

“In the hands of a maniac”

Der moderne Horrorfilm als kommunikatives Handlungsspiel [1]

Ein Essay von Patrick Vonderau

“Godzilla didn’t scare me. It’s people that I’m afraid of.” (Tobe Hooper)

Als zentraler Bestimmungsgrund des Horrorgenres gilt die vom Produzenten beim Zuschauer intendierte Emotion. „Horror“ basiert auf einem genrespezifischen Affekt-Management.[2] Was aber macht dessen Spezifik aus? Seit dem Ende der „klassischen“ Phase der Genregeschichte in den 1960er Jahren scheint Horror zu einem Schirmbegriff für verschiedene, wenn auch komplementäre Erlebnisformen geworden zu sein. Als Zuschauer mögen wir damit wohligen Schauder verbinden, aber ebenso Ekel, Schreck oder Schock, sogar Heiterkeit angesichts der häufig parodistischen oder komödiantischen Einschläge. Nicht nur die erwünschten Affekte haben sich vervielfacht, sondern auch die Objekte, auf die sie sich beziehen. Monstren im klassischen Sinne, also übernatürliche Entitäten, deren bedrohlicher und abstoßender Charakter an den Reaktionen der positiven Figuren deutlich wird, bilden heute nur noch eine Kategorie von gefühlsmäßigen Bezugspunkten neben anderen (vgl. Carroll 1990, 31ff). Kaum zufällig wird *Psycho* (USA 1960, Alfred Hitchcock) oft als „Portalfilm“ für den „modernen“ Horror bezeichnet, hat er doch einen einflussreichen neuen Motivkreis ins Spiel gebracht, in dessen Mittelpunkt der psychopathische Serienmörder steht.[3] Die genretypische Formel vom „Eindringen des Monsters in die Normalität“ hat als narratives Grundmuster zugleich mit den Jahren deutlich an Geltung verloren. Spätestens seit *Night of the Living Dead* (*Die Nacht der lebenden Toten*, USA 1968, George Romero) oder *Last House on the Left* (*Das letzte Haus links*, USA 1972, Wes Craven) steht die „Normalität“ der erzählten Alltagswelt selbst in Frage, und seit Filmen wie *Halloween* (*Die Nacht des Grauens*, USA 1978, John Carpenter) oder *Shivers* (*Parasiten-Mörder*, CAN 1975, David Cronenberg) kommen die „Monstren“ oftmals nicht mehr von Außen, sondern aus dem Kreis der potenziellen Opfer. Schließlich hat sich auch die Dramaturgie der Affekte in der postklassischen Phase des Genres verändert. Das von Val Lewton und seiner *Horror-B-Unit* in den 1940ern entwickelte Muster „A love story, three scenes of suggested horror and one of actual violence“ (zit. n. Telotte 1985, 32) erlebte zwanzig Jahre später mit dem gore [4] seine direkte proportionale Verkehrung. Zumindest nach Ansicht von Kritikern hat es der „moderne“ Horrorfilm unternommen, eine Kunst der Suggestion, des Off-Screens und des low key durch einen Stil zu ersetzen, der alle Techniken für explizite Gewaltdarstellungen funktionalisierte, von der Auflösung über die Lichtgestaltung bis zum Schnitt.

Inwiefern kann das Genre in seiner postklassischen Phase also noch über ein spezifisches Affekt-Management definiert werden? Oder anders herum: gehören neuere, gewaltorientierte Serienkiller-Filme wie *Friday the 13th* (*Freitag der 13.*, USA 1980, Sean S. Cunningham) überhaupt dazu? Theoretische Darstellungen zum Horrorfilm sind oftmals entlang von Gegenüberstellungen organisiert, die einen Bruch implizieren zwischen dessen „klassischer“ und „moderner“ Ausprägung, zwischen „Kern“- und „Randbereich“ der generischen Formen. Carroll etwa erklärt in seiner „core theory“ den Slasher- und Splatter-Film[5] zum Grenzfall, indem er einen Affekt – das Schaudern („art horror“) – zum substantiellen Bestimmungsgrund des Genres erhebt (1990, 24). Ethische und ästhetische Begründungen haben mit dazu geführt, die postklassischen Tendenzen wegen ihres „seriellen“ Charakters, der „Plumtheit“ ihrer Inszenierung und ihrem Appell an „niedere“ Affekte auch in der Filmgeschichte zu marginalisieren (vgl. etwa Williams 1996).

Indes hätte ein Ansatz, der den Horrorfilm eben nicht in seiner Substanz zu fixieren, sondern in der Dynamik seiner Veränderung und in der Differenz zu anderen Genres zu begreifen suchte, nicht nur das „lebendige Genrebewusstsein“ auf seiner Seite (Schweinitz 1994). Ein solcher Ansatz hätte auch den Vorteil, den gesamten Bereich der dem Horror zugeschriebenen Formen einem theoretischen Zugriff zu öffnen. Die folgende Skizze soll hierzu in kleinem Rahmen beitragen, indem sie ausgehend von einer knappen allgemeinen Beschreibung des generischen Affekt-Managements einige Beobachtungen zu den Erlebnisqualitäten des „modernen“ Horrorfilms vorstellt. Anschließend an Überlegungen von Giles (1984), Casetti (2001) und Wulff (1985, 1993, 1999, 2001) möchte ich im Rahmen einer pragmatischen Analyse der Frage nachgehen, welcher Art diese Qualitäten sind, wodurch sie hervorgebracht werden, und inwiefern hierfür neben affektiven auch kognitive und kommunikative Aspekte eine Rolle spielen.

