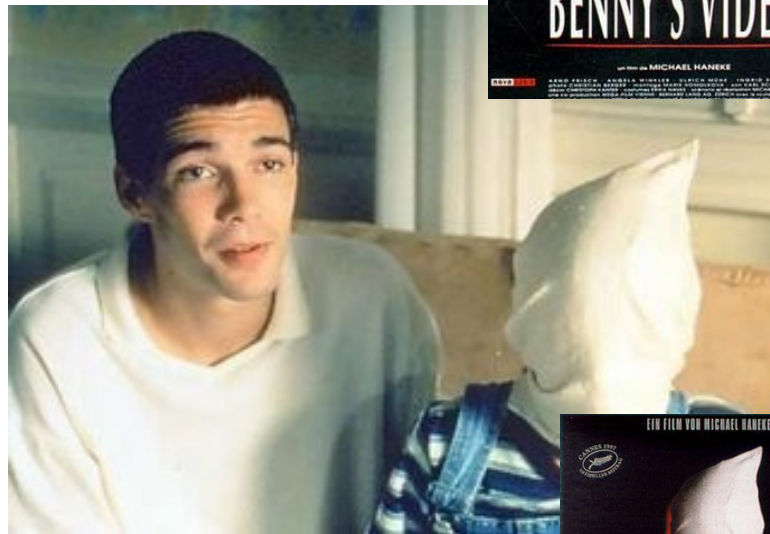
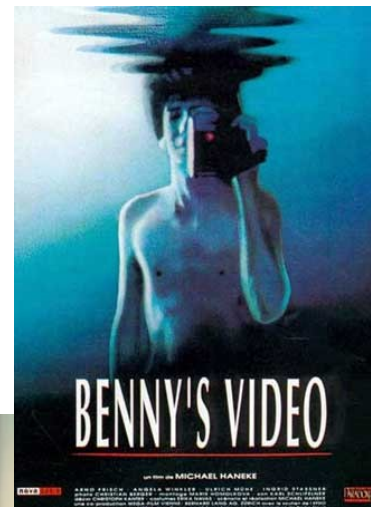
¹⁹⁷ Horwath / Loebenstein: 2005, S.47.

Verweigerung alles Abbildbaren die faszinierenden Möglichkeiten des Mediums Film in einem Werk vereint.

Die Protagonistin weiß sich schließlich zu wehren und gewinnt für kurze Zeit die Überhand über den Dämon und damit ihr vollständiges Filmbild zurück. Der letzte Ausbruch des Films endet mit dem gleichzeitigen Aufzeigen mehrerer ausgeschnittener Aufnahmen des Gesichts und der Augen der Protagonistin, wobei auch nach und nach der Originalton eines Dialoges zu vernehmen ist.

Die Besonderheit von Tscherkasskys Werk liegt in der Gegenüberstellung von Protagonist und übernatürlichem Wesen der besonderen Art: „Der eine sieht die Wirklichkeit (jenseits der Fiktion); der andere die Wirklichkeit der fiktionalen Bilder.“¹⁹⁸ Durch diese Interaktion von realem Prozess des Filmeschaffens mit seiner fiktiven Darstellung erlangt der Film eine Sonderstellung im künstlerischen Horrorgenre, indem er seinen Zusehern die durch den Regisseur bewusst geschaffene phantastische Illusion vor Augen führt und durchschaubar macht.

¹⁹⁸ Horwath / Loebenstein: 2005, S.47.



7, Michael Haneke's *Funny Games* / *Bennys Video*

Einen ganz anderen Zugang zur Schaulust und Voyeurismus des Zuschauers weist jener österreichische Regisseur auf, der sich mit seinem filmischen Oeuvre über die emotionale „Vergletscherung“¹⁹⁹ unserer Gesellschaft, und der damit verbundenen Emotionslosigkeit und Kommunikationsunfähigkeit des Individuums, dem negativen Einfluss der Medien und vor allem seinem entscheidenden Beitrag zum Thema Gewalt international einen großen Namen gemacht hat: Michael Haneke. Die Relevanz seines filmischen Schaffens äußert sich darin, dass Haneke mit seinem Psychothriller *Funny Games* nach 35 Jahren 1997 erstmals wieder für österreichische Präsenz bei den Filmfestspielen in Cannes sorgt und mit *Das weiße Band* einen Golden Globe und sogar eine Oscar-Nominierung für sich ergattern konnte. Auf der Suche nach den Ursachen für Terror und Gewalt in für die Zuseher alltagsnahen Situationen zieht der Regisseur sein Publikum in seinen Bann, fesselt sie an das Geschehen und regt über die Filmhandlung hinaus zum Denken an. Im Zentrum von Haneke's Arbeit steht das Leiden der Opfer, sodass er sein Publikum ohne die Gewalt explizit zu zeigen mit den Auswirkungen von Mord und Totschlag konfrontiert, wodurch die Zuschauer das Grauen noch intensiver erleben müssen als Rezipienten eines Horrorfilms. Mit diesen filmischen Strategien lässt sich vor allem in seinen Werken *Bennys Video* und *Funny Games*, welche sich laut Haneke als einzige seiner Filme spezifisch mit dem Thema Gewalt auseinandersetzen²⁰⁰, ein neuer Zugang zum Horrorgenre finden, welcher in diesem Kapitel näher erläutert werden soll.

7.1. Gewaltgeilheit und Medienkonsum

„Kein anderer europäischer Regisseur hat sich genauer mit der Thematik der Gewalt auseinandergesetzt und auf die Sinnlosigkeit und enervierende mediale Darstellung von Gewalt hingewiesen.“²⁰¹

Michael Haneke hat schon in den frühen Neunzigern den manipulativen Einfluss der Medien auf den Menschen erkannt, und damit das Aufzeigen der Verrohung der Gesellschaft mit der Intention Wachzurütteln zum Hauptanliegen seines filmischen Oeuvres gemacht. Der Regisseur ist der Meinung und vertritt diese auch in seinen Filmen, dass „unsere Gesellschaft nur mehr aus Gewalttätigen und Verrückten besteht:

¹⁹⁹ Marchetti, Tiba: 1995, S.7.

²⁰⁰ Vgl. Grisseemann, Stefan: 2001, S.190.

²⁰¹ Schmoller, Hansjörg: 2006, S.22.

[...] In der Tat meine ich, dass wir in einem permanenten Bürgerkrieg leben.“²⁰² Sein dreister Inszenierungsstil dieser gesellschaftskritischen Message wurde allerdings oft nicht verstanden und kritisch hinterfragt. Dennoch lässt sich seine Darstellung von Gewalt nicht mit jener des typischen Thrillers oder Horrorfilms vergleichen, da sein Werk einen künstlerischen Aspekt aufweist, legitimierte Aggressionen nicht existieren und die Inszenierung von „sauberer“²⁰³ beziehungsweise unverschöner Gewalt im Vordergrund steht. Der Grund, weshalb Hanekes Filme eine so grauenhafte Wirkung auf die Zuseher erzielen, liegt in der Tatsache, dass er versucht, „der Gewalt zurückzugeben, was sie wirklich ist: Schmerz, eine Verletzung anderer.“²⁰⁴ Durch diese realistisch dargestellten Auswirkungen von Gewalt und dem Fokus auf dem Leiden der Protagonisten, wirkt er dem von Blutgemetzel und *Splatter-Effekten* abgestumpftem Publikum entgegen und schafft es mit seinen Bildern eine neue Form von Angst, Schrecken und Ekel hervorzurufen. Der Filmemacher zeigt, dass „echte Gewalt gar nicht konsumierbar ist – er verwandelt den Sadismus wieder zurück in ein irreales Experiment.“²⁰⁵

Ein weiterer wesentlicher Aspekt, der seine Zuseher zum Denken anregen soll, liegt darin, dass Hanekes Täter ohne jegliches Motiv handeln, da sie selbst Opfer der Gesellschaft, der strukturellen Machtverhältnisse oder ihrer Abhängigkeit von den Medien sind. „Denn wie Haneke selbst sagt, handelt es sich in diesem Film um keine Charaktere sondern um Artefakte, welche als Projektionsfläche dienen sollen.“²⁰⁶ Somit ist die psychische, physische oder verbale Gewalt, die seine Täter ausführen, immer ein Resultat der ihnen widerfahrenen Emotionslosigkeit, dem Ausgeschlossenensein aus der Gesellschaft oder dem sich Verlieren in Scheinrealitäten. Wobei in *Bennys Video* das Gefangen-Sein in einem mediengesteuerten, fiktiven Umfeld die ersten gewalttätigen Auswirkungen zeigt, eskaliert das Verschwimmen von realer und virtueller Welt in *Funny Games* in ein mörderisches Spiel ohne Moral und Erbarmen. Den Zusehern als Gründe für die Morde ein simples „So halt!“ oder „Warum nicht?!“²⁰⁷ zu liefern, zwingt diese dazu, die Handlung bis zum Schluss zu verfolgen, um das Motiv der jeweiligen Täter doch noch eruieren zu können. Auf Georges Aufforderung den Grund für die

²⁰² Grabner / Larcher / Wessely: 2005, S.34.

²⁰³ Sulzenbacher, Ulrike: 2007, S.79.

²⁰⁴ Marchetti, Tiba: 1995, S.23.

²⁰⁵ Vgl. Austrian Film News. Nr. 3+4 / 97 Juni, S.16.

²⁰⁶ Sulzenbacher, Ulrike: 2007, S.118.

²⁰⁷ *Funny Games*. Regie: Michael Haneke. Drehbuch: Michael Haneke. Wien: Wega Film, 1997. 37’.

Torturen zu nennen, zählt Paul in *Funny Games* wie ein Sozialpädagoge mit einem ironischen Unterton alle möglichen sozialen Missstände und gängigen Täterprofile wie Langeweile, Familienkrach und Drogensucht auf und gibt damit auf eine arrogante Weise zu verstehen, „daß [sic!] es nichts zu verstehen gibt.“²⁰⁸

„Durch das Spielen mit den Gründen, das Vorenthalten und revidieren von Information, Missachtung und Überheblichkeit wenden die beiden [Peter und Paul] in dieser Sequenz psychische Gewalt an.“²⁰⁹

Durch fehlende Identifikationsmöglichkeiten mit den Tätern, die Verweigerung von einer Disposition in Gut und Böse, sowie der Sinnlosigkeit des Mordens lässt Haneke sein Publikum im Dunkeln stehen, sodass der Film über die Leinwand hinaus im Gedächtnis bleibt: „Der Zuseher muss selbst eine Antwort finden. Es geht mir darum den Dialog mit der Leinwand wieder herzustellen.“²¹⁰ Der Regisseur nutzt somit folgenden Aspekt, dass Horrorfilme, welche die Beweggründe der Mörder nicht preisgeben eher im Gedächtnis der Rezipienten bleiben, um sein Grauen über die Filmhandlung hinaus wirken zu lassen.

Schuld an der Undurchschaubarkeit des Verhaltens der verstörten Individuen sind für Haneke die Medien, welche die Grenzen zwischen realer Welt und Fiktion immer mehr verschwimmen lassen.

„Haneke [...] uses film as a tool to reveal the medium's inherent falsity; his films are aimed at bringing about the confrontation with the dominant mainstream image system in order to challenge the system of representation and perception that it perpetuates, and which he sees as pernicious.“²¹¹

In *Bennys Video* sind Fernseher oder Videokamera fortlaufend präsent, wobei die Abkapselung in seinem abgedunkelten Zimmer - voll elektronischer Geräte - Bennys Verlust zum Bezug zur Realität zusätzlich unterstützt. In *Funny Games* sind Peter und Paul bereits von der Wirklichkeit der Fiktion überzeugt, wodurch sie im Glauben ihre Handlungen hätten keine Konsequenzen, willkürlich morden und ihre Torturen als unterhaltsame Spiele betrachten. Der Regisseur möchte vor allem darauf aufmerksam machen, dass der Mensch jegliche Information aus den Medien zieht und damit stets eine Illusion der Wahrheit erhält, indem „ihnen etwas vorgegaukelt“²¹² wird. Unser Leben medialisiert und virtualisiert sich mit immer größer werdendem Einfluss der

²⁰⁸ Metelmann, Jörg: 2003, S.140.

²⁰⁹ Sulzenbacher, Ulrike: 2007, S.134.

²¹⁰ Marchetti, Tiba: 1995, S.19.

²¹¹ Wheatley, Catherine: 2009, S.87.

²¹² Grabner / Larcher / Wessely: 2005, S.41.

Informationsgesellschaft; ein heute noch aktuelleres Thema als zur Entstehungszeit des Films, was Hanekes Wiederaufnahme von *Funny Games* in einem amerikanischen Remake 2007 begründet.

„Haneke’s work is apocalyptic, is also integrative, in that Haneke uses the weapons of mass media - cinema and television – to make his critique.“²¹³

Gerade deshalb möchte Michael Haneke als Zielpublikum all jene ansprechen, welche die dargestellte Gewalt im Fernsehen und auch Medium Film verherrlichen und ästhetisieren, um ihnen ihre Gewaltgeilheit vor Augen zu führen. Mit der Intention seinen Rezipienten den verlorenen Bezug zu grausamen und kaum erträglichen Aggressionen zurück zu geben, ist dem Filmschaffenden vor allem wichtig seine Zuseher in die Realität zurück zu holen, um ihnen folgenden Umkehrschluss nahe legen zu können:

„Gewalt ist zu allererst ein gesellschaftliches Phänomen und Problem. Nicht ein Medium generiert Gewalt, sondern die Gesellschaft, deren Bestandteil dieses Medium ist.“²¹⁴

7.2. Der Horror in *Funny Games* / *Bennys Video*

„Funny Games - ein diabolisches Videospiel, das auch als dysfunktionales Genre-Konstrukt gelesen werden kann. Zwei „böse Buben“, Ausgeburten audiovisueller Märchenphantasien, überfallen, quälen und ermorden eine Kleinfamilie.“²¹⁵

Michael Hanekes 1997 entstandenes Werk *Funny Games* ist als „äußert düsterer und konsequent sadistischer Psychothriller“²¹⁶ zu beschreiben. Der Filmemacher lehnt typisch -amerikanische Gestaltungsmittel wie Schockeffekte mit dramatischer Musik vehement ab, und schafft dennoch ein Werk, welches das Publikum erschüttert an ihre Kinosessel fesselt. Durch die gezeigte Alltags – Authentizität kann sich der Zuseher in seinem eigenen Leben wieder finden, wobei er die sadistische Folter und psychische Gewalt am eigenen Körper spüren muss. Wie schon in Hanekes früheren Werk *Bennys Video* kann man die Gewaltakte nur akustisch wahrnehmen, sodass die Morde im Kopf der Rezipienten imaginiert werden müssen. *Funny Games* lässt sich nicht mit gängigem Horror vergleichen und verursacht dennoch eine Erschütterung und Betroffenheit im Zuseher, an die nicht einmal Eli Roths *Hostel* ankommt.

²¹³ Wheatley, Catherine: 2009, S.188.

²¹⁴ Schmoller, Hansjörg: 2006, S.15.

²¹⁵ Grabner / Larcher / Wessely: 2005, S.76.

²¹⁶ Wikipedia. *Funny Games*. http://de.wikipedia.org/wiki/Funny_Games.

Mit seinem ironischen Spiel und Parodie auf das Thrillergenre erzeugt Haneke mit *Funny Games* ein Werk, das sich zwischen moralischer Verurteilung des Genres und kaum auszuhaltendem Horror bewegt. Obwohl der Regisseur die „Regeln des Thrillers Punkt für Punkt systematisch“²¹⁷ befolgt und einbringt, steht die Kritik an der Gewaltgeilheit des Publikums und an konventioneller Darstellung von Mord und Totschlag im Vordergrund, wodurch der Österreicher seine „Horror-Genre-Destruktion zum Höhepunkt“²¹⁸ treibt.

Michael Hanekes Werke sind dennoch insofern in die Kategorie Horrorfilm einzuordnen, als dass eine Übertragung des Schauderns und Unbehagens der Protagonisten direkt auf den Zuseher erfolgt. Der Regisseur setzt seine Filme immer im Kleinfamilienmilieu an, sodass die Zerstörung der heilen Welt der Charaktere einen noch stärkeren Effekt verliehen bekommt. Dem Zuseher wird ermöglicht, sich in seinem eigenen Leben wieder zu finden:

„Was Menschen tagtäglich tun, interessiert Haneke, und er schaut so genau auf die banalen Handlungs- und Bewegungsabläufe, auf Hände und Füße, in plärrende Fernsehbilder und in leere Gesichter.“²¹⁹

Umso schlimmer erscheint es, wenn sich Eindringlinge wie Peter und Paul in *Funny Games* als Ziel setzen, die heile Welt zu zerstören, wodurch der Zuseher zum Mitleiden gezwungen wird. Der Film ist deshalb so fesselnd, weil die Handlung nicht nach üblichen Regeln verläuft und somit eine Orientierung des Publikums und Begründung der Gewaltakte nicht gegeben ist.

„Both *Funny games* and *Benny’s Video* make use of the familiarity with similar generic conventions in order to prompt certain responses.“²²⁰

Das Gefühl des Unbehagens wird beim Zuseher zusätzlich dadurch unterstützt, als dass diese Hanekes Filmen immer mit einer gewissen Erwartungshaltung entgegentreten, denn sie wissen, dass der Schein trügt und dass den Protagonisten Böses widerfahren wird. So wird der Rezipient schon zu Beginn des Films auf die Folter gespannt und sitzt sozusagen die gesamte Filmhandlung hindurch auf Nadeln.

„Das Publikum leidet mit den Protagonisten mit, erkennt sich selbst in ihnen oder Teile von ihnen, verfolgt das unglückliche Schicksal derer und erkennt: Verhalte ich mich ebenfalls in gezeigter Weise, könnte mir Ähnliches zustoßen.“²²¹

²¹⁷ Grisseemann, Stefan: 2001, S.185.

²¹⁸ Grabner / Larcher / Wessely: 2005, S.284.

²¹⁹ Grisseemann, Stefan: 1997, S.62.

²²⁰ Wheatley, Catherine: 2009, S.80.

Dennoch wird in der Anfangssequenz, welche durch die Inszenierung von scheinbarer Familienidylle, Abgeschiedenheit und Unbekümmertheit der typischen Einführung in eine Horrorszenarie entspricht, durch den von Haneke zumeist abgelehnten Einsatz von nicht-diegetischer Filmmusik²²² bereits die drohende Gefahr für die Familie Schober angedeutet. „John Zorn meets Händel. Ein Riss. Der auditive Schock lässt etwas von dem anklingen, was an inszeniertem Schrecken folgen wird.“²²³ Der erste deutliche Hinweis auf das kommende Unheil, das sich im seltsamen Verhalten der Nachbarn äußert, wird von den Schobers nicht erkannt, da dies der Höflichkeit halber nicht hinterfragt wird. „Warum er [Paul] im Hochsommer Handschuhe trägt, mag zwar die Neugierde wecken, ist aber doch unwichtig und obendrein taktlos.“²²⁴ Trotz der seltsamen Ausstrahlung von Paul, fragwürdiger Bekleidung mit weißen Handschuhen und dem warnenden Bellen des Hundes wird dieser von der Naivität von Anna und Georg nicht als Gefahr erkannt, denn ein Nachfragen würde ihr Prestigeverhalten in Frage stellen; für das Publikum sind die Hinweise auf das kommende Böse jedoch deutlich sichtbar. Denn der Horror von *Funny Games* liegt auch im Widererkennungseffekt durch die gleiche Besetzung von Arno Frisch als Hauptdarsteller in *Bennys Video* und Paul, wodurch vermutlich beziehungsweise bereits befürchtet wird, dass die neu eingeführte Figur die Charakterzüge des kranken Jugendlichen teilt, oder sich diese bereits verschlimmert haben:

„Diese ‚Verstörung‘ des Zuschauers wurde weiterhin in Verbindung mit der ‚Aura‘ gebracht, eine anfangs sicherlich unvermutete Wendung, wurde doch damit der postmodern-favorisierte Benjamin der ‚Zerstreuung‘ und des ‚Choks‘ zugunsten des theologisch-philosophischen Benjamin des Frühwerks hinangestellt.“²²⁵

So wie in Horrorfilmen meist Licht und Strom ausfallen oder das Auto nicht mehr funktioniert, kann der Zuseher ein systematisches Ausschalten von Hilfsmittel wie Mobiltelefon und Wachhund erkennen. Die Kamera konzentriert sich auf das Wegwischen der zerbrochenen Eier, sodass im Zuseher erste Assoziationen an Blut hervorgerufen werden. Nachdem das Handy „unabsichtlich“ ins Wasser geworfen

²²¹ Marchetti, Tiba: 1995, S.8f.

²²² „Filmmusik hat im Kino nichts zu suchen, weil sie ja zu 99% dazu dient, die mangelnde Spannung des Films zu kompensieren [...] Deshalb kommt in meinen Filmen nie Musik vor, außer dort, wo sie real vorkommt.“ – Michael Haneke in: Schiefer, Karin: Austrian Film News Nr.2/ Juni 2001, S.2.

²²³ Grabner / Larcher / Wessely: 2005, S.132.

²²⁴ Metelmann, Jörg: 2003, S.134.

²²⁵ Ebd. S.254f.

wurde und das Bellen des Hundes verstummt ist, weiß das Publikum spätestens, dass die Familie nun in der Falle sitzt. Die Zuseher teilen das Gefühl von Anna, die eigentlich nur möchte, dass die beiden jungen Männer das Haus wieder verlassen, denn die Rezipienten sind über das unerwartet - unverschämte Verhalten der *Bubis* ebenso erstaunt und empört wie die Schobers und möchten zurück in die heile Welt kehren. Dies kann mit jenem Effekt verglichen werden, der bei Spannungshöhepunkten in Horrorfilmen eintritt, in denen man seinen Angstlust-Trieb häufig hinterfragt, jedoch mit dem folgenden Glücksgefühl eine Belohnung in seinen Qualen sieht. Dieser Aspekt fehlt in *Funny Games*, wo man das Gefühl des Unbehagens nicht loswerden kann, indem die Lust am Grauen unterbunden wird “by frustrating the moment of catharsis and replacing it with an aesthetic of consequence and a concomitant experience or unpleasure, making the spectator aware of the suffering that results from the violence that the suspense thriller inevitably displays.”²²⁶

Haneke verzichtet auf den üblichen Einsatz einer Katharsis²²⁷ – Effekts und überträgt stattdessen die psychische Gewalt, die Anna und Georg widerfahren auf den Zuseher, welcher seine Fassungslosigkeit über die dreisten Sprachhöflichkeitsspiele bis über die Filmhandlung hinaus nicht loswerden kann.

7.2.1. Psychische Gewalt

Michael Hanekes *Funny Games* ist deshalb als herausragendes österreichisches Horrorwerk zu nennen, da er seinem Zuseher eine für das Thrillergenre untypische aber wesentlich effektive, verbale Gewaltausübung präsentiert, die wie ein Schlag ins Gesicht ist und das Publikum auf eine neue Art und Weise zu schockieren versteht. In einer kindlich, naiven Art, die sich aus Freundlichkeit, gespielter Tollpatschigkeit und darauf folgendem Kompliment zusammen setzt, wendet Peter Annas Höflichkeit gegen sie selbst an und treibt sie damit zur Verzweiflung. Aufgrund des mit der Protagonistin geteilten Gefühls des Unbehagens und dem Wissen, dass etwas faul ist, schafft der Regisseur in dieser Sequenz eine größt-mögliche Identifikation mit der Figur der Anna, da der Zuseher ebenso wie sie gegen diesen plötzlichen Angriff an provokativen „Höflichkeitssprachspielen“²²⁸ nicht gewappnet ist. Obwohl Peter keinen Anschein macht die von ihm zerbrochenen Eier aufzuwischen, oder das Handy aus dem Wasser

²²⁶ Wheatley, Catherine: 2009, S.85.

²²⁷ Nach Ernst Tillmann und Lenk, Martin: „Filmwirkung“: Die Katharsis – These behauptet, daß [sic!] durch das Sehen von Gewalt und Aggressionen sonst unterdrückter Triebregungen sich ausleben, sich entspannen können, sodaß [sic!] das Individuum davon „gereinigt“ ist.

²²⁸ Metelmann, Jörg: 2003, S.135.

zu fischen, kann ihm Anna nicht böse sein. Kinder und Dinge, die niedlich und unschuldig erscheinen werden in Horrorfilmen meist eingesetzt, wenn ein Opfer angelockt werden muss. So teilt man Annas Gefühle dem Eindringling gegenüber und sähe sich aufgrund seiner Beharrlichkeit in einer realen Situation genauso gezwungen, ihm zu geben, was er will. Gegen Peters absurdes Insistieren auf das wiederholte Erhalten der Eier kann sich Anna nicht mehr wehren und verliert sogar ihre Fassung weil, „es ja ‚ihre‘ eigenen Sätze sind, die die Eindringlinge benutzen, samt deren Bedeutung, die Distanz, Wohlwollen und Zurückhaltung zum Ausdruck bringen, performativ aber konsequent unterlaufen werden.“²²⁹ Die Schobers sind Opfer ihres eigenen Prestigeverhaltens, wodurch Anna die psychische Gewalt erst zu spät erkennt und Georg, der als Außenspieler hinzu stößt, anstatt auf das Bitten seiner Frau die Eindringlinge rauszuschmeißen, versucht die Lage mit Höflichkeit zu klären.

„Vor allem Paul zieht mit seiner luziden Beredsamkeit Anna und Georg förmlich den Boden unter den Füßen weg. Der schreiende Widerspruch zwischen verbalem Höflichkeitsjargon und physischem Sadismus bis zum Mord offen legt.“²³⁰

Dieses kranke Spiel wird auf den Höhepunkt getrieben, als Paul mit einem „Pass auf, dass ich dir nicht deine Eier rausreiße“²³¹ sein wahres Gesicht zum Vorschein bringt, Georges Ohrfeige provoziert, wodurch er die gewollte körperliche Gewalt ausüben kann. Der Wechsel von kindischer Höflichkeit zur plötzlichen Bedrohung ist wie ein Faustschlag ins Gesicht der Zuseher, dessen Auswirkungen man mit dem Zertrümmern des Knies des Vaters mit dem Golfschläger noch intensiver am eigenen Leibe spürt. Bei der Inszenierung für den Verlauf der Handlung wichtiger Utensilien und Mordwaffen folgt Haneke ganz der typischen Vorgehensweise des phantastischen Genres, indem er mit Groß Einstellungen auf deren Relevanz hinweist, „lingering close-ups of various objects.“²³² Georgis Fragen nach dem Messer und die Einstellung, wie dieses in das Bootinnere fällt, dienen der Spannungserzeugung, sodass der Zuseher zum Schluss der Handlung ein finales Entkommen von Anna in Betracht ziehen und noch erhoffen darf. Utensilien wie ein Golfschläger oder ein Bolzenschussgerät in *Bennys Video* stellen für die Zuseher zunächst keine Gefahr dar, denn schließlich bringt man diese als normal denkender Mensch nicht in Verbindung mit Mord. Jedoch für Haneke

²²⁹ Grabner / Larcher / Wessely: 2005, S.185.

²³⁰ Ebd. S.187.

²³¹ Funny Games. Regie: Michael Haneke. Drehbuch: Michael Haneke. Wien: Wega Film, 1997. 23’.

²³² Wheatley, Catherine: 2009, S.81.

sind es „Folterinstrumente, die nach ihrem Gebrauch schreien.“²³³ Der Schockeffekt wird dadurch erhöht, als dass das Publikum mit etwas konfrontiert wird, das es nicht erwartet hat. Der Regisseur setzt alltägliche Gegenstände so in Szene, sodass sich der Rezipient „schrecklich auf den Golfball konzentrieren [muss], der zum verzweifelten Vater rollt und die Rückkehr der Peiniger ankündigt.“²³⁴ In vielen Horrorfilmen werden Gegenstände, die für die Opfer und Zuseher als zum Täter gehörend erkannt werden können von diesem spielerisch eingesetzt, um auf seine Anwesenheit aufmerksam zu machen. Dieser spielerische Aspekt ist ein weiteres wesentliches Horrorelement von *Funny Games* – ein für die Zuseher weniger amüsantes Spiel, das seine Unterhaltung aus Erniedrigung, Folter und Mord zieht.

7.2.2. Der Akt des Spielens und offene Enden

„Haneke geht nahezu in all seinen Filmen auch der Frage nach, inwieweit kulturelle und soziale Lebensformen spielerischen Charakter haben und wo zugleich ihre spielerischen Grenzen liegen.“²³⁵

Wobei ein Spiel in der Realität immer mit der Pointe, etwas für das Leben zu lernen verbunden ist, dienen jene in *Funny Games* dem reinen Unterhaltungswert für die jeweiligen Mitspieler. Der Film beginnt mit dem harmlosen Ratespiel „Welche Arie hören wir?“, das Anna mit drei zu zwei gegen ihren Mann gewinnt. Der Spielstand beim Arienraten bestimmt auch die Reihenfolge des Todes, wodurch Anna als Siegerin auch als letzte stirbt. Obwohl sie die Morde an ihrem Kind und Ehegatten miterleben muss, ist ihr Lebenswille am stärksten, was sich darin äußert, dass sie selbst am Segelboot noch versucht sich mit dem Messer los zu schneiden. Ihre Härte und ihr Durchhaltevermögen werden zum Schluss damit „belohnt“, dass sie den qualvollsten Tod, nämlich jenen des Ertrinkens erleiden muss.

Mit dem Ausborgen der Eier beginnt das eigentliche Spiel der Psychopaten, deren weiße Handschuhe Schmoller als Joysticks mutmaßt, die ihnen Einlass in das *Funny Game* gewähren²³⁶ und wodurch auch das Domizil der Schobers eingenommen wird.

„FUNNY GAMES ist allein schon deshalb so gnadenlos, weil die Familie nur ihr Leben aufs Spiel setzen kann – ohne jemals die Aussicht auf Erfolg zu haben.“²³⁷

²³³ Grisseemann, Stefan: 2001, S.210.

²³⁴ Öhner, Vrääh: 1997, S.42.

²³⁵ Grabner / Larcher / Wessely: 2005, S.171.

²³⁶ Vgl. Schmoller, Hansjörg: 2006, S.72.

²³⁷ Grabner / Larcher / Wessely: 2005, S.189.

Die Zeitwette der Psychopaten, dass alle Familienmitglieder bis in 12 Stunden „kaputt“²³⁸ sein werden, hat für Peter und Paul das einzige Ziel zu gewinnen, mit vorprogrammiertem Ausgang und mit selbst aufgestellten Regeln, deren Brechen mit dem Tod bestraft wird. Ihr gleichzeitiges Dasein als „Autoren und Szenaristen ihres kleinen Theaters der Grausamkeiten“²³⁹ wird auf den Höhepunkt getrieben, als Paul Peters Ermordung durch Anna mit dem Bedienen der Fernbedienung und damit Zurückspulen der Filmhandlung wieder rückgängig macht, womit Haneke die Illusion der Rezeption eines typischen Psychothrillers beim Zuseher endgültig zerstört:

„The spectator, caught up in the violent fantasy of retribution and escape, is at their most vulnerable for the ensuing rewind sequence.“²⁴⁰

Auf das erleichterte Aufatmen der Zuseher und dem Sieg der Gerechtigkeit folgt somit sofort die Unverständlichkeit der Unbesiegbarkeit der *Video-Killer* und dem damit verbundenen Gefühl von Hilflosigkeit. Mit diesem surrealistischen Element und dem Heraustreten der Psychopaten aus der Handlung verweigert Haneke nicht nur die Gerechtfertigung von „guter“ Gewalt, sondern zeigt auch das Verschwimmen von Fiktion und Wirklichkeit.

„Funny Games spiegelt sowohl ein bürgerliches Metier wie eine Computerspiel-Welt wider, und unterstützt somit Hanekes Fragen „nach Gewalt und Medien (...), Realität und Virtualität.“²⁴¹

Mit der von Peter und Paul eingesetzten Game-Sprache „Player 1 Level 2“²⁴² und ihrem Drang zu spielerischem Mord und Totschlag zieht Haneke in diesem Psychothriller auch etliche Parallelen zu einem Videospiel. So muss man dort oft in eine bereits abgeschlossene Spielebene zurückkehren, wie in diesem Fall das Haus der Nachbarn um essentielle Utensilien wie in *Funny Games* die Schrotflinte zu besorgen, die man für das neue Level benötigt. Die „Media Born Killers“²⁴³ definieren sich über bekannte TV Pärchen wie *Beavis and Butthead* oder *Tom und Jerry* und wie bereits erwähnt lassen sich ihre weißen Handschuhe als ihre Joysticks interpretieren, welche auch von ihrer „Distanz zum Geschehen, der emotionalen Kälte und Gleichgültigkeit gegenüber den Qualen der Opfer“²⁴⁴ zeugen:

²³⁸ *Funny Games*. Regie: Michael Haneke. Drehbuch: Michael Haneke. Wien: Wega Film, 1997. 40’.

²³⁹ *Austrian Film News*. Nr. 3+4 / 97 Juni, S.18.

²⁴⁰ Wheatley, Catherine: 2009, S.98.

²⁴¹ Schmoller, Hansjörg: 2006, S.69.

²⁴² *Funny Games*. Regie: Michael Haneke. Drehbuch: Michael Haneke. Wien: Wega Film, 1997. 88’.

²⁴³ Metelmann, Jörg: 2003, S.146.

²⁴⁴ Grabner / Larcher / Wessely: 2005, S.110.

„Für sie ist die Welt in ihrer Gänze zum Spiel-Feld geworden, ein System der Unverbindlichkeit, Folgenlosigkeit und Verantwortungslosigkeit.“²⁴⁵

Nach dem *heiß/kalt* –*Such –den – Hund - Spiel* geht es mit *Das Kind ist blind, und die Mama zieht sich aus geschwind* weiter und endet mit *Ob Messer oder Schießgewehr, das Sterben fällt nicht jedem schwer*.