Um es vorweg zu nehmen: unberührt von jeder theoretischen Definition bleibt der Umstand, dass Filme wie die erwähnten gegenwärtig in der Tat zum Horror gezählt werden. Die Splatter-dominierten und Thriller-orientierten Filme des *post Gothic-Horror* prägen das filmkulturell gewusste Paradigma seit den 1960er Jahren und sind längst selbst zu „Klassikern“ geworden, auf die häufig in ironischer oder reflektierender Anspielung Bezug genommen wird.^[6] Für die Unterscheidung eines Horrorfilms von Nachbargenres wie „Psychothriller“ oder „phantastischer Film“, also für die Bestimmung dessen, was „Horror“ ist und was nicht, benötigt der Zuschauer weder eine Typologie rekurrenter Textelemente noch eine formallogisch-systematische Beschreibung des Genres. Er identifiziert den Film anhand des „intertextual relay“ (Neale 1990, 52ff), in dem er steht, d.h. anhand der Systeme und Formen seiner öffentlichkeitswirksamen Vermittlung, und nicht zuletzt anhand des untrügerischen Gefühls, in einem Horrorfilm zu sitzen. „Gefühl“ bezieht sich hier auf das „Empfinden innerer Konsistenz“, welches sich gegenüber den verschiedenen Einzelfällen einer generischen Kategorie wie Horror einstellt, obwohl diese nicht auf gemeinsamen Eigenschaften basieren (Schweinitz 1994, 110). Dieses „Gefühl“ ist insofern untrügerisch, als es auf der Kompetenz beruht, einen bestimmten Film unter einem kulturell gegebenen Paradigma subsumieren, ihn also auf Ähnlichkeitsbeziehungen hin abtasten zu können, die er zu gewussten Prototypen des Genres unterhält (vgl. Altman 1999, 90ff). Interessant ist dann zunächst die Frage, welche historisch übergreifenden Familienähnlichkeiten“ affektiver Art sich zwischen Filmen annehmen lassen, die im letzten Jahrhundert des Kinos dem Horror zugesprochen wurden.^[7]

Eine Antwort muss notwendigerweise kurz ausfallen. Vielleicht reicht es aus, den Horrorfilm in Anlehnung an Leon Festingers kognitive Dissonanztheorie (Festinger 1962) als ein dissonanz-induzierendes Filmgenre zu bezeichnen.^[8] Filme werden in der Regel dem Genre zugerechnet, sofern sie beim Zuschauer einen Zustand hervorrufen, der als „beängstigend unstimmig“ erlebt wird. Das Dissonanzerlebnis bezieht sich dabei auf die Evaluation eines mit dem Film gegebenen Objektes. Etwas – z.B. eine Figur oder ein Ereignis – durchkreuzt auf unangenehme Weise unsere Erwartungen und Auffassungen bezüglich von „Welt“, aber auch bezüglich des für das filmische Erzählen und Darstellen Akzeptablen; es wird als eine Nicht-Vereinbarkeit kognitiver Modellvorstellungen bewertet. Beispiele wären in sich widersprüchliche (lebend-tote) Kreaturen wie Frankensteins Monstrum oder Zombies, aber auch Doppelgänger, Werwölfe und die zahlreichen Variationen der persönlichkeitsgespaltenen Serienkiller-Figur, für die Norman Bates prototypischen Charakter besaß (Nor-Man, weder Mann noch Frau). Auch bestimmte Ereignisse oder Situationen, die in Erzählmotiven wie „lebendig begraben“ typifiziert sind, können Dissonanz induzieren.^[9] Dissonanz ist schließlich nicht nur ein beunruhigender, sondern auch ein motivierender Zustand, der in Spannung versetzt, und zwar im Hinblick auf die Bewältigung der kognitiven

Störung. Die Lösung des Unstimmigkeitsgefühls tritt dabei nicht einfach mit dem Ende des Filmtextes bzw. der Bedrohung ein. Ein Teil der Spannung wirkt nach (Mosig 1981, 283), über den Horizont des Erzählens hinaus, denn die Geschichten handeln zwar von der Gefährdung durch und den Kampf gegen das „Andere“, „aber nicht von der Aufhebung der Andersartigkeit. Das Ende der Rezeption ist der Ausstieg aus der Illusionierung der Diegese, aber nicht ihre Normalisierung.“^[10] Auch nach dem Ende des Films bleibt der Horror, das narrativ geschaffene Dissonanzerlebnis, in der Welt des Rezipienten.^[11]

Wie ist diese Minimalbeschreibung nun im Hinblick auf die Aktualisierung des Genres seit den 1960er Jahren zu differenzieren? Vom Wandel eines „klassischen“ in ein „modernes“ Paradigma im Sinne einer chrono-logischen Abfolge kann kaum die Rede sein.

Auch lässt sich die Behauptung einer „Verarmung“ des affektiven Repertoires für die postklassische Periode des Horrors nicht belegen. Im Gegenteil, mit den Inszenierungen einher geht oftmals eine spielerische Erkundung der „psychischen Apparatur“ des Genres (Casetti 2001, 166), die sich, was das Affekt-Management betrifft, eher in Form einer Radikalisierung denn als Verlust von Genretypik manifestiert. Weiter unten werde ich an einem Beispiel kurz eingehen auf die veränderten Publika, Produktionsweisen, Distributionswege, Aufführungs- und Programmierungsformen, in deren Kontext sich das Produkt Horror auf diese Weise ausdifferenzierte. Hier möchte ich mich zunächst auf eine Beschreibung der „neuen“ Erlebnisqualitäten konzentrieren, die dem Genre von verschiedener Seite zugesprochen wurden (vgl. etwa Pinedo 1996). Bei älteren Horrorfilmen beruht das Erlebnis einer „beängstigenden Unstimmigkeit“ vor allen Dingen auf Figuren oder Ereignissen, die als bedrohlich bzw. abstoßend eingeschätzt werden. Carroll (1990, 13) hat zurecht auf die zentrale Bedeutung des Monsters für das Gefühl des „art-horror“ in Filmen wie *Frankenstein* (USA 1931, James Whale) hingewiesen. Der „moderne“ Horrorfilm hingegen weist mindestens eine zusätzliche affektive Komponente auf, die auch bei einem Mangel an Monstren im klassischen Sinne den Film in der richtigen generischen Kategorie einzuordnen erlaubt.

Der dominante „Effekt“ dieser Filme ist oftmals als der einer „art of ambivalence“ (Paul 1994, 419) beschrieben worden. Ambivalenz ist dabei als eine tiefgreifende Unsicherheit des Zuschauers zu verstehen, (a) im Sinne von „nichts ist sicher“ – jede der positiven Figuren kann ein Opfer – und auch ein Täter werden (vgl. Wood 1984, 180ff), (b) aber auch im Sinne der Zwiespältigkeit des Erlebens einer Geschichte, die grauenvoll und komisch bzw. faszinierend zugleich erscheint (vgl. Staiger 2000, 179ff) – man denke nur an die expliziten und impliziten Verbindungslinien, die in *The Texas Chainsaw Massacre (Blutgericht in Texas)*, USA 1974, Tobe Hooper) zwischen der degenerierten Schlächtersfamilie und ihren jugendlichen Opfern geknüpft werden, und an den Wechsel von unmittelbar erschreckenden und komisch-distanzierenden Momenten (etwa in der berühmten Dinner-Szene).

Die Irritation, die Filme dieses Paradigmas begründen, hat weniger ein konkretes formales Objekt, als den Akt der Narration selbst zum Gegenstand. Der Zuschauer befindet sich in einem fortwährend unsicheren Zustand bezüglich der Geschichte und ihrem weiteren Verlauf, und dies führt zu einem kognitiv induzierten Spannungsempfinden, das unabhängig von Empathie und Identifikation mit einem Protagonisten funktioniert (Ohler/Nieding 2001, 29).

Ein Differenzierungsmerkmal von Horrorfilmen des jüngeren Typs besteht, so die These, eben in den Erlebnisqualitäten, die mit diesem mittelfristigen Zustand einer verstörenden, dissonanten Spannung einhergehen. Der Produzent und Regisseur John Landis hat sie in dem Dokumentarfilm *The American Nightmare* (USA 2000, Adam Simon) prägnant beschrieben:

„When you’re watching a Hitchcock movie and you are in suspense, you are in suspense, as the director is odd, of being in the hands of a master, a master craftsman, who is manipulating the images in a way to lead you where he wants you to go. And I think that’s a kind of comfortable scary feeling. Whereas in some of the films we are talking about, you know, when you’re looking at Texas Chainsaw [Massacre], Last House on the Left or something, and you are watching the movie, the people making the movie are untrustworthy, you’re going: „What the...“, „Wait a minute!“. You know, it’s like: „Uugh, we are not supposed to...?“, „What the hell!“ – and you are watching it, and you are not in the hands of a master, you are in the hands of a maniac!“ (Landis in Simon 2000, Herv. PV)

Die Filme „stoßen ab“ und versetzen „in Spannung“. Sie schaffen eine Distanz zum Wertesystem der erzählten Welt, und sie binden zugleich angstvolle Erwartungen an die Instanz, die diese vermittelt. Diese Instanz ist keine Erzählerfigur innerhalb der Fiktion, sondern die *Vorstellung eines „Autors“*, die sich der Zuschauer erst mit dem jeweiligen Film schafft. Auch massenmediale Kommunikation setzt als „cooperative enterprise“ (Giles 1984, 38) zumindest ein gegenseitiges „gentleman trust“ (Shanon 1989, 47) in die Fähigkeit des jeweils anderen voraus, erforderliche Selektionen aus dem Kommunikationsangebot gemäß den Anforderungen des kommunikativen Rahmens zu vollziehen. Wird das kommunikative Vertrauen, die „ontologische Sicherheit“ des Zuschauers untergraben (Giddens 1990, 92; vgl. auch Wulff 2001, 140), so mag er Rückschlüsse über die Intentionen des Mitteilenden anstellen, die in der Folge auch zum Bezugspunkt seiner affektiven Orientierung werden können. Einem „konstruierten Autor“[\[12\]](#) wird sich das Publikum möglicherweise bei Filmen wie *Color Me Blood Red* (USA 1965, Hershell Gordon Lewis) gegenüber sehen, bei denen es den Anschein hat, als verliere der Mitteilende die Kontrolle über den Text, seine semantische Dichte und seinen Sinnzusammenhang (vgl. Wulff 2001, 138f). Filme dieser Art vermitteln den Eindruck eines unzurechnungsfähigen Mitteilenden, nicht nur, weil dem Gang von Schrecken und Gewalt in seiner Entwicklung keine konventionellen Grenzen gesetzt scheinen, sondern auch, weil die Mitteilung offenbar jedes tieferen Sinns entbehrt („Warum schaue ich mir das überhaupt an?“). Unabhängig davon, welche anthropomorphe Gestalt diese Konstruktion in der Vorstellung jeweils annimmt, ob sie die Züge eines Regisseurs, Produzenten oder Drehbuchautors trägt, vermag sie also, zur Basis eines dissonanten Grundzustandes zu werden. Dissonanz-Induktion lässt sich in der jüngeren Phase des Genres demnach auf mindestens zwei Ebenen beobachten. Man könnte von einem „mehrstimmigen“ Affekt-Management sprechen: Neben der „Melodie“, einer Emotion wie Furcht, die sich auf die Evaluation konkreter Objekte bezieht, gibt es auch eine „Begleitstimme“, die auf Inferenzen über den Mitteilenden beruht und dem ganzen Film als diffuses Gefühlsmuster unterliegt.[\[13\]](#)

Ein Beispiel bietet sich an: *Blood Feast* (USA 1963, Hershell Gordon Lewis). Der Film gilt als paradigmatisch für die formalen Strategien des jüngeren Horrorkinos.[\[14\]](#) Strategien, die zunächst insbesondere im Zusammenhang mit den Taktiken von Independent- und Exploitation-Herstellern zu sehen sind, welche sich in einer Marktnische gegenüber Studios und Fernsehen zu positionieren suchten. Veränderte Distributionswege und -formen (über unabhängige Kinos, den Campus-Kreislauf sowie das *Drive-In*) waren ein Mittel, um das meist jugendliche Publikum zu erreichen; thematische und attraktive Innovationen ein anderes. „If you want to make a picture, they can see that on TV.“