„Dem Zuseher läuft es kalt über den Rücken, wenn Paul das *funny game* mit einer Sachlichkeit erklärt, die diese Situation noch brutaler und absurder erscheinen lässt.“²⁴⁶

Die Tatsache, dass das Kinderspiel *heiß/kalt*, welches oft beim Suchen von Geschenken zum Einsatz kommt, in dem Fall dafür verwendet wird um den toten Hund zu finden, ist schockierend und erschütternd. Alle Spiele der Psychopathen haben eine Degradierung der Familienmitglieder zur Folge, welche noch intensivere Auswirkungen auf die Zuseher erzielen als jegliche Mainstream - Tortur. Haneke möchte, dass seine Rezipienten „zutiefst erschüttert, zu Tränen bewegt und total mitgenommen“²⁴⁷ sind, was durch seinen Inszenierungsstil des minutenlangen Fokussierens auf der jeweiligen Person, die leidet oder erniedrigt wird gelingt, sodass die Zuseher die Qualen miterleben müssen. „Paul zieht hier alle Register einer Folter. Die Schobers werden psychisch und körperlich aufs Brutalste gequält.“²⁴⁸ Damit die Mutter auf ihre Figur geprüft werden kann, zieht Paul Schorschi einen Polsterbezug über den Kopf, sodass dieser sich vor Angst in die Hose macht. Ein Kind so zu quälen ist das Unmenschlichste, das man tun kann und zeugt davon, wozu die beiden fähig und bereit zu gehen sind. Metelmann beschreibt die Grausamkeiten von Paul und Peter als „vergleichbar mit denen des Marquis de Sade.“²⁴⁹ Die Erniedrigung für Anna wird zusätzlich ins Äußerste getrieben, als dass sie zunächst von ihrem Mann mit einem aufgezwungenen „Schatz, zieh dich aus“²⁵⁰ dazu aufgefordert wird, sich zu entblößen, und um schließlich ihrem Gatten das Leiden zu ersparen, kniend mit den Händen zum Himmel gerichtet ein ernst gemeintes Gebet aufsagen muss. Gegen diese Art von Spiel kommen „Hide und Seeks“ amerikanischer Horrorfilme nicht an.

Als letzten spielerischen Aspekt ist die makabere Kontaktaufnahme zum nächsten Opfer als unfreiwillige Mitspieler jeweils über das sich gerade im Spiel befindende Ehepaar zu

²⁴⁵ Grabner / Larcher / Wessely: 2005, S.188.

²⁴⁶ Schmoller, Hansjörg: 2006, S.74.

²⁴⁷ Marchetti, Tiba: 1995, S.7.

²⁴⁸ Schmoller, Hansjörg: 2006, S.79.

²⁴⁹ Metelmann, Jörg: 2003, S.152.

²⁵⁰ Funny Games. Regie: Michael Haneke. Drehbuch: Michael Haneke. Wien: Wega Film, 1997. 43’.

nennen. Dadurch, dass die *Bubis* jeweils in Anwesenheit eines Bekannten für die Schobers oder die Freunde vom anderen Ufer des Sees vorgestellt werden, wird ihnen durch den Widererkennungseffekt auch immer die Tür geöffnet. Michael Haneke bedient sich mit seinem „Gesetz der Funny Games: *Diejenigen, die etwas nicht wahrnehmen, werden die nächsten Opfer sein*“²⁵¹, abermals der Regeln des Horrorfilms, in dem die Unvorsichtigen, Nicht-Gläubigen oder Übermütigen immer als erstes sterben müssen. So ist das Nicht-Wahrnehmen vom unnatürlichen Verhalten der Opfer und den Sprachspielen von Paul und Peter schließlich dafür verantwortlich, dass sich „am Schluss das makabre Spiel zu einer Endlosschleife schließt.“²⁵² Mit Pauls erneutem Erfolg des einfachen Eindringens in fremde Häuser und dem Standbild seines provozierenden und siegessicheren Lächeln in die Kamera zum Filmende wird der Zuseher mit dem grauenhaften Gedanken in die Realität zurückgelassen, dass der Horror kein Ende nimmt, wodurch Hanekes Hinweis auf die fortlaufende Präsenz des realen Grauens im Kopf der Zuseher bleibt.

7.2.3. Akustische Gewaltakte

„Ich glaube, dass das Ohr sensibler ist als das Auge. Denn das Auge ist reizüberflutet von all den Bildern, die täglich auf uns niederprasseln. Deshalb überlasse ich in meinen Filmen lieber vieles der Vorstellung und Phantasie der Zuschauer.“²⁵³

Ein wesentlicher Horroraspekt von Hanekes Filmschaffen liegt in seinem Inszenierungsstil des Gewaltaktes als auditive Morde. Um eine Ästhetisierung von Gewalt zu vermeiden und den Bildern ihren Schrecken zurück zu geben, trennt der Regisseur im Moment des Grauens Bild von Tonspur, Morde werden „auf einem anderen Schauplatz als den Sichtbaren ausgeführt“²⁵⁴, wodurch der eigentliche Gewaltakt lediglich im Kopf der Zuseher stattfinden kann. „Nur unsere von den Tönen angestachelte Phantasie belebt ihn [den Film] mit dem Mord.“²⁵⁵ Dadurch wird dem Zuseher nicht nur die Chance verweigert, die gezeigte Gewalt zu genießen, dieser muss sondern auch mit Grauem feststellen, zu welchen Abscheulichkeiten seine Gedanken allein durch auditiv Mordgeräusche fähig sind. Während bildliche Darstellungen des Grauens seitens des Zusehers um diese „konsumierbar“ machen meist mit einem Filter

²⁵¹ Metelmann, Jörg: 2003, S.139.

²⁵² Grabner / Larcher / Wessely: 2005, S.323.

²⁵³ Greuling, Matthias: Celluloid Nr.4/2003, S.12.

²⁵⁴ Sulzenbacher, Ulrike: 2007, S.112.

²⁵⁵ Grabner / Larcher / Wessely: 2005, S.37.

versehen werden, kann die individuelle Vorstellungskraft viel unmittelbarere und stärkere Gefühle auslösen.

Als Benny in *Bennys Video* das Bolzenschussgerät betätigt, sehen die Zuseher nur die Einstellung seiner eigenen Kamera, die das leere Zimmer zeigt. Da der Schuss im Moment des Abdrückens nicht explizit gezeigt wird, verwirft der Zuseher aufgrund des moralischen Unglaubens zunächst seine Annahme, dass der Junge tatsächlich auf seine Freundin geschossen hat. Nach einer kurzen Stille sind jedoch die Schmerzensschreie des Mädchens zu vernehmen, das aus dem Filmbild auf den Boden fällt. Der Zuseher teilt in dieser Situation die Gedanken des Opfers, welches nicht glauben kann, was gerade passiert ist und ist aufs Äußerste schockiert, dass Benny gleich zweimal zurück zum Schreibtisch ins Bild läuft und das Bolzenschussgerät nachlädt um das Mädchen zum Schweigen zu bringen und tatsächlich zu töten. Die Inszenierung der doppelten Rahmung des Fernsehbilds ist ein Zeichen dafür, dass Benny nicht mehr zwischen Fiktion und Wirklichkeit unterscheiden kann: „Sein wiederholtes Schießen kann man hier als drücken der Stop [sic!]-Taste interpretieren.“²⁵⁶ Das unter die Haut gehende Quieken und Stöhnen des Mädchens verrät, dass die Waffe abermals zum Schuss ansetzt wird, an einer Stelle, die der Phantasie des Publikums überlassen ist. Nur ein einziges Mal sieht man das Mädchen in Bennys Kamera am Boden kriechen, welche als äußerst realistische Gewaltdarstellung erfahren wird:

„denn auch das schwer verletzte Opfer kommt entgegen dem Mainstream Kino, wo Verletzte noch Kilometerweit laufen können, nicht einmal bis zur Zimmertür.“²⁵⁷

Haneke lässt seine Zuseher hier im größten Ausmaß mitleiden, denn „ein minutenlanges Schreien aus Todesangst hat man nach Stunden noch im Ohr.“²⁵⁸ Nach einem angespannten Durchleben des Gewaltaktes, wird der Zuseher erneut mit dem Mord konfrontiert, als Benny das Video seinen Eltern zeigt. Diese Wiederholung hat nach Marchettis Analyse zur Einprägsamkeit beigetragen und löste Betroffenheit und Erschütterung aus.²⁵⁹ Die Reaktion der Eltern unterstreicht die Abscheulichkeit der Tat noch zusätzlich, da der abgestumpfte Dialog über die Beseitigung der Leiche, das rationale Abwägen von Pro und Kontra zur Polizei zu gehen und das Verfahren des Leichenentsorgens wie alltägliche Prozess erscheinen.

²⁵⁶ Schmoller, Hansjörg: 2006, S.61.

²⁵⁷ Ebd. S.61.

²⁵⁸ Marchetti Tiba: 1995, S.72.

²⁵⁹ Vgl. Marchetti, Tiba: 1995, 107ff.

Zum Zeitpunkt der Ermordung des Sohnes von Anna und Georg in *Funny Games* zeigt Haneke ebenso eine andere Szenerie. Während Peter mit dem Auszählen, wer von den dreien erschossen werden soll, beschäftigt ist, folgt die Kamera Pauls Essenszubereitung in der Küche. Daraus resultiert eine kurze Ablenkung vom Geschehen, aber auch eine verräterische Neugierde für die nicht sichtbaren Vorgänge im Wohnzimmer für den Zuseher, sodass mit Pauls banaler Frage „Soll ich noch jemanden etwas mitbringen?“²⁶⁰ und dem darauf folgenden Schuss der Schock gegenüber dem gerade passiert Mord noch größer ist. Es ist nicht so wie in *Bennys Video*, dass Haneke „ausschließlich den Tötungsakt und den Schmerz des Opfers bzw. die Stille des Todes vermittelt, sondern vielmehr eine Sound-Collage aus Autorennen, Handgemenge/ Gewaltakt im Wohnzimmer und Pauls Essenszubereitung in der Küche.“²⁶¹

Da der Zuseher in der nächsten Szene nur den blutbespritzten Fernseher als plärrende Störquelle zu sehen bekommt, wird dieser dazu gezwungen aus dem Gespräch der *Media born Killers* herauszufiltern, dass Schorschi das Opfer ist, da er versucht hat wegzulaufen. Schließlich wird das Publikum mit einer minutenlangen Totalen konfrontiert, die Annas Kampf mit den Tränen und Versuch sich loszubinden beinhaltet. Obwohl die Kamera dabei sehr distanziert bleibt, wodurch das Leiden abermals nur von der Ferne akustisch wahrnehmbar ist, hat Annas authentischer Versuch den Fernseher abzdrehen und nach dem Umfallen wieder aufzustehen äußerst hohen Realitätscharakter, welcher die Rezipienten zum Mitleiden zwingt und Unbehagen auslöst:

„Discomfort comes from being forced to witness the aftermath of Georgie’s death and engage with a set of emotions unfamiliar to the genre.“²⁶²

Michael Haneke meint dazu, dass wenn der Zuseher „die Bluttat sehen würde, würde er sie sofort als ‚Film‘ abqualifizieren und damit ihren Schrecken von sich wegrücken können.“²⁶³ Auch die Tötung von Rolfi durch den Golfschläger und Georges Verletzung durch das Messer werden nur auditiv vermittelt, wodurch das Aufheulen des Hundes und die Schreie des Mannes den Zusehern praktisch den Magen umdrehen. Der Regisseur begründet seinen Inszenierungsstil wie folgt:

„Durch das Ohr führt ein direkter Weg zur Phantasie, zum Herzen des Menschen. Unsere Sensibilität im optischen Bereich ist durch die tägliche Bilderflut aus den

²⁶⁰ *Funny Games*. Regie: Michael Haneke. Drehbuch: Michael Haneke. Wien: Wega Film, 1997. 61’.

²⁶¹ Vgl. Metelmann, Jörg: 2003, S.150.

²⁶² Wheatley, Catherine: 2009, S.92.

²⁶³ Marchetti, Tiba: 1995, S.72.

Medien derartig geschwächt, daß [sic!] es außerordentlich schwierig sein dürfte, mit einem Bild heute noch zu beeindrucken“²⁶⁴

Den einzigen Mord, der den Zusehern in Splatter – Hollywood Manier explizit präsentiert bekommt, ist jener an Peter. „The sequence is clichéd in the extreme, mimicking the ‘guts and gore’ sequences of numerous Hollywood actions films.“²⁶⁵

Seine grauenvolle Art zu sterben unterstreicht die geforderte Gerechtigkeit der Zuseher an den Film, deren Befriedigung mit dem Zurückspulen der Handlung allerdings nicht von langer Dauer ist. Denn Haneke verweigert einen „Unterschied zwischen „guter“ und „böser“ Gewalt [...] und zeigt, dass „die vermeintlich ‚gute‘, durch Notwehr legitime Gewalt eben auch Gewalt ist.“²⁶⁶

Obwohl der surrealistische Aspekt des Zurückspulens den Realitätscharakter des Werkes für kurze Zeit auflöst, zeigt diese Handlung einerseits Hanekes Kritik an den Medien, aber auch Pauls Macht über den Zuseher, zu dem er einige Male durch direktes Sprechen oder Zuzwinkern in die Kamera Kontakt aufnimmt: „Haben Sie denn schon genug gesehen?! Wir können den Film noch nicht enden lassen, wir sind noch nicht auf Spielfilmlänge.“²⁶⁷

7.2.4. *Der Zuseher als Laborratte*

Michael Haneke macht in *Funny Games* auf eine groteske Art und Weise die Rezipienten für die Torturen und Ermordung der Familie Schober verantwortlich, denn sie sind es, denen Unterhaltung geboten werden muss. Schließlich wird die qualvolle Eliminierung der Familie dadurch begründet, „weil das Unterhaltungskino verlangt, daß [sic!] es weitergeht, weil der Sadismus, nach Haneke, schon in der Struktur, im Skelett des Thrillers liegt [...] in der bloßen Lust am Schauen.“²⁶⁸

Als Anna nach ihrem toten Hund sucht, zeigt die Kamera zunächst Paul, der aus dem Off ins Bildfeld tritt und schließlich über die Schulter blickend das Publikum anzwinkert. Die erste Kontaktaufnahme von Paul verwirrt den Zuseher so sehr, dass dieser nicht sicher ist, ob er sich diese „Verfremdung der Konvention in Form der Durchbrechung des ehernen 'Leinwand-ist-Leinwand'-Gebots“²⁶⁹ nur eingebildet hat. Nach weiteren Kontaktaufnahmen wird sich der Rezipient schließlich mit Erschütterung

²⁶⁴ Vgl. Marchetti, Tiba: 1995, S.74.

²⁶⁵ Wheatley, Catherine: 2009, S.97.

²⁶⁶ Metelmann, Jörg: 2003, S.142.

²⁶⁷ *Funny Games*. Regie: Michael Haneke. Drehbuch: Michael Haneke. Wien: Wega Film, 1997. 91’.

²⁶⁸ Grisseemann, Stefan: 1997, S.61.

²⁶⁹ Metelmann, Jörg: 2003, S.138.

bewusst, dass das Grauen auf seine Kosten stattfindet und ins Äußerste getrieben wird, um den Unterhaltungswert zu steigern.

„Ruckartig spürt man einen inneren Widerstand gegen diese aufgezwungene Allianz, gegen diese emotionale Geiselnahme. Ja, genau: Du spielst mit! Nur so funktioniert das Spiel!“²⁷⁰

So finden die Qualen kein Ende, weil „wir noch nicht noch nicht auf Spielfilmlänge sind“ und den „Zusehern etwas geboten werden muss“²⁷¹. Durch Paul dringt somit die moralische Stimme des Regisseurs hervor, welcher seinen Zusehern ihre Komplizenschaft und Mittäterschaft zu den Psychopathen aufzwingt und ihnen somit ihre Gleichgültigkeit gegenüber der dargestellten Gewalt nimmt.

„Ich mache den Zuseher erst zum Komplizen der Täter und werfe ihm das dann vor, damit er fühlt, wie manipuliert er ist, aus welchem bezahlten Selbstbetrug er sein voyeuristisches Vergnügen zieht.“²⁷²

Mit diesem filmischen Experiment macht Michael Haneke seine Rezipienten ebenso zu hilflosen Opfern, welche ihrer Gewaltgeilheit und ihrem voyeuristischen Drang ausgeliefert sind. Seine Intention die Zuseher mit seinen Filmen zu erschüttern, zu provozieren und seine Aufforderung, etwas gegen das Gezeigte zu tun, lassen *Funny Games* als nicht leicht zu verdauenden Konsum aus der Masse der Horrorwerke hervorstechen. Indem die Standarderwartungen an das Medium Film gebrochen werden und der Rezipient erstmals für das, was er sieht verantwortlich gemacht wird, wird diese neue Konfrontation vom Publikum als großer Schock erfahren.

„Der Film ist bewusst ein Paradox: Ein Menschenversuch zur Rettung der Humanität, und indem er den Zuseher systematisch hineinzieht in sein Konzept, ihn zum Probanden macht, reproduziert sich die Gewalt des Films im Zwang, mit dem er uns zur Einsicht nötigen will.“²⁷³

Als einziger mit der Fähigkeit aus der Filmrolle heraus zu treten, wendet sich Paul fünf Mal an das Publikum, fragt sie auf welcher Seite sie stehen und provoziert mit rhetorischen Unterstellungen, die laut Haneke mit jener Reaktion, den Film abzuschalten oder den Kinosaal zu verlassen, beantwortet werden müssten.

²⁷⁰ Grabner / Larcher / Wessely: 2005, S.135.

²⁷¹ *Funny Games*. Regie: Michael Haneke. Drehbuch: Michael Haneke. Wien: Wega Film, 1997. 89’.

²⁷² Grabner / Larcher / Wessely: 2005, S.38.

²⁷³ Metelmann, Jörg: 2003, S.143f.

„Wenn man Haneke beim Wort nähme, dann wäre ein mündiger und verantwortungsvoller Zuschauer derjenige, der für sich die Initiative ergreift, nicht mitspielt und FUNNY GAMES einfach verläßt [sic!].“²⁷⁴

Denjenigen, die bleiben und den Horror über sich ergehen lassen, wird somit unterstellt, dass ihre Gewaltgeilheit eine solche Tortur gerechtfertigt. Hier liegt der Unterschied zum typischen Horrorfilm, welcher auf seine Rezipienten in dem meisten Fällen lediglich jene Wirkung erzielt, dass diese nach Aufnahme des Thrills leichter gereizt und furchtsamer sind, das Gezeigte aber bald wieder vergessen.

„FUNNY GAMES wollte die Gewaltlust des Kinogängers, seine libidinöse Identifikation mit dem Grauen, denunzieren.“²⁷⁵

Hanekes Unterstellung löst im Publikum im Gegensatz zum Mainstream – Horror Unbehagen und Wut aus, da man sich im Kinosaal wie eine „Laborratte“²⁷⁶ fühlt, die vom Regisseur moralisch belehrt wurde. Der Zuseher wird sitzen gelassen mit den Eindrücken der Filmhandlung und einer Unfähigkeit zu begreifen, dass er vom Regisseur mit pädagogischen Mitteln selbst zum Täter gemacht wird, „daß [sic!] sich der Rezipient zunächst vergewaltigt vorkommt.“²⁷⁷ Mit dieser reflexiven Kontaktaufnahme zum Publikum radikalisiert Michael Haneke die Beziehung vom Rezipienten zum Film, indem er aus einer ethnischen Sichtweise agierend den Zuseher auf seine moralische Beziehung als Betrachter zum Gezeigten aufmerksam macht. Jedoch nimmt der Regisseur dabei weder die Stellung eines Moralisten, noch eines Propagandisten ein, da er auf die dargestellten Probleme keine direkten Antwort liefert, wodurch jeder Zuseher individuell eine Lösung finden muss und zu einer Auseinandersetzung mit dem Medium Film gezwungen wird. Hanekes Horroransatz unterscheidet sich im Wesentlichen von den Mainstream Werken durch seine Intention eine schlichte Unterhaltung seines Publikums zu vermeiden, um einen Konflikt im Betrachter zwischen deren Drang nach Vergnügen und ihrem Wissen über die Verantwortung, welche sie dadurch tragen zu verursachen. Das Oeuvre des Österreichers kennzeichnet sich laut Catherine Wheatley somit erstmals durch „unpleasurable cinematic experience“²⁷⁸, somit einer Rezeption, die anstelle Faszination

²⁷⁴ Philipp, Claus: 1997, S.70.

²⁷⁵ Scheiber, Roman: Ray Filmmagazin 06/08, S.32.

²⁷⁶ Vgl. Seiter, Bernhard: 1997, S.72.

²⁷⁷ Metelmann, Jörg: 2003, S.149.

²⁷⁸ Wheatley, Catherine: 2009, S.1.

Unbehagen wie Gefühle von „discomfort, embarrassment, anger and guilt“²⁷⁹ im Zuseher auslöst.

„Each of Paul’s asides functions as an accusation of moral guilt, from which the spectator must defend himself; they are like the Sartrean ‘footsteps in the hallway’, which induce the emotion of shame.“²⁸⁰

Über das Medium Film studiert der Österreicher somit die Ethik des Zusehers weniger um diese moralisch zu belehren, sondern um ihnen mit einem aufklärerischen Ansatz ihre Passivität und Möglichkeit zur Partizipation im Filmgeschehen vor Augen zu führen. Aus seiner Manipulation der Gefühle des Publikums und dem Berauben ihrer Kontrolle über die Bilder und ihres Status des Allwissenden, resultiert schließlich deren Erkenntnis über die Künstlichkeit des Medium Films und eine mit Unbehagen erfahrene Rezeption.

„Haneke’s film [...] is not a film of purely mental laps, but a cinema of emotion and reason arising out of narrative concerns. But more importantly, it is also a cinema of emotion and reason *occurring in tension*. The spectator is prompted to respond both emotionally and intellectually to the film.“²⁸¹

Karl Ossenagg berichtet über die Reaktionen der Zuseher in Cannes wie folgt:

„Zwischen Lob und heftiger Anerkennung gab es keine Reaktionen auf den Film – die einen verließen den Kinosaal, andere applaudierten.“ Und laut *Austrian Film News* war *Funny Games* bei den Filmfestspielen: „der einzige Film, der wirklich Emotionen auslöste: Entrüstung, Begeisterung, Verachtung und Haß.“²⁸² Dieses heftige Polarisieren der Rezeption seines Thrillers ist schließlich ausschlaggebend dafür, dass „das provokante Werk zu den am meisten beschriebenen Filmen des letzten Jahrzehnts gehört. Ein Film, der ohne explizite Gewaltdarstellungen auskommt und trotzdem schwer zu verkraften ist.“²⁸³

7.2.5. *Suspense und Spannungserzeugung*

Eine weitere Gemeinsamkeit zum phantastischen Film liegt in der Schaffung von Suspense und Steigerung der Angstlust, welche durch die bereits beschriebene Bild-Ton Differenz hervorgerufen wird und durch die Bezugnahme auf für Horrorfilme typisch

²⁷⁹ Wheatley, Catherine: 2009, S.78.

²⁸⁰ Ebd. S.107f.

²⁸¹ Ebd. S.103.

²⁸² *Austrian Film News*. Nr. 3+4 / 97 Juni, S.16.

²⁸³ Spaich, Herbert: *Filmbulletin* 4.08, S.24.

eingesetzte Elemente der Spannungserzeugung erfolgt. „Ich benutze den Suspense, die Spannung, als Leim, auf dem der Zuseher kleben bleibt.“²⁸⁴

Nachdem die Psychopaten nach etwa sechzig Minuten Spielzeit ganz unerwartet das Haus verlassen, vergrößert sich die Hoffnung auf ein gutes Ende, ein Überleben des Ehepaars und eine Festnahme der Psychopaten.

„Die nächsten Minuten sind wohl die ergreifendsten im ganzen Film. Die Umarmungen, Liebesbekenntnisse und den anderen nicht gehen lassen wollen spiegeln die tiefe Zuneigung der Eheleute wider.“²⁸⁵

Obwohl die Zuseher Verständnis für das Nicht-trennen-wollen von Anna und Georg haben, vergrößert sich der Ärger, das Mitfiebern und der Drang nach Warnung, dass das Föhnen des Handys nur Zeitverschwendung ist, da das Publikum eine gelungene Flucht ersehnt. Dies ist abermals mit dem Miteinleben in einen Horrorfilm zu vergleichen, das mit dem Wunsch verbunden ist, dass die Opfer die Türe schneller öffnen, oder das Auto endlich anspringen würde.

“Haneke places us ‘on their side’. We may draw a sadistic pleasure in watching their struggle, but we are positioned in such a way that we want them to triumph over their captors, at the time and in the manner that conforms to the spectator’s expectations of the suspense thriller’s narrative trajectory.”²⁸⁶

Trotz fehlender Horormusik fiebert das Publikum mit Georg Junior im früheren Verlauf des Films mit, als dieser versucht aus dem Haus zu flüchten und bei den Berlingers Hilfe zu holen. Zugleich ärgern sich die Zuseher darüber, dass er es nicht schafft über den Zaun zu klettern und sind gleichfalls begeistert über seine Raffinesse, die nassen Sachen ausziehen um keine Spuren zu hinterlassen. Das Groteske liegt wohl in der Tatsache, dass Schutzmechanismen zu unüberwindbaren Barrieren für das eigene Kind werden. Die Spannung wird hierbei durch die Lichtspiele und Hell- Dunkel Kontraste unterstrichen, welche Paul anders als stets dunkel gekleidete Täter in üblichen phantastischen Filmen als weißes Ungeheuer im schwarzen Nichts des Sees auftauchen lassen. Die Zuseher können die Handlungen des Verfolgers nur durch seine Betätigung der Lichtschalter, seine Schritte und Rufe wahrnehmen. Die schreckliche Szenerie wird dadurch untermalt, als dass *John Zorns* Heavy – Metal Musik aus den unteren Räumen erklingt, welche Auskunft über Pauls Psyche gibt und bereits zu Beginn des Films als Hinweis auf die gestörte Thematik zum Einsatz kam.

²⁸⁴ Vgl. Grabner / Larcher / Wessely: 2005, S.135.

²⁸⁵ Schmoller, Hansjörg: 2006, S.81.

²⁸⁶ Wheatley, Catherine: 2009, S.82.

„Durch das Auftauchen der <Titelmusik> im Universum des Films lässt Haneke [...] das Verhältnis von Fiktion und Rezeption noch mal verschwimmen, und inszeniert somit psychische Gewalt.“²⁸⁷

In dieser Sequenz erinnern die vom Regisseur eingesetzten Heavy Metal Klänge an Mordszenen in berühmten Horrorfilmen, deren Gewaltakte stets durch verstörende Musik aus dem Off verstärkt werden. Hier will jedoch der Täter selbst diese grauenvolle Stimmung erzeugen, indem er *Zorn* im Haus der Nachbarn erklingen lässt, „creating a sense of irritation and excess: the screams on the tape pre-echoing the potential screams we expect to hear.“²⁸⁸ Als Schorschi die nicht – geladene Schrotflinte an Paul abgeben muss, werden nicht nur erste Hoffnungen auf einen guten Ausgang verworfen, sondern auch schlimme Vermutungen über den weiteren Verlauf der Geschichte aufgestellt. Anna setzt bei ihrem Fluchtversuch unglücklicherweise auf das Auto der Täter und Georg gelingt weder ein Anruf bei seinem Freund Peter oder der Polizei, noch ist er bemüht darum sich zu verstecken. „Ein Golfball fällt erneut zu Boden – die Kugel rollt, das Spiel ist wieder eröffnet“²⁸⁹ und endet mit dem Sieg der Zeitwette der beiden Psychopaten, der Ermordung aller Familienmitglieder und dem Aufbruch zum nächsten Opfer.

Durch die authentische Spielweise der Protagonisten und der Möglichkeit des sich Identifizierens mit der bürgerlichen Kleinfamilie wird das Leiden der Personen auf den Zuseher übertragen. Aspekte der Imagination von Gewalt und der Gleichgültigkeit der Mörder gegenüber dem Leben ihrer Opfer rufen im Rezipienten ein Gefühl von Unbehagen, sowie Ekel, Hass und Schockierung hervor, das mit jenem eines Mainstream - Horrorfilms nicht verglichen werden kann. Die gezeigten Bilder verankern sich bis auf die Knochen in den Zusehern und lassen ihnen keine Möglichkeit auf Entspannung und Erleichterung, wodurch Michael Haneke eine neue Beeinflussung des Kinozusehers kreiert.

„Bei Funny Games ist die Wahrheit in die Struktur übergegangen. Die zwischenmenschliche Höflichkeit bekennt ihren widerlichen Charakter, Schönheit ist bloß noch Niedertracht und Schuld, das Gewöhnliche ist eine andauernde Katastrophe (das Fernsehen), und der Tod schlägt keine Wellen.“²⁹⁰

²⁸⁷ Schmoller, Hansjörg: 2006, S.80.

²⁸⁸ Wheatley, Catherine: 2009, S.90.

²⁸⁹ Vgl. Grabner / Larcher / Wessely: 2005, S.134.

²⁹⁰ Brenez, Nicole: 1997, S.42.

Die Verhaltensweisen der Menschen, welche oft den Akt des Drüber – Hinweg - Sehens oder des Ignorierens wählen, um Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen, sind in Michael Hanekes Werken ausschlaggebend für Horrorszenarien. Damit bedient er sich einer Thematik, die in vielen phantastischen Filmen den schockierenden Aspekt ausmacht, dass den Opfern nicht geholfen wird und Türen verschlossen bleiben.

„Hanekes Basisthemen behandeln menschliche Zu- und Umstände: ein Nicht-Bestehen oder Zuwenig an Emotionen im Alltag, eine zu Mediensklaven degenerierte Gesellschaft, daraus resultierende Resignation oder Offensive.“²⁹¹

Mit Hanekes „Vergewaltigung zur Selbstständigkeit“²⁹² und mit seiner Rezeption des Unbehagens werden die Zuseher zu einer neuen Art von Horrorkonsum gezwungen, welche sie durch Verunsicherung und emotionale Beeinflussung erhellen und zur Veränderung motivieren soll. Eine Methode, die der Regisseur zehn Jahre später auch auf das von ihm verhasste amerikanische Publikum anwenden will.

7.3. Remake *Funny Games U.S.*

„Elf Jahre nach FUNNY GAMES legt Michael Haneke die gleiche Falle noch einmal großflächiger aus – und zur gefesselten Hauptfigur wird abermals der Zuschauer.“²⁹³

2007 begibt sich der österreichische Regisseur trotz seiner enormen Abscheu von den filmischen Machenschaften Hollywoods auf amerikanisches Terrain, um mit dem „Auto-Remake“²⁹⁴ *Funny Games U.S.* sein eigentliches Zielpublikum - den nach Splatter Effekten süchtigen und von Gewaltgeilheit durchdrungenen amerikanischen Zuseher – anzusprechen. Als Grund für die Wiederaufnahme des Psychothrillers erwähnt Haneke die noch drastischere Aktualität des Gewaltthemas als zur Entstehungszeit von *Funny Games* in Österreich:

„Nothing has changed. The media have continued to get worse and worse. If anything, the film has become even more relevant today.“²⁹⁵

Michael Haneke kreiert hierbei eine penible 1:1 Kopie der Mise-en-scene, Perspektiven und Schauplätze seines Erstlingswerks, die sich lediglich durch den Schauspielstil der Darsteller und den Requisiten- beziehungsweise Namensänderungen vom Original abhebt. Eine filmische Reproduktion, die der Regisseur dadurch begründet: „weil ich der Geschichte nichts mehr hinzuzufügen hatte, mit Ausnahme der englischen

²⁹¹ Marchetti, Tiba: 1995, S.17.

²⁹² Ebd. S.17.

²⁹³ Scheiber, Roman: Ray Filmmagazin 06/08, S.24.

²⁹⁴ Wheatley, Catherine: Sight & Sound 2008, S.21.

²⁹⁵ Ebd. S.19.

Sprache.“²⁹⁶ So wird Schäferhund Rolfi gegen den Golden Red Riever Lucky ausgetauscht, die Namen der Schobers amerikanisiert und die hellere Inszenierung des Schauplatzes weckt Erinnerungen an die Splatterfilme Hollywoods.

„Versank das Grauen im ersten Film dank der Lichtsetzung durch Jürgen Jüges in einem diffusen Halbdunkel, leuchtete Darius Khondji [...] FUNNY GAMES U.S. wie eine amerikanische Familienserie bis in alle Ecken aus.“²⁹⁷

Im Bezug auf seine Cast wählt Haneke jedoch gezielt Schauspieler, die nicht dem typischen Mainstream Hollywoodkino zuzuordnen sind und auch schon im Bereich des Horrors Erfahrungen gesammelt haben wie Naomi Watts in *The Ring* und *Mulholland Drive*, Michael Pitt in *Murder by Numbers* und Tim Roth in *Four Rooms* und *Dark Water* und liefert damit „a set of references not present in the case of the original, as do its stars.“²⁹⁸ Damit vergleicht sich der österreichische Regisseur nicht nur mit den Machenschaften von David Lynch und Quentin Tarantino, sondern beweist auch sein Gespür für die gezielte Auswahl an Darstellern, mit denen er sein Publikum praktisch in die Kinosäle lockt. Trotz dieser genialen Besetzung und dem für Horrorfans verlockenden roten Warnungs-Sticker als Hinweis auf extrem brutale Filminhalte, verfehlt der Thriller sein Zielpublikum und erzielt aufgrund der geringen Popularität von europäischen Kunstfilmen bei den amerikanischen Kinobesuchern mit lediglich 6.000 Zusehern geringe Erfolge. „Funny Games was intended „for those who consume violence“, [...] „the ultimate consumers of mass entertainment“, dennoch werden die Aggressionen im Remake weniger intensiv dargestellt, was im Großteil auf das Spiel der Darsteller zurückzuführen ist.