„You gotta giv’em a show“, lautete schon in den 1950er Jahren die Devise des Horror-Produzenten William Castle (Castle 1976, 64). Doch statt wie Castle Kinosäle mit fliegenden Skeletten und anderen Showelementen auszustatten, integrierten die jüngeren Hersteller diese in die Narration. Lewis und sein Partner David Friedman entdeckten rasch den ökonomischen

Vorteil des so genannten roughie: mit einem Tabu wie der expliziten Darstellung von Gewalt zu brechen, brachte einen attraktionellen Mehrwert gegenüber Hollywood bzw. dem Fernsehen und erlaubte es zugleich, selbst einer Low Budget-Produktion noch einen gewissen production value einzuhauchen (Juno et.al. 1986, 22). *Blood Feast* entstand in viereinhalb Tagen Drehzeit mit einem Etat von rund 24.000 Dollar und gilt als äußerst erfolgreicher Wegbereiter für die gore-Tendenzen im Horrorkino.

Die ersten Bilder sind unterlegt mit dumpfen, langsamen Paukenschlägen. Es ist Abend, eine Blondine kehrt heim. Während sie ihre Frisur richtet, erfährt sie über das Radio von einem erneuten Mordfall im städtischen Park. Ein Mädchen sei stark verstümmelt worden, die Polizei fordere alle Frauen auf, nach Einbruch der Dunkelheit das Haus nicht zu verlassen: „Keep your doors locked!“ Die Blonde mimt Entsetzen. Sie entkleidet sich, tritt in das Badezimmer und legt ein Buch auf dem Wannenrand ab. Die Paukenschläge werden schneller und lauter, als der Titel groß ins Bild rückt: „Ancient Weird Egyptian Rites“. Kaum liegt sie im Schaumbad, fällt ein Schatten über die Nackte. Ihr Schrei geht in psychedelische Orgelklänge über, als sie ein Messer trifft. Kurz wird in drei Einstellungen der Täter gezeigt, zustechend, dann lächelnd den aufgespießten Fleischlappen betrachtend. Gegenschuss: Der Kopf der Blondin, Blut tritt aus der Augenhöhle und läuft über das Gesicht; sehr langsamer Schwenk über ihren reglosen, entblößten Körper. Groß: die starrenden Augen des blood and lust-Killers. Er hackt manisch auf sein Opfer ein, ein abgetrenntes Bein wird in einem Sack verstaut. Blut spült über den Wannenrand, der verbliebene, blutige Beinstumpf, Einblendung in blutigen Lettern über dem Bild einer Pyramide: „Blood Feast“.

Was macht diesen Film, vom Affekt-Management her betrachtet, zu einem „modernen“ Horrorfilm? Wie in manchen „klassischen“ Exemplaren des Genres auch zeigt der Beginn eine abstoßende und bedrohliche Gestalt, deren „monströser“ Charakter in den Reaktionen bzw. im Schicksal einer anderen vereindeutigt wird. Dennoch ist das Erlebnis von *Blood Feast*, so die Behauptung, nicht primär von figurenbezogenen Emotionen bestimmt, weil solche durch die Informationspolitik der Narration kontinuierlich blockiert werden. Zum einen hält die Erzählung wichtige Informationen zurück. Sie gestattet kaum Zugang zu Gefühlen, Motivationen und Konflikten, sondern zeigt die positiven Figuren allenfalls im physischen Sinne „von Innen“. Eine emotionale Orientierung an einzelnen Personen wird auch durch die „formale Armut“ des Films erschwert; Szene und Darstellung sind nur markiert, angedeutet mit wenigen Mitteln, das (wohl unfreiwillig) rollendistante Spiel trägt bei zur unspezifischen „Flachheit“ der bedrohten Protagonisten. – Zum anderen gibt der Film *zuviel* an Informationen aus. Ein auf das Los der weiblichen Hauptfigur gerichtetes Spannungs- oder Überraschungsempfinden kann auch deshalb kaum aufkommen, weil die förmliche Ankündigung des Täters mittels auditiver Hinweise und Kadrierung den wahrscheinlichen Verlauf des Geschehens für den Betrachter transparent machen. Transparenz schaffen zudem die genrereflexiven Anspielungen auf *Psycho*, die im zeitgenössischen Kontext als virulent vorausgesetzt werden können und sich vom Mordschauplatz Badezimmer bis hin zu einzelnen Einstellungen unterstellen lassen.^[15] Zu dem angespielten Wissen verhält sich *Blood Feast* wie eine Antithese, und zwar zunächst in dem Sinne, dass der Film den monströsen Täter am Anfang nicht nur direkt vorstellt, sondern dann auch im Zentrum der Erzählung positioniert. In der informellen Hierarchie der beiden Plotlinien – der Ermittlung und den Verbrechen – stehen der Serienkiller, seine Motivation, Ziele und Methoden deutlich an erster Stelle. Als „Gegenentwurf“ kann die Lewis/Friedman-Produktion zum zweiten auch insofern verstanden werden, als sie immer wieder einen ironischen Modus des Film-Zuschauer-Verhältnisses anbietet. Der Eindruck „uneigentlichen Sprechens“ (Wulff 1999, 261ff) stellt sich u.a. dadurch ein,

- dass der Plot Elemente des Ed Gein-Motivkreises mit denen eines altägyptischen Versepos (2111-2003 v. Chr.) kombiniert, dem Mythos von der Unterwelt-Göttin Istar, die mit Hilfe eines Blutkultes auf die Erde geholt zu werden verlangte, um alles Leben zu vernichten;
- dass es sich bei dem anfangs eingeführten Frauen-Schlächter um den Feinkosthändler Fuad Rames handelt, der das Opfermahl für die Göttin aus Körperteilen von Subskribentinnen eines von ihm verfassten Buches (s.o.) zum Thema bereitet;
- dass der eigentliche Anstoß für Ramses' Gestaltung des Blutfestes von der bieder-naiven Mrs. Freemond ausgeht, die den Catering-Service für eine Party ihrer Tochter Suzette in Anspruch nimmt – auf der Suche nach etwas ganz besonderem, „something totally different“;
- dass Suzette Vorlesungen in „Ägyptischer Kultur“ besucht, gemeinsam mit ihrem Freund Pete, bei dem es sich um den ermittelnden Detective handelt (dem die offensichtlichen Zusammenhänge zwischen dem behandelten „cult of Ishtar“ und den Morden jedoch dunkel bleiben);
- dass Ramses die erwartungsvolle Festgesellschaft am Ende noch um etwas Geduld bittet, während er Suzette in der Einbauküche zum Niederlegen auf dem Küchentisch nötigt (sie missversteht und „spielt mit“; als Fuad mit dem Beil zuschlagen will, tritt die neugierige Mutter ein);
- dass Fuad am Ende vor der Polizei in die Presse eines Müllwagens flüchtet, die vom Fahrer unwissend betätigt wird, so dass er dort verendet, „the garbage he was“ – usw.

Wenn *Blood Feast* als Horrorfilm insofern nicht „klassisch“ funktioniert, als figurenbezogene Emotionen der Angst und Bedrohung laufend unterdrückt werden, warum verwechseln die Zuschauer den Film dann in der Regel nicht mit einer Parodie oder einem misslungenen Psychothriller?^[16] Was macht die filmkulturelle Kategorisierung des billigen Streifens als „moderner Horror“ plausibel? „It ‚speaks‘ something more than it shows“ (Giles 1984, 42), oder eher umgekehrt: der Film zeigt mehr, als er erzählt. *Blood Feast* rückt *Zeige-Handlungen* in den Vordergrund, verweist also auf den Akt des filmischen Präsentierens selbst (Wulff 1999, 58f). In der Anfangssequenz sind solche deiktischen Gesten vor allem mit der blonden Frau verbunden, deren Körper zugleich zum *Zeigefeld*, zum eigentlichen Schauplatz des Geschehens wird. So lässt sich der langsame Schwenk über die nackte Leiche möglicherweise als Blickpunkt der Killer-Figur, eher aber noch als Hinweis einer extrafikionalen Instanz erleben, wird er doch von einem plötzlich veränderten Darstellungsmodus begleitet, für den die Anforderungen der narrativen Ökonomie und die Gesetze der Kontinuitätsmontage offenbar nicht gelten: Die Farbdramaturgie ändert sich schlagartig, die anfangs sparsame Auflösung wird im Moment der Tat übertrieben repetitiv und redundant, wechselt zu teilweise unscharfen bzw. unkenntlichen Nah- und Großaufnahmen, setzt für jede Verletzung eine neue Einstellung. Die Gewaltbilder fallen aus dem Kontext heraus, erscheinen als „Teil eines anderen Textes“ (Wulff 1985, 55), der vom Adressaten als Verweis auf die möglichen Intentionen eines Kommunizierenden gelesen werden kann. Kristin Thompson hat den Begriff „Exzess“ herangezogen, um narrativ nicht funktionalisierte Elemente eines Films zu beschreiben, die gegen die Einheit des Werkes „kämpfen“ und seine Form aufrauen, indem sie das Maß des informell Nötigen überschreiten (1981, 290ff). Gerade der jüngere Horrorfilm wurde oftmals mit „exzessiven Zeigehandlungen“ in Verbindung gebracht (vgl. Giles 1984, 41). Was *Blood Feast* betrifft, so

muss die Beobachtung modifiziert werden, denn selbst wenn die oben erwähnten Zeigemomente nicht narrativ motiviert sind, bleiben sie doch *funktional auf die Rezeption ausgerichtet*. Zeigehandlungen richten sich als Verständigungshandlungen an andere Menschen, sie „zeigen etwas an“, und in dieser Funktion können sie zur kognitiven Basis für die „beängstigend unstimmgige“ Atmosphäre werden, für die affektive „Basslinie“ des Films, welche trotz der komödiantischen Obertöne vernehmbar bleibt. Auch die Ironie, von der oben die Rede war, zeigt etwas an, nämlich eine implizite *Bewertung* der Vorgänge in der erzählten Welt, die im Verbund mit den unmittelbar abstoßenden Gewalthandlungen des Films verstörend unpassend erscheinen mag. Der Adressat muss sich mit dem „konstruierten Autor“ über den kommunikativen Rahmen des Textes erst verständigen, er kann sich auf den „Schulterschluss“ mit dieser Instanz einigen oder ihr die „kalte Schulter“ zeigen und das Kino im Extremfall verlassen.

Dissonanzerlebnisse beziehen sich nicht nur auf die Art des Zeigens, sondern ebenso auf den gezeigten Gegenstand, sofern dieser selbst bereits als verstörend unstimmgig wahrnehmbar wird. Zum Gegenstand von Misshandlungen und Entstellungen werden in *Blood Feast* nur die Körper junger attraktiver Frauen, und die Gewalttaten sind stets in erotisch konnotierten Handlungsräumen (Bad, Bett, Strand, Swimming-Pool usw.) situationalisiert. Dies ist Teil der Strategie, durch „Doppel-Foci“ der affektiven Orientierung (vgl. Carroll 1999, 31f) – durch die Ausstellung des „Abscheulich-Schönen“ – ein Erlebnis von Ambivalenz zu vermitteln: Ambivalenz in Bezug darauf, wie diese Bilder evaluiert sein wollen, auch hinsichtlich der kommunikativen Rolle, in der sich das Publikum wiederfinden mag, mit „amoralischer Faszination“ (M. Smith 1999, 236) die abrollende Katastrophe betrachtend.