„Michael Pitt transforms Arno Frisch’s wiry devil Paul into maleficent cherub, a golden vision of all american innocence gone wrong, significantly clad in the same Converse pumps as his victims.“²⁹⁹

Trotz dieser Transformation der Figur des Paul werden Pitts Engelsgesicht des Teufels und seine beinharten, aber stets mit einem Lächeln verbundene Erniedrigungen und Veräppelungen der Familienmitglieder als weniger provokant, arrogant und emotional kalt erfahren, als die seines Vorgängers Arno Frisch, welcher stets eine kühne Miene präsentiert. Bei der ersten Kontaktaufnahme mit dem Publikum wirkt das Zwinkern des

²⁹⁶ Michael Haneke im Interview mit Matthias Greuling: Celluloid 2/2008, S.14.

²⁹⁷ Spaich, Herbert: Filmbulletin 4.08, S.25.

²⁹⁸ Wheatley, Catherine: 2009, S.193.

²⁹⁹ Wheatley, Catherine: Sight & Sound 2008, S.22.

Österreichers auch mehr provozierend und als deutlicherer Hinweis auf die Komplizenschaft des Publikums als Pitts Lächeln.

„Zwischenrufe in die Kamera sind als längst auch im Mainstream angekommene Volten nicht mehr so gewöhnungsbedürftig wie vor zehn Jahren, doch Hanekes Horror ist auch im Wiederholungsspiel als *horror vacui* gemeint.“³⁰⁰

Der wesentlichste Unterschied zwischen den beiden Darstellern liegt auch in der Tatsache, dass Paul im Original den jungen Schorschi in mehreren Szenen schlägt, damit dieser aufhört sich zu wehren, was aufgrund der Unmenschlichkeit seines Verhaltens im Gegensatz zum „lediglichen“ Fest- und Zurückhalten des Kindes vom amerikanischen Pendant den Zuschauern den Magen umdreht. Laut Metelmann zeichnet sich Arno Frisch als genial besetzter *Media Born Killer* vor allem durch seine „lakonisch-zurückgenommene Mimik und das beeindruckende Talent, von einem Moment auf den anderen eine Szene kippen zu lassen aus. – mal Unschuldsmime zum bösen Spiel, mal larmoyant-zynischer Kritiker der Unfähigkeit seines Partners, nie aber *ohne Contenance*.“³⁰¹

Ebenso wirken auch Susanne Lothars Weinen, als sie die Fassung verliert und Ulrich Mühes Schmerzensschreie nach der Ermordung seines Sohnes wesentlich intensiver und gehen dem Zuschauer mehr unter die Haut, als ein leises Wimmern von Tim Roth und dem dennoch brillanten Spiel von Naomi Watts „who imbues her incarnation of Ann with a new sensuality that echoes the fetishisation of female victims.“³⁰² Obwohl der Film durch diese Art der Darstellung an Einfühlungsvermögen bei den Zuschauern verliert, ist hierbei die Anpassung auf die neue Rollenaufteilung des Horrorfilms, welche den schwachen, entmannten Mann der emanzipierten und kämpferischen Frau gegenüberstellt deutlich zu erkennen.

Im Allgemeinen ist *Funny Games U.S.* naturalistischer und durch die Einflüsse des digitalen Zeitalters farbenfroher und glanzvoller, aber nicht unbedingt sehenswerter als das Original.

„Der blasierter Paul und der ungerührt über Cyberspace philosophierende Peter der deutschen Version sind nach wie vor Unikate.“³⁰³

Aus eigener Erfahrung lässt sich schließen, dass die österreichische Version als wesentlich schockierender und brutaler empfunden wird als seine 1:1 Kopie, ein Film

³⁰⁰ Scheiber, Roman: Ray Filmmagazin 06/08, S.30.

³⁰¹ Vgl. Metelmann, Jörg: 2003, S.141.

³⁰² Wheatley, Catherine: Sight & Sound 2008, S.22.

³⁰³ Spaich, Herbert: Filmbulletin 4.08, S.25.

der bei mir wie ein Tritt in die Magengrube noch einige Stunden nach dem Ansehen „unpleasure“³⁰⁴ auslöste. Dies ist womöglich aber auch darauf zurückzuführen, als dass das erstmalige Sehen eines Filmes die größte Wirkung beim Zuseher erzielt und dass die Identifikation mit österreichischen Darstellern von einer Landsfrau wesentlich intensiver erfahren werden kann. Hinzu kommt jener Fehltritt des Regisseurs die Fans des modernen amerikanischen Horrorgenres zu unterschätzen:

„Haneke may once again have misjudged his audience. Horror has long been a genre that has played with self-reflexivity and commented knowingly in contemporary reality.“³⁰⁵

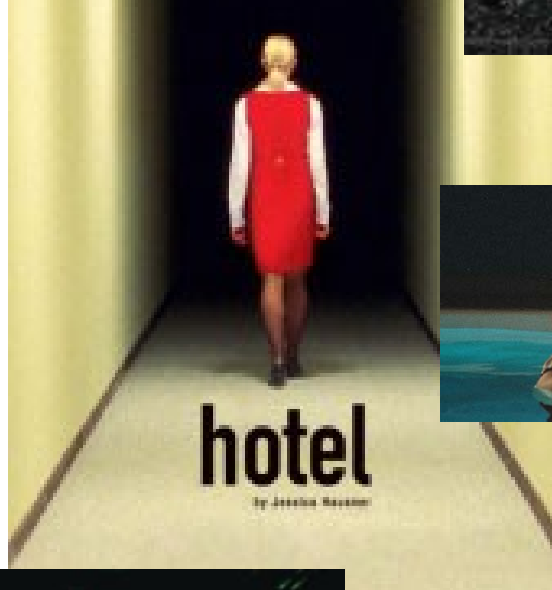
Aufgrund der Tatsache, dass US- Horrorfilmfreaks zumeist folgende Eigenschaften teilen: „cine-literate and self-aware, taking pleasure in deconstructing films and analysing their own reactions“³⁰⁶ und Hanekes in den 90ern erstmals eingeführter selbstreflexiver Horror-Aspekt, heutzutage sozusagen Schnee von gestern ist, bleibt der *AHA-Effekt* beim Publikum aus. Der Gewinn von lediglich „1,3 Millionen Dollar“³⁰⁷ der US/ UK/ Französisch/ Deutsch/ Italienischen und Österreichischen Co-Produktion zeugt von der Tatsache, dass Michael Hanekes filmisches Oeuvre leider nur von Kunstfilmliebhabern geschätzt und vom Mainstream Hollywood Kino, das der Regisseur mit allen Mitteln zu erreichen versucht, wenig beachtet wird. Mit dem Gewinn des Golden Globe und Oscar - Nominierung für sein Werk *Das weiße Band* hat sich Haneke jedoch einen Namen im internationalen Filmgeschäft gemacht, womit er schließlich endlich auch das amerikanische Publikum von der Brillanz seiner Machenschaften überzeugt.

³⁰⁴ Wheatley, Catherine: 2009, S.78.

³⁰⁵ Wheatley, Catherine: Sight & Sound 2008, S.22.

³⁰⁶ Ebd. S.22.

³⁰⁷ Vgl. Schoff, David. TV Media: 23/08, S.167f.



8, Jessica Hausners *Hotel*

Von dem humanen Horror von Michael Haneke inspiriert und mit der Möglichkeit als seine Assistentin vom Meister persönlich zu lernen, gelang auch Jessica Hausner mit ihrem Horror-Dekonstrukt *Hotel* der große Durchbruch und die Etablierung einer neuen Richtung des österreichischen Autorenkinos. Wie auch schon bei Haneke macht die Filmschaffende „Einsamkeit, zwischenmenschliche Leere und Kommunikationslosigkeit“, welche sich als „klassische Hausner – Themen“³⁰⁸ definieren lassen, zum Zentrum ihres filmischen Oeuvres. Durch das furchteinflößende Verhalten der handelnden Personen zueinander, mit Einbringen typischer Motive der *Suspense - Erzeugung* und dem Appell an die Ängste der Rezipienten zeichnet sich *Hotel* als Horrorwerk aus, das die Erwartungen seiner Zuseher ins Leere laufen lässt, wodurch diese an das Geschehen gefesselt werden. Der „offene (Zeichen-)Raum“³⁰⁹ in diesem Werk überlässt vieles der Interpretation des Publikums, welches unterbewusst mit seinen Urängsten konfrontiert im Dunkeln stehen gelassen wird. Bei der Uraufführung von *Hotel* bei der Diagonale 2005 erhielt die Österreicherin sowohl den großen Preis für den besten österreichischen Film sowie dem Thomas-Pluch-Drehbuchpreis. Jessica Hausner führt in diesem Werk mit der Verbindung aus Autorenfilm und Horror eine neue Form des Unheimlichen vor, welches sich ansatzweise auch im Kino von David Lynch wieder finden lässt und zählt damit zu einer der renommiertesten österreichischen Regisseurinnen.

8.1 Das Märchen und die Waldfrau

„Märchen spiegeln die am meisten grundlegenden Strukturen des Menschen wieder [...] wenn man Märchen untersuche, könne man die vergleichende Anatomie des Menschen kennenlernen [sic!].“³¹⁰

Eine wesentliche Inspiration für Jessica Hausners Film und als die Urquelle der Ängste der Menschheit lässt sich das Märchen anführen.

„Zu der Zeit, als ich am Drehbuch von HOTEL schrieb, habe ich viele Geschichten und Märchen aus Österreich gelesen. Die Elemente, die sich auf die germanische Mythologie beziehen, hier vor allem der Wald und die „Waldfrau“, gehören ebenfalls dazu. Sie sind Zeichen, die für etwas dahinter Verborgenes stehen.“³¹¹

³⁰⁸ Hilpold, Stefan. Die Einsamkeitswandlerin. Jessica Hausner im Porträt. *Hotel*: DVD Booklet.

³⁰⁹ Suchsland, Rüdiger. Eiskaltes Matriachat. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/22/22945/1.html>.

³¹⁰ Franz, Marie-Louise von: 1985, S.18.

³¹¹ Hausner, Jessica. Hotel un film de Jessica Hausner. <http://www.coop99.at/hotel-derfilm/german/offwego.htm>.

Die Interpretation des Märchenmotivs des Waldes als Symbol für das Unbekannte und der Hexe als Archetypus des Magischen, der geheimen Kräfte der Natur und der dunklen Seite der menschlichen Seele, liefern somit wesentliche Hinweise zur Aufschlüsselung der Handlung von *Hotel*.

Aufgrund ihres Widerstandes gegen die damaligen Strukturen, ihres Glaubens an für das Christentum fremd gesinnte Spiritualitäten oder ihrem großen Wissen über Heilkräuter und Verbundenheit mit der Natur, galten Hexen als Sündenbock der Gesellschaft. Vor allem war es jedoch ihre „Sinneslust, Singularität und Ungehorsam“³¹², welche von der Menschheit verurteilt wurden. In gewisser Weise treffen diese Eigenschaften auch auf Irene zu, die durch ihre Freundlichkeit, Frische und positive Energie aus dem diktatorischen Umfeld der Hotelangestellten heraustritt und somit als Fremde und Außenseiterin von der Gruppe als Widersacher gesehen wird. Dieses für Irene und den Zuseher unverständlich feindselige Verhalten, was die kühle Atmosphäre des Hotels mittransportiert, dass man hier nicht erwünscht ist, lässt sich somit durch die Symbolik des Waldes und der Waldhexe aufschlüsseln. Fern von ihrem autoritären Arbeitgebern kann Irene auch nur im Wald, im Schutz der Finsternis der Grotte Emotionen zeigen und ihren Freund Erich küssen, ein filmästhetischer Hinweis, dass die junge Frau sich nur in der Natur zu ihrer Sexualität bekennen kann. Sobald sie mit ihrer Ungehorsamkeit, nämlich dem Mitbringen von Männern in das Waldhaus, im Hotel als - feindseliger Ort für sinnliche Frauen schlechthin - auftaucht, lässt die Strafe nicht lange auf sich warten. Denn das dämonische Verhalten der Hotelangestellten ist auf deren Abgeschlossenheit zurückzuführen, welche mit der Mentalität der meist in Einsamkeit lebenden mystischen Waldwesen in Verbindung gebracht werden kann:

„Menschen, die alleine leben, ziehen nicht nur das Böse aus ihrer eigenen Natur auf sich und konstellieren es durch ihr Unterbewußtes [sic], sie ziehen auch Projektionen auf sich. Darum hält man einsame Menschen oft für seltsam.“³¹³

Bereits in der fünften Minute des Films werden die Waldfrau und ihre Grotte mit einer langen statischen Großaufnahme eingeführt, wodurch der Zuseher ihre signifikante Rolle im Film erahnen kann. In sämtlichen Märchen oder Mythen in denen Waldgeister,

³¹² Hausner, Jessica. *Hotel un film* de Jessica Hausner. <http://www.coop99.at/hotel-derfilm/german/offwego.htm>.

³¹³ Franz, Marie-Louise von: 1985, S.175f.

-frauen oder -hexen auftreten, werden diese entweder als Heilerin³¹⁴ und den Menschen gut gesinnte Kräuterkünstlerinnen dargestellt oder wie in den meisten Geschichten zum Beispiel im rumänischen *Der Morgenstern und der Abendstern*³¹⁵ als böse, gefährliche und unberechenbare Wesen, die ihre Opfer samt deren Hab und Gut verschlingen und somit von einem Tag auf den anderen verschwinden lassen können. In der slawischen Kultur lässt sich die böse „Mutter – Hexengestalt“³¹⁶ *Baba Jaga*, welche sich von Kindern ernährt, aber den Menschen auch gelegentlich mit ihrem Wissen weiterhilft auf den Mythos der Waldfrau zurückführen, welche „nicht eindeutig böse und destruktiv ist – manchmal weist sie als tief Wissende auch den Weg.“³¹⁷ In einem südamerikanischen Indianermärchen tritt ein Waldgeist auf, der sein Aussehen vermenschlichen kann und dadurch seine Opfer in die Falle locken will, um sie nachher zu verschlingen.³¹⁸ Im Bezug auf die Tatsache, dass Märchen grundlegende Verhaltensmuster des Menschen widerspiegeln, lässt sich die Waldhexe als Symbol des Selbstverlustes und der humanen Angst vor dem Wald und der Kraft der Natur deuten, welche der Mensch entweder zu bewältigen versucht oder mit Flucht entgegen tritt.

„Das Phänomen des Bösen ist in der primitiven Einstellung nur einfach die Erscheinung von etwas Dämonischen oder Abnormalen, eine Art überwältigendes Naturphänomen, das [...] einzig die praktische Aufgabe stellt, wie man es erfolgreich überwinden und ihm entkommen kann.“³¹⁹

In jenen Märchen, wo die Waldhexe beziehungsweise der Waldgeist als böses Wesen auftritt, hat dieses stets die Macht die Menschen zu fressen, was symbolisch für die „destruktiven natürlichen Kräfte“³²⁰ und lauernenden Gefahren im Wald wie Erdbeben, Wasser oder Schnee steht. Spricht man also im Märchen von Waldgeistern oder Waldhexen, dann ist diese Erscheinung immer als Personifikation der Angst vor dem Alleinsein im Wald oder auch der Konfrontation mit der Fremde und Orientierungslosigkeit zu deuten.

³¹⁴ „Mit Hilfe von Kräutern und Pilzen heilte die Waldfrau vor allem Rheumatismen und Erkältung.“ *Hotel*. Regie: Jessica Hausner. Drehbuch: Jessica Hausner. Österreich/Deutschland: Hoanzl DVD, 2004.28’.

³¹⁵ Vgl. Krenn, Mite: 1882, S. 212.

³¹⁶ Jacoby, Mario / Kast, Verena / Riedel Ingrid: 1994, S.26.

³¹⁷ Ebd. S.204.

³¹⁸ Vgl. Franz, Marie-Louise von: 1985, S.157f.

³¹⁹ Franz, Marie-Louise von: 1985, S.139.

³²⁰ Ebd. S.160.

Die „Geister der Wälder sind in der Folklore als böse Geister bekannt und leben in jenem Teil der Natur, der für die genannte soziologische Schicht [in diesem Fall Menschen die neben einem Wald wohnen] unheimlich und gefährlich ist.“³²¹

Die Protagonistin versucht somit sich ihren Ängsten bewusst zu stellen, indem sie sich in die Dunkelheit der Gänge begibt und auch vor einem nächtlichen Spaziergang im Wald nicht zurückschreckt. Diese Kühnheit und das Rauchen vor offener Tür des Teufels werden ihr schließlich zum Verhängnis.

Die Geschichte um die Waldfrau in der Handlung wirft aber auch jenen Aspekt der Besessenheit hervor, welche dämonische Gestalten in Märchen bei ihren Opfern verursachen können, wodurch „der Mensch nicht mehr menschlich ist, sondern sich genau wie ein Dämon verhält.“³²² Mit fortlaufendem Wissen über die Waldhexe und dem Besuchen ihrer Grotte ist Irenes traumwandlerisches Verhalten der Bewegung zwischen den Hotelräumen „wie ein Medium“³²³ und der Annahme der Brille ihrer Vorgängerin als erstmalige Besessenheit zu deuten, wodurch sie schließlich am Filmende selbst zu einem Geist wird und verschwindet. Beim Aufwachen im Zimmer der feiernden Hotelangestellten bemerkt Irene erschrocken, dass sie den hölzernen Kopf der Waldfrau in den Händen hält und obwohl das auch ein Streich von Petra sein könnte, ist dies doch ein Zeichen dafür, dass das Wesen Schritt für Schritt die Welt der Protagonistin einnimmt, sodass die Grenzen zwischen Realität und Fantasie für sie immer mehr verschwimmen. Als zweite Interpretation des offenen Endes von *Hotel* lässt sich aber auch ein rationaler Schluss erahnen, dass Irene von den Hotelangestellten aufgrund ihres unheimlichen Verhaltens und Neugierde gegenüber dem Verschwinden ihrer Vorgängerin ermordet und zum Schweigen gebracht wird.

8.2. Der Horror in Hotel

„Hausners Horror ist ein Horror des Unheimlichen. Anstatt auf den Schock, das Erschrecken des Zuschauers zu setzen, entfaltet Hausner in einer Sprache der Andeutungen einen Horror des Grauens und Entsetzens, der sich im Gegensatz zur Furcht auf das Unbekannte richtet. Irénes Sehnsucht verwandelt sich durch Stille und Leere in Horror Vacui.“³²⁴

Hotel lässt sich als Mystikthriller aber auch als Gesellschaftsparabel bezeichnen, welche die Kommunikationsunfähigkeit und die grauenhafte Monotonie des Alltags der

³²¹ Franz, Marie-Louise von: 1985, S.160.

³²² Ebd. S.145.

³²³ Suchsland, Rüdiger. Eiskaltes Matriachat. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/22/22945/1.html>.

³²⁴ Suchsland, Rüdiger. Eiskaltes Matriachat. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/22/22945/1.html>.

österreichischen Gesellschaft am Beispiel des Personals vom Hotel Waldhaus als Horrorszenario inszeniert. Zielstrebig, höchst motiviert und mit streng zurückgebundenem Haar beginnt Irene ihren neuen Job als Empfangsdame im Waldhaus, wobei sie bereits bei der ersten Führung durch die Räumlichkeiten; vom Verstummen der lieblichen Fahrstuhlmusik bereits angedeutet; erkennen muss, dass Freundlichkeit hier fehl am Platz ist und sie bald nichts mehr zu lachen hat. Man tritt ihr mit Feindseligkeit entgegen, Fragen, wie die nach dem seltsamen Geruch in Irenes Zimmer werden nicht beantwortet und das Um-Erlaubnis-bitten das Schwimmbad benutzen zu dürfen, entpuppt sich als „demütiger Antrag“³²⁵ bei der Hoteldirektorin als Diktatorin höchstpersönlich. Neben diesem Handlungsstrang des unmenschlichen Umfelds im *Hotel* lässt Hausner durch puzzleartig eingeführte Informationen über das mysteriöse Verschwinden von Irenes Vorgängerin Eva Steiner - mit im Teich nach Leichen suchenden Polizisten - und die mystischen Sagen über die Waldhexe und deren Grotte, das Phantastische in die Handlung einfließen. Alltägliche Rituale wie der Telefondienst, Kellerrundgang mit Rauchen vor der Tür, „routiniertes Schweigen beim täglichen Gemeinschaftsmahl“³²⁶ der Angestellten und Irenes nächtliches Training im Pool werden ihrem Aufenthalt im Wald, dem Erforschen der Grotte der Waldfrau und ihren Discobesuchen und Treffen mit Freund Erich gegenübergestellt. Als freies Individuum wird die Protagonistin dabei allerdings nie dargestellt; vielmehr scheint die Bedrohung einer unsichtbaren Macht immer größer zu werden, sodass das Mädchen nachts durch die Gänge des Hotels geistert, im Dunklen verschwindet und sich mit einem angstverzerrten Gesicht schreiend im Wald wieder findet; Traumelemente, die Jessica Hausner aber nicht eindeutig als solche aufschlüsselt. Trotz Verbots nimmt Irene Erich mit in ihr Zimmer, wo dieser aus Versehen den Alarmknopf drückt, was für Aufruhr sorgt und dem Mädchen, als bei den Kollegen endgültig abgestempelter Störenfried Ärger einbringt. Schließlich verschwindet ihr Glücksbringer, die silberne Kette im Schwimmbad, welche nach der Anklage beim Personal auf mysteriöse Weise im Wald wieder gefunden wird. Ihre Brille findet sie nach dem Diebstahl zerbrochen am Boden liegen, woraufhin Irene sehr zum Entsetzen der Hotelangestellten beschließt die ihrer Vorgängerin zu tragen, welche sie in der Schublade ihres Zimmers findet. Durch die Inszenierung mehrfacher Spiegelungen der Protagonistin werden ihr Realitätsverlust

³²⁵ Leitich, Hans-Christian. Düstere Räume, Dunkle Wälder. www.diagonale.at/jart/projects/diagonale-2005/releases/de/uploads/Materialien/Hotel7.pdf.

³²⁶ Schiefer, Karin: 2003, S.3.

und das Verschmelzen mit der Persönlichkeit von Eva angedeutet. Bei weiteren Nachforschungen über das Verschwinden ihrer Vorgängerin wird Irene von der Hausmeisterin gewarnt diesen Ort so schnell wie möglich zu verlassen und erkennt als sie mit dem gespaltenen Holzkopf der Waldfrau in den Händen aufwacht, dass sich ihre Arbeitsstelle als Bedrohung entpuppt. Von der Hoteldirektorin befehlerisch zum Bleiben gezwungen, muss das Mädchen, nachdem sie ihrer Kollegin Petra für das Schichttauschen mit Widerwillen ihren Glücksbringer borgt, eine letzte Nacht vor dem Besuch ihrer Eltern im Waldhaus verbringen. Als sie wieder einmal eine Zigarette vor der Kellertür raucht, ist diese plötzlich verschlossen und Irene beschließt in den Wald zu gehen, wo sie schließlich im schwarzen Nichts verschwindet.

„Hausners Film funktioniert weniger als Gruselstory, sondern vielmehr als eine Reflexion klassischer Motive des „Unheimlichen“. Vom abgelegenen Spielort und den merkwürdigen Nebenfiguren über den dichten, ebenso faszinierenden wie furchteinflößenden Wald bis hin zu der minimalistischen, präzise gestalteten Tonspur und den labyrinthischen, verlassenen Korridoren des Hotels bindet Hausner so ziemlich jedes Schlüsselement des Genres in ihre Inszenierung ein.“³²⁷

Indem die Regisseurin sich der typischen Horrorgenre-Stilmittel bedient ohne dabei mit dramatischer, spannender Musik zu dick aufzutragen oder das angedeutete Phantastische aufzuschlüsseln, gibt sie ihrem Publikum mit *Hotel* ein Rätsel auf, welches beim Versuch es zu lösen einen Sog auf die Zuseher entwickelt, dem sie nicht entkommen können. Jessica Hausner beschreibt in einem Interview mit *Austrian Film News* die zahlreichen Deutungsmöglichkeiten ihres Filmes anhand der Reaktionen des Publikums:

“Manche sagten, es geht um den Tod, ums Sterben müssen oder wollen, andere fanden, um das sexuelle Erwachen des Mädchens, andere meinten, es geht um das Unbewusste, das Entdecken der verborgenen, dunklen Seite von einem Selbst. Für mich gilt alles.“³²⁸

Hotel lässt somit zahlreiche Interpretationen zu, welche vor allem durch die Analyse der von der Regisseurin verwendeten phantastischen Motive aufgeschlüsselt werden können.

³²⁷ Mihm, Kai. *epd Film* 6/2006. http://www.epd-film.de/33178_43773.php.

³²⁸ Schiefer, Karin: 2004, S.1.

8.2.1. Beseelte Gebäude

„Hotel lebt von der Kraft und der Präzision seiner stilisierten Bilder, von Hausners Gespür für Räume und Lichtstimmungen: allein über die Inszenierung unterschiedlichster Lichtquellen – ein Fahrstuhlknopf, die Spiegelung von Neonröhren im Swimming-Pool – eröffnet sie einen ganz eigenen Kosmos.“³²⁹

Hotel lässt sich insofern als phantastischer Film bezeichnen, da das im Zentrum stehende Gebäude personifiziert wird und Architektur somit als Symbol für die Charakterzüge der handelnden Personen zu deuten ist. Der „Titel verweist darauf, dass hier soziale Ereignisse über dem Umweg eines Gebäudes oder urbaner Architektur erzählt werden.“³³⁰ Dieses für die Phantastik typische Motiv dient in gewisser Weise als einzige, nähere Erläuterung des Verhaltens der Hotelangestellten für den Rezipienten. Die große Leere der Gänge, die ins Nichts führen und das kühle Weiß der Wände verweisen auf die Emotionslosigkeit des Personals und die Tiefen ihrer dunklen Psyche, wodurch der Kontrast von Irenes roten Kostüm zur Dunkelheit als Versuch mehr Farbe und Leben in das Hotel zu bringen gedeutet werden kann:

„Hausner arbeitet mit präziser Farbdramaturgie: Irénes hellblondes Haar, ihr rotweißes Kostüm steht dem grün-braun des übrigen Hotels komplementär entgegen, ansonsten sind die Bilder von im Übergang diffusen Weiß-Schwarz und Hell-Dunkel-Oppositionen geprägt.“³³¹

Die Hell-Dunkel-Kontraste und die Dominanz von künstlichem Licht wie Stehlampen oder Neonröhren unterstreichen den schummrigen Charakter des Schauplatzes, welcher so wie das Verhalten der Angestellten gekünstelt freundlich gestaltet und unheimlich erscheint. Außerdem unterstreicht die Lichtkomposition der vielen Schatten jenen Aspekt, dass die Personen etwas verstecken möchten, wie die Aufklärung des Verschwindens von Eva Steiner. Hausner inszeniert das Hotel bewusst als einen Ort, der nicht perfekt ist und lässt immer wieder kleine Fehler oder Risse in den Wänden auftauchen, um mit diesen Einstellungen menschliche Schwächen zu symbolisieren. Durch die Inszenierung von Vorhängen, die weder Anfang noch Ende zu haben scheinen, verweigert die Regisseurin ihrem Publikum jegliche Orientierung der Zusammengehörigkeit oder Dimensionen der Zimmer:

³²⁹ Mihm, Kai. *epd Film* 6/2006. http://www.epd-film.de/33178_43773.php.

³³⁰ Busch, Annett: *Gewohnheitsschauer. Hotel: DVD Booklet*.

³³¹ Suchsland, Rüdiger. *Eiskaltes Matriachat*. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/22/22945/1.html>.

„Martin Gschlachts Kamera zeigt oft klassische Halbtotale, die, oben eine Spur zu knapp abgeschnitten, das dominierende Gefühl des Unheimlichen verstärken.“³³²

Indem eine Begrenzung der Räumlichkeiten fehlt, scheinen die Zimmer, Gänge und Treppen nach oben hin ins Unendliche zu führen, was ihnen Traumcharakter verleiht, sodass die Darstellung des Hotels als Einheit aufgrund der fehlenden Abgrenzung der Räume nicht gegeben ist. Vielmehr scheint es wie ein Labyrinth aus Tunneln mit beklemmender Wirkung auf den Zuseher. Mit dieser Inszenierung zitiert die Regisseurin bewusst „den Topos des *haunted house*- ...: ein nächtlich blau schimmernder Pool, umgeben von Hotelfluren mit riesigen Hirschgeweihen an der Wand; ein strahlend weißer Gang, in dem sich die Protagonistin in nichts auflöst und sich mitten im nachtschwarzen Wald wieder findet; weiße, nackte Baumstämme im Mondlicht, die wie bleiche Skelette eine Grenze markieren“³³³, Räumlichkeiten und Orte, welche nur durch die Anwesenheit von Irene ein homogenes Ganzes ergeben. Nur in einer einzigen Einstellung sieht der Zuseher das Hotel von außen bei Nacht aus der Froschperspektive, sodass es gefährlich bedrohlich auf einem scheinbar erhöhten Standpunkt thront. Die Kamera wandert dabei aus dem Geäst des Waldes auf die Lichtung zu, was als *point of view shot* von Irene und Erich gedeutet werden kann, die sich im Hotelzimmer vergnügen wollen, aber auch als aus dem Wald hervortretendes, böses Unbekanntes, welches das drohende Unheil heraufbeschwört.

Ein wesentliches Element als Hinweis auf die Personifikation des Gebäudes spielt auch die Fahrstuhlmusik, welche den Film einleitet und als Sprache des Hotels gedeutet werden kann. Schon bei Irenes erster Führung in den Keller des Gebäudes lösen sich die „schmeichlerischen Takte einer Easy-Listening-Melodie“³³⁴ in ein Knarren und Kratzen einer gestörten Frequenz auf, was nicht nur die Kommunikationsprobleme unter den Angestellten andeutet, sondern auch als Hinweis für das lodernde Dämonische und Diktatorische unter der makellos glänzenden Oberfläche zu sehen ist. Als Erich und Irene den Lift betreten, erklingt plötzlich wieder die liebliche Melodie, welche den bevorstehenden Geschlechtsakt der beiden einleitet, aber mit der langen Einstellung von Erichs Grinsen unerträglich und ebenso irritierend wie das übliche Kratzen erscheint.

³³² Suchsland, Rüdiger. Eiskaltes Matriachat. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/22/22945/1.html>.

³³³ Pekler, Michael: 2005, S.58.

³³⁴ Leitich, Hans-Christian. Düstere Räume, Dunkle Wälder. www.diagonale.at/jart/projects/diagonale-2005/releases/de/uploads/Materialien/Hotel7.pdf.

„Liftmusik ist noch viel schlimmer als Kaufhausmusik. Weil man ihr auf engsten Raum ausgesetzt ist.“³³⁵ Damit lässt die Regisseurin sogar in den Liebesszenen ihres Films keine positiven Gefühle beim Zuseher zu und verwandelt diese stattdessen in ein Szenario des Unbehagens. Das unabsichtliche Auslösen des Alarms von Erich im weiteren Verlauf der Handlung kann auch als Warnung des Gebäudes gesehen werden, das seinem Personal einen Verstoß gegen die Regeln mitteilen möchte. Das Hotel scheint als „bedrohliche landscape of the mind“³³⁶ mit seinen plötzlich verschlossenen Türen, seltsamen Gerüchen und Geräuschen und willkürlichem Lichtspiel aus Hell und Dunkel ein Eigenleben zu führen.

„Von Anfang an, in den ersten Bildern schon, scheint etwas Ungewöhnliches spürbar, scheint die Grenze zwischen dem Realen und dem Illusorischen nicht völlig eindeutig gezogen. Auch Irène scheint das zu spüren“³³⁷

Ein Hotel eignet sich aufgrund der Aspekte „des temporären Charakters als Wohnort, des Verschwimmens von Anonymität und Privatheit und als stilisierte Bühne für Identitätswandlungen“³³⁸ als optimaler Schauplatz für einen Mystikthriller. Sobald sich Irene auf das Terrain ihres neuen Arbeitsplatzes begibt, wird ihr von Seiten der Angestellten und des Gebäudes durchgehend das Gefühl vermittelt, hier nicht willkommen zu sein und nicht heimisch werden zu können. Vorerst sieht die Protagonistin dies als Herausforderung und ist dann im Verlauf der Unheimlichkeiten nicht mutig genug, einen Rückzieher zu machen, wodurch ihre Identitätswandlung einer Rückwärtsbewegung in Richtung Selbstauflösung entspricht. Indem Irene alles aufgibt, das ihr Freude bereitet, ihre Mimik und Lebensfreude reduziert um sich dem Verhalten der anderen anzupassen, wird sie schließlich ein Geist ihrer Selbst; ein Individuum, das aufhört zu existieren.

„Hotel raubt jedoch nicht in einem fortwährenden Prozess seiner Protagonistin deren Individualität, sondern verwehrt ihr von Anfang an eine solche. Wo nichts ist, kann aber nicht nur nichts werden, sondern auch nichts verloren gehen. Sondern sich schlimmstenfalls in nichts auflösen.“³³⁹

³³⁵ Pekler, Michael: 2005, S.57.

³³⁶ Diagonale 05. Filme und Regie: Hotel. <http://2005.diagonale.at/main.jart@rel=de&reserve-mode=&content-id=1108384471169&film=1100750583380.htm#aktiv>.

³³⁷ Suchsland, Rüdiger. Eiskaltes Matriachat. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/22/22945/1.html>.

³³⁸ Leitich, Hans-Christian. Düstere Räume, Dunkle Wälder. www.diagonale.at/jart/projects/diagonale-2005/releases/de/uploads/Materialien/Hotel7.pdf.

³³⁹ Pekler, Michael: 2005, S.59.