Oft wird im Blick auf den Slasher- und Splatter-Horror die nahe liegende Kritik geäußert, die Filme sprächen in erster Linie Affekte und Instinkte des Zuschauers an und nicht seine kognitiven Kapazitäten, und sie würden das wehrlose Publikum zu diesem Zweck willkürlichen Schock- und Schreckmomenten aussetzen (vgl. u.a. Williams 1991; Sobchak 1998, 285; Wuss 2000, 13). Das Beispiel *Blood Feast* legt nahe, diese Behauptung etwas zu differenzieren. So „zeigt“ der Film nicht isolierte Gewalt-Szenen, sondern integriert sie in den Zusammenhang des „Gesagten“, in eine übergreifende Affekt-Dramaturgie. Noch einmal der Vergleich zu *Psycho*: Bei Hitchcock stimuliert der Duscharmord eine „Angsterwartungserwartung“, die ausreicht, um auch spätere Momente der Suspense furchterregend zu machen, obwohl immer weniger Gewalt gezeigt wird (Wulff 1985, 57f). Im Falle *Blood Feast* erscheint das Schema umgekehrt: Der Anfang entwirft gewissermaßen nur das *Bedrohungsszenario*,^[17] das erst im weiteren Verlauf sukzessive in sich ähnelnden, aber zunehmend gewalttätigeren Szenen realisiert wird. Der Film bedient sich einer *Strategie der Überbietung und Steigerung*, was die Zahl der Opfer, deren Identität, die Wahl der Waffen und schließlich auch den Horror der dargestellten Handlungen betrifft: Schritt für Schritt zeigt er mehr, als die meisten Zuschauer wohl erwarten (bzw. ertragen) können, vom Öffnen eines Schädels über das Herausreißen einer Zunge bis hin zum buchstäblichen Schlachten und Zubereiten von Körpern.^[18] Das dissonante Spannungsgefühl, von dem eingangs die Rede war, kann also als ein Erwartungsaffekt bezeichnet werden, der mit dem kommunikativen Verhältnis zwischen Erzähler und Rezipienten zusammenhängt (vgl. Wulff 1993, 328). Die Anspannung des Zuschauers resultiert dabei aus dem Versuch, die kommunikativen Absichten seines Gegenübers zu antizipieren, um die Kontrolle über den Rezeptionsprozess zu behalten, um Schock-, Schreck- und Überraschungsmomenten gewappnet entgegen zu treten – angesichts der Überbietungs-Strategie ein schwieriges Unterfangen. Schock, Schreck und Überraschung bleiben einerseits also gewissermaßen eingebettet in die übergreifende Dramaturgie einer auf den Mitteilenden bezogenen Spannung. Andererseits sind starke

Reflexe bzw. Affekte dieser Art notwendig, um die dissonante Grundstimmung des Films selbst über längere Zeit aufrecht zu erhalten (G. Smith 1999, 115).

Dass Horrorfilme wie *Blood Feast* Affekte und Instinkte gegenüber Kognitionsleistungen grundsätzlich begünstigen, scheint wenig plausibel, weil Erwartungsaffecte, wie oben offenkundig geworden sein sollte, nicht nur eine emotive, sondern auch eine kognitive Dimension besitzen (vgl. Wulff 1985, 59). Verwiesen sei in diesem Zusammenhang auch auf den *Spielcharakter*, der den antizipatorischen Bemühungen des Zuschauers innewohnen kann (Dika 1990, Clover 1992 u.a.). So lassen insbesondere die Slasher-Stalker-Filme mit ihrem Verzicht auf eine klassische Spannungsdramaturgie den narrativen Fortgang weitgehend durchsichtig werden. Sie stimulieren beim Zuschauer Hypothesen, die sich weniger auf den möglichen Ausgang der grausamen Jagd beziehen als auf die Frage, wo der Serienkiller zu sehen sein wird und wann bzw. in welcher Form er zuzuschlagen beabsichtigt – entsprechende Warn- bzw. Hinweiszurufe des Kinopublikums an die Adresse der Filmfiguren gelten als ein Charakteristikum der US-Rezeption (ibid.). Auch *Anspielungen* besitzen neben kognitiven auch affektive Funktionen, insofern sie das Verständnis des Films und sein Erlebnis an den intertextuellen Bezügen orientieren, in denen er steht: Im Lachen über Filme wie *Blood Feast* oder *The Texas Chainsaw Massacre* drückt sich somit nicht unbedingt eine pervertierte Psyche aus, sondern eine Distanzierung vom Gegenstand des Schreckens, die etwa über den Spaß am populärkulturellen Recycling von filmischer Hochkultur verläuft (vgl. Staiger 2000, 186).

Es ist also offenkundig zu kurz gegriffen, wenn die Rezeption des jüngeren Horrorkinos gelegentlich noch als Akt psychischer Überwältigung bzw. als Einvernahme zwischen sadistischen Gleichgesinnten beschrieben wird. Dies wird nicht erst an soziologischen Studien zu den Zuschauern und Fans des Genres deutlich (Vogelsang 1991; Winter 1995), sondern schon an der affektiven Struktur der Filme selbst, die ich hier exemplarisch zu skizzieren versucht habe. Das Horrorkino ist ein „boot camp for the psyche“ (so der Regisseur Wes Craven treffend) und zugleich eine Art *Kommunikationstraining* (vgl. Casetti 2001, 171). Hinter dieser Behauptung verbirgt sich gewiss keine auf die Lebenswelt zielende Rechtfertigung der erzählten Handlungen und Ereignisse, sondern der Vorschlag, die mit vielen der Filme einhergehende, ethische und emotionale „Verunsicherung“ als eine Funktion der filmischen Strategien selbst zu begreifen.

Literatur:

The American Nightmare. USA 2000. *Produktion:* Minerva Pictures. *Buch*

und Regie: Adam Simon. *Schnitt:* Paul Carvin. *Kamera:* Immo Horn.

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

Baird, Robert (1998) Animalizing Jurassic Park's Dinosaurs: Blockbuster Schemata and Cross-Cultural Cognition in the Threat Scene. In: *Cinema Journal*, 37,4, Sommer 1998, S. 82-103.

Baird, Robert (2000) The Startle Effect. In: *Film Quarterly*, Frühling 2000, hier zit nach www.findarticles.com, v. Autor zuletzt besucht am 06.11.2002.

- Carroll, Noël (1990) *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. New York, London: Routledge.
- Carroll, Noël (1995) Enjoying Horror Fictions: A Reply to Gaut. In: *British Journal of Aesthetics*, 35,1, S. 67-72.
- Carroll, Noël (1999) Film, Emotion, and Genre. In: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Hrsg. v. Carl Plantinga & Greg M. Smith. Baltimore, London: The John Hopkins University Press, S. 21-47.
- Casetti, Francesco (2001) Filmgenres, Verständigungsvorgänge und kommunikativer Vertrag. In: *Montage/AV*, 10,2, S. 155-173.
- Castle, William (1976) *Step Right Up! I'm Gonna Scare the Pants Off America. Memoirs of A B-Movie Mogul*. New York: Pharos.
- Clover, Carol (1992) *Men, Women and Chainsaws. Gender in the Modern Horror Film*. London: Bfi Publishing.
- Dika, Vera (1990) *Games of Terror. Halloween, Friday the 13th and the Films of the Stalker Cycle*. London, Toronto: Associated University Presses.
- Eder, Jens (2002) „Noch einmal mit Gefühl!“ Zu Figur und Affekt im Spielfilm. In: *Film und Psychologie – nach der kognitiven Phase?* Hrsg. v. Jan Sellmer & Hans J. Wulff. Marburg: Schüren, S. 93-108.
- Festinger, Leon (1962) Cognitive Dissonance. In: *Scientific American*, 207, S. 93-106.
- Gaut, Berys (1993) The Paradox of Horror. In: *British Journal of Aesthetics*, 33,4, S. 333-345.
- Gaut, Berys (1995) The Enjoyment Theory of Horror: A Response to Carroll. In: *British Journal of Aesthetics* 35,3, S. 284-289.
- Giddens, Anthony (1990) *The Consequences of Modernity*. Cambridge: Polity Press.

- Giles, Dennis (1984) Conditions of Pleasure in Horror Cinema. In: *Planks of Reason*. Hrsg. v. Barry Keith Grant. Metuchen, N. J.: The Scarecrow Press, S. 38-52.
- Jost, François (1995) The Authorized Narrative. In: *The Film Spectator. From Sign to Mind*. Hrsg. v. Warren Buckland. Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 164-180.
- Juhnke, Karl (2001) *Das Erzählmotiv des Serienmörders im Spielfilm. Eine filmwissenschaftliche Untersuchung*. Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag.
- Juno, Andrea / Pauline, Mark / Ryce, Boyd (1986) Hershell Gordon Lewis. In: *Incredibly Strange Films*, S. 18-35.
- Mosig, Dirk W. (1981) Lovecraft: Der Dissonanz-Faktor in der phantastischen Literatur. In: *H.P. Lovecraft. Stadt ohne Namen. Horrorgeschichten*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 278-300.
- Neale, Stephen (1990) Questions of Genre. In: *Screen*, 31,1, 45-66.
- Neill, Alex (1992) On a Paradox of the Heart. In: *Philosophical Studies* 65, S. 53-65.
- Newman, Kim (1988, 2. Aufl.) *Nightmare Movies A Critical History of the Horror Movie from 1968*. London: Bloomsbury.
- Ohler, Peter / Nieding, Gerhild (2002) Kognitive Filmpsychologie zwischen 1990 und 2001. In: *Film und Psychologie – nach der kognitiven Phase?* Hrsg. v. Jan Sellmer & Hans J. Wulff. Marburg: Schüren, S. 9-40.
- Paul, William (1994) *Laughing Screaming. Modern Hollywood Horror & Comedy*. New York: Columbia University Press.
- Pinedo, Isabel (1996) Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film. In: *Journal of Film and Video*, 48,1-2, S. 17-31.

- Rockoff, Adam (2002) *Going to Pieces: The Rise and Fall of the Slasher Film, 1978-1986*. Jefferson, N.C.: McFarland.
- Rouyer, Philippe (1997) *Le cinéma gore. Une esthétique du sang*. Paris: Éditions du Cerf.
- Schweinitz, Jörg (1994) ‚Genre‘ und lebendiges Genrebewusstsein. Geschichte eines Begriffs und Probleme seiner Konzeptualisierung in der Filmwissenschaft. In: *Montage/AV*, 3,2, S. 99-118.
- Shanon, Benny (1989) Metaphors for language and communication. In: *Revue internationale de systématique* 3,1, S. 42-59.
- Smith, Greg (1999) Local Emotions, Global Moods, and Film Structure. In: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Hrsg. v. Carl Plantinga & Greg M. Smith. Baltimore, London: The John Hopkins University Press, S. 103-126.
- Smith, Murray (1999) Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances. In: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Hrsg. v. Carl Plantinga & Greg M. Smith. Baltimore, London: The John Hopkins University Press, S. 217-238.
- Sobchak, Vivian (1998) Der fantastische Film. In: *Geschichte des internationalen Films*. Hrsg. v. Geoffrey Nowell-Smith. Stuttgart, Weimar: Metzler, S. 282-289.
- Staiger, Janet (2000) Hitchcock in Texas: Intertextuality in the Face of Blood and Gore. In: Dies.: *Perverse Spectators. The Practices of Film Reception*. New York, London: New York University Press, S. 179-190.
- Telotte, J.P. (1985) *Dreams of Darkness. Fantasy and the Films of Val Lewton*. Urbana, Chicago: University of Illinois Press.

Thompson, Kristin (1981) The Concept of Cinematic Excess. In: Dies.: *Ivan the Terrible. A Neoformalist Analysis*. Princeton: Princeton University Press, S. 287-302.

Trencansky, Sarah (2001) Final Girls and Terrible Youth: Transgression in 1980s Slasher Horror. In: *Journal of Popular Film and Television*, hier zit. nach www.findarticles.com, v. Autor zuletzt besucht am 06.11.2002.