8.2.2. *Das Unbekannte und der Wald*

„Ohne Blut, ohne Gewalt und ohne Special Effects erzeugt die junge Regisseurin Jessica Hausner in *Hotel* ein Gefühl der Beklemmung und der Angst - die um so verstörender wird, weil man nie wirklich weiß, wovor man sich fürchtet.“³⁴⁰

Ein Stilmittel, das sich als Horroraspekt von *Hotel* auszeichnet und überwiegend zur unheimlichen Atmosphäre beiträgt, ist Hausners Spiel mit dem Unbekannten. Wie bereits in vergangenen Kapiteln erwähnt, zeichnet sich die Furcht vor der Dunkelheit und der Fremde als eine der essentiellen Urängste der Menschen aus, wodurch es der Regisseurin gelingt die Gesamtheit ihres Publikums anzusprechen. Die Orientierungslosigkeit, welche ein dunkler Raum verursacht, löst bei vielen Zusehern eine verzweifelte Panik aus, da sie sich in bereits bekannten und selbst durchlebten Situationen wieder finden. Hausners Spiel mit Hell-Dunkel-Kontrasten und Irenes mutigem Übertreten der Schwelle zwischen Kellertür und schwarzem Wald ist schließlich auch auf autobiografische Erlebnisse der Regisseurin zurückzuführen, welche in einem abgeschiedenen Haus aufwuchs und von den Eltern oft alleine gelassen ihre Angstgrenze - von einem dunklen Kellerraum zum nächsten zu gelangen - ins Äußerste trieb. Jessica Hausner begründet ihre Erfahrungen in diesem „Epizentrum der Gefahr und des Bösen“ als von ihrer Angstlust angetriebene Zeitvertreibe:

„Dieses Spiel versetzte mich immer in einen Zustand äußerster Panik, während es mir gleichzeitig großes Vergnügen bereitete. Es war eine Art Herausforderung, eine prickelnde Mischung aus Sehnsucht und Furcht.“³⁴¹

Somit dient bereits der Beginn des Films, welcher hinunter in den Keller mit Zeitschaltern und zu jener Tür, die immer verschlossen bleiben muss führt, als erster Hinweis auf die filmische Reise in das Unbekannte und die Konfrontation mit den Urängsten. Das plötzliche Ausgehen der Lichter bewirkt sowohl bei Irene als auch beim Zuseher ein sofortiges Verlangen, die Beleuchtung wieder an zu machen, was sich auch im Verhalten der Protagonistin äußert, immer solange bei einem Lichtschalter zu verweilen bis ein weiterer Teilabschnitt des Kellergangs ausgeleuchtet ist und sich erst dann zur nächsten Dunkelheits-Schwelle zu begeben.

„Durch die Verunsicherung ihrer Welt werden bei Irene ganz grundsätzliche Ängste geweckt. Es ist wie die Angst, die man im Dunkeln empfindet. [...]“

³⁴⁰ SKIP. Filminfo. Hotel. <http://www.skip.at/AT/filme/filminfo.php?filmnr=7064&fistat=J>.

³⁴¹ Hausner, Jessica. Hotel un film de Jessica Hausner. <http://www.coop99.at/hotel-derfilm/german/offwego.htm>.

Zugrunde liegt die Furcht vor dem Unbekannten – daran knüpft auch der Horrorfilm an.³⁴²

Mit „Die Türe muss immer verschlossen bleiben. Der Teufel schläft nicht“³⁴³ wird auch die Kellertür gleich zu Beginn des Films als Grenze zwischen unheimlichem, aber sicher scheinendem Keller und dämonischem Wald eingeführt. Die Unmenschlichkeit und Feindseligkeit ihrer Mitarbeiter zwingt Irene dazu, ganz auf sich allein gestellt zu sein, woraus ihr Bestreben resultiert, sich bewusst den Grenzen ihrer Furcht zu stellen und mit der Dunkelheit der Gänge, der Grotte und dem Wald auseinanderzusetzen. Dies kann einerseits als Versuch sich ihren Ängsten zu stellen gedeutet werden aber auch als Suche nach sich Selbst.

„Hotel“ dreht sich einerseits um das heftige Verlangen, alles zu verstehen, was uns zum Erforschen der dunklen Seite unserer Existenz inspiriert. Andererseits handelt der Film vom Tod, den niemand wirklich kennt und der unabwendbar, mysteriös und dennoch ganz normal ist.³⁴⁴

Rüdiger Suchsland wirft in seiner Interpretation von *Hotel* auch jenen Aspekt ein, dass es sich bei der Handlung um Irenes „unbewusste Selbstmordphantasien“³⁴⁵ handeln könnte, welche die Emotionslosigkeit mit der man ihr entgegen tritt und ihre Einsamkeit damit zu lösen versucht, einfach in den Wald ‚zurück zu den Wurzeln‘ zu kehren und zu verschwinden. Mit Einbezug von Hausners umgekehrter Symbolik des, in diesem Fall mit Dunkelheit erfüllten, Tunnels beziehungsweise Ganges, den man beim Sterben sieht ist diese Deutung eine durchwegs plausible Interpretation. Ihr geisterhaftes Wandeln und Eintauchen in die Dunkelheit lässt sich folglich als emotionales Erstarren der Protagonistin interpretieren, welche mit den ständigen Zurückweisungen und dem Verlorengehen ihrer Individualität nicht mehr fertig wird. Diese innerliche Leere wird auch durch die absolute Stille des Filmes mittransportiert, wodurch alltägliche Geräusche der Maschinen im Hotel plötzlich furchteinflößend wirken, sodass Irenes Unbehagen auf den Zuseher übertragen wird:

„Immer wieder springt der Aufzugsmotor an, brummende Neonröhren, Pumpen und Fahrstuhlmusik sammeln sich mit zwischen kaum verständlichem Murmeln und schrillen

³⁴² Dockhorn, Katharina: 2006, http://kino.zitty.de/59/kino_-_interview.html.

³⁴³ *Hotel*. Regie: Jessica Hausner. Drehbuch: Jessica Hausner. Ö/D: Hoanzl DVD, 2004. 2’.

³⁴⁴ Suchsland, Rüdiger. Eiskaltes Matriachat. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/22/22945/1.html>.

³⁴⁵ Suchsland, Rüdiger. Eiskaltes Matriachat. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/22/22945/1.html>.

Spitzen wechselnden menschlichen Stimmen zu einer niederschwellig nervenzehrenden Kakophonie.“³⁴⁶

Einen entscheidenden Beitrag zur Gruselatmosphäre leistet auch die im Film kontinuierlich eingesetzte Geräuschkulisse des Waldes. Mit Rauschen, knackenden Ästen und schaurigen, undefinierbaren Lauten werden die Undurchschaubarkeit und Fremde der Natur für den Menschen und die Furcht vor diesem Terrain des Unbekannten hervorgehoben. Die ins Unendliche führenden, kahlen Baumstämme ziehen wie ein skelettartiges Gerüst die Grenze zwischen Zivilisation und absoluter Dunkelheit der Natur, wodurch der Wald unreal wirkt; „kein idyllisches Naturerholungsgebiet, sondern als etwas abstrakt Unheimliches“³⁴⁷ dargestellt wird. Tagsüber und auch nachts begibt sich Irene schweigend in das Labyrinth der moosüberzogenen Baumstämme, geht bewusst abseits von Wanderwegen, wobei sie durch die hier gezielt eingesetzte, bewegte Kamera scheint beobachtet zu werden. Oft verdecken fingerähnliche Äste das Gesicht der Protagonistin, was ihre innere Zerrissenheit symbolisch darstellt. So wie ihr Aufsuchen der Dunkelheit lässt sich somit auch der Wald als Ort deuten, in dem Irene versucht sich selbst wieder zu finden, jedoch auch Nachforschungen über das Mystische nachgeht. Gemeinsam mit Erich besucht sie eines Tages die Grotte der Waldfrau und liest über deren Sage. Ihr spöttisches Hinterfragen, ob Erich an deren Existenz und den Zusammenhang mit dem mysteriösen Verschwinden einer Wandergruppe glaubt, dient dabei zur Identifikation mit dem zunächst ungläubigen Zuseher, welcher aber ebenso wie die Protagonistin im Verlauf der Handlung dem Phantastischem mehr und mehr Glauben schenken muss.

Hotel ist somit auch ein Film über das Mysterium Mensch und über die Schattenseiten unserer Existenz und kann eben deswegen schwer interpretiert werden, da eine absolute Wahrheit über unser Dasein nicht existiert und die Regisseurin mit diesem Werk ihre Sicht der Dinge präsentiert, welche allerdings von jedem Rezipienten auf differenzierte Weise erlebt werden kann.

"Ich glaube, dass wir die Realität nur teilweise und fragmentiert wahrnehmen können, wie ein Puzzle, dessen wichtigste Teile verloren gegangen sind. Dieses Konzept einer unvollständigen Wirklichkeit wollte ich in *Hotel* umsetzen. Die

³⁴⁶ Leitich, Hans-Christian. Düstere Räume, Dunkle Wälder. www.diagonale.at/jart/projects/diagonale-2005/releases/de/uploads/Materialien/Hotel7.pdf.

³⁴⁷ Busch, Annett. Gewohnheitsschauer. *Hotel*: DVD Booklet.

Spannung resultiert aus Stil und Schnitt und nicht aus einer konkreten Bedrohung.“³⁴⁸

Einen wesentlichen Anhaltspunkt um Hausners Schattenseiten der Existenz näher zu kommen, liefert allerdings die Analyse der Charakterzüge der im Hotel auftretenden Personen, welche als einzig reale Bedrohung für die Hauptdarstellerin gesehen werden können.

8.2.3. *Repressives Gastgewerbe*

„Das Schauermärchen spielt sich weniger im dunklen Wald ab, als vielmehr in den Mienen und Verhaltensweisen der Kollegen, in der Wiederholung, der Gewohnheit.“³⁴⁹

Der Horror von *Hotel* definiert sich im Großteil über die Hotelangestellten, deren auf das Minimum beschränkte Konversation stets mit Desinteresse für Irenes Meinung und Persönlichkeit verbunden ist. Mit einer „gönnerrhaften Machtsprache“³⁵⁰ machen die Hoteldirektorin sowie auch die Empfangschefin ihren Standpunkt als diktatorische Befehlshaber klar, wobei sie jene, die unter ihnen arbeiten als minderwertige Wesen ansehen und „mit spitzen, situationsangepasstem Tonfall die Dienstleistungssphäre zynisch beherrschen“³⁵¹. Der kleinste Fehler der neuen Arbeitskraft, wie ihre unleserlichen Notizen wird sofort mit einem: „Na geh, is des a 5 oder 3er?! A bissal ordentlicher, gell?!“³⁵² bekrittelt. Hinter dem in der darauf folgenden Szene gezeigten Perfektionismus der penibel aufgelegten Kugelschreiber im Seminarraum schlummert der schiere Faschismus. Rüdiger Suchsland beschreibt *Hotel* als ein

„Portrait einer repressiven Gesellschaft, eines unheilvollen autoritären und hierarchischen, hermetischen verschlossenen Systems, das Widerspruch nicht duldet und Outsider wie Eindringlinge mit dem Tod bestraft. Zwei ungehorsame Hunde erscheinen fast als das humanste Element unter lauter gedrillten und verängstigten Menschen.“³⁵³

Trotz des heuchlerischen Untertons freut sich die bei der Mitarbeiterbesprechung im Abseits stehende Irene über ein „Ich glaub', das bringen Sie jetzt schon zusammen“³⁵⁴, da sie stets um Anerkennung und Integration ihrer Kollegen bemüht ist. Jessica

³⁴⁸ SKIP. Filminfo. Hotel. <http://www.skip.at/AT/filme/filminfo.php?filmnr=7064&fistat=J>.

³⁴⁹ Busch, Annett: Gewohnheitsschauer. *Hotel*: DVD Booklet.

³⁵⁰ Suchsland, Rüdiger. Eiskaltes Matriachat. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/22/22945/1.html>.

³⁵¹ Leitch, Hans-Christian. Düstere Räume, Dunkle Wälder. www.diagonale.at/jart/projects/diagonale-2005/releases/de/uploads/Materialien/Hotel7.pdf.

³⁵² *Hotel*. Regie: Jessica Hausner. Drehbuch: Jessica Hausner. Ö/D: Hoanzl DVD, 2004. 9'.

³⁵³ Suchsland, Rüdiger. Eiskaltes Matriachat. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/22/22945/1.html>.

³⁵⁴ *Hotel*. Regie: Jessica Hausner. Drehbuch: Jessica Hausner. Ö/D: Hoanzl DVD, 2004. 22'.

Hausner präsentiert im Verhalten der Personen folglich auch ein essentielles Streben der Menschen, das in *Hotel* zum Scheitern verurteilt ist, nämlich „die vergeblichen Versuche nach Zusammengehörigkeit und Verbindung zu anderen, die helfen, über die ultimative Einsamkeit des Daseins hinwegzuträsten.“³⁵⁵

Schon beim ersten Aufeinandertreffen von Petra und Irene verschwindet das Lächeln der Neuen sofort als sie für die Entschuldigung ihrer Verspätung auf ihr „Ich habe mich nur umgesehen“ ein schnippisches und emotionsloses „Und gibt’s da was Interessantes?!“³⁵⁶ als Antwort erhält. Die Protagonistin muss schon an ihrem ersten Tag ein gleichgültiges und feindseliges Verhalten ihr gegenüber feststellen, welches sie dazu bringt ihre Persönlichkeit und Lebensfreude zurückzunehmen. Irenes Aufregung über die erste Nachtschicht ganz allein im Waldhaus wird von der Hoteldirektorin Maschek, die ihr mit einem unhöflichen und desinteressierten „Sie machen das schon“³⁵⁷ ins Wort fällt im Keim erstickt. Als durch ihre Romane vermittelte Repräsentantin für Unterdrückungsmechanismen gegen Frauen, ist hier die Besetzung mit der österreichischen Schriftstellerin Marlene Streeruwitz als weitere Andeutung für die autoritären Charakterzüge der Chefin zu deuten. Ein Aufenthalt in ihrem Büro entpuppt sich bei Irenes demütiger Anfrage das Pool benutzen zu dürfen, als Wagnis in die Höhle des Löwen, in der man den Teufel persönlich antrifft:

„Sie thront mit ennuyiertem Augenzwinkern bei ansonsten reserviertem Gesichtsausdruck hinter ihrem Schreibtisch und präsentiert einen verbalen Katalog aus Klassendünkel, bärbeißiger Ironie, erzieherisch erachteter Strenge und schnippischer Herablassung.“³⁵⁸

Auch Irenes Kollegen „sind wortkarg, stoisch und abweisend“³⁵⁹ und ohne dabei die Miene zu verziehen konfrontieren sie Irene mit Spießigkeit und Schweigen oder verletzenden, degradierenden beziehungsweise hasserfüllten Aussagen, welche sowohl dem Publikum als auch der Hauptdarstellerin praktisch „den Magen umdrehen“. An die engen Räumlichkeiten des Hotels gefesselt muss sie sich mit dem unfreundlichen Hausmeister, der auf ihre Frage woher der seltsame Geruch in ihrem Zimmer kommen mag mit einem „Das weiß ich nicht, woher denn auch!“³⁶⁰ kontert und rücksichtslosen

³⁵⁵ Schiefer, Karin: 2003, S.4.

³⁵⁶ *Hotel*. Regie: Jessica Hausner. Drehbuch: Jessica Hausner. Ö/D: Hoanzl DVD, 2004. 4’.

³⁵⁷ *Hotel*. Regie: Jessica Hausner. Drehbuch: Jessica Hausner. Ö/D: Hoanzl DVD, 2004. 14’.

³⁵⁸ Leitich, Hans-Christian. Düstere Räume, Dunkle Wälder. www.diagonale.at/jart/projects/diagonale-2005/releases/de/uploads/Materialien/Hotel7.pdf.

³⁵⁹ Mihm, Kai. *epd Film* 6/2006. http://www.epd-film.de/33178_43773.php.

³⁶⁰ *Hotel*. Regie: Jessica Hausner. Drehbuch: Jessica Hausner. Ö/D: Hoanzl DVD, 2004. 32’.

Kollegen, die bis spät in die Nacht mit lauter Musik feiern, klarkommen. Die Analyse des Inhalts des hier bewusst eingesetzten Liedes „This music is a sin, now shut up and dance“³⁶¹ dient als Hinweis für die im Hotel herrschenden, unterdrückerischen Verhältnisse, wo die alltägliche Monotonie den Menschen ihre Lebensfreude nimmt und jegliche Befreiungsversuche zum Scheitern verurteilt sind.

„Alles was Lust machen kann – nennen wir es in diesem Zusammenhang Lebensfreude-, wird durch die Mechanisierung zur Erstarrtheit: Pensionisten auf Kommando beim Einstudieren ihrer Tanzschritte; stumme Hotelangestellte beim Essen; der örtliche Kinderchor beim Vorsingen von Matthias-Claudius-Liedern.“³⁶²

Das Erschreckende an *Hotel* liegt folglich auch in der Routine des Alltags, wodurch sogar das Klimpern des Bestecks und Kauen beim stummen Gemeinschaftssessens irritierenden und unheimlichen Charakter bekommt. Die Kühle der Räume repräsentiert folglich die emotionale Kälte der Personen und ihr Gefangensein im System, sodass Irene auch wenn sie ihre Arbeitsuniform ablegt und in die Dorfdisco tanzen geht, immer noch kontrolliert und nicht frei erscheint. „Die Tanzfläche im Ort fungiert hier [...] weniger als Ort befreiten Ausdrucks, sondern als ein Ort temporärer Flucht aus einer Stimmung des Unbehagens.“³⁶³

Durch diese Inszenierung zeigt Jessica Hausner ihr Interesse für das schlummernde Dämonische unter dem Mantel der Normalität und den „Schrecken des Alltags“³⁶⁴, woraus ein herausragendes Werk des humanen Grauens resultiert. In diesem Sinn ist *Hotel* „ein Horrorfilm, der mit nachdrücklicher Absicht, die obligaten Szenen entfernt hat, um danach zu suchen, was die Gesellschaft selbst an alltäglichen und vulgärem Horror in sich birgt.“³⁶⁵

8.2.4. Dekonstruktion des Genres: Andeutungen und ungewöhnliche Suspense

Zuletzt liegt der Horror von *Hotel* auch in der Art und Weise in der Jessica Hausner das Phantastische und scheinbar Dämonische lediglich andeutet und trotz zahlreicher Zitate typischer Motive gleichzeitig eine Dekonstruktion des Genres vollzieht.

„Wie bei Hausner nicht anders zu erwarten, bricht "Hotel" aber konsequent mit den Genreklischees, deren es sich zugleich bedient - so dass der Film in sich zwar als

³⁶¹ *Hotel*. Regie: Jessica Hausner. Drehbuch: Jessica Hausner. Ö/D: Hoanzl DVD, 2004. 55’.

³⁶² Pekler, Michael: 2005, S.59.

³⁶³ Leitich, Hans-Christian. Düstere Räume, Dunkle Wälder. www.diagonale.at/jart/projects/diagonale-2005/releases/de/uploads/Materialien/Hotel7.pdf.

³⁶⁴ Dockhorn, Katharina: 2006, http://kino.zitty.de/59/kino_-_interview.html.

³⁶⁵ Rauger, Jean-Francois: Austrian Film News: 2004, S.5.

Horror-Movie durchaus funktioniert, zugleich aber eine überaus intelligente Selbstreflexion und filmische Dekonstruktion des Genres bietet.³⁶⁶

Da *Hotel* keinem rationalen Verlauf folgt, scheint der Film wie ein großes Rätsel, dessen Lösung keine eindeutige und für die Rezipienten lediglich individuell erfahrbare ist. Das Unheimliche dieses Werks liegt folglich darin, als dass der Zuseher sich nicht auf dem bekannten Gerüst des Thrillers ausruhen kann:

„Im Genrefilm gibt es bestimmte wiederkehrende Phrasen, die dem Publikum das Gefühl vermitteln, sich auf vertrautem Terrain zu bewegen. In *Hotel* werden diese Phrasen teilweise benutzt, dennoch will sich kein Gefühl von Sicherheit und Kohärenz einstellen, die ersehnte Enthüllung am Ende bleibt verwehrt.“³⁶⁷

Hausners Werk lässt sich somit als minimalistischer Mystikthriller bezeichnen, welcher seinen Sog auf das Publikum eben dadurch bedingt, als dass ein Raum an Möglichkeiten geöffnet und niemals geschlossen wird, sodass alle Fragen offen bleiben. Ein Film, dessen Ungereimtheiten auf die Vorliebe der Regisseurin ein Spiel mit ihren Zusehern zu treiben zurückzuführen sind: „Ich hatte riesige Lust eine alpträumhafte Situation zu erklären, ohne dass man die Ursache dafür einem konkreten Zustand zuschreiben kann.“³⁶⁸ In gewisser Weise scheint Hausners Experiment mit dem Publikum von ihrem Lehrer Michael Haneke inspiriert, der mit der Intention seine Filmhandlung über die Leinwand hinaus wirken zu lassen die Handlungsmotive seiner Figuren nicht aufschlüsselt; im wesentlichen Gegensatz zu Hausner aber seine Rezipienten als Laborratte und für die dargestellte psychische oder physische Gewalt Verantwortliche sieht.

„Jessica Hausner zitiert Suspense als Stilmittel, lässt unsere Erwartungen bewusst ins Leere laufen.“³⁶⁹ Um ein Horrorszenario zu schaffen arbeitet die Regisseurin filmästhetisch mit einer ungewöhnlichen Art von Spannungserzeugung und suggestiven Mitteln wie einer Kamera, welche bestimmten Dingen ohne finale Begründung mehr Bedeutung zuschreibt oder mit bewegten, schwebenden Kamerafahrten durch die Gänge des Hotels, welche als mögliche Traumsequenzen nicht deutlich als solche aufgeschlüsselt werden können.

„Jessica Hausners *Hotel* ist nämlich ein Film der Simulationen. Ein Film, der stets vorgibt auf einer zweiten Ebene zu agieren, und es dem Betrachter überlässt, diese

³⁶⁶ Suchsland, Rüdiger. Eiskaltes Matriachat. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/22/22945/1.html>.

³⁶⁷ Hausner, Jessica. Hotel un film de Jessica Hausner. <http://www.coop99.at/hotel-derfilm/german/offwego.htm>.

³⁶⁸ Jessica Hausner in *Austrian Film News*: 2003, S.3.

³⁶⁹ Busch, Annett. Gewohnheitsschauer. *Hotel*: DVD Booklet.

als solche zu erkennen [...]; ein Film, der optische und akustische Zeichen wie blanke Kieselsteine streut, die den Weg weisen sollen...“³⁷⁰

Gerade durch diesen lückenhaften Einsatz typischer Horrorstilmittel zeichnet sich *Hotel* als außergewöhnlicher mystischer Film aus, der auf für den Rezipienten nur unterbewusst wahrnehmbarer Weise das Phantastische im Kopf der Zuseher passieren lässt. Durch fragmentiertes Einführen rätselhafter Hinweise, wie der seltsame Geruch in Irenes Zimmer, plötzlich versperrte Türen, die verschwundene Kette und zuletzt den Mythos der Waldhexe, ist der Zuseher gezwungen Schritt für Schritt seinen Glauben an das Rationale abzulegen.

„So dringt das Phantastische allmählich in die Realität einer alltäglichen, gar nicht außergewöhnlichen Welt, und der Betrachter beginnt, den Anschein infrage zu stellen, hinter allem einen doppelten Boden zu vermuten. Der Irritation der Hauptfigur entspricht die des Zuschauers.“³⁷¹

Das ‚Tüpfelchen auf dem I‘ der puren Verwirrung des Zuschauers liefert schließlich das offene Ende des Filmes. Um im Gedächtnis der Zuseher zu bleiben und deren Drang nach Interpretation noch zusätzlich zu verstärken, verweigert die Filmemacherin die Aufschlüsselung der mysteriösen Geschehnisse zu Filmende und lässt ihr Publikum gemeinsam mit ihrer Protagonistin im Dunkeln stehen:

„Dieses Stückchen Zucker, dieses fehlende Teil im Irrgarten, will ich nicht geben. Durch dieses Ende sind die Zuschauer irritiert. Es bleibt ein unbefriedigendes Gefühl zurück, eine Welt, die lückenhaft ist und die nicht durch Erklärungen zusammengehalten werden kann.“³⁷²

Diese willkürlich eingesetzten Motive des Horrorgenres lassen sich aber auch als bewusst eingesetzte Zitate auf Werke berühmter phantastischer Regisseure, wie Alfred Hitchcock und Stanley Kubrick als Vorbilder und Inspirationen für die Autorenfilmerin entschlüsseln. Eine Analyse dieser filmischen Hinweise kann somit auch nützlich sein, um die Handlung von *Hotel* besser zu verstehen, welche sich vor allem durch große filmästhetische und thematische Ähnlichkeiten mit den Filmen von David Lynch auszeichnet.

³⁷⁰ Pekler, Michael: 2005, S.58.

³⁷¹ Suchsland, Rüdiger. Eiskaltes Matriachat. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/22/22945/1.html>.

³⁷² Dockhorn, Katharina: 2006, [http://kino.zitty.de/59/kino - interview.html](http://kino.zitty.de/59/kino_-_interview.html).

8.3 Zitate auf Alfred Hitchcocks *Vertigo* / Stanley Kubricks *The Shining*

„Ich wollte ein Gefühl von Spannung erzeugen, die sich aus dem Stil und dem Schnitt aufbaut, aber nicht von einer konkreten Bedrohung ausgeht und auch nicht durch simples Dekodieren der Motivationen der Charaktere gelöst werden kann.“³⁷³

Eine große Inspiration für die junge Filmemacherin lässt sich vor allem in ihrer Faszination für Alfred Hitchcocks *Suspense* - *Erzeugung* wieder finden, welche sich dadurch auszeichnet Grauen durch die Komposition der Filmbilder hervorzurufen. Indem das Phantastische durch den Schnitt suggeriert wird, entsteht der Horror in *Hotel* in Hitchcock Manier ausschließlich durch die Zusammensetzung des Films.

„Was mich allerdings begeistert, ist die Art und Weise, wie er eine Szene gestaltet und schneidet, er erzeugt eine geheimnisvolle dramatische Spannung, die mit dem Klima, das ich in HOTEL schaffen wollte, korrespondiert.“³⁷⁴

Ein indirektes Zitat auf den Meister des Mystikthrillers besteht in jener Sequenz, in der Irene ähnlich wie die Hauptdarstellerin von *Vertigo* in der Dunkelheit des Waldes verschwindet. In Hitchcocks Werk ist die Protagonistin Madeleine aufgrund der scheinbaren Besessenheit ihrer verstorbenen Großmutter und dem dadurch bedingtem Realitätsverlust suizid gefährdet und muss von dem ehemaligen Polizisten John „Scottie“ Ferguson, gespielt von James Stewart beschützt werden, der sich dabei in sie verliebt. Bei einem Ausflug in die Wälder der Riesenmammutbäume der Gattung Sequoia stellt Madeleine ihre Vergänglichkeit der „immer grünen und ewig lebenden“³⁷⁵ Pflanzen gegenüber. Hausner beschreibt die Übereinkunft von Hitchcocks Inszenierungsstil mit ihrer Vorstellung des Unheimlichen wie folgt:

„An einer Stelle macht sie ein paar Schritte zurück in den Schatten. Die nächste Einstellung zeigt diese Szene aus der Sicht von James Stewart, der sie nicht mehr sehen kann, bis sie plötzlich wieder auftaucht. Ich finde hier Einstellung und Schnitt faszinierend. Ich stelle mir HOTEL genauso vor, eine Komposition aus seltsamen, unbegreiflichen Augenblicken, in denen Menschen jemanden

³⁷³ Jessica Hausner: Hotel un film de Jessica Hausner. <http://www.coop99.at/hotel-derfilm/german/offwego.htm>.

³⁷⁴ Hausner, Jessica. Hotel un film de Jessica Hausner. <http://www.coop99.at/hotel-derfilm/german/offwego.htm>.

³⁷⁵ *Vertigo*. Regie: Alfred Hitchcock. Drehbuch: Alec Coppel / Pierre Boileau. US: Paramount Release, 1958. 58’.

beobachten oder sich beobachtet fühlen und Worte hören, die sie nicht verstehen.“³⁷⁶

Obwohl Madeleine lediglich hinter einem der großen Bäume stehen geblieben ist, bewegt sie sich aus dem Blickwinkel von Scottie, den auch die Zuseher teilen und ist dadurch scheinbar verschwunden. Damit entlarvt der Regisseur seinen trickreichen Einfluss auf den durch die Filmbilder beschränkten Voyeurismus des Publikums. Im Bezug auf die Ähnlichkeit der Inszenierung und Persönlichkeit der beiden weiblichen Figuren in *Hotel* und *Vertigo* lässt sich auch Irenes Eintauchen in die Dunkelheit als Selbstverlust lesen. In dieser alptraumähnlichen Sequenz im Wald suggeriert die Regisseurin mit wechselnden Kameraansichten von einer seitlich durch Äste verdeckten Perspektive auf Irene und der durch eine bewegte Kamera inszenierten Rückenansicht nicht nur die Anwesenheit einer zweiten Person oder eines unbekannten Etwas, sondern auch die Persönlichkeitsspaltung ihrer Protagonistin. Mit minimalistischen Mitteln der Zusammensetzung ihrer Filmbilder lässt die Autorenfilmerin somit Spannung über Mutmaßungen und Annahmen des Publikums entstehen.

Eine weitere Albtraumsequenz von Jessica Hausners Werk besteht in den fliegenden Kamerafahrten durch die Gänge des Hotels, welche als Hinweise auf Stanley Kubricks *The Shining* gesehen werden können:

„...die langen, in diffuses Licht gehüllten, von einer subjektiven Kamera abgetasteten Hotelgänge lassen Erinnerungen an Stanley Kubricks "Shining" wach werden.“³⁷⁷

Hausners Zitat auf dieses filmästhetische Mittel begründet sich womöglich in ihrer Faszination für die in *The Shining* erstmals erfolgreich eingesetzten Steadicam Aufnahmen und somit Ehrung der Geburtsstunde dieser neuen Art der unheimlichen Inszenierungen, aber auch als mögliche Aufschlüsselung ihrer Filminhalte über die Handlung von Kubricks Werk. Stephen Kings verfilmter Roman handelt von dem Schriftsteller Jack Torrance, der als Hausmeister eines abgelegenen und über die Wintersaison geschlossenen Berghotels in seiner Einsamkeit Halluzinationen verfällt und in seinem Wahn seine Frau Wendy und seinen Sohn Danny attackiert. Mit der Wechselwirkung von Schein und Wirklichkeit und einem Protagonisten, der von dem beseelten Gebäude des auf einem alten Indianerfriedhof erbauten *Overlook-Hotels* in

³⁷⁶ Hausner, Jessica. *Hotel* un film de Jessica Hausner. <http://www.coop99.at/hotel-derfilm/german/offwego.htm>.

³⁷⁷ Suchsland, Rüdiger. Eiskaltes Matriachat. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/22/22945/1.html>.

den Wahnsinn getrieben wird und der Abgeschiedenheit teilt Kubricks Werk wesentliche Aspekte mit Hausners Grundgedanken ihres Mystikthrillers.

„Die im nordamerikanischen Winter tief verschneite Gebäudeumgebung wirkt ähnlich labyrinthisch wie die feuchten Sommerwälder aus *Hotel*. Nicolsons furioses Method-Acting und Kubricks mit optischen Überraschungscoups operierende Regie greifen jedoch zu einer anderen, exhibitionistischen Rhetorik.“³⁷⁸

Wobei Kubrick eine Orientierung in seinem Hotel durchwegs zulässt und reale Räumlichkeiten in seinem beseelten Gebäude mit den Illusionen und Wahnvorstellungen seiner Darsteller füllt, dominiert bei Hausner jedoch der Traumcharakter und die Aneinanderreihung von nur scheinbar zusammengehörenden, durch Vorhänge getrennte und womöglich aus dem Bewusstsein ihrer Protagonistin entstammenden Zimmern, Gängen und Orten. Mit dieser Gegenüberstellung von surrealen Traumbildern und der dunklen Tiefe der menschlichen Psyche verweist die österreichische Autorenfilmerin vor allem auf den „Meister des Verrückten“³⁷⁹ - David Lynch.

8.4. Vergleich mit den Werken David Lynchs

„Mich steckt man immer in die Kategorie <seltsam>, was ich ein wenig sonderbar finde. Ich glaube, ich entspreche diesem Bild nicht ganz.“³⁸⁰

Unter dem Einfluss der Industrialisierung der 70er Jahre, den Ausflügen in die Natur mit seinem Vater und seiner Faszination für Malerei und Fotografie eröffnet David Lynch mit seinem ersten Werk *Eraserhead* eine neue Form des phantastischen Films, welcher entweder im Milieu der Großstadt oder in kleinen, verschlafenen Ortschaften angesetzt das Böse in der amerikanischen Gesellschaft durch die Verschmelzung von surrealistischen Elementen, Darstellungen sexueller Perversion und deformierten Monstern oder mystischen Figuren zum Ausdruck bringt.

„David Lynchs Filme bestehen größtenteils aus surrealen, traum- und alpträumenhaften Bildern und entziehen sich einer einfachen Interpretation. Er schafft es sowohl das Banale als auch die dunkle Seite der amerikanischen Psyche mit einer oft überraschend optimistischen Weltsicht zu kombinieren.“³⁸¹

³⁷⁸ Leitich, Hans-Christian. Düstere Räume, Dunkle Wälder. www.diagonale.at/jart/projects/diagonale-2005/releases/de/uploads/Materialien/Hotel7.pdf.

³⁷⁹ Lynch, David in Dolon, Helen: 2008, S.166.

³⁸⁰ Dolon, Helen: 2008, S.7.

³⁸¹ Ebd. S.7f.

Inspiziert vom Zerfall der Industrie und der hohen Kriminalität seiner Umwelt interessiert den Regisseur vor allem die Gegenüberstellung von Krankheit und Normalität, wobei unter der makellosen Oberfläche immer das Verdorbene lauert, sodass den Figuren nur noch ihr Körper zur Kommunikation und als Metapher ihrer Sprache bleibt. Dieses „Umschlagen von naiver Idylle in schieres Grauen“³⁸² zu düsterer Rockmusik oder dem Sounddesign von seinem Komponisten Angelo Badalamenti konfrontiert den Rezipienten mit einer verstörenden Fremdartigkeit, welche beim Publikum bereits unter dem Synonym „Lynchesk“³⁸³ allgemein bekannt ist. Ein von Lynch häufig eingesetztes Motiv ist der Voyeurismus seiner Figuren, welcher gleichzeitig die Schaulust seines Publikums entlarvt, das durch den nicht-linearen Verlauf seiner Raum-Zeit Einheit und Dekonstrukt des zitierten Genres durch von Lynch gezielt eingesetzter Selbstreferenz im Film und wiederkehrenden Stilmitteln versuchen muss dem oft traumhaften „Film-im-Film-Filmen“³⁸⁴ zu folgen.

„Seine Markenzeichen sind die in seinen Filmen häufig wiederkehrenden Motive: Rauch, Feuer, Elektrizität, flackerndes Licht, lange, dunkle Korridore, rote Vorhänge, Straßen, körperliche Beschwerden, mysteriöse, außerirdische Wesen, seltsame Frisuren, zwanghaft-besessene Außenseiter und gespielt naive weibliche Schönheiten.“³⁸⁵

Das Publikum muss sich in „Lynchville“³⁸⁶ auf unbekanntes Terrain wagen, wo es sich durch die aufgehobene Grenze von Gut und Böse, dem jegliches Rationale in Frage stellenden märchenhaften oder mystischen Elementen und einer Relevanz der Dinge „außerhalb der Sichtweite“³⁸⁷ nicht auf dem typischen Gerüst eines phantastischen Films ausruhen kann.

„Den Zuschauern ist damit freigestellt, ob sie sich überhaupt auf die symbolische Dimension einlassen, und wenn ja, wie viel Sinn, wie viel Mehrwert sie daraus ziehen.“³⁸⁸

Mit der Zusammenführung seiner in phantastischen Bildern umgesetzten pessimistischen Sicht der amerikanischen Gesellschaft, der Erfahrungen aus transzendentaler Meditation und seiner damit verbundenen Suche nach dem Sinn des Lebens und den Symbolen des Alltags macht David Lynch jeden seiner Filme zu einem

³⁸² Seeßlen, Georg: 2003, S.121.

³⁸³ Vgl. Dolon, Helen: 2008, S.31.

³⁸⁴ Seeßlen, Georg. Das Kino-Magazin. 4/27. http://www.epd-film.de/33178_48624.php.

³⁸⁵ Dolon, Helen: 2008, S.8.

³⁸⁶ Seeßlen, Georg: 2003, S.9.

³⁸⁷ Jerslev, Anna: 1996, S.129.

³⁸⁸ Öhner, Vrääth. *Meteor No. 8 /1997*. S.23.

außerordentlichen und einmaligen Erlebnis. Aufgrund der großen Übereinstimmung zu Jessica Hausners Intention filmisch über die Schattenseiten und das Rätselhafte der Welt zu reflektieren, kann man die Werke vom ‚Meister des Seltsamen‘ als Inspiration für *Hotel* sehen.

„I like the idea that everything has a surface which hides much more underneath.“³⁸⁹

Eine wesentliche Gemeinsamkeit von Jessica Hausners Film und Lynchs Oeuvre liegt in ihrer Auffassung einer fragmentierten und mysteriösen Wirklichkeit, woraus auch ihre Verachtung gegenüber der Darstellung einer scheinbar perfekten Gesellschaft resultiert: „Ich hasse aalglatte und schöne Dinge. Ich bevorzuge Fehler und Zufälle.“³⁹⁰ Dieser Gedanke korrespondiert mit Hausners Inszenierung des schummrigen Hotels als Ort mit vielen Ungereimtheiten, Vorhängen und Schatten, welche Dinge bewusst im Verborgenen halten. Die Lichtkomposition könnte somit auch aus *Lynchville* stammen, denn seine Welt ist stets „unvollständig beleuchtet, und das Licht selbst ist überdies eine durchaus gefährliche Quelle.“³⁹¹ Die Inszenierung des Dämonischen unter der glänzenden und makellosen Oberfläche, welche zum Beispiel in *Blue Velvet* durch die Inszenierung mit Malkastenfarben parodiert wird, zeugt von Lynchs Intention die Welt als Hölle darzustellen, sodass der Rezipient die Scheinidylle seines verlogenen Alltagslebens erkennen kann. Während Lynch oft Kritik an der gesamten amerikanischen Gesellschaft und den Machenschaften Hollywoods übt, wählt Hausner jedoch die diktatorische und unmenschliche Inszenierung einer bestimmten gesellschaftlichen Einheit, welche durch ihre zwischenmenschliche Leere keinen Raum für Individualität lässt.

„Weder im apokalyptischen Amerika oder im leeren Europa, handeln wirkliche Menschen: Sie sind vielmehr Entwürfe, Konstruktionen.“³⁹²

Symbolisch wird dieses Nicht- Bestehen können in der von Abschaum durchdrungenen Welt bei Lynch sowie Hausner vor allem durch die Architektur und dem ‚Zuhause‘ ihrer Figuren zum Ausdruck gebracht,

„in denen die Charaktere ganz den düsteren Korridoren und Zimmern ihrer Behausungen ausgeliefert sind. Diese Innenräume sind mehr als nur

³⁸⁹ David Lynch in Jerslev, Anna: 1996, S.25.

³⁹⁰ Dolon, Helen: 2008, S.68.

³⁹¹ Seeßlen, Georg: 2003, S.233.

³⁹² Ebd. S.111.

architektonische Räume; sie sind Seelenräume, Innenansichten verletzlicher oder bereits verletzter Menschen.“³⁹³

Durch die leblosen Räumlichkeiten ihres Hotels lässt die Österreicherin die Emotionskälte und den Faschismus der Hotelangestellten symbolisch zum Vorschein kommen, wobei sie den Wald und die Grotte der Waldfrau als einzigen Ort darstellt, in dem ihre Protagonistin zu sich selbst finden und Gefühle zeigen kann. Diese Gegenüberstellung spielt auch in den Werken von David Lynch immer wieder eine große Rolle, denn neben der Industrialisierung, dem Kapitalismus und dem Streben nach Macht als Ursachen für die Verroddung der Gesellschaft sieht auch der amerikanische Regisseur die Natur als möglichen Ort der Zuflucht.

„Ich bin fasziniert von der Vereinigung von Mensch und Natur. Es mag vielleicht nicht so aussehen, aber auf gewisse Weise such ich nach diesem Phänomen in den verlassenen Ruinen der postmodernen Gesellschaft: Rost, Staub, Unkraut das in Ruinen wuchert...“³⁹⁴

In dem wohl zu *Hotel* ähnlichsten Werk *Twin Peaks* spielen Einstellungen von statischen Totalen des Waldes oder dunkle Aufnahmen seines Rauschens im Wind zwischen den Szenen des abartigen Nachtlebens oder gestörten Familienverhältnissen eine wesentliche Rolle als „Gedächtnis der Geschichte und Symbol der Angst“³⁹⁵ und als Andeutungen für das Dämonische unter der scheinbaren Idylle der amerikanischen Kleinstadt. Ähnlich wie die unheimlichen Geschichten über die Waldhexe und deren Grotte, ist auch die Fernsehserie *Twin Peaks* von okkulten und übernatürlichen Phänomenen gekennzeichnet, wobei besonders die Schwarze Hütte *Black Lodge* als Übergangsort zwischen Leben und Tod auf das Nebeneinander verschiedener Realitäten und Komplexität der lychesken Wirklichkeit verweist.

„Die Stadt Twin Peaks liegt, geografisch gesehen, in einem Grenzbereich; analog dazu handelt die Serie von der Unmöglichkeit, Grenzen zu ziehen: von doppelbödigen Personen voller Geheimnisse, die sich psychisch nicht von ihrer Umwelt abgrenzen können.“³⁹⁶

Lynchs gezielt eingesetzte Inszenierungen von einem gleichberechtigtem Nebeneinander von Traum und Wirklichkeit und der Verweigerung einer klassischen Szenenfolge sowie unverständlicher oder unzusammenhängender „Raum-Zeit-

³⁹³ Matthias Hurst. David Lynch. 23.2.2007. <http://www.f-lm.de/?p=888#more-888>.

³⁹⁴ Dolon, Helen: 2008, S.65.

³⁹⁵ Jerslev, Anna: 1996, S.187.

³⁹⁶ Ebd. S.183.

Kontinuität³⁹⁷ ist auf seine Intention zurückzuführen, das Medium Film vor allem zur Reflektion über die Ungereimtheiten und das Magische der Welt zu nutzen.

„Ich glaube, es gibt da draußen viele Dinge, von denen wir nichts wissen, aber deren Existenz wir manchmal spüren können.“³⁹⁸

In seinen Werken bleiben die Antworten auf die zahlreich geöffneten Türen oft aus, da vieles in diesem dargestellten Übergang von Traum- und Wachzustand innerlich stattfindet, sodass der Zuseher die Logik hinter den gesehenen Illusionen für sich selbst finden muss. Auch in *Hotel* steht es dem Rezipienten frei die fliegenden Kamerafahrten durch die Gänge, Irenes Verschwinden im Dunkeln und ihre furchteinflößenden Aufenthalte im Wald als in die Realität der Handlung eingebundene, wahre Geschehnisse oder Phantasien der Protagonistin zu sehen. Obwohl die Szenen bis auf diese traumhaften Elemente einen gewissen roten Faden folgen, kann man Hausners Geschichte aufgrund fehlender Orientierung ähnlich wie bei Lynch als „zugleich Bilder von der Zeit und Bilder in der Zeit“³⁹⁹ sehen. Eben durch diese vielschichtigen Möglichkeiten der Rezeption resultiert auch die durch Unverständnis hervorgerufene Kritik jener Zuseher, die sich auf Lynchs Werke oder auch auf *Hotel* nicht einlassen möchten, da sie von einem phantastischen Film nicht gefordert sondern unterhalten werden wollen und einen gewohnten Einsatz der Horrormotive verlangen.

„Einen bestimmten oder richtigen Einsatz solcher visueller und akustischer Stilmittel kann es gar nicht geben. Aber was es geben muss: das Ineinandergreifen, das einander komplettierende, das wechselseitige Bezugnehmen der Bilder. *Hotel* erzählt eine Geschichte mit Bildern, die wenig bis nichts miteinander zu tun haben (wollen).“⁴⁰⁰

Lynchs und Hausners Filmstil stimmen in diesem Sinn aufgrund ihrer Weltsicht im Bezug auf den Glauben an das Überirdische und ihrer filmischen Beschäftigung mit den Schattenseiten der Existenz überein. Das Unheimliche in ihren Werken resultiert folglich aus der für den Zuseher aufgezwungenen Konfrontation mit Dingen, die deren Rationalität übersteigen.

„I don't think that people accept the fact that life doesn't make sense, I think it makes people terribly uncomfortable.“⁴⁰¹

³⁹⁷ Jerslev, Anna: 1996, S.200.

³⁹⁸ Lynch, David in Dolon, Helen: 2008, S.76.

³⁹⁹ Jerslev, Anna: 1996, S.17.

⁴⁰⁰ Pekler, Michael: 2005, S.59.

⁴⁰¹ Lynch David in Albrecht, Jörg. Körper nach dem Territorium. <http://www.f-lm.de/?p=663#more-663>.

In Lynchs Oeuvre ist nichts so wie es scheint, weil er unsere Kultur mit all ihren Schwächen, destruktiven und dunklen Seiten zu beschreiben versucht. Es sind Geschichten über bürgerliche Individuen und deren Auflösung, über das persönlich und kulturell Verdrängte und da es demgegenüber keine Richtlinien und Antworten gibt, müssen viele Fragen offen gelassen werden. Jessica Hausner stimmt mit dieser Ansicht wie folgt überein:

„Die menschliche Seele ist rätselhaft und jeder eine Insel inmitten des Ozean. Jeder ist einzeln, so sehr er sich auch sehnt nach der Überschreitung dieser Einsamkeit.“⁴⁰²

Diese Kulturkritik lässt sich somit auch in *Hotel* wieder finden, wo die ständige Wiederholung und Leere des Alltags den Menschen ihrer Individualität beraubt und aus ihnen angsterfüllte und blind auf Befehle gehorchende, leblose Hüllen macht, sodass abseits von den Freuden und Schönheiten des Lebens nur noch die Beschäftigung mit der dunklen Seite bleibt.

„In Lynchs Universum werden junge, unbefangene Menschen, deren Lebenslust an der Grenze zwischen verzweifelter Selbstausschöpfung und großen Visionen steht, immer wieder damit konfrontiert, daß das Leben kein Honiglecken ist.“⁴⁰³

Lynchs Protagonisten sind ähnlich wie Irene auch nicht als Helden zu sehen, die einen positiven Blick in die Zukunft geben, sondern die plötzlich auftauchen, sich beim Bestreben ihrem apokalyptischen Umfeld entgegenzuwirken darin verlieren um dann wieder zu verschwinden. Eine weitere Parallele zwischen den beiden Filmschaffenden liegt somit auch in der Beschäftigung mit dem Tod, welcher sich als durchgehendes Motiv in Lynchs Werken auszeichnet, dessen Konfrontation unausweichlich ist und entweder als Bestrafung für die Sünden seiner Figuren oder Erlösung von den Abscheulichkeiten dargestellt wird. Eine alternative Möglichkeit zum Tod liefern die offenen Enden bei David Lynch, welche dazu dienen die Lückenhaftigkeit und das Rätselhafte der Welt noch zusätzlich zu unterstreichen und worin eine weitere Analogie zu Jessica Hausner besteht.

„Das Ende von *HOTEL* vermeidet alles Spektakuläre, und auch die Fäden laufen nicht zusammen, weil der Film genau das zu zeigen versucht: dass sich in

⁴⁰² Hausner, Jessica. *Hotel* un film de Jessica Hausner. <http://www.coop99.at/hotel-derfilm/german/offwego.htm>.

⁴⁰³ Jerslev, Anna: 1996, S.16.

Wirklichkeit niemals etwas aufklärt. Wenn Irene im Dunkeln verschwindet, ist das zum Teil ihre Entscheidung, zum Teil ihr Schicksal.“⁴⁰⁴

Eine weitere Parallele zu Lynch ist in der filmästhetischen Inszenierung von Jessica Hausner insbesondere im Einsatz typischer lynesker Motive und Farbmotiven und auch ihrer Wahl des Schauplatzes zu finden.

„Das Hotel ist ein magischer Ort, ein Ort des Verfalls, der Langsamkeit und des Übergangs.“⁴⁰⁵

Wie bereits erwähnt lässt sich die Thematik von *Hotel* am ehesten in Lynchs TV Drama *Twin Peaks* wieder finden, wo das Great Northern Hotel „mit seiner gedämpften Lichtführung, seinen allgegenwärtigen Jagdtrophäen und seinen teils befremdlichen Gästen“⁴⁰⁶ sehr an das Interieur und die Atmosphäre des Waldhauses erinnert. Ferner präsentiert der Regisseur mit diesem Werk nicht nur eine pessimistische Sicht auf die amerikanische Kultur, als Welt „voller Brüche, ihr fehlen Moral und feste Anhaltspunkte“⁴⁰⁷, sondern stellt diese Gesellschaftskritik ebenso der Mystik des an das Northern Hotel angrenzenden Waldes und der darin hausenden geheimnisvollen *Log Lady* mit metaphysischen Mächten gegenüber.

„Auch *Twin Peaks* kreist um ein Jungmädchenopfer, der Erzähltonfall ist hintergründig verhalten und das in *Hotel* mehrfach verwendete Motiv des Eintauchens in einen dunklen Gang ist fixes Element von Lynch stark symbolistisch geprägter Bilderwelt.“⁴⁰⁸

Die gemeinsame Auffassung einer rätselhaften Wirklichkeit voll offener Fragen äußert sich bei Lynch sowie Hausner folglich in der Darstellung des Nebeneinanders von Realität und Märchen oder Phantastik mit Intention den Schrecken der Normalität aufzudecken, sowie in der symbolischen Vermittlung einer fragmentierten Wirklichkeit durch das wiederkehrende Motiv des Verschwindens oder Auftauchens der Figuren in oder aus der Dunkelheit.

„Ich liebe es, wenn Menschen aus der Dunkelheit hervortreten.“⁴⁰⁹

Ein weiteres Stilmittel zur Orientierungslosigkeit und Verwirrung des Publikums liegt im wiederkehrenden Einsatz von schweren und unendlich erscheinenden Vorhängen.

⁴⁰⁴ Hausner, Jessica. *Hotel* un film de Jessica Hausner. <http://www.coop99.at/hotel-derfilm/german/offwego.htm>.

⁴⁰⁵ Seeßlen, Georg: 2003, S.150.

⁴⁰⁶ Leitich, Hans-Christian. *Düstere Räume, Dunkle Wälder*. www.diagonale.at/jart/projects/diagonale-2005/releases/de/uploads/Materialien/Hotel7.pdf.

⁴⁰⁷ Jerslev, Anna: 1996, S.184.

⁴⁰⁸ Leitich, Hans-Christian. *Düstere Räume, Dunkle Wälder*. www.diagonale.at/jart/projects/diagonale-2005/releases/de/uploads/Materialien/Hotel7.pdf.

⁴⁰⁹ Dolon, Helen: 2008, S.58.

„Ich habe ein Faible für Vorhänge und für die Bühne. Allerdings denke ich dass jeder so ein Faible hat, weil ein Vorhang irgendetwas verdeckt, und wir alle wissen wollen, was hinter dem Vorhang ist. Im Kino, wenn sich der Vorhang öffnet und das Licht ausgeht, ist es so wunderschön und zauberhaft, das ist einfach etwas Besonderes.“⁴¹⁰

Dieses Motiv verweist bei Lynch sowie Hausner somit nicht nur auf das Theatrale der Personen, die Irene indem sie die Gründe für das mysteriöse Verschwinden von Eva verbergen wollen etwas vorspielen, sondern auch auf jenen Aspekt der fehlenden Sicherheit, welche das auf eigenen Füßen Stehen und dem Dämonischen und Unheimlichen der Welt Ausgeliefert sein mit sich bringt.

„So wirken die schweren roten und grünen Samtvorhänge, die man im Aufzug und in den Zimmern des Hotels sieht, und die so gefilmt sind, dass sie kein Oben und Unten zu haben scheinen, direkt aus den Filmen David Lynchs ("Twin Peaks", "Lost Highway", "Mullholland Drive") entnommen.“⁴¹¹

Im Bezug auf die Farbdramaturgie lässt sich eine weitere Ähnlichkeit zu Lynchs Oeuvre finden, in dessen Werke immer eine bestimmte Farbe dominiert und die Grundstimmung einleitet und Hauptthematik symbolisch darstellt. „Die dominierende Farbe von BLUE VELVET war Blau, die von WILD AT HEART Rot“⁴¹², in *Lost Highway* kommt ein gelblich-schokoladenbrauner Filter zum Einsatz und mit der braun-rötlichen Mischung in *Twin Peaks* soll vor allem das Nebeneinander von Altem und Neuem farblich kommuniziert werden. „Grün ist die Farbe der Natur, des Werdens, des Frühlings, eines Werdens.“⁴¹³ Wie bereits erwähnt, dient die Gegenüberstellung von Irenes rotem Kostüm mit den Braun-Grüntönen des Interieurs des Hotels und des Waldes als Warnung vor der Andersartigkeit ihrer Persönlichkeit oder als Kontrast zur Natur und Verweis auf das Märchenhafte. Dadurch, dass die Farbdramaturgie vor allem in David Lynchs *Blue Velvet* eine entscheidende Rolle spielt, lässt sich durch die märchenhafte Inszenierung der kräftigen Farben zu Beginn des Films wie die gelben Tulpen ein weiterer Vergleich zu *Hotel* ziehen, da der Regisseur mit diesen Symbolen der Verlogenheit und harmonischen Scheinidylle der Provinz, die „korrupte

⁴¹⁰ Dolon, Helen: 2008, S.29.

⁴¹¹ Suchsland, Rüdiger. Eiskaltes Matriach. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/22/22945/1.html>.

⁴¹² Krohn, Bill. *Meteor No.8* 1997. S.9.

⁴¹³ Jacoby, Mario / Kast, Verena / Riedel Ingrid: 1994, S.114.

Schattenwelt aus Voyeurismus, Boshaftigkeit, Sadismus und Wahnsinn“⁴¹⁴ des amerikanischen Kleinstadtbürgertums aufdeckt.

Abgesehen davon, dass das Sounddesign der Österreicherin im Gegensatz zu Lynchs eingesetzter, eigens komponierter Filmmusik nur aus diegetischen Tönen besteht, liegt eine weitere Analogie von Lynchs und Hausners Schaffen auch im Einsatz von Filmgeräuschen wie Wind, Maschinen, Feuer oder dem Wald, welche nur durch ihr natürliches Wirken eine unheimliche Atmosphäre erzeugen.

„Wichtig dafür ist auch die Tonspur, die das Hotel und den kalten Wald durch seine eigenen Geräusche belebt. Die dann aber wieder die Geräusche ganz verschwinden lässt, die Szenerie in Watte taucht oder durch dumpfe abstrakte Töne in Traumlandschaften verwandelt.“⁴¹⁵

Ein letztes von Lynch häufig eingesetztes Motiv ist Sexualität, welche die Transformationen seiner Figuren einleitet, ihre Beschäftigung mit der dunklen Seite darstellt oder das Perverse und Verdorbene der Gesellschaft aufdecken soll. Interpretiert man *Hotel* als Geschichte über das sexuelle Erwachen eines jungen Mädchens, dann lässt sich auch hier ein weiteres Zitat auf David Lynch finden. Denn die lynesken Werke sind durchzogen von Protagonisten auf der Suche nach ihrer Sexualität, was in den meisten Fällen als besonders schmerzlich oder traumatisch erfahren wird. Somit lässt sich in Erichs und Irenes gemeinsamer nächtlicher Spazierfahrt mit ersten sexuellen Kontakt und der langen Einstellung der nur durch den Lichtkegel des Autos beleuchteten Fahrbahn ein weiterer Verweis auf den ‚Meister des Seltsamen‘ sehen, der vor allem in *Lost Highway* die Straße als Metapher einsetzt.

„Der vorbeirasende Asphalt und die gelben Streifen auf der Fahrbahn, die von den Scheinwerfern beleuchtet werden, sollten dem Publikum das Gefühl vermitteln, in das Geschehen gezogen zu werden.“⁴¹⁶

Wenn man berücksichtigt, dass in diesem Film eine Transformation beziehungsweise Veränderung der Persönlichkeit des Protagonisten Fred Madison vollzogen wird, sodass zwei unterschiedliche Männer plötzlich ein und dieselbe Person zu sein scheinen und dass in *Lynchville* häufig Doppelgänger oder sich nur durch die Haarfarbe unterscheidende Charaktere auftreten, so lässt sich auch Irenes Annahme von Evas Brille und ihrem tranceartigen Wandeln durch die Hotelgänge als Verschmelzung der beiden Persönlichkeiten deuten.

⁴¹⁴ Dolon, Helen: 2008, S.79.

⁴¹⁵ Suchsland, Rüdiger. Eiskaltes Matriachat. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/22/22945/1.html>.

⁴¹⁶ Dolon, Helen: 2008, S.28.

„Der Film beschreibt eine Krankheit, die psychogene Fugue, den Wandertrieb, das ist eine dissoziative Störung. Es geht um jemanden, der aus sich selbst flüchtet, um jemand anders zu werden.“⁴¹⁷

In diesem Sinn stimmen die Charaktereigenschaften von Lynchs zunächst männlichen und dann immer öfter mit weiblichen Protagonisten besetzen Hauptrollen mit Irene überein, welche ohne Eltern in einem neuen Job auf sich allein gestellt so wie Jeffrey in *Blue Velvet*, der aufgrund des Verlust seines Vater gezwungenermaßen eine Suche nach sich selbst antritt, wobei die Protagonisten dabei immer die Schattenseiten Ihrer selbst und des Daseins kennen lernen müssen.

„Der Film handelt von einem jungen Mann, der eine Reise zu sich selbst antritt und dabei Furcht, das Böse und nicht zuletzt seine eigenen dunklen Seiten kennenlernt.“⁴¹⁸

Eine letzte Analogie von Lynch und Hausner liegt in der Zuordnung ihrer Filme als Autorenkino und somit als Werk, das von seinem Regisseur nicht trennbar ist und durch einen speziellen Stil besticht. Durch die Ineinanderführung von künstlerischem Aspekt mit phantastischen oder verfremdeten Darstellungen oder Verarbeitung eigener Erfahrungen und Auffassungen der Gesellschaft und Wirklichkeit lassen sich diese Werke als „magische Biografien“⁴¹⁹ bezeichnen. Laut Seeßlen definiert diese sich als „viel mehr als nur ein ‚autobiografischer Traum‘, sie ist Traum und Traumdeutung in einem.“⁴²⁰ Die Rezeption von einem Lynch Film ist wie das Eintreten in eine neue Welt und darauf muss man sich ebenso einlassen wie auf den von Jessica Hausner geschaffenen Kosmos des Waldhauses. Angesichts dieser Interpretation lässt sich *Hotel* als ein Werk über die Filmemacherin selbst anführen, die durch die filmische Darstellung ihrer Ängste vor der Dunkelheit, Überlegungen über den Sinn des Lebens und das Mystische der Welt und durch den Einsatz filmischer Zitate auf für sie faszinierende Motive bekannter Horrorwerke von David Lynch, Alfred Hitchcock und Stanley Kubrick filmisch reflektiert und damit ihre Zuseher unterhält, schaudert und zum Denken anregt.

„*Hotel*“ ist ein rätselhafter, ausgeklügelter, dabei stiller Horrorfilm, der grelle Effekte nicht nötig hat, dafür ans Unterbewusstsein des Zuschauers rührt, einen ganz eigenen, inneren Sog entfaltet, und außer durch seinen Witz gerade dadurch

⁴¹⁷ Dolon, Helen: 2008, S.61.

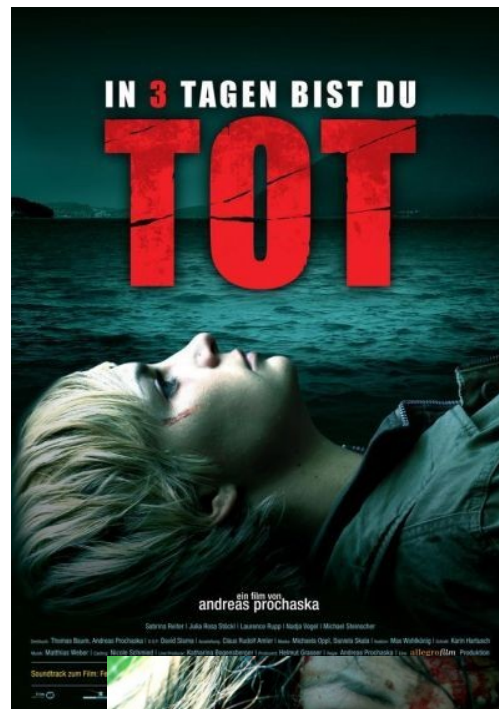
⁴¹⁸ Jerslev, Anna: 1996, S.127.

⁴¹⁹ Seeßlen, Georg: 2003, S.11.

⁴²⁰ Ebd. S.11.

besticht, dass er Leerstellen und Offenheiten hinterlässt, die im Betrachter nachwirken.“⁴²¹

⁴²¹ Suchsland, Rüdiger. Eiskaltes Matriachat. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/22/22945/1.html>.



9, Andreas Prochaskas *In drei Tagen bist du tot*

„Blut, Gewalt und Suspense – ein ungewohntes Szenario im österreichischen Kino.“⁴²²

Am Ende der filmischen Untersuchung des Schauderns in österreichischen Filmen steht mit Andreas Prochaskas *In drei Tagen bist du tot* ein heimisches Werk des Grauens, das sich wohl am ehesten mit den Mainstream Horrorproduktionen Hollywoods vergleichen lässt. Vom amerikanischen Film sichtlich inspiriert, schafft der Regisseur trotz offensichtlicher Orientierung an den Stereotypen, Stilmitteln und Handlungsverlauf des Genres durch die Authentizität der Darsteller bedingte hohe Identifikationsmöglichkeit für das Publikum und einer durch das Leitmotiv des Wassers hervorgerufenen unheimlichen Zeichensprache ein herausragendes Werk des phantastischen Films in Österreich.

„Das an vergleichbaren US-Horrorproduktionen geschulte Auge der jugendlichen Zielgruppe erhält mit dem authentisch- alltäglichen Quintett des Films eine Vielzahl von neuen, heimischen Identifikationsmöglichkeiten: Statt der Prom Night gibt's die Maturafeier in der Mehrzweckhalle. Der Horror ist nach Hause gekommen.“⁴²³

Mit dem kaltblütigen Rachefeldzug der Täterin gegen die Teenager als Bestrafung für eine Schuld aus der Vergangenheit präsentiert der Film die Dürsterkeit und dunkle Tiefe des humanen Grauens, welches abermals auf Michael Hanekes Oeuvre zurückgeführt werden kann, bei dem Andreas Prochaska Erfahrungen im Schnittbereich vor allem bei dessen Psychothriller *Funny Games* sammeln durfte.

„Es wäre gelogen zu sagen, dass meine Arbeit mit Michael Haneke keinen Einfluss auf mich gehabt hätte. [...] Was ich gelernt habe, ist eine Genauigkeit in der Arbeit mit den Schauspielern und dem Ton“⁴²⁴

Der einzigartige Stil des Regisseurs äußert sich in seiner natürlichen Darstellung der Schauspieler, welche dadurch als Sympathieträger und Identifikationspersonen für den Zuseher auftreten und gleichzeitig im höchst möglichen Maße eine Beziehung zum Publikum aufbauen. Mit einem minimalen Budget von 1,8 Millionen Euro schafft Andreas Prochaska mit *In drei Tagen bist du tot* mit rund 82.500 Kinobesuchern⁴²⁵ den zweiterfolgreichsten österreichischen Kinofilm 2006 und sorgt bei seiner Weltpremiere

⁴²² Austrian Film News: Juli 2006, S.1.

⁴²³ Keuschniss, Markus: 6/2006, S.97.

⁴²⁴ Prochaska, Andreas in Austrian Film News: Juli 2006, S.2.

⁴²⁵ Vgl. In drei Tagen bist du tot. Wikipedia. http://de.wikipedia.org/wiki/In_3_Tagen_bist_du_tot.

in Locarno für „mehrfachen Szenenapplaus und euphorisierte Stimmung“⁴²⁶ beim Publikum. Ein Erfolg, der darauf zurückzuführen ist, dass der Filmemacher mit seinem Teenie Slasher - Movie eine gewinnbringende Nische im heimischen Film entdeckt, der seither die Befriedigung seines Zielpublikums, nämlich den regelmäßig ins Kino gehenden jungen Menschen, weitgehend verfehlt hat.⁴²⁷ Durch die Kombination von heimischer Musik österreichischer Bands wie *3 feet Smaller* mit dem sympathischen Dialekt der Laiendarsteller angesetzt in österreichischen Alltagsleben vor der idyllischen Kulisse des Salzkammerguts wirkt das Grauen vor der eigenen Haustür für den sich geradezu heimisch fühlenden Zuseher noch intensiver. Mit Todesmeldungen via Handy werden schließlich auch aktuelle Themen wie die Anonymität der Täter und Kritik an der so vertrauten aber Unheil verbreiteten Technik in der heutigen Informationsgesellschaft behandelt, welche sich vor allem im phantastischen Kino Japans wieder finden lassen. Trotz zahlreicher Zitate auf gängige Hollywood - Horrorklassiker in seinem Erstlingswerk soll eine kurze Analyse der verstörenden Fortsetzung *In drei Tagen bist du tot 2* ferner zeigen, dass Andreas Prochaska das Horrorkino für Österreich neu entdeckt hat. „Das blanke Grauen kommt ab jetzt aus dem Salzkammergut.“⁴²⁸

Im Zentrum der Handlung steht die Clique der burschikosen Nina, die gerade ihre Matura erfolgreich bestanden hat und ihre Euphorie beim wilden Feiern auslebt, bis nach der seltsamen aber zunächst als Scherz angesehenen Handynachricht *In drei Tagen bist du tot* Ninas Freund Martin plötzlich verschwindet und tot im See gefunden wird, wodurch die Jugendlichen wieder auf den Boden der Realität zurückgeholt werden. Nach und nach fordert der anonyme Täter auf brutale Weise seine Opfer, wogegen auch die zunächst ungläubige Dorfpolizei nichts unternehmen kann, bis Nina in der Vergangenheit einen Grund für die ihrer Clique entgegen gebrachten Mordgelüste findet. Beim Eishockey Spielen als Kinder zwingen sie ihren Mitschüler Fabian als Mutprobe den Puck von der dünnen Eisschicht zu holen, wobei dieser einbricht und nach drei Tagen im Krankenhaus stirbt. Überzeugt davon, das Gesicht des toten Vaters des Ertrunkenen gesehen zu haben, will sich Nina selbst ihren Rächer stellen, welcher sich als Fabians Mutter entpuppt. Gefesselt auf einem Boot zum Versenken im See bestimmt kann das Mädchen diese allerdings überwältigen, wird dabei aber selbst durch

⁴²⁶ Keuschniss, Markus: 6/2006, S.100.

⁴²⁷ Vgl. Keuschniss, Markus: 6/2006, S.99.

⁴²⁸ Greuling, Matthias: 2006, S.11.

den Seilzug ins Wasser gezogen. Im letzten Moment wird Nina aus den dunklen Tiefen des Traunsees gerettet und überlebt gemeinsam mit ihrer besten Freundin Mona.

„Was sich wie der erprobte Plot des typischen Horrorthrillers Marke Hollywood anhört, ist eine im malerischen Ambiente des Salzkammerguts angesiedelte österreichische Produktion, die den Versuch wagt, in ein Segment des Mainstreams einzubrechen, das bislang nicht unbedingt zum Repertoire heimischen Filmschaffens zählte.“⁴²⁹

9.1. Österreichisches Autorenkino: *Heimische Identifikationsmöglichkeiten*

„Ein bekanntes, vertrautes Umfeld und junge Darsteller bieten dem jugendlichen Kinopublikum [...] ideale Projektions- und Identifikationsflächen und erschließen ein Publikum, das weit über die übliche Fangemeinde hinausgeht.“⁴³⁰

Das Herausragende an Prochaskas Werk liegt in jenem Aspekt, dass er seinen auf das jugendliche Publikum gezielt abgestimmten Film zusätzlich in deren unmittelbaren Umfeld ansetzt, nämlich in dem kleinen Bergdorf Ebensee, das repräsentativ dafür steht, dass Horror in allen Winkeln des Landes passieren kann. Mit diesem „Lokalkolorit“⁴³¹ umgeht der Filmemacher gezielt die minimale Distanz, die bei den amerikanischen Horrorvorbildern gegeben ist, da dort das plötzliche Grauen entweder in der High School, oder bei wilden Privatpartys oder auf der *Prom Night*, also direkt im Lebensraum amerikanischer Teenager, auftaucht.

„Dennoch bleibt der deutsche Kinobesucher bei diesen Streifen immer ein wenig außen vor – durch das fremdartige Schulsystem, die immense Bedeutung der Cliqueswirtschaft und 16-Jährige mit Führerschein liegen bei den US-Produktionen zwischen dem Zuschauer und den Opfern doch meist kulturelle Welten, die den Horror und damit auch die Angst weit weniger greifbar machen.“⁴³²

Verstärkt wird diese neuartige Identifikationsmöglichkeit für die Rezipienten durch den Einsatz des auf die Gegend abgestimmten typischen Dialekts. <<„Die Authentizität der Sprache war Teil des Konzepts, um das Grauen nach Österreich zu holen“, so Prochaska.>>⁴³³ Indem gängige Redewendungen und heimische Mundart verwendet werden und die Sprache so wie vom Nachbar nebenan klingt, übernehmen die Darsteller die Rolle eines scheinbaren Bekannten oder sogar Freundes für das junge Publikum,

⁴²⁹ Schiffauer, Jörg: 09/ 2006, S.38.

⁴³⁰ Ebd. S.40.

⁴³¹ Miedl, Magdalena. In drei Tagen bist du tot. 16.9.2006. <http://www.nachrichten.at/kultur/kino/476951>.

⁴³² Petersen, Christoph.

<http://www.filmstarts.de/produkt/41304,In%203%20Tagen%20bist%20Du%20tot.html>.

⁴³³ Greuling, Matthias: 2006, S.11.

wodurch ein Sich - Heimisch – Fühlen, eine Zugehörigkeit und ein Mitleiden mit den Protagonisten erzielt wird. „Das ist kein deppeter Film. Das ist echt!“⁴³⁴ dient somit als direkter Appell an die Zuseher, welche als Kenner des Horrorfilm Genres ebenso wie die Darsteller den Realitätseinbruch in die scheinbar für einen Scherz gehaltenen Morddrohungen erkennen müssen. Damit dieses Einleben in die Figuren und eine gewisse Sympathie für diese im höchsten Maße erlebt werden kann, wählt der Regisseur für die Besetzung gezielt Laien, „die den Film dank ihres ungeschliffenen Dialekts authentischer machen“⁴³⁵ und lässt diese sogar im Umfeld der eigenen Eltern agieren.

„Eine wahre Entdeckung sind die jugendlichen Schauspieler, die mit ihrem unverbrauchten, spielfreudigen Elan neben den Starlets vergleichbarer internationaler Genre-Produktionen mühelos bestehen können.“⁴³⁶

Da die im Zentrum stehende Clique der beiden Pärchen Nina und Martin, Clemens und Alex und Mona die Ansprechpersonen und Träger der Emotionen für das jugendliche Publikum sind und somit als Vermittler des Grauens fungieren, muss ihre Einheit als Gruppe, die Nachvollziehbarkeit ihrer Handlungen und der Eindruck einer langjährigen Freundschaft beim Zuseher gegeben sein.

„Man muss das Gefühl gewinnen, dass sie sich schon lange kennen, so eine Gruppe ist wie ein Körper.“⁴³⁷

Aus dem Zusammenwohnen der Laiendarsteller in einer Wohngemeinschaft für drei Wochen und das Einarbeiten in ihre im Film präsentierten Arbeitsplätze einer Fischerei, Tankstelle oder eines Hotels um sie „in der Gegend zu erden“⁴³⁸, resultiert schließlich ihre Glaubhaftigkeit in dem dargestellten zum Kinobesucher nahen Alltag zu den Klängen heimischer Bands, sodass der Rezipient das brutale Ableben der Jugendlichen ebenso wie Nina und ihre Freunde durchleben muss und deren Trauer und Furcht am eigenen Körper spürt, wodurch Prochaska ein intensiveres Erleben seines neuen Horrors gelingt.

„Mein Konzept war ein Horrorfilm, der international spannend ist, aber in Österreich seine Erdung hat. Wie wenn der Ostbahn Kurti Songs von Bruce

⁴³⁴ *In 3 Tagen bist du tot*. Regie: Andreas Prochaska. Drehbuch: Thomas Baum und Agnes Pluch. Österreich: Allegro Film, 2006. 110’.

⁴³⁵ Greuling, Matthias: 2006, S.11.

⁴³⁶ *In 3 Tagen bist du tot*. www.filmskills.at

⁴³⁷ Prochaska, Andreas in Austrian Film News: Juli 2006, S.1.

⁴³⁸ Ebd. S.1.

Springsteen singt: Man kennt zwar die Melodie, aber es ist trotzdem etwas sehr Eigenes, was dabei rauskommt.“⁴³⁹

8.2. Filmanalyse

8.2.1. Das Spiel mit dem Element Wasser

„Neben dem In-Szene-Setzen von Lokalkolorit ist die zweite originäre Leistung des Films das Spiel mit dem Element Wasser.“⁴⁴⁰

Mit den auftauchenden Wellen im ersten Bild von *In 3 Tagen bist du tot* wird bereits angekündigt, dass das tragende Element des Films in den malerischen Gewässern und der Landschaft des Salzkammerguts liegt, welche mit dem Grundthema des Films, nämlich der Angst vor dem Ertrinken ideal korrespondieren. Im Laufe des Films drängen sich still inszenierte statische Totalen des Sees, oder Nahaufnahmen von überschwemmten Booten und aus dem Wasser herausragenden, dunklen Ästen immer wieder zwischen die Handlungsstränge. Tropfende Wasserhähne, rauschende Bäche und tief schlummernde Seen vor mächtig thronenden Bergen sind als Andeutungen für die aufkommende Bedrohung für die Protagonisten zu lesen, welche puzzelartig im Laufe der Handlung zum Ursprung des Grauens hinleiten und symbolisch auch für das dunkle Geheimnis der Clique stehen.

„Ein tropfender Wasserhahn gibt in der ersten Einstellung Rhythmus wie Leitmotiv (Vergangenheit und Gegenwart laufen ineinander) vor, konsequent durchziehen Gartenschläuche, Autowaschanlagen, Kanäle und Seen die Handlung bis in der etwas enttäuschenden Auflösung das Wasser schließlich als Ursprung des Horrors erkennbar wird.“⁴⁴¹

Alle Lebensbereiche der handelnden Personen sind vom tragenden Leitmotiv durchdrungen, ob es nun spritzende Schläuche am Arbeitsplatz der Tankstelle sind, Regen oder Schulbücher, die nach bestandener Matura in den Kanal geworfen werden und langsam davonschwimmen als Zeichen für das Vorübergehen der sorglosen Tage der Jugendlichen. Ferner dienen Großaufnahmen von tropfendem Wasser vor den Mordszenen als Ankündigung auf das bevorstehende Unheil und sind als Hinweis für die Präsenz des Mörders zu lesen. Somit spielt das Wasser selbst eine wesentliche Rolle als lauernde Gefahr für die Protagonisten, wobei sich sogar die scharfe Kante eines Aquariums als mögliche Mordwaffe entpuppt, sowie auch als Repräsentant für die

⁴³⁹ SKIP. In drei Tagen bist du tot. <http://www.skip.at/AT/filme/filminfo.php?filmnr=8419&fistat=J>.

⁴⁴⁰ Keuschniss, Markus: 6/2006, S.99f.

⁴⁴¹ Ebd. S.100.

„kleinbürgerliche Behäbigkeit“⁴⁴² und das eigenbrötlerische Verhalten der urigen Dorfbewohner, welche von Außen wie stille Gewässer erscheinen und dabei im Inneren förmlich brodeln.

„Das tiefschwarze Gewässer und die Berge rund um einen Talkessel evozieren ein österreichisches *No Man's Land* (oder *No Law's Land*), in dem die gepeinigten Adoleszenten vollkommen auf sich allein gestellt sind.“⁴⁴³

In jener Sequenz, in der Nina glaubt ihren Freund Martin auf der Straße gesehen zu haben, läuft sie unabsichtlich in Fabians Mutter, die ihr mit einem freundlichen „Nichts passiert“⁴⁴⁴ mit einem Lächeln entgegen tritt. Obwohl diese Szene zunächst zur für den Zuseher unbewussten Einführung der Gegenspielerin dient, lässt sich deren Verhalten mit dem im Film wiederkehrenden tropfenden Wasser vergleichen, das wie ein <Tropfen auf dem heißen Stein> die aufsteigende Wut der Mutter des Ertrunkenen symbolisiert, die schließlich erst viele Jahre nach dem Unfall ihres Sohns ihren Rachefeldzug nach der Reifeprüfung der Schuldigen vollzieht, als idealer Zeitpunkt um die an der Schwelle zur Erwachsenenheit stehenden Jugendlichen für ihre naiv kindischen Taten zur Rechenschaft zu ziehen.

„Souverän inszeniert [...] etabliert „In 3 Tagen bist du tot“ die Provinzidylle als Angstlandschaft, in der jugendliche Existenzsorgen ihre lebensweltliche Erdung erfahren und zugleich einer metaphorischen Überhöhung zugeführt werden.“⁴⁴⁵

Die Naturklänge des in Zentrum stehenden Elements evozieren gepaart mit unheimlicher Musikuntermalung oder absoluter Stille stets ein Gefühl der unterschwelligen Bedrohung, wodurch Andreas Prochaska eine für das Horrorgenre außergewöhnliche Gruselatmosphäre schafft und durch seine durch das Wasser vermittelten Zeichensprache des Grauens einen einzigartigen Stil präsentiert. „Ein Film kann nur funktionieren, wenn er eine Handschrift und eine Seele hat.“⁴⁴⁶ Eben dieses Leitmotiv von *In 3 Tagen bist du tot* resultiert aber auch aus der Beziehung des Regisseurs zum Schauplatz des Films, welche autobiografischen Ursprung hat:

⁴⁴² Petersen, Christoph.

<http://www.filmstarts.de/produkt/41304,In%203%20Tagen%20bist%20Du%20tot.html>.

⁴⁴³ Keuschniss, Markus: 6/2006, S.99.

⁴⁴⁴ *In 3 Tagen bist du tot*. Regie: Andreas Prochaska. Drehbuch: Thomas Baum und Agnes Pluch. Österreich: Allegro Film, 2006. 28'.

⁴⁴⁵ Wikipedia. In drei Tagen bist du tot. http://de.wikipedia.org/wiki/In_3_Tagen_bist_du_tot.

⁴⁴⁶ Prochaska, Andreas in Austrian Film News: Juli 2006, S.2.

„Und der Traunsee an sich hatte für mich als Kind schon immer etwas Unheimliches, nicht zuletzt weil er mit 197 Metern einer der tiefsten Seen Österreichs ist.“⁴⁴⁷

Die Wahl des Settings steht dem Regisseur somit auch nahe, da er in der Gegend von Ebensee aufgewachsen ist und sogar in jener gezeigten Schule von Bad Ischl seine Matura absolviert hat. In einem Interview erklärt der Österreicher seine Faszination für das norwegische Flair, das er in gewissen Teilen des Salzkammerguts wieder findet und welches die Mentalität, die er vermitteln möchte ideal unterstreicht:

„Die Ebenseer Seite des Traunsees ist sehr speziell, durch den Traunstein hat man eine sehr archaische Landschaft, der See hat etwas sehr Einsames und Ebensee ist etwas Besonders.“⁴⁴⁸

Im Gegenzug zu dem in Österreich vielseitig eingesetzten, romantischen Bezug zur Natur hebt Andreas Prochaska somit bewusst die unheimliche Komponente der Bergseen hervor, welche gepaart mit dem ständigen Wechsel von absoluter Stille und minimalen Klängen des Wassers zu einer lauten Geräuschkulisse das Unheimliche der Heimat besonders nahe an den Zuseher legt. Eine weitere Besonderheit dieses Horrorwerks liegt folglich in der Verbindung von einem natürlichen Feind als Symbol für die Psyche des Täters und Hinweis auf den Ursprung des Grauens mit einem den Zusehern sehr vertrautem Schauplatz, der durch Prochaskas Inszenierung von einem düsteren Blickwinkel aus dargestellt erstmals eine negative Konnotation erfährt, die eben dadurch, dass es sich um die eigene Heimat des Zusehers handeln könnte so verstörend erscheint.

„Den Traunsee verbindet man eher mit "Schlosshotel Orth" als mit einer Horrorfilm-Location, doch Regisseur Andreas Prochaska macht den Ort zum Thriller-Schauplatz: Tropfenden Wasserhähne, lange verlassene Hotelgänge und der dunkle, tiefe See verwandeln Ebensee am Traunsee zu einem Grusel-Ort, der mit Hollywood problemlos mithalten kann.“⁴⁴⁹

8.2.2. Die Polizei als Freund und Helfer

Ein wesentliches Element des klassischen Horrorfilms sind unfähige Gesetzeshüter, die jegliche Hilfe verweigern, weil sie den Geschichten der meist jugendlichen Opfer keinen Glauben schenken und auch *In 3 Tagen bist du tot* scheint vorerst dieser

⁴⁴⁷ Pühringer, Julia und Schaner, Petra. http://www.allesfilm.com/show_article.php?id=22766.

⁴⁴⁸ Schiefer, Karin. Austrian Film Commission. http://www.afc.at/jart/prj3/afc/main.jart?rel=de&reserve-mode=active&content-id=1164272180506&artikel_id=14543.

⁴⁴⁹ Die Presse. Kritik In 3 Tagen bist du tot. www.filmskills.at.

klischeehaften Inszenierung zu entsprechen. Als Martin auf der Maturaparty nicht mehr von der Toilette zurückkehrt und die Freunde sein Handy mit der gleichen bedrohlichen SMS finden, suchen die vier von Nina motiviert sofort die Ebenseer Dorfpolizei auf, wo sogar Martins Cousin Gendarm Kogler beschäftigt ist. Jedoch werden die Jugendlichen ebenso wie beim amerikanischen Vorbild mit viel Arroganz abgewimmelt, da man auch in Österreich streng nach Vorschrift erst nach 24 Stunden eine Vermisstenmeldung aufgeben kann und auch ein „Geht des in dein vernogelten Polizistenschädl net eini?! Do is wos passiert!“⁴⁵⁰ und ein Verdacht auf den für Nina schwärmenden Einzelgänger Patrick Urban nicht wirklich beeindrucken. Um die trotzigsten Jugendlichen schnell wieder los zu werden, droht Kogler mit einer Anzeige wegen Beamtenbeleidigung, woraufhin Nina mit ihrem Mittelfinger auf derbe Art zeigt, was sie davon hält. Die Verweigerung zu helfen enttarnt den leitenden Ermittler nach dem Fund von Martins Leiche im See schließlich als Mitschuldigen, der beschämt über seine Arroganz den Kopf senken muss. Ninas vorwurfsvolle Blicke zwingen Kogler, der „vor Schuldgefühlen nicht mehr geradeaus schauen“⁴⁵¹ kann, fortan förmlich dazu, alles daran zu setzen den Mörder zur Strecke zu bringen, woraufhin er allerdings durch seine vorerst im Film dargestellte Inkompetenz, das Mädchen bei einer Streiffahrt beinahe selbst mit dem Dienstauto überrollt. Jeglicher Polizeischutz und Ermittlungen gegen den scheinbar Verdächtigen Patrick, der sich im Austausch gegen sein Leben jedoch als einziger Retter von Nina erweist, bleiben schließlich erfolglos, denn auch Prochaskas Mörder findet einen Weg um „gründlich und unerbittlich seine Todesliste abzuarbeiten“⁴⁵² und ungesehen in Häuser oder das Hotel zu gelangen, wo Alex am Aquarium der Kopf abgetrennt wird. Als die Lösung des Falls mit Ninas Enttarnung des Phantombilds als Manfred Haas und Zusammenhang mit einem möglichen Racheakt für den Tod seines Sohnes schon so nahe erscheint, setzt die Polizei, da sich der scheinbare Verdächtige vor Jahren erhängt hat, eher auf den verwirrten Verstand des Mädchens, als sich die leer stehende Villa der Familie Haas näher anzuschauen, sodass Nina, Clemens und Mona gezwungen sind, ihr Schicksal selbst in die Hand zu nehmen.

⁴⁵⁰ *In 3 Tagen bist du tot*. Regie: Andreas Prochaska. Drehbuch: Thomas Baum und Agnes Pluch. Österreich: Allegro Film, 2006. 25’.

⁴⁵¹ Piringer, Bianka. In 3 Tagen.

http://www.cinefacts.de/kino/983/in_3_tagen_bist_du_tot/filmreview.html.

⁴⁵² In 3 Tagen bist du tot. www.in3tagen.com.

„Zwar durchstreift Prochaskas Film kein vertrottelter Landpolizist, der selbst zum Messerfutter wird, dennoch erweisen sich die vorwiegend bürokratischen Bemühungen von Gendarm Kogler als wirkungslos.“⁴⁵³

Trotz fehlgeschlagener Ermittlungen und dem *Im-Dunkel-Tappen* der unfähigen Polizei besteht der wesentliche Unterschied von *In 3 Tagen bist du tot* zum amerikanischen Teenie *Slasher* darin, dass der junge Polizist Kogler die Rolle der tragischen Figur des Films übernimmt, welcher ab jenem Zeitpunkt der Einsicht seines falschen Handelns aus der bürokratischen Rolle herauszutreten versucht und im Gegensatz zu seinem Zigarre rauchenden und sichtlich unmotivierten Ermittlungskollegen, bemüht ist Mitgefühl für die Familien zu zeigen und seine Recherche mit Beharrlichkeit vollzieht. Daraus resultieren schließlich auch seine Entschlüsselung des Zusammenhangs zwischen der Todesfrist, die jenen drei Tagen entspricht, die Fabians Mutter als Ärztin damals um sein Leben gekämpft hat und sein Entschluss im Alleingang die Villa Haas und den möglichen Aufenthalt des Täters zu untersuchen. Obwohl der im Zentrum stehende Gesetzeshüter in *In 3 Tagen bist du tot* jenem aus Wes Cravens *Scream* vorerst in Auftreten und Aussehen sehr ähnelt, beweist Andreas Prochaska mit dieser Inszenierung eine Verweigerung an der Orientierung am amerikanischen Original, woraus eine realitätsnähere Darstellung der Polizei resultiert.

„Ich wollte ihn aber nicht als Vollidioten zeigen, sondern als Figur, die am Anfang in Opposition zu den Helden steht und dann aber versucht das Richtige zu tun und daran fast zerbricht.“⁴⁵⁴

Denn eben nur wegen dieser Beharrlichkeit kann Nina zum Schluss vor dem Ertrinken gerettet werden, was ein deutlicher Kritikpunkt an der nur nach Vorschriften vorgehenden Polizei ist, die bereits mit einer Routineuntersuchung des ehemaligen Wohnsitzes der Familie Haas die restlichen Morde hätte wahrscheinlich verhindern können. Damit präsentiert der Regisseur eine erfrischende Alternative zum Mainstream Horror, welche auf ironische Weise den Gesetzeshütern ihre Mittäterschaft des Grauens vorhält.

„Prochaska punktet, wenn er dem zu Beginn sehr arroganten, später dann fast bemitleidenswerten Dorfpolizisten indirekt die Schuld an allen Todesfällen zuschiebt, sogar mit nicht allzu lauter Ironie.“⁴⁵⁵

⁴⁵³ Keuschniss, Markus: 6/2006, S.99.

⁴⁵⁴ Pühringer, Julia und Schaner, Petra. http://www.allesfilm.com/show_article.php?id=22766.

⁴⁵⁵ Petersen, Christoph.

<http://www.filmstarts.de/produkt/41304,In%203%20Tagen%20bist%20Du%20tot.html>.

9.2.3. Der Horror in „In drei Tagen bist du tot“

„Regisseur Prochaska gelingt ein Genrefilm, der direkt aus der Albtraumfabrik stammen könnte. Dabei verwendet er eine differenzierte, höchst filmische Bildsprache und schafft durch Sprachfärbung und Lokalkolorit eine authentische Ebenseer Version eines Horrorthrillers. Prochaska traut sich, konventionell zu erzählen, was selten ist in Österreich.“⁴⁵⁶

Im Bezug auf die Analyse des Handlungsverlaufs scheint Andreas Prochaskas *In 3 Tagen bist du tot* eine „geglückte Voralpen-Version von US-Teenie-Horror“⁴⁵⁷ zu sein, deren Verstrickungen, Rückblenden und Alptraumsequenzen jedoch gepaart mit einer ästhetischen Inszenierung des Leitmotivs eine vollkommen neue Horrordatmosphäre kreieren und das Werk trotz Orientierung am klassischen Horrorfilm gleichzeitig undurchschaubar machen.

In der Anfangsequenz werden mit einem tropfenden Wasserhahn und auch durch die Verwendung des Stricks einer Holzschaukel als Utensil zum Selbstmord in der Rückblende von dem Freitod von Manfred Haas gleichzeitig zwei wesentliche Elemente eingeführt, die auf den Grund seines freiwilligen Ablebens verweisen: Das Wasser steht hierbei für das brüchige Eis auf dem sein Sohn beim Spielen, das die Schaukel symbolisiert, eingebrochen ist und starb. Ferner wird das Gesicht des Mannes mit einer langen Großeinstellung ins Bewusstsein des Publikums geprägt, welches dieses im Laufe der Handlung unter dem Kapuzenregenmantel des Mörders wieder finden wird und somit vorerst auf einen übernatürlichen Täter à la Michael Myers schließen lässt. All diese Elemente kann der aufmerksame Zuseher aber auch erst ziemlich am Ende des Films aufschlüsseln, wo die Fäden der verstrickten Geschichte zusammenlaufen.

Die darauf folgende Szene zeigt mit zunächst verschwommenen bewegten Einstellungen ein blutverschmiertes, humpelndes Mädchen einen Waldweg entlang laufen, das mit schmerzverzerrtem Gesicht einen Unbekannten bittet Nina zu retten. Nach all diesen Andeutungen, welche gezielt beim Zuseher Anspannung und Neugierde wecken, macht die Handlung einen Zeitsprung von vier Tagen zum Schauplatz der Maturaprüfung der fünf Hauptfiguren des Films zu einem sehr realitätsnahen Szenario, wo die Euphorie über das Ende der Schulzeit und bestandenen Lebensabschnitt in einer

⁴⁵⁶ Miedl, Magdalena. In drei Tagen bist du tot. 16.9.2006. <http://www.nachrichten.at/kultur/kino/476951>.

⁴⁵⁷ SKIP. In drei Tagen bist du tot. <http://www.skip.at/AT/filme/filminfo.php?filmnr=8419&fistat=J>.

schnellen Montage von Maturafotos, schmusenden Pärchen, Alkohol und Drogen zu den rockigen Klängen von der Band *3 feet smaller* ausgelebt wird.

„Im weiteren Verlauf des Films kommen einem von der Story („Ich weiß, was Du letzten Sommer getan hast“) über die sehr vorsichtig offenherzigen Sexszenchen bis hin zur englischsprachigen Rockmusik-Unterlegung alle Elemente ausgesprochen bekannt vor.“⁴⁵⁸

In typischer Horrorfilmmanier stellt der Regisseur euphorische Gefühle, Sorglosigkeit und Lust bei „wilden Partys und ausgelassenen Feiern“⁴⁵⁹ gegenüber von Brutalität, Hass und Mord, welche mit schnellen Schnitten und viel spritzendem Blut inszeniert sehr an die amerikanischen Vorlagen erinnern. Jene Szene, in der die fünf Freunde von Alkohol und Drogen beeinflusst ein Reh überfahren, dient nicht nur als Hinweis für das drohende Unheil und brutale Ausmaß des Grauens, das durch die Gewalt mit der Martin das Leiden des Tiers mit einem Stock beendet seinen Lauf nimmt, sondern auch als symbolische Andeutung auf ihre gemeinsame Schuld am Tod eines Mitschülers, als „dunkler Fleck in der Vergangenheit, der die Clique ins Fadenkreuz eines Psychopathen stellt.“⁴⁶⁰ In den meisten *Slashermovies* findet das Gemetzel bei einer Party oder der Ballnacht statt, wo die Teenager dem Mörder durch die Beeinträchtigung vom Alkoholkonsum ausgeliefert sind und so fordert auch die Rächerin aus *In 3 Tagen bist du tot* bei der Maturaparty ihr erstes Opfer. Die Parallelmontage zwischen den sich Sorgen machenden und die Polizei aufsuchenden Freunden und dem grausamen Ableben Martins lässt die Rezipienten mitfiebern, da der Mord bei schnellerem Handeln durch diese Gleichzeitigkeit angedeutet womöglich hätte verhindert werden können.

„Dumpf wummernde Bässe, videoclipartige, rasche Schnitte und künstlich fahl gehaltene Farben verweisen deutlich auf Vorbilder aus Übersee.“⁴⁶¹

Filmästhetisch vermittelt Prochaska mit bewegten Kameras, die den Teenagern folgen und subjektiven Blickwinkeln durch Türen und Fenster eine scheinbare Beobachtung von außen, welche den Zuseher mittels Andeutungen auf den Mitschüler Patrick als möglichen Täter auf eine falsche Fährte lenken. Seine stummen, eindringlichen Blicke, welche im späteren Verlauf des Films als Schwärmereien für Nina und Eifersucht auf die Clique entschlüsselt werden, sein brutales Verhalten gegenüber einem Mitschüler

⁴⁵⁸ Petersen, Christoph.

<http://www.filmstarts.de/produkt/41304,In%203%20Tagen%20bist%20Du%20tot.html>.

⁴⁵⁹ Greuling, Matthias: 2006, S.11.

⁴⁶⁰ SKIP. In drei Tagen bist du tot. <http://www.skip.at/AT/filme/filminfo.php?filmnr=8419&fistat=J>.

⁴⁶¹ In 3 Tagen bist du tot. www.filmskills.at.

bei der Maturaparty und sein ständiges Auftreten in der Nähe von Nina, wie etwa am See oder vor ihrem Haus, von dem sie schließlich auch entführt wird, dienen der Irreleitung des Publikums, sodass bei seiner erfolgreichen Rettung des Mädchens ein *AHA-Effekt* beim Rezipienten eintritt, der ebenso wie die Protagonistin mit Schock über Patricks plötzlichen Erscheinens im Bootshaus reagiert.

„In 3 Tagen bist du tot tritt auf der künstlerischen Ebene den Beweis an, dass es solides Genrekino aus Österreich geben kann, und erreicht damit schon weitaus mehr, als man sich im Vorfeld erhoffen durfte.“⁴⁶²

Besonders herausragend an Prochaskas Werk ist allerdings seine Erzählweise aus der Sicht der Teenager, sodass ihr durch subjektive Kameraeinstellungen vermitteltes Erleben der Grausamkeiten direkt auf den Zuseher übertragen wird, der das Geschehen somit bildlich mit ihren Augen wahrnehmen kann. Dies äußert sich durch die Inszenierung vieler Nahaufnahmen der Emotionen und vor allem Augen der Protagonisten, verschwommene Blickwinkel ihres benommenen Aufwachens an fremden Orten oder durch die immer wieder vom Seewasser getrübten Ansichten auf den Unbekannten im Kapuzenmantel von Martin, der im Wasser gefesselt versucht nicht unterzugehen. Dadurch erzielt der Regisseur eine starke emotionale Bindung zwischen den handelnden Personen und den Zusehern und schafft somit ein direkteres und intensiveres Erleben des Horrors, das dem Publikum mehr „an die Nieren geht“ als die exzessiveren Gemetzel und Gewaltdarstellungen der amerikanischen Produktionen. Ferner unterstreichen in Zeitlupe abgespielte Momentaufnahmen der jeweiligen Reaktionen der Jugendlichen auf das vorgefunden Grauen und der Bergungen ihrer ermordeten Freunde zu trauriger Musikuntermalung ohne Originalton auch den emotionalen Zustand und das Leiden der Protagonisten.

„Horrorfilme sind immer sehr schnell und es geht immer darum, wer als nächster um die Ecke gebracht wird. Ich hab’ versucht, hin und wieder auf die Bremse zu steigen und zu reflektieren, was passiert mit den handelnden Personen? Man sollte merken, dass es um Freunde geht und dass man, wenn ein Freund stirbt, nicht einfach zur Tagesordnung übergehen kann.“⁴⁶³

In Prochaskas *In 3 Tagen bist du tot* lassen sich zwar etliche Versatzstücke des amerikanischen Mainstream Horrorkinos wieder finden, durch seinen Ansatz der Vermischung von Jugendfilm mit Horror gelingt es dem österreichischen Regisseur

⁴⁶² Keuschniss, Markus: 6/2006, S.100.

⁴⁶³ Prochaska, Andreas in Austrian Film News: Juli 2006, S.2.

allerdings trotz brutaler Mordszenen durch das im Zentrum stehende Leiden der Jugendlichen und Trauern um ihre Freunde eine Ästhetisierung des Grauens zu vermeiden. So werden Sequenzen wie Fahrten am Moped zum Seesteg als gemeinsamen Treffpunkt der Clique zwischen die Horrorelemente geschoben. Damit wird aufgrund der Authentizität eine Identifizierung zum jungen Publikum geschaffen, das sich selbst in der Handlung wieder findet, um das spätere Mitleiden der Rezipienten für ihre Sympathisanten zu ermöglichen.

„Was ich auf jeden Fall vermeiden wollte, ist, Gewalt im Film als etwas Unterhaltendes darzustellen. Nach einem Screening hat ein Mädchen zu mir gesagt, sie findet es gut, dass es kein Vergnügen ist, den Leuten beim Sterben zuzuschauen. Es ist natürlich eine Gratwanderung.“⁴⁶⁴

Dennoch steht Prochaskas Horror seinen Vorbildern aus Übersee im Bezug auf Ertragbarkeit der Grausamkeiten um nichts nach und präsentiert neben dem authentischen Morden mit Alltagsgegenständen wie dem Ertränken mit einem Schirmständer, mit dem Kopfabtrennen mittels Aquarium und Aufspießen am Gartenzaun sogar Fantasiereichtum und somit neue unerträgliche und scheußliche Tötungsmöglichkeiten des Genres. Markus Keuschnigg bezeichnet *In 3 Tagen bist du tot* als Film der „Vormoderne“⁴⁶⁵, wo Schusswaffen nach und nach durch spitze Messer oder anderwärtige Tötungsutensilien ersetzt werden, was dadurch angedeutet wird, dass Clemens mit seiner Pistole gegen einen Messerstich von der Täterin nichts anhaben kann.

Weitere Horrorfilmmotive denen sich *In 3 Tagen bist du tot* bereichert, liegen im Aspekt der Maske und des Albtraums, welche allerdings nicht nach gängigem Muster eingesetzt als Hinweise jene Funktion übernehmen, die filmische Kombinierfähigkeit des Publikums auf die Probe zu stellen, oder die Suspense aufrechtzuerhalten. Wie bereits erwähnt, prägt die „fahle, bleiche Fratze des Bösen“⁴⁶⁶ bereits die ersten Bilder des Films und verweist als Gesicht eines Toten zum Körper des Mörders im Kapuzenmantel vorerst auf das Übernatürliche; im späteren Verlauf auf den tragischen Zusammenhang zwischen dem Unfall am gefrorenen See, dem Selbstmord von Manfred Haas in der Rückblende und den Morden seiner Ehefrau. Mit der Entdeckung des konservierten Kopfes und der zu einer Maske umfunktionierten, abgezogenen

⁴⁶⁴ Schiefer, Karin. Austrian Film Commission. http://www.afc.at/jart/prj3/afc/main.jart?rel=de&reserve-mode=active&content-id=1164272180506&artikel_id=14543.

⁴⁶⁵ Keuschniss, Markus: 6/2006, S.99.

⁴⁶⁶ SKIP. In drei Tagen bist du tot. <http://www.skip.at/AT/filme/filminfo.php?filmnr=8419&fistat=J>.

Gesichtshaut des Mannes wird nicht nur die Ekelgrenze des Publikums strapaziert, sondern ferner auch die Skrupellosigkeit und kranke Psyche der Mörderin aufgeschlüsselt, welche die Visage ihres toten Mannes symbolisch dazu nutzt, um die Stärke beider Elternteile in sich zu tragen, um den Tod ihres Sohnes Fabian rächen zu können.

Ferner dienen auch die Traumsequenzen, in denen Nina im grünen Wasser des Traunsees schwimmt und jenen zusammenmontierten Erinnerungsfetzen von durch einen Verdopplungseffekt verfremdeten kurz mit lauter Geräuschkulisse eingeblendeten Momentaufnahmen des ertrinkenden Fabians, brechendem Eis, der Villa Haas, des Gesicht des Mörders und das einer fremden Frau einerseits als Hinweis auf den Ausgang der Geschichte, andererseits als Zusammensetzung der verstrickten Geschehnisse. Indem der Filmemacher nach dem brutalen Mord an Alex direkt jene Szene im Krankenhaus reiht, in der Nina phantasiert die Krankenschwester würde ihr mit einem Messer die Kehle durchschneiden, verweigert er außerdem die Verwendung des gängigen Horrorfilmmusters, in dem auf Nervenkitzel stets eine kurze Entspannung für den Zuseher folgt. Über das plötzliche Aufblitzen der Klinge und literweise Blut am weißen Bettlacken ist der Rezipient somit ebenso schockiert wie Nina, da er eine fortlaufende Suspense nicht erwartet hätte.

“Prochaska does, however, count on the surprise factor as well: not all in the script is a *deja vu*, and he takes advantage of those moments when we don't know what's gonna happen next to scare us witless, with almost sadistic joy.”⁴⁶⁷

Mit jenem Alptraum, wo Nina glaubt ihren Mörder in der Silhouette ihres Mantels im Zimmer zu sehen, appelliert der Regisseur schließlich auch an die Urängste der Rezipienten vor der Dunkelheit, indem jenes Phänomen zitiert wird, wo man im eigenen Haus bei Nacht in schwarzen Kästen hängende Mäntel und Jacken plötzlich eine reale Figur wahrzunehmen glaubt.

„Der Horrorthriller ist für einen Regisseur eine Spielwiese“⁴⁶⁸ erwähnt Andreas Prochaska in einem Interview und durch die ästhetische Inszenierung seines ersten Werks des Grauens beweist er schließlich sein filmisches Talent der neuen Zusammensetzung der Stilmittel des Phantastischen. *In 3 Tagen bist du tot* ist somit zu

⁴⁶⁷ Anonyme Kritik. <http://www.imdb.com/title/tt0808315>.

⁴⁶⁸ Schiefer, Karin. Austrian Film Commission. http://www.afc.at/jart/prj3/afc/main.jart?rel=de&reserve-mode=active&content-id=1164272180506&artikel_id=14543.

Recht "labeled "Austria's first horror film""⁴⁶⁹ und dient als Beweis dafür, dass Horror nach bewährtem US-amerikanischen Muster mit heimischer Handschrift und durch Filmästhetik bedingte neue Identifikationsmöglichkeiten und intensiveres Miterleben des Horrors für den Zuseher auch in Österreich erfolgreich realisierbar ist.

„Die Geschichte ist nicht so gestrickt, das sie den Anspruch hat, das Genre neu zu erfinden. Aber durch die Anbindung der Story an einen real existierenden Ort [...] und durch die authentischen Schauspieler hat diese Transformation des Grauens nach Österreich funktioniert.“⁴⁷⁰

9.3. Vergleiche mit Mainstream – Horrorfilmen

Als Gesamtwerk betrachtet zeichnet sich Prochaskas *In 3 Tagen bist du tot* als herausragender, phantastischer Film aus, durch eine genauere Analyse der einzelnen, dargestellten Stilmittel des Horrors wird allerdings die Zusammensetzung aus Zitaten auf Vorbilder populärer US – Produktionen wie Jim Gillespies *Ich weiß was du letzten Sommer getan hast* oder Jamie Blanks *Düstere Legenden* ersichtlich. Ein weiterer Kritikpunkt besteht in der Vielfalt der unterschiedlich eingesetzten Motive des Grauens wie einsame Häuser oder dunkle Keller, wodurch der Eindruck entsteht, als wolle der Regisseur mit seinem Erstlingshorrorwerk so viele phantastische Zitate und Aspekte wie möglich in seine Handlung einbauen.

„Im Verlauf des Films werden typische Versatzstücke des Horrorfachs in so großer Zahl hineingepackt, als wolle man eine Liste abarbeiten.“⁴⁷¹

So lässt sich die Geschichte von *Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast* mit einigen Abwandlungen in Prochaskas Film wieder finden, wo in Partylaune, angetrunkene Teenager auf einer Landstraße unabsichtlich einen Fischer überfahren und heimlich beseitigen wollen, woraufhin dieser einen tödlichen Rachefeldzug startet. Zwar fahren die Jugendlichen aus Ebensee ein Reh an, jedoch verfolgt sie ebenso eine Schuld aus der Vergangenheit, von der sie als Kinder anstatt ihren Mitschüler zu helfen einfach weggelaufen sind. Eine weitere Gemeinsamkeit der beiden Filme besteht auch in den Morddrohungen via Botschaften des Mörders, welche gleichzeitig den Titel des Werks ausmachen, wobei Gillespies Rächer seine Opfer allerdings direkt auf deren Schuld aufmerksam macht, wobei die sms im österreichischen Vergleichswerk den Teenagern vorerst ein Rätsel aufgeben. Trotz deutlicher Orientierung lässt sich allerdings der Versuch erkennen die Vorgehensweise des Täters in *In 3 Tagen bist du tot* mit dem

⁴⁶⁹ Anonyme Kritik. <http://www.imdb.com/title/tt0808315>.

⁴⁷⁰ Prochaska, Andreas in Greuling, Matthias: 2006, S.12.

⁴⁷¹ Schiffauer, Jörg: 09/ 2006, S.40.

Senden von Handynachrichten näher zum Alltag der Zuseher zu bringen und auch den durch kindliche Furcht ausgelösten Unfall nachvollziehbarer zu machen.

Ein weiteres Zitat auf Horrorfilme „deren Handlung im US-amerikanischen Highschool- oder Collegemilieu spielt und deren jugendliche Protagonisten der Reihe nach mit ebenso grausamen wie fantasiereichen Methoden hingemetzelt werden“⁴⁷² besteht im Regenmantel der unbekannten Täterin, welcher sehr an jenen der ebenso weiblichen Mörderin aus *Düstere Legenden* erinnert.

„„In 3 Tagen bis Du tot“ kommt zwar mit einem etwas dörflich-behäßigen Killer im allseits bekannten Regenmantel (zum Beispiel: „Düstere Legenden“) und ohne sonderlich viel Blut daher, kann dafür aber mit einigen funktionierenden Schockeffekten und einer fast durchgängig stimmigen Atmosphäre überzeugen.“⁴⁷³

Im Bezug auf die Gewaltdarstellung und den Einsatz von Blut erzielt der österreichische Regisseur wie bereits beschrieben aufgrund der subjektiven Fokussierung ein intensiveres Erleben des Gemetzels und präsentiert neue Tötungsmethoden für das Genre, jedoch lässt sich durch die „etwas Gore-haltigere Aquariums-Szene, die leise Erinnerungen an das Final Destination-Franchise wachrüttelt“⁴⁷⁴ auch hier eine Inspiration an den *US-Splasher Movies* erkennen. Zuletzt korrespondiert Prochaskas Wahl der „buschikosen Nina als emotionale wie intellektuelle Führungsperson“⁴⁷⁵ mit jenem typischen Aspekt des zeitgenössischen, klassischen Horrorfilms überwiegend weibliche Protagonistinnen als so genanntes *final Girl* einzusetzen, das nach einer Entwicklung von Verletzlichkeit zu bedingungslosen Überlebensdrang „als jenes moralisch unantastbare Wesen, welches zum persönlichen Stabout mit dem Monstrum vorherbestimmt ist“⁴⁷⁶ dargestellt wird.

In den beiden Bootsszenen, in denen die Täterin bemüht ist Martin und später auch Nina zu ertränken, lässt sich schließlich auch ein Zitat auf ein heimisches Werk des Grauens, nämlich auf den in dieser Arbeit bereits analysierten österreichischen Horrorfilm *Funny Games* von Michael Haneke lesen, wo die letzte Überlebende der Familie Schober von den in gelben Regenmantel gehüllten Psychopathen gefesselt über Bord geworfen wird.

⁴⁷² Schiffauer, Jörg: 09/ 2006, S.40.

⁴⁷³ Petersen, Christoph.

<http://www.filmstarts.de/produkt/41304.In%203%20Tagen%20bist%20Du%20tot.html>.

⁴⁷⁴ Petersen, Christoph.

<http://www.filmstarts.de/produkt/41304.In%203%20Tagen%20bist%20Du%20tot.html>.

⁴⁷⁵ Keuschniss, Markus: 6/2006, S.99.

⁴⁷⁶ Ebd. S.99.

Andreas Prochaska dementiert jedoch eine Orientierung an den Machenschaften seines Lehrers, da seine Intention von jener moralisch belehrenden von Haneke deutlich divergiert.

„Meine Prägung ist eher amerikanischer Natur. Ich bin privat nicht so der Arthaus-Fan. [...] Wenn ich einen Film drehe, dann will ich auch, dass ihn die Leute anschauen.“⁴⁷⁷

Die Begeisterung der Zuseher für *In 3 Tagen bist du tot* resultiert schließlich aus der Präsentation des ersten heimischen Horrorfilms, welcher die amerikanischen Vorlagen „gut studiert“⁴⁷⁸ hat, um mit Lokalkolorit und einer dadurch alltagsnäheren Inszenierung der wohlbekannten Motive eine erfolgreiche Übertragung auf den österreichischen Film und Neuinterpretation vollziehen zu können.

„Natürlich holt man sich aus verschiedenen Filmen Ideen. Es wäre gelogen, zu sagen, ich hab nicht da oder dort etwas gesehen und versucht, es neu zu interpretieren. Es ist wie wenn Ostbahn Kurti Bruce Springsteen interpretiert.“⁴⁷⁹

Ein wesentlicher Unterschied zu den amerikanischen Horrorproduktionen liegt schließlich auch im Schluss des Films, welcher mit einem Zitat auf Michael Angelos *Sixtinische Kapelle*, der sich vorsichtig berührenden Hände der beiden Freundinnen Nina und Mona im Krankenhaus und der in den Tiefen des Traunsees schwebenden Leiche der Täterin, als Symbol für ihre Erlösung ohne jegliche für den klassischen Horrorfilm typischen Selbstironie todernt endet. Die Handlung „lässt die Möglichkeit einer innerlichen Distanzierung durch Ironie erst gar nicht zu, sondern wartet mit einer Härte und Brutalität der Inszenierung auf, die man eigentlich sonst eher im Subgenre des Splattermovies vorzufinden pflegt.“⁴⁸⁰

„Alles schon mal gesehen - das ist der erste Eindruck des Teenie-Slashers "In 3 Tagen bist du tot". Die mangelnde Originalität macht der Film jedoch mit österreichischem Charme wett, und so ergibt sich letztlich doch ein ganz passables, einigermaßen spannendes Teen-Horror-Movie, das ebendiesem Genre einen frischen Anstrich verpasst.“⁴⁸¹

⁴⁷⁷ Prochaska, Andreas in Greuling, Matthias: 2006, S.12.

⁴⁷⁸ Schiffauer, Jörg: 09/ 2006, S.40.

⁴⁷⁹ Prochaska, Andreas in Austrian Film News: Juli 2006, S.1.

⁴⁸⁰ Schiffauer, Jörg: 09/ 2006, S.40.

⁴⁸¹ Kurier. Kritik In 3 Tagen bist du tot. www.filmskills.at.

9.4. Mediale Botschaften mit Frist: *Ringu* / *One missed call*

„In dieser Gleitzeit zwischen ausklingender Jugend und dem Hineinwachsen in den Lebensernst erhält das Quintett ein Drohschreiben in elektronischer Form – eine Kurzmitteilung orakelt – „In drei Tagen bist du tot“.⁴⁸²

In dem Element der medialen Botschaft mit Frist *In 3 Tagen bist du tot* findet sich schließlich auch ein Verweis auf die japanischen Horrorproduktionen, deren phantastische Motive als Kritik an der vorherrschenden Gesellschaft zu lesen sind, wodurch ein sehr aktueller Bezug zum Grauen präsentiert wird.

“Japanese horror films frequently address anxieties surrounding rapid technologisation and its impact upon the all-too-human flesh.”⁴⁸³

Unter dem Einfluss der Geschehnisse des Zweiten Weltkriegs etabliert sich in Japan ein phantastisches Kino, das den Körperhorror in das Zentrum seiner Machenschaften stellt mit einer Gegenüberstellung aktueller Probleme wie der über das zu sehr leistungsorientierten, gescheiterten Bildungssystems unglücklichen und in Gewalt ausartenden Jugend und einer durch das disziplinären System auflösenden Familienstruktur. Vor allem in den „media horror“⁴⁸⁴ Werken von Hideo Nakata und Takashi Miike spielt die Technik als Vermittler des Horrors eine wesentliche Rolle und steht für die Angst vor der Schnelllebigkeit der japanischen Kultur und dem durch die Technologisierung ausgelösten Verloren gehen der Persönlichkeit und Individualität.

“The Ringu films thus articulate a troubled yet oddly expectant vision of the future in which the great collective psychotronic apparatus of contemporary information technology ceaselessly reconstitutes individual identity.”⁴⁸⁵

Andreas Prochaska greift somit bewusst auf ein elektronisches Medium als Übermittler der Todesnachricht zurück, um mit jenem Aspekt der Unpersönlichkeit einer medialen Morddrohung den aktuellen Zeitgeist der Anonymität der Täter in sein Werk zu integrieren, aber auch um den Horror möglichst nahe an das jugendliche Publikum zu bringen. Die Verbindung zwischen dem japanischen und Prochaskas Horror liegt somit weniger in einer Kritik an einem Überhandnehmen der Technik in Österreich, sondern dient der zusätzlichen Verstärkung des Horroreffekts durch extradiegetische Zeichenträger wie dem Handy als in der Handlung auftretendes Element der Realitätseinbindung. Wie schon von vielen japanischen Regisseuren erkannt, zeichnen

⁴⁸² Keuschniss, Markus: 6/2006, S.99.

⁴⁸³ McRoy, Jay: 2005, S.91.

⁴⁸⁴ Ebd. S.167.

⁴⁸⁵ Ebd. S.46.

sich mediale Mittel dabei oft als erfolgreiche Authentizitätsträger aus, da sie aufgrund ihrer Nähe zum Alltag des Rezipienten das Grauen in die Welt des Publikums übertragen können. Als ständiger Wegbegleiter ist das Handy mit seinen Multifunktionen als Internetzugang, Telefon, Fotokamera und Navigationssystem ein wichtiger und nicht wegzudenkender Bestandteil der heutigen Gesellschaft, welches die Menschen durch ihr fortwährendes Streben nach Erreichbarkeit abhängig macht und zum symbolischen Repräsentant ihrer Persönlichkeit wird. In Takashi Miike's Film *One missed call* erhalten die Protagonisten Anrufe von ihren eigenen Todesschreien, woraufhin sie auch zwei Tage später tatsächlich in der durch ihr Handy akustisch vermittelten Weise sterben. Trotz der Kritik an der mit Surrealismus versuchten, gescheiterten Auflösung dieses japanischen Streifens⁴⁸⁶ gelingt dem Regisseur damit eine negative Konnotation des für die Jugendkultur repräsentativen Mediums und Einbindung des Horrors in das direkte Umfeld seiner Rezipienten.

„Ich habe versucht die Geister aus der Vergangenheit in der modernen japanischen Hightech-Gesellschaft zum Leben zu erwecken. Das bewirkt schon mal einen ganz guten Kontrast. Aber eigentlich ging es mir in erster Linie darum, völlig vertraute Objekte, wie das Handy, das bei jedem von uns zum ganz normalen Alltag gehört, zu etwas Furchtbarem zu entfremden. Dadurch fühlt sich jeder betroffen.“⁴⁸⁷

Abgesehen von der Tatsache, dass Hideo Nakata in *Ringu* mit dem Telefon eine für unsere Gesellschaft bereits veraltete Form der medialen Vermittlung von Todesbotschaften präsentiert, lässt sich auch hier die Morddrohung einer unheimlichen, flüsternden Stimme mit einer Frist von sieben Tagen über den Festnetzanschluss der Opfer mit Prochaskas tödlichen Kurzmitteilungen vergleichen. Der Technikaspekt erfolgt hier über eine Videokassette, welche eine verstörten Montage von Lebenseindrücken des Mädchens Sadaku zeigt, das als Geist durch das technische Medium an den ihr widerfahrenen Grausamkeiten Rache übt. Sobald man das Video gesehen hat, bringt es einem eine Woche später einen grauenvollen Tod, mit Ausnahme jener, die eine Kopie des Videos machen. 1998 erschienen, spricht der Film damit abermals die Jugend der damaligen Zeit an, in deren Alltag der Konsum von Videos eine wesentliche Rolle spielt.

⁴⁸⁶ Vgl. Asian Movie Web. *One missed call*. 2006.

http://www.asianmovieweb.com/de/reviews/one_missed_call.htm.

⁴⁸⁷ ARTE. Vision - Asiatische Horrorfilme. 2005. <http://www.arte.tv/de/kunst-musik/tracks/20050203/1024992.html>.

„It is the VCR in particular that is exemplary of Japan's presence in the technological 'modern', with nearly 70% of the videocassette recorders produced worldwide coming from Japan.“⁴⁸⁸

Nakata's inszeniert sein Monster, das nur über die Technik in die Realität seiner Opfer eintreten kann, wie einen Computervirus, der eine Persönlichkeitsveränderung bei den Infizierten auslöst, was symbolisch durch verschwommene Gesichter auf Fotografien nach Kontakt mit dem Video dargestellt wird und als Kritik an der Informationsgesellschaft zu deuten ist.

„The film proposes that informational technology induces a shape-shifting fluidity of identity by installing a culture of simulacral proliferation in which contagious shards of personality infect anyone who comes into contact with them, reconstituting those thus touched as no longer quite themselves.“⁴⁸⁹

Neben den direkten Identifikationsmöglichkeiten für das Video-besessene Publikum lässt sich eine weitere Gemeinsamkeit zu *In 3 Tagen bist du tot* im Element des Wassers finden, das als „traditional symbol of the chaos of threatening otherness“⁴⁹⁰ in *Ringu* auch symbolisch auf den Ursprung des Grauens hinleitet. So wie sich Sadaku für den Mord ihrer Mutter, die sie in einem Brunnen sterben ließ, an der gesamten Gesellschaft rächt, vollzieht die Mutter eines Ertrunkenen in Prochaskas Werk Rache an den Schuldigen.

„The increasingly popularity of Japanese horror cinema outside of Japan is a testament not only to the unique and compelling vision of directors like Shimizu Takashi, Nakata Hideo, Kurosawa Kiyoshi and Miike Takashi, but also to the stale redundancy that has become an all too familiar trait in horror produced within the major 'western' studio systems, especially Hollywood.“⁴⁹¹

Japanischer Horror lässt sich als „beyond-the-mainstream“⁴⁹² bezeichnen, welcher seine Erfolge eben daraus zieht, dass mit realitätsnaher Einbindung der Zuseher in das Grauen ihrer Filmhandlungen als symbolische Aufarbeitungen alltäglicher Probleme Aufmerksamkeit von Hollywoods Albtraumfilmfabrik erfährt und sogar in österreichischen Produktionen zitiert wird. Besonders herausragend und eine wesentliche Gemeinsamkeit zu Andreas Prochaskas *In 3 Tagen bist du tot* ist die Intention der asiatischen Filmemacher anstelle von sinnlosen Splatter Effekten die

⁴⁸⁸ McRoy, Jay: 2005, S.167.

⁴⁸⁹ Ebd. S.45.

⁴⁹⁰ Ebd. S.40.

⁴⁹¹ Ebd. S.182.

⁴⁹² Ebd. S.148.

Rezipienten dazu zu bringen, hinter die Filmbilder zu schauen, welche als Hinweise für die mittels Horror dargestellten Problematiken der Gesellschaft dienen.

“There are dramatic and cultural cues which are behind the main action.”⁴⁹³

9.5. In 3 Tagen bist du tot 2

Zwei Jahre nach seinem erfolgreichen Horrorerstlingswerk schafft Andreas Prochaska ein Sequel, das mit Anknüpfung an die Handlung von *In 3 Tagen bist du tot* eine vollkommen eigenständige Geschichte präsentiert und beweist mit seinem Mix aus Drama, Thriller und Horrorfilm, dass das Genre des Grauens in Österreich auch ohne Orientierung an amerikanischen Vorbildern erfolgreich umsetzbar ist.

Im Zentrum seiner Fortsetzung steht abermals Nina, welche fern von den Geschehnissen in Ebensee versucht in Wien ein normales Leben zu führen bis zu dem Tag, an dem die Leiche der Mörderin im Traunsee geborgen wird. Von Albträumen und seltsamen Telefonanrufen ihrer um Hilfe bittenden Freundin Mona verfolgt, beschließt die Protagonistin diese auf eigene Faust zu retten, wobei sich ihre Reise als Trip in die dunkle Hinterwelt Tirols herausstellt, welche mit einem Blutbad im Gasthof Joch endet, wo eine „degenerierte Familie haust, die ihre familiäre Abgeschlossenheit bewahren“⁴⁹⁴ will und ein dunkles Geheimnis verbirgt. Zum Schluss löst sich Ninas verbissenes Suchen nach ihrer besten Freundin als Trauma über den Verlust von Mona auf, welche damals im Krankenhaus in Ebensee bereits an ihren Verletzungen starb. Symbolisch wird dies durch das Bild der sich berühren wollenden Hände der beiden Freundinnen umgesetzt, welches als Anfangsbild von *In 3 Tagen bist du tot 2* nicht nur als Übergang und Verweis auf die Schlussszene im Krankenhaus des ersten Teils zu lesen ist, sondern auch als Metapher in Ninas Albträumen auftaucht, welche imaginiert Mona würde gefesselt und blutverschmiert in einem dunklen Keller mit ausgestreckter Hand um Hilfe flehen. Dadurch gelingt dem Regisseur ein *AHA-Effekt* beim Zuseher, welcher erst zu Ende des Films ebenso wie die Protagonistin erkennen muss, dass er sich von Ninas psychisch kranken Einbildungen hat in die Irre führen lassen. Dies resultiert aus der für das Horrorgenre untypischen Gliederung des Films in eine zunächst intensive, filmische emotionale Bindung des Rezipienten an die Gefühlslage des Mädchens, welche im späteren Verlauf der Handlung in ihrem Wahn noch tiefer ins Verderben gerät und die Handlung in Richtung Horrorfilm lenkt.

⁴⁹³ McRoy, Jay: 2005, S.170.

⁴⁹⁴ Anonyme Kritik. In 3 Tagen bist du tot 2.. <http://www.moviepilot.de/movies/in-3-tagen-bist-du-tot-2>.

„Im ersten Drittel befindet sich die Fortsetzung, wegen der erlebten Vergangenheit der Protagonistin, vorrangig in einem Drama. Im mittleren Teil gerät er gemäß dem Spannungsbogen zu einem Thriller. Und erst im letzten Kapitel wird IN 3 TAGEN BIST DU TOT 2 zu dem, was ein Horror Genre als solches vorgibt.“⁴⁹⁵

Ausschlaggebend für das Grauen ist die Tatsache, dass Nina als Aufenthaltsort von Mona den Gasthof der von den Dorfbewohnern gemiedenen und in der Abgeschiedenheit des Berges nach ihren eigenen Gesetzen lebenden Familie Kofler mutmaßt, deren Sohn Joseph mit „abnormer Veranlagung“⁴⁹⁶ und Drang zum Exhibitionismus ein junges Mädchens auf dem Gewissen hat. Eben dieser Zufall, dass die Wienerin im Gasthof der für einen Mord Verantwortlichen eine Freundin von sich sucht, ist schließlich auch der Auslöser der Feindseligkeit der „Hinterwälder“ ihr gegenüber, welche versuchen mittels Bolzenschussgerät dem Herumspionieren des jungen Mädchens ein Ende zu machen und auch nicht davor zurückschrecken, den sie suchenden Polizisten Kogler aus den Weg zu räumen. Im Glauben Mona gefunden zu haben, entdeckt Nina dann auch schließlich die Leiche des damals verschwundenen Mädchens Marie Riegler und rächt sich unbewusst mit dem Auslöschen der gesamten Familie auch für deren Mord.

Filmästhetisch erzählt Prochaska die Geschehnisse abermals aus einer sehr subjektiven Sicht mit vielen *Point of view shots* durch spärlich beleuchtete Holzdielen, wodurch das Publikum die Geschehnisse sehr intensiv erleben kann. Ferner lässt sich auch das Element Wasser in *In 3 Tagen bist du tot 2* in tropfenden Wasserhähnen und vor allem im Schnee als abermals eingesetzte natürliche Gefahrenquellen wieder finden, wobei sich Nina im Schneesturm bei Nacht nicht mehr orientieren kann und erneut von der Familie Kofler eingefangen wird. Um die Einsamkeit der in Irrsinn verfallenen Hauptdarstellerin darzustellen, verwendet der Österreicher vor allem Vogelperspektiven oder weite Totalen seiner in einer verlassenen Gegend allein durch schneebedeckte Landstraßen und Berghänge stapfenden Protagonistin. Schließlich wird auch das Spiel zwischen Stille und lauten Tönen im Sequel fortgesetzt, was abermals eine gruselige Atmosphäre durch natürliche Geräusche von knarrenden Holzdielen und Türen, quiekenden Schweinen und rauschenden Schneestürmen schafft, sowie der Einsatz von

⁴⁹⁵ Lammel, Richard. In 3 Tagen bist du tot 2. http://www.dvd-forum.at/26447/film_review_detail.htm.

⁴⁹⁶ *In 3 Tagen bist du tot 2*. Regie: Andreas Prochaska. Drehbuch: Thomas Baum und Agnes Pluch. Österreich: Allegro Film, 2008. 38’.

realitätsnahen Licht- und Schatteninszenierungen, die beim Publikum abermals an die Ängste vor der Dunkelheit appellieren.

Im Bezug auf die Gewalttätigkeit präsentiert Andreas Prochaska mit *In 3 Tagen bist du tot 2* allerdings eine Steigerung zum Erstlingswerk und zeigt eine Protagonistin, die dem perversen Joseph bei der „Fellatio“⁴⁹⁷ die Eichel abbeißt und einen spitzen Schlüsselanhänger in den Hals rammt, mittels Bolzenschussgerät, Beil und kochender Brühe die anderen beiden Brüder Hans und Gust außer Gefecht setzt und schließlich den Kopf der Mutter mit einem Hammer zertrümmert bis nur noch deren Schädeldecke übrig ist.

„Dem Hauptcharakter widerfährt im Verlauf eine Tortour, die sehr nah und deshalb auch ungemütlich intensiv verspürt wird.“⁴⁹⁸

Herausragend und neuwertig an seiner Fortsetzung ist somit die Präsentation eines noch tiefer gehenden humanen Grauens, das durch die rückständig lebende und asoziale Bauernfamilie ausgelöst, seine Protagonistin zur eiskalten und skrupellosen Killerin macht. Die Andersartigkeit der Provinzler wird bereits mit dem schweren Schlüsselbund mit Anhänger in Geweihform und dem Schlachten des schrecklich quiekenden Schweins mit Bolzenschussgerät und zuckenden Ausblutens-Lassen angedeutet, das mit einem Beil zerstückelt später in einer Einkochsuppe brodelt. Schockeffekte werden beim Publikum vor allem durch das abrupte Umschwenken von Freundlichkeit zu enormer Brutalität beziehungsweise von Sicherheit zur plötzlichen Bedrohung ausgelöst, welche auch die Freundin von Gust mit Ohrfeigen und Fußtritten erleben muss. Denn sie hat durch ihr Verschulden Nina und auch den Polizisten Kogler auf den Gasthof aufmerksam gemacht und plötzlich die Familie ihres Geliebten in Gefahr gebracht. Als Nina aus dem Schneesturm von dem freundlichen Jungen Gust errettet zu sein scheint, ist seine brutale Reaktion auf Ninas Frage über die Herkunft der Kleidung, die er gegen ihre nassen Sachen austauscht, mit seinem „*Vielleicht sind sie von jemand der zu neugierig war und von jemanden der sei Nosen in Sochen steckt die erm nichts angehen*“⁴⁹⁹ und dem Zwicken in Ninas Wange, sowie einem hasserfüllten Kuss wie ein Tritt in die Magengrube der verblüfften Zuseher. So entpuppt sich auch die zunächst freundliche und Nina einen Schlafplatz anbietende Gabi als Komplizin der

⁴⁹⁷ Anonyme Kritik. In 3 Tagen bist du tot 2.. <http://www.moviepilot.de/movies/in-3-tagen-bist-du-tot-2>.

⁴⁹⁸ Lammel, Richard. In 3 Tagen bist du tot 2. http://www.dvd-forum.at/26447/film_review_detail.htm.

⁴⁹⁹ *In 3 Tagen bist du tot 2*. Regie: Andreas Prochaska. Drehbuch: Thomas Baum und Agnes Pluch. Österreich: Allegro Film, 2008. 103’.

Provinzfamilie, welche den Polizist Kogler, dessen Auto beim Hinauffahren des Berges im Schnee stecken bleibt in die Falle lockt.

Schließlich präsentiert Andreas Prochaska mit seinem In-Szene setzen der dem Wahnsinn verfallenen Nina, die nach brutalen Auslöschen der gesamten Familie und Durchleben sämtlicher Abscheulichkeiten immer noch nicht ihr Ziel Mona zu finden erreicht hat, mit bewegter, ruckartiger Kameraführung ihres Herumirrens in Eis und Schnee neue Darstellungsmöglichkeiten einer kranken Psyche im phantastischen Film. Trotz des dunklen Geheimnisses der Familie, der die Polizei nichts nachweisen hat können, macht der Regisseur seine Protagonisten zum eigentlichen Monster des Films, welche mit den Morden an ihren Freunden erst Jahre später abschließen kann, indem sie selbst bewusst die Gefahr aufsucht und zum Killer wird. Nach Ninas Albtraum im Eis und *Schneesturm der Emotionen* endet der Film mit in Sonnenstrahlen getauchten Bildern vor blauem Himmel, wo das Mädchen vor dem Grabstein ihrer Freundin Mona stehend endlichen ihren Frieden finden kann und wo mit dem tödlichen Autounfall von Gabi, die wegen einem Reh von der Straße abkommt, auch das letzte Mitglied des unheimlichen Klans ihr Schicksal in den Schneemassen der Tiroler Berge findet.

„Die Location ist gut gewählt, und die karge Winterlandschaft bringt ein FARGO ähnliches Flair zum Vorschein.“⁵⁰⁰

Andreas Prochaska vereint in seinem Werk *In 3 Tagen bist du tot 2* die Ekelgrenze des Publikums strapazierende Abscheulichkeiten der kleinbürgerischen, österreichischen Provinzler, angesetzt in einem für das Horrorgenre untypischen, aber mit neuwertigen Darstellungsmöglichkeiten des Grauens angereicherten Setting einer Winterlandschaft auf den hohen Bergen mit viel Blut auf weißem Schnee. Überraschende Schockeffekte lassen die Erwartungshaltung der Zuseher ins Leere laufen, wobei zu Ende des Films der Wahnsinn der eigentlichen Heldin enttarnt wird. Fern von einer schlichten Kopie der amerikanischen Vorbilder wagt der Regisseur damit den ersten Schritt zu einem erfolgreichen, für Österreich repräsentativen Horrorgenre.

„Insgesamt ist IN 3 TAGEN BIST DU TOT 2 eine österreichische Produktion, die sich gegenüber anderer europäischen Low Budget Filme nicht zu verstecken braucht. [...] Während sich der erste Teil noch dem Slasherfilm im herkömmlichen Stil zuordnet, wirkt das Sequel durch die differente Gliederung eindringlicher und verstörender.“⁵⁰¹

⁵⁰⁰ Lammel, Richard. In 3 Tagen bist du tot 2. http://www.dvd-forum.at/26447/film_review_detail.htm.

⁵⁰¹ Lammel, Richard. In 3 Tagen bist du tot 2. http://www.dvd-forum.at/26447/film_review_detail.htm.

10, Fazit und Ausblick: Zusammenführung der Filme

Im Allgemeinen lässt sich das Genuin Horrorgenre in Österreich auf den Nenner des humanen Grauens zusammenfassen, welches mit einer phantastischen Übersetzung der zur Entstehungszeit der Filme kennzeichneten Probleme und Ängste der heimischen Gesellschaft den Horror des Alltags authentisch auf seine Rezipienten überträgt. Durch neue Identifikationsmöglichkeiten mit den österreichischen Darstellern und Schauplätzen, den durch Technik und Medien, Abgeschiedenheit oder Rache einer kranken Psyche ausgelösten Abscheulichkeiten der Menschen zueinander und Inszenierungsstilen von akustischen Gewaltakten, angedeuteten mystischen Bedrohungen oder subjektiven Kameras aus der Sicht der Opfer evolvieren sich vom amerikanischen Mainstream-Markt qualitativ abhebende Autorenfilm - Horrorwerke, welche gezielt auf das heimische Publikum abgestimmt sind.

Trotz zahlreicher filmischer Verweise auf Horrorklassiker aus Hollywood dienen diese lediglich als Inspiration und werden entweder als bewusste Zitate auf Motive und Inhalte der Vorbilder zur Aufschlüsselung der Geschehnisse der österreichischen Produktionen eingesetzt, oder mit Lokalkolorit und österreichischem Flair auf den heimischen Markt übersetzt. Bedingt durch ihr Spiel mit den Konventionen des Genres und Neuinterpretation der Motive lassen sich einige der hier analysierten Filme auf den ersten Blick nicht als Horrorfilme definieren.

Insbesondere bei den Avantgarde Werken *Unsichtbare Gegner* und *Outer Space* steht vor allem der künstlerische Aspekt im Vordergrund, welcher durch einen *science-fiction* Bezug bei Valie Export die Unterdrückung der Frau und ihr Streben nach Emanzipation mittels Selbstverletzung und verstörender Montage der aufgezwungenen Hausfrauenrolle zeigen soll und bei Peter Tscherkassky die Auseinandersetzung mit dem kinematografischen Apparat und dem bildlichen Hervortreten des Regisseurs. Durch ihre Inszenierungsstile, die mit Close-ups und Point of view Shots in *In 3 Tagen bist du tot* das Publikum zum Mitleiden zwingen, mittels filmischer Konfrontation mit dunklen Gängen und Wäldern in *Hotel* an die Urängste der Zuschauer appellieren oder wie in *Funny Games* eine durch ihre aufgezwungene Komplizenschaft für das Grauen mit Unbehagen erfahrene Rezeption hervorrufen, erzielen die österreichischen Werke jedoch noch größere Schaudereffekte beim Zuseher als die Vorgänger aus Übersee. Das Herausragende an den hier analysierten Filmen und das effektive Mittel zur Grauens-Erregung beim Publikum ist die Präsentation der dunklen Psyche der

Mentalität der Österreicher, wo rückständig lebende „Hinterwäldler“ jeglichen Eindringling mit einem Bolzenschussgerät eliminieren, eigenbrötlerische Hoteldirektoren ihr eigenes Machtimperium aufbauen um ihre Angestellten zu unterdrücken oder wo Bilderbuchfamilien um ihr Prestigeverhalten zu bewahren, skrupellosen Psychopathen einfach in die Falle gehen. Das österreichische phantastische Genre setzt weniger auf Special-effects, Blut spritzende Gore – Elemente oder bedrohlicher Musik, sondern zieht seine Zuschauer durch authentische Darsteller und realistisch, inszenierten Gräueltaten in seinen Bann, wodurch vermittelt wird, dass das Grauen im unmittelbaren Umfeld, vor jeder Haustüre lauern kann. Dies wird zusätzlich dadurch unterstützt, indem eine negative Konnotation der Heimat erfolgt, wodurch sich die Tiroler Berge und heimische Wälder oder ein abgeschiedener See als natürlicher Feind der Protagonisten herausstellen.

Obwohl bei *In 3 Tagen bist du tot* - als erster offizieller nationaler Horrorfilm - die Orientierung an bewährten amerikanischen Mustern noch deutlich sichtbar war, zeugt bereits die Fortsetzung von Andreas Prochaska, dass das Genre mit Fokus auf dem humanen Grauen ein eigenständiges für Österreich repräsentatives Horrorkino entwickelt. Die heimischen Schauerfilme setzen sich insofern vom Mainstream Markt ab, da die Erwartungen der Zuseher oft ins Leere verlaufen,

Interpretationsmöglichkeiten offen gelassen werden und das Publikum auf seine Aufmerksamkeit und filmische Kombinierbarkeit geprüft wird oder sich selbst aufgrund ihres Voyeurismus' als *Mit-Täter* für das Grauen erkennen muss. Ein Ausblick auf die kommenden Produktionen lässt somit nicht auf ein Hinterherhinken des amerikanischen Marktes schließen, der mit Wiederaufnahme zahlreicher Remakes der 80er Jahre *Slasher* oder Endlosfortsetzungen von *Halloween* und *Freitag der 13.* versucht die Knappheit an Themen und das Fehlen an neuen Ideen zu umgehen. In ferner Zukunft kann man somit einen genuinen Horrorfilm in Österreich erwarten, der mit einer Betonung auf das Unheimliche der Heimat und deren Gesellschaft, von den nationalen Nachrichten größtenteils ignorierte alltägliche und aktuelle Probleme, wie einer aus Langeweile mit *Handy Slapping* oder *Komasaufen* agierenden, gewalttätigen Jugend mittels Phantastik aufarbeitet und damit ein heimisches Grauen schafft, das schockiert, unterhält, verstört und zum Denken anregt.

11, Anhang

11.1. Bibliografie

- 1, A Gruesome Tale. "The Hands of Orlac. June 5, 1928." *The New York Times Film Reviews 1913-1968*. Vol. 1,(1913-1931). NY: The NY Times & Arno Press, 1970.
- 2, Andriopoulos, Stefan. *Besessene Körper. Hypnose, Körperschaften und die Erfindung des Kinos*. München: Wilhelm Fink Verl., 2000.
- 3, Balázs, Bela. *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. 1.Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1924.
- 4, Ballhausen, Thomas und Krenn Günter. „Die unheimliche Leinwand. Zwei österreichische Beispiele für filmischen Expressionismus.“ *Medien Impulse. Beiträge zur Medienpädagogik*. Nr. 57, (September 2006). S.35-39.
- 5, Baumann, Hans D. *Horror. Die Lust am Grauen*. Weinheim: Beltz, 1989.
- 6, B.B. „Orlac's Hände.“ *Wiener Kino*. Nr.31, (September 1925). S.5.
- 7, Brenez, Nicole. „Was weiß ein Fremder? Über Funny Games (Michael Haneke) und Elia Kazans THE VISITORS: Replay.“ *Meteor* Nr.7, (1997). S.40-43.
- 8, Büttner, Elisabeth und Dewald, Christian. *Das tägliche Brennen: eine Geschichte des österreichischen Films von den Anfängen bis zu 1945*. Salzburg, Wien: Residenz – Verl., 2002.
- 9, Dassanowsky, Robert. *Austrian cinema. A history*. Jefferson/NC: McFarland, 2005.
- 10, Dolon, Helen. *David Lynch: talking*. Lizenzausg. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf, 2008.
- 11, „Erfreuliches und Unerfreuliches aus Österreich.“ *Wiener Brief. Kinematograph* Nr.929, (18.Jg. 1924). S.13-14.
- 12, Franz, Marie-Louise von. *Der Schatten und das Böse im Märchen*. München: Kösel, 1985.
- 13, Freud, Sigmund. *Das Unheimliche. Aufsätze zur Literatur*. Frankfurt / M: S.Fischer, 1963.
- 14, „Für diesen Film lohnt sich die Reise.“ Internationale Pressebeiträge zu Funny Games. *Austrian Film News*. Nr.3+4, (Juni 1997). S.16-19.
- 15, „Gewalt und Medien. Michael Hanekes Funny Games.“ *Austrian Film News*. Nr.2, (April 1997). S.2-6.
- 16, Grabner, Franz / Larcher, Gerhard / Wessley, Christian (Hg.). *Michael Haneke und seine Filme: eine Pathologie der Konsumgesellschaft*. Marburg: Schüren, 2005.

- 17, Greuling, Matthias. „Das Grauen wohnt im Salzkammergut.“ *Celluloid*. Nr.4 / Okt., Nov. 2006. S.10-13.
- 18, Greuling, Matthias. „Déjà-vu für Haneke. Interview.“ *Celluloid* 2/2008. S.14-15.
- 19, Greuling, Matthias. „Michael Haneke. Der Ohrenmensch.“ *Celluloid. Die österreichische Filmzeitschrift*. Nr.4, (Jänner, Februar 2003). S.10-13.
- 20, Grisseemann, Stefan (Hg.). *Haneke / Jelinek. Die Klavierspielerin: Drehbuch, Gespräche, Essays*. Wien: Sonderzahl, 2001.
- 21, Grisseemann, Stefan. „Shock Value. Leben in der Endlosschleife: vier Momentaufnahmen zu Michael Hanekes Kinofilmen.“ *Meteor* Nr.10, (1997). S.61-68.
- 22, Hartwig, Helmut. *Die Grausamkeit der Bilder. Horror und Faszination in alten und neuen Medien*. Weinheim: Quadriga Verl., 1986.
- 23, Hilpold, Stefan. „Die Einsamkeitswandlerin. Jessica Hausner im Porträt.“ *Hotel: DVD Booklet*. Regie: Jessica Hausner. Österreich/Deutschland: Hoanzl, 2004.
- 24, Horwath, Alexander und Loebenstein, Michael. *Peter Tscherkassky*. Wien: Synema, 2005.
- 25, Horwath, Alexander, Ponger Lisl und Schlemmer, Gottfried (Hg.). *Avantgardefilm Österreich. 1950 bis heute*. Wien: WESPENNEST, 1995.
- 26, Ickes, Paul. *Conrad Veidt. Ein Buch von Wesen und Werden eines Künstlers*. Berlin: Filmschriftenverlag G.m.b.H, 1927.
- 27, Jacobson, Wolfgang (Hg.). *Conrad Veith. Lebensbilder. Ausgewählte Fotos und Texte*. Berlin: ARGON Stiftung Deutsche Kinemathek, 1993.
- 28, Jacoby, Mario / Kast, Verena / Riedel Ingrid. *Das Böse im Märchen*. Freiburg im Breisgau / Wien: Herder, 1994.
- 29, Jäger, Andrea. *Untersuchung des strukturellen Gewaltzusammenhangs und Strategien zur Überwindung der herkömmlichen weiblichen Repräsentationsform in den Körperaktionen Valie Exports*. Wien: Dipl.-Arb., 2000.
- 30, Jerslev, Anna. *David Lynch. Mediale Landschaften*. Dt. Erstausgabe. Wien: Passagen, 1996.
- 31, Jung, Uli und Schatzberger, Walter. *Der Caligari Regisseur Robert Wiene*. 1.Aufl. Berlin: Henschel Verlag, 1995.
- 32, Kinnard, Roy. *Horror in silent films: a filmography, 1896-1929*. Jefferson, NC: McFarland Publ., 1995.

- 33, Keuschnigg, Markus. „Willkommen in der Vormoderne! Andreas Prochaskas Horrorfilm *In 3 Tagen bist du tot*.“ *Kolik.Film* 6/2006. S.97-100.
- 34, Krohn, Bill. „Verkehrspolitik und Geheimnisse. David Lynch im Gespräch mit Bill Krohn.“ *Meteor* No.8 1997. S.8-14.
- 35, Liebrand, Claudia / Steiner Ines. „Monströse Moderne: Zur Funktionsstelle der <Manus Loquens> in Robert Wienes <Orlac's Hände>“ (Österreich 1924). *Manus loquens. Medium der Geste – Geste der Medien*. Matthias Bickenbach / Annina Klappert / Hedwig Pompe. DuMont Verl. Aufl. 1, 2003. S.243-305.
- 36, Lippert, Renate. „Ein Millimeter schmerzfreie Zone. Valie Exports...Remote...Remote. Frauen und Film.“ *Frauen und Film, Heft 39*. Karola Graman, Gertrude Koch und Heide Schlüpmann. Frank: 1984. S.73-80.
- 37, Lukesch, Helmut (Hg.) *Wenn Gewalt zur Unterhaltung wird...* 2. Aufl. Regensburg: Roderer, 1994.
- 38, Marchetti, Tiba. *Filme ohne Himmel: Michael Hanekes Trilogie; ästhetische Merkmale der Filme; empirisch untersuchte Rezeption am Beispiel von Bennys Video*. Wien: Dipl.- Arb., 1995.
- 39, McRoy, Jay. *Japanese Horror Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005.
- 40, Mentelmann, Jörg. *Zur Kritik der Kino – Gewalt: die Filme von Michael Haneke*. 1.Aufl. München: Fink, 2003.
- 41, Metz, Karin. *Filmische Strategien zur emotionalen Beeinflussung des Kinobesuchers*. Wien: Dipl.-Arb., 1993.
- 42, Mueller, Roswitha. *Valie Export. Bild-Risse*. Dt.Erstaussg. Wien: Passagen – Verl., 2002.
- 43, Öhner, Vrääth. „Eins plus eins ist drei.“ *Meteor* No. 8 /1997. S.15-23.
- 44, Öhner, Vrääth. „Vom Falschen.“ *Meteor* Nr.10, 1997. S.72-73.
- 45, „Orlac's Hände im Spiegel der Presse.“ *Lichtbildbühne*. Nr.8 (18.Jg. 1925), S.4.
- 46, „Orlac's Hände.“ Uraufführung 31.1.1925, Theater am Nollendorfplatz. *Lichtbühne* Nr.6 (7.Februar 1925), S.35.
- 47, Palm, Michael. „Liebesfilme. „Zu einigen Arbeiten von Peter Tscherkassky.““ *Avantgardefilm Österreich. 1950 bis heute*. Horwath, Alexander, Ponger Lisl und Schlemmer, Gottfried (Hg.). Wien: WESPENNEST, 1995. S.250-269.
- 48, Pekler, Michael. „...aber tot sein ist auch kein Vergnügen! Anmerkungen zu Jessica Hausners Hotel.“ *Kolik.Film* 3/2005. S.57-59.

- 49, Perthold, Sabine (Hg.). *Rote Küsse. Frauen-Film-Schaubuch*. Tübingen: Konkursbuch – Verl. Gehrke, 1990.
- 50, Philipp, Claus. „Das Übel mitgespielt.“ *Meteor* Nr.10, (1997). S.70-72.
- 51, Prammer, Anita. *Valie Export. Eine multimediale Künstlerin*. Himberg: Wr. Frauenverlag, 1998. (Reihe: Frauenforschung Bd.7)
- 52, Prammer, Anita. „Valie Export: Künstlerin zwischen Tradition und Trends.“ *Rote Küsse. Frauen-Film-Schaubuch*. Hg. Sabine Perthold. Tübingen: Konkursbuch – Verl. Gehrke, 1990. S.101 – 116.
- 53, Preschl, Claudia (Hg.). *Frauen + Film + Video Österreich*. Wien: Filmladen, 1986.
- 54, Rauger, Jean-Francois. „Internationale Pressestimmen.“ *Austrian Film News*. Nr.2 / Juni 2004. S.5.
- 55, Reiß, Elmar. *Die Faszination Jugendlicher am Grauen. Dargestellt am Beispiel von Horror – Videos*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 1990.
- 56, Scheiber, Roman. „Spiel, Satz und unentschieden.“ *Ray Filmmagazin* 06/2008. S.24-32.
- 57, Schiefer, Karin. „Hotel. Jessica Hausner dreht ihren zweiten Langfilm.“ *Austrian Film News*. Nr.4 / Dezember 2003. S.3-4.
- 58, Schiefer, Karin. „In 3 Tagen bist du tot. Andreas Prochaska im Gespräch.“ *Austrian Film News* Nr.2 / Juli 2006. S.1-2.
- 59, Schiefer Karin. „Piano forte. Michael Haneke über Die Klavierspielerin.“ *Austrian Film News*. Nr.2., (Juni 2001). S.1-3.
- 60, Schiefer, Karin. „Verborgene Schichten. Jessica Hausner über Hotel.“ *Austrian Film News*. Nr.2 / Juni 2004. S.1.
- 61, Schiffauer, Jörg. „Tatort Traunsee.“ *Ray Filmmagazin* 09 / 2006. S.38-40.
- 62, Schlemmer, Gottfried (Hg.). *Der neue österreichische Film / Beitr. von Christa Blümlinger* Wien: Wespennest, 1996.
- 63, Schmoller, Hansjörg. *Gewalt in den Filmen von Michael Haneke: ein Versuch „Wolfzeit“, „Benny’s Video“ und „Funny Games“ als Trilogie zu betrachten*. Wien: Dipl.- Arb., 2006.
- 64, Schoof, David. „„Funny Games’: Hanekes verstörtes 1:1-Remake.“ *TV-Media* 23, (2008). S.166-167.
- 65, Seeblen, Georg. *David Lynch und seine Filme*. 5., erw. und überarb. Aufl. Marburg: Schüren, 2003.

- 66, Seeßlen, Georg und Jung, Fernand. *Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*. Marburg: Schüren, 2006.
- 67, Seiter, Bernhard. „Wenn ich einen Film wie Funny Games sähe...“ *Meteor* Nr.10, (1997). S.68-70.
- 68, Simonis, Annette. *Grenzüberschreitungen in der phantastischen Literatur. Einführung in die Theorie und Geschichte eines narrativen Genres*. Heidelberg: Winter, 2005.
- 69, Spaich, Herbert. „Das andersartige Remake. FUNNY GAMES U.S. von Michael Haneke.“ *Filmbulletin* 4.08. Kino in Augenhöhe. Filmforum, S.24-25.
- 70, Sulzenbacher, Ulrike. *Die Medialisierung von Gewalt bei Michael Haneke dargestellt anhand von „Funny Games“*. Wien: Dipl.-Arb., 2007.
- 71, Tscherkassky, Peter. „Stille Post. Vom Verhältnis zwischen Avantgarde- und Spielfilm.“ *Der neue österreichische Film*. Schlemmer, Gottfried. Wien: Wespennest, 1996. S.382-392.
- 72, Tscherkassky, Peter. „Die konstruierte Kinematografie. Zur Filmavantgarde in Österreich.“ *Avantgardefilm Österreich. 1950 bis heute*. Horwath, Alexander, Ponger Lisl und Schlemmer, Gottfried (Hg.). Wien: WESPENNEST, 1995. S.9-79.
- 73, Vossoughi, Lukas. *Gegenwelten – Bilder des Schreckens. Über die Darstellung narrativer und ikonografischer Motive im Horrorfilm*. Wien: Dipl.-Arb., 2002.
- 74, Wabnig, Michaela. *Das Grauen als Unterhaltung: Eine Analyse der dramaturgischen Elemente des Spannungsaufbaus in F. W. Murnaus „Nosferatu - Eine Symphonie des Grauens“ und John Carpenters „The Fog - Nebel des Grauens“*. Wien: Dipl. – Arb., 2005.
- 75, Weiss, Rudolf H. „Horror – Gewalt – Video – Konsum bei Jugendlichen.“ *Wenn Gewalt zur Unterhaltung wird...*, Lukesch, Helmut (Hg.). Regensburg: Roderer, 1994. S.53 -101.
- 76, Wells, Paul. *The Horror Genre: From Brezelbub to Blair Witch*. 1.Aufl. London: Wallflower, 2000.
- 77, Wheatley, Catherine. „Unkind rewind.“ *Sight & Sound. The international film magazine*. Vol.18 Issue 4, (April 2008). S.18-22.
- 78, Wheatley, Catherine. *Michael Haneke's cinema. The Ethic of the Image*. NY / Oxford: Berghahn Books, 2009.
- 79, Wittmann, Matthias. „Symptome, Indizien und falsche Fährten in Robert Wienes Orlac's Hände.“ *Orlac's Hände*. Thomas Ballhausen (Hg.). Wien: www.filmdiskurs.com, 2006.

11.2. Internetadressen:

- 1, 1- World Festival of foreign movies. *Invisible Adversaries*.
<http://www.1worldfilms.com/Austria/invisibleadversaries.htm>. **Zugriff:** 1.7.2007.
- 2, Akademischer Filmclub an der Universität Freiburg e.V. (seit 1957). *Orlac's Hände*.
<http://www.aka-filmclub.de/?a=movie&id=125>. **Zugriff:** 23.3.2007.
- 3, Albrecht, Jörg. *Körper nach dem Territorium*. 28.4.2006. <http://www.f-lm.de/?p=663#more-663>. **Zugriff:** 20.3.2007.
- 4, Anonyme Kritik. *In 3 Tagen bist du tot 2*. Movie Pilot.
<http://www.moviepilot.de/movies/in-3-tagen-bist-du-tot-2>. **Zugriff:** 25.1.2010.
- 5, Anonyme Kritik. 24 October 2006. <http://www.imdb.com/title/tt0808315>. **Zugriff:** 23.3.2007.
- 6, ARTE. *Vision – Asiatische Horrorfilme*. 3.11.2005. <http://www.arte.tv/de/kunst-musik/tracks/20050203/1024992.html>. **Zugriff:** 14.2.2008.
- 7, Asian Movie Web. *One missed call*. 2006.
http://www.asianmovieweb.com/de/reviews/one_missed_call.htm. **Zugriff:** 14.2.2008
- 8, Austrian Independent Film and Movie Database. *Invisible adversaries*.
http://filmvideo.at/filmdb_display.php?id=719&len=en. **Zugriff:** 1.7.2007.
- 9, Austrian Independent Film and Video Database. *Outer Space*.
http://www.filmvideo.at/filmdb_display.php?id=1051&len=de. **Zugriff:** 15.5.2007.
- 10, Beredte Hände. *Die Bedeutung von Gesten in der Kunst des 16. Jahrhunderts bis zur Gegenwart*. 17. 07. 2004 - 01. 11. 2004. Residenzgalerie Salzburg.
http://www.residenzgalerie.at/de/WE1570_1.htm. **Zugriff:** 23.3.2007.
- 11, Busch, Annett. „Gewohnheitsschauer. Verweigerungstaktik: Jessica Hausners „Hotel“.“ *Missing image. Movie archiv und DVD rental*.
<http://missingimage.com/node/250462>. **Zugriff:** 15.5.2007.
- 12, Büttner, Elisabeth. *Orlac's Hände*. Stummfilm Archiv.
<http://www.stummfilm.at/content/view/251/111/>. **Zugriff:** 22.3.2007.
- 13, Derstandard. *Die Erweiterungskünstlerin Valie Export*. 17.5.2007.
<http://derstandard.at/Text/?id=2885033>. **Zugriff:** 8.6.2007.
- 14, Diagonale 05. Filme und Regie. *Hotel*.
<http://2005.diagonale.at/main.jart@rel=de&reserve-mode=&content-id=1108384471169&film=1100750583380.htm#aktiv>. **Zugriff:** 13.10.2009.
- 15, Dockhorn, Katharina. „Kino – Interview. Regisseurin Jessica Hausner über Erwartungshaltungen und Horrorgesetze.“ *Zitty Berlin*. 18.7.2006.
http://kino.zitty.de/59/kino_-_interview.html. **Zugriff:** 28.4.2007.

- 16, Fink, Norbert. *Diagonale 2005 in Graz. Hotel*.
http://www.fkc.at/diagonale_2005.htm. **Zugriff:** 17.9.2009.
- 17, Forum: Uncut Movies. *In drei Tagen bist du tot Kritiken*.
http://www.uncut.at/movies/forum.php?movie_id=2261. **Zugriff:** 14.5.2007.
- 18, Friedrich Wilhelm Murnau Stiftung. *Orlac's Hände*. <http://www.murnau-stiftung.de/de/suchergebnis.asp?ID=68>. **Zugriff:** 23.3.2007.
- 19, Grisseemann, Stefan. „Outer Space Peter Tscherkassky.“ *Sixpackfilm*.
<http://www.sixpackfilm.com/catalogue.php?oid=1051&lang=de>. **Zugriff:** 15.5.2007.
- 20, Hausner, Jessica. *Hotel. Un film de Jessica Hausner*. <http://www.coop99.at/hotel-derfilm/german/offwego.htm>. **Zugriff:** 20.3.2007.
- 21, Homepage *In drei Tagen bist du tot*. www.in3tagen.com. **Zugriff:** 14.2.2008.
- 22, Horwath, Alexander. *Einmal Tabula Rasa und wieder retour. Avantgardefilme von Peter Tscherkassky*. http://www.tscherkassky.at/inhalt/txt_ue/05_horwath.html.
Zugriff: 15.5.2007.
- 23, „Hotel.“ *Prisma TV Guide*. http://www.prisma-online.de/tv/film.html?mid=2004_hotel. **Zugriff:** 28.4.2007.
- 24, Hurst, Matthias. *David Lynch. Magische Bilder*. 23.2.2007. <http://www.film.de/?p=888#more-888>. **Zugriff:** 20.3.2007.
- 25, Index DVD #021. *Valie Export*. <http://www.index-dvd.at/en/program/021/index.html>. **Zugriff:** 1.7.2007.
- 26, „*In drei Tagen bist du tot!*“ *Ein Film von Andreas Prochaska*.
http://www.filmstills.at/in_production/in3tagen/in_production_in3tagen1.htm. **Zugriff:** 23.3.2007.
- 27, Kremnitz, Mite: *Rumänische Märchen*. Übersetzt von -, Leipzig: Wilhelm Friedrich. 1882.
<http://www.zeno.org/M%C3%A4rchen/M/Rum%C3%A4nien/Mite+Kremnitz:+Rum%C3%A4nische+M%C3%A4rchen/17.+Der+Morgenstern+und+der+Abendstern>.
Zugriff: 19.9.2009.
- 28, Lammel, Richard. *In 3 Tagen bist du tot 2*. http://www.dvd-forum.at/26447/film_review_detail.htm. **Zugriff:** 25.1.2010.
- 29, La Querrec, Perrine. Art scène. *Invisible adversaries*. 18.6.2007. <http://www.etat-critique.com/article.php?id=526>. **Zugriff:** 3.7.2007.
- 30, Leitich, Hans Christian. *Düstere Räume, Dunkle Wälder*.
www.diagonale.at/jart/projects/diagonale-2005/releases/de/uploads/Materialien/Hotel7.pdf. **Zugriff:** 23.3.2007.

- 31, Miedl, Magdalena. *OÖN Kritik zum Film- In drei Tagen bist du tot*. 16.9.2006.
<http://www.nachrichten.at/kultur/kino/476951>. **Zugriff:** 23.3.2007.
- 32, Mihm, Kai. „Hotel. Endlich im Kino – der neue Film von Jessica Hausner.“ *epd Film* 6/2006. http://www.epd-film.de/33178_43773.php. **Zugriff:** 13.04.2007.
- 33, *Orlac's Hände*. Stummfilm mit Livemusik -SBOK-
http://www.sbok.at/aktuell_murnau.htm. **Zugriff:** 23.3.2007.
- 34, Outer Space. <http://www.tscherkassky.at/inhalt/films/dieFilme/OuterSpace.html>.
Zugriff: 15.5.2007.
- 35, Petersen, Christoph. *IN DREI TAGEN BIST DU TOT –Teene Horror*.
<http://www.filmstarts.de/produkt/41304,In%203%20Tagen%20bist%20Du%20tot.html>.
Zugriff: 23.3.2007.
- 36, Pühringer, Julia und Schaner, Petra. *Mit hiesigen Mitteln eine spannende Geschichte*. http://www.allesfilm.com/show_article.php?id=22766. **Zugriff:** 14.5.2007.
- 37, *Prater Filmfestival*. Kulturhighlights in Wien und Niederösterreich.
<http://www.kzwei.at/1402.htm>. **Zugriff:** 23.3.2007.
- 38, Rhys, Graham. “Outer Space: The Manufactured Film of Peter Tscherkassky.”
Senses of Cinema. Jänner 2001.
<http://www.sensesofcinema.com/contents/cteq/01/12/outer.html>. **Zugriff:** 15.5.2007.
- 39, Schiefer, Karin. „Sabrina Reiter. Shooting Star 2007.“ Interview. *Austrian Film News* 2007. http://www.afc.at/jart/prj3/afc/main.jart?rel=de&reserve-mode=active&content-id=1164272180506&artikel_id=1173717786939. **Zugriff:** 5.7.2007.
- 40, Schwartz, Dennis. *Invisible Adversaries*.
<http://www.sover.net/~ozus/invisibleadversaries.htm>. **Zugriff:** 1.7.2007.
- 41, Sixpackfilm. *Valie Export. Unsichtbare Gegner*.
<http://www.sixpackfilm.com/catalogue.php?oid=719&lang=de>. **Zugriff:** 8.6.2007.
- 42, Seeblen, Georg. „Von der Kunst zum Kino und zurück. David Lynch und sein neuer Film Inland Empire.“ *Epd Film. Das Kino-Magazin*. 4/27. http://www.epd-film.de/33178_48624.php. **Zugriff:** 1.11.2009.
- 43, SKIP. Filminfo. *Hotel*.
<http://www.skip.at/AT/filme/filminfo.php?filmnr=7064&fistat=J>. **Zugriff:** 14.5.2007.
- 44, SKIP. Filminfo. *In drei Tagen bist du tot*.
<http://www.skip.at/AT/filme/filminfo.php?filmnr=8419&fistat=J>. **Zugriff:** 14.5.2007.
- 45, Suchsland, Rüdiger. „Eiskaltes Matriarchat. Der Teufel schläft nicht: Jessica Hausners brillanter Horrorfilm Hotel“. *Internetzeitung: Telepolis*. 23.06.2006.
<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/22/22945/1.html>. **Zugriff:** 16.10.2006.

- 46, *The Junction. For contemporary culture*.
<http://www.thejunction.de/magazine/2008/12/26/thejunction-christmas-norman-005200>.
Zugriff: 19.9.2009.
- 47, „Unsichtbare Gegner.“ *Filmarchiv Austria Filmprogramm*.
http://www.filmarchiv.at/show_content.php?action=showsingle&pr_id=572&pr_filter_monat=3&pr_filter_jahr=2007&pr_such_jahr=0&pr_such_begriff=. **Zugriff:** 8.6.2007.
- 48, Valie Export. *Film & Video*. Veranstaltungen Sixpackfilm. 18.-31.Mai 2007.
<http://www.sixpackfilm.com/archive/veranstaltung/festivals/07-VALIE/EXPORT.html>.
Zugriff: 8.6.2007.
- 49, Vogelmann, Daniel. *Horrorfilm*. <http://www.movie-college.de/filmschule/filmtheorie/horrorfilme.htm>. **Zugriff:** 11.11.2008.
- 50, Wikipedia. *Funny Games*. http://de.wikipedia.org/wiki/Funny_Games. **Zugriff:** 14.4.2007.
- 51, Wikipedia. *In drei Tagen bist du tot*.
http://de.wikipedia.org/wiki/In_3_Tagen_bist_du_tot. **Zugriff:** 23.3.2007.
- 52, Wikipedia. *Jessica Hausner*. http://de.wikipedia.org/wiki/Jessica_Hausner. **Zugriff:** 13.4.2007.
- 53, Winklrbauer, Andrea. *Böses Mädchen – Superstar*. 21.5.2007.
<http://www.artmagazine.cc/content.php3?objectid=28148&templateid=28&classid=5>.
Zugriff: 8.6.2007.
- 54, Women make movies. *Invisible adversaries*.
<http://www.wmm.com/filmcatalog/pages/c343.shtml>. **Zugriff:** 1.7.2007.
- 55, Wsterba. *A woman seems to believe an increasingly unfriendly world has been invaded by foreign forces*. 8 January 2007. <http://www.imdb.com/title/tt0076204/>.
Zugriff: 1.7.2007.
- 56, Youngblood, Gene. *Index DVD Edition*. April 2007. <http://www.index-dvd.at/php/de/index.php>. **Zugriff:** 3.7.2007.

11.3. Filmverzeichnis

Bennys Video. Regie: Michael Haneke. Drehbuch: Michael Haneke.
Österreich/Schweiz: 1992. Fassung: N3, 104'.

Funny Games. Regie: Michael Haneke. Drehbuch: Michael Haneke. Österreich: Wega Film Wien / Werner Lang AG Zürich, 1997. Fassung: ORF, 102'.

Funny Games U.S. Regie: Michael Haneke. Drehbuch: Michael Haneke.
US/GB/Deutschland/Frankreich/Deutschland / Italien/ Österreich: X Verleih, 2007, 107'.

Hotel. Regie: Jessica Hausner. Drehbuch: Jessica Hausner. Österreich/Deutschland: Hoanzl DVD, 2004. 73'.

In drei Tagen bist du tot. Regie: Andreas Prochaska. Drehbuch: Thomas Baum und Andreas Prochaska. Österreich: Allegro Film, 2006. 97'.

In drei Tagen bist du tot 2. Regie: Andreas Prochaska. Drehbuch: Thomas Baum und Agnes Pluch. Österreich: Allegro Film, 2008. 108'.

Lost Highway. Regie: David Lynch. Drehbuch: David Lynch und Barry Gifford. US: CiBy Pictures / asymmetrical production 1997. Fassung: ZDF, 129'.

Mulholland Drive. Straße der Finsternis. Regie: David Lynch. Drehbuch: David Lynch. US/Frankreich: 2001. 141'.

Outer Space. Regie: Tscherkassky, Peter. Drehbuch: Tscherkassky, Peter. Fassung: Recycling Film History: Found footage Filme. Hoanzl DVD, 1999. 10'.

Twin Peaks. Regie: David Lynch. Drehbuch: Robert Engels und David Lynch.
US/Frankreich: New Line Cinema / CiBy Pictures, 1989. Orig.: Twin Peaks: Fire walk with me. Fassung: Pro Sieben. 90'.

Vertigo. Regie: Alfred Hitchcock. Drehbuch: Alec Coppel und Pierre Boileau. US: Paramount Release, 1958. 128'.

Wolfzeit. Regie: Michael Haneke. Drehbuch: Michael Haneke.
Österreich/Frankreich/Deutschland: 2003. Fassung: Arte, 108'.

The american nightmare. Regie: Adam Simon. Dokumentation. USA: Euro Video, 2005. 71'.

Lebenslauf

Jennifer Schloffer

geboren am 2. April 1985 in Oberpullendorf

Ausbildung

09/1991 - 06/1995	Volksschule, Pottendorf
09/1995 - 06/2001	BRG / naturwissenschaftlicher Zweig, Wiener Neustadt
08/2001 - 07/2002	Austauschjahr in Amerika / Kalifornien, San Luis Obispo High School
09/2002 - 06/2004	BRG / naturwissenschaftlicher Zweig, Wiener Neustadt, Maturaabschluss mit ausgezeichnetem Erfolg
2004 - 2010	Studium der „Theater-, Film - und Medienwissenschaft“ an der Universität Wien 1. Diplomprüfung mit gutem Erfolg bestanden

Berufstätigkeit

Seit Juli 2008	Videojournalistin bei Puls4 Wien - Redaktion Café Puls
04/2008 – 06/2008	Ausbildung zum Videojournalisten bei News on Video
10/2007 - 12/2007	Film Praktikum bei FM productions, Traiskirchen
08/2004 – 08/2008	Do&Co Freelancer, Wien und Casino Baden

Hobbies

Filmen, Fotografieren, Cutten, Reisen, Hip Hop, Snowboarden, Beach Volleyball, Tennis

Interesse an Film, Musik, Tanz, Fotografie, Sport und Sprachen



Abstract:

The present theses of this paper is to define the horror genre in Austria by analyzing national movies that include phantastic aspects, starting with a silent film as one of the first named horror movies, over avant-garde, to arthouse and ending with the Hollywood-inspired teeny horror. Before elaborating the horror elements of each movie, the focus lies on the fascination about the phantastic genre itself – particularly among teenagers, which is the reason, why movies about the dark side of human nature finally also become popular on the rather small Austrian film market. Due to the huge time gaps between the release dates of the analyzed films, there will be also giving a short outline about the history of the horror genre.

On the basis of filmaesthetic analyzing of the mise-en-scene, the performance of the actors and interpretation the intentions of the different directors similarities and differences to the American horror genre are elaborated, in order to prove that the enactment of horror of the national directors is not only a copy of present themes and the filmaesthetic techniques of the Hollywood mainstream productions of terror, but rather are outstanding works of art, that create new ways of shocking and fascinating the spectator.