Vogelsang, Waldemar (1991) *Jugendliche Video-Cliquen: Action- und Horrorvideos als Kristallisationspunkte einer neuen Fankultur*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

Williams, Linda (1991) Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. In: *Film Quarterly*, 44,4, S. 2-13.

Williams, Tony (1996) Trying to survive on the Darker Side: 1980s Familiy Horror. In: *The Dread of Difference: Gender and the Horror Film*. Hrsg. v. Barry Keith Grant. Austin: University of Texas Press, S. 164-180.

Winter, Rainer (1995) *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*. München: Quintessenz.

Wood, Robin (1984) An Introduction to American Horror Film. In: *Planks of Reason*. Hrsg. v. Barry Keith Grant. Metuchen, N. J.: The Scarecrow Press, S. 164-200.

Wulff, Hans Jürgen (1985) *Die Erzählung der Gewalt. Untersuchungen zu den Konventionen der Darstellung gewalttätiger Interaktion*. Münster: MakS.

Wulff, Hans Jürgen (1993) Textsemiotik der Spannung. In: *Kodikas / Code*, 16,3-4, S. 325-352.

Wulff, Hans Jürgen (1999) *Darstellen und Mitteilen. Elemente einer Pragmasemiotik des Films*. Tübingen: Narr.

Wulff, Hans Jürgen (2001) Konstellationen, Kontrakte und Vertrauen. Pragmatische Grundlagen der Dramaturgie. In: *Montage/AV*, 10,2, S.131-154.

Wuss, Peter (2000) Zur unbewussten Rezeption von Gewalt in den Medien. In: *Medien praktisch*, 2, S. 13-18.

[1] Hans J. Wulff und Britta Hartmann verdanke ich wichtige Anregungen und Hinweise für diesen Aufsatz.

[2] In Anlehnung an Eder (2002, 100) verwende ich den Ausdruck „Affekt“ als Oberbegriff für unterschiedliche „mentale Phänomene“, zu denen Emotionen, aber auch Stimmungen, Triebe, Instinkte und Empfindungen zählen. Gemeint ist im Folgenden stets der anhand der Erzählstruktur eines Films als intendiert zu unterstellende Affekt, nicht die historische Rezeption.

[3] Bekanntlich greift dieser Motivkreis auf Begebenheiten um Ed Gein, einen Farmer aus Wisconsin, zurück, in dessen Haus Ende der 1950er Jahre die teilweise zu Einrichtungsgegenständen verarbeiteten Überreste von mindestens zwei Leichen gefunden wurden. Robert Bloch hat sich für seinen Roman *Psycho* (1959) hiervon ebenso inspirieren lassen wie zahlreiche Filme, darunter *Deranged* (USA 1974, Jeff Gillen & Alan Ormsby) oder *Three on A Meathook* (USA 1972, William Girdler). Zahlreiche filmwissenschaftliche Abhandlungen widmen sich dem Phänomen des Serienmörder-Films, so z.B. Juhnke 2001.

[4] *Gore* bzw. *Splatter* bezeichnet die vor allem auf die Erregung von Schock und Ekel ausgerichteten, expliziten Darstellungen extremer Gewalthandlungen in Filmen des Horrorgenres; vgl. Rouyer 1997.

[5] Unter Slasher-Stalker-Filmen werden Horrorfilme verstanden, in denen ein meist geisteskranker bzw. rachesuchender Serientäter einer Gruppe von Jugendlichen nachspürt und sie sukzessive „aufschlitzt“. S. hierzu etwa Trencansky (2001), Rockoff (2002) und vor allem Dika (1990).

[6] Online-Datenbanken bzw. Kataloge von VHS- und DVD-Vertrieben sowie Websites von Fans des Genres belegen dies anschaulich; vgl. etwa auch Newman 1988.

[7] Im US-amerikanischen Sprachgebrauch wird der Begriff „Horror“ oftmals synonym bzw. komplementär zu „Scary Movie“ gebraucht, wobei letzterer Ausdruck enger gefasst ist, sich in der Regel nur auf die Filme des „modernen“ Horrors bezieht.

[8] Es sind also gerade Dissonanzerlebnisse, die zur „inneren Konsistenz“ des Genres, zu den spezifischen Formervwartungen des Zuschauers dazugehören.

[9] Beispiele hierfür wären *Vampyr* (DK 1932, C. Th. Dreyer) oder *Dead of Night* (GB 1945, A. Cavalcanti, Ch. Chrichton u.a.).

[10] So Hans J. Wulff in einer persönlichen Mitteilung v. 15.11.2002.

[11] Diese nur knapp umrissene Bestimmung des Horrorfilms unterscheidet sich in dreierlei Hinsicht von Carrolls (1990) Theorie des Genres. Erstens sieht sie Affekte unabhängig von dem Umstand, ob das „Monster“ in der Lebenswelt des Zuschauers rational-wissenschaftlich

erklärbar ist oder nicht. Carroll schließt *tales of terror* - d.h. Serienkiller-Filme wie Halloween – aus eben diesem Grunde aus seinen Überlegungen aus. Naturwissenschaftliche Definitionen stellen zwar stabile und verbreitete Modelle bereit, auf die sich Erwartungen beziehen können, aber keineswegs die *einzigsten*. Zweitens beziehe ich auch Ereignisse als formale Objekte des Horrors ein; Carroll hingegen klammert solche Ereignis-zentrierten Erzählungen, die er als *tales of dread* bezeichnet, ebenfalls aus. Drittens verzichtet der vorliegende Text seinerseits auf eine Diskussion des „Paradox“ des Horrors, das bei Carroll einen zentralen Platz einnimmt; mir hingegen scheint es für eine Definition des Genres nicht wesentlich, vgl. hierzu Gaut 1993; 1995 u. Neill 1992, vgl. dazu wiederum Carroll 1995.

[12] Jost (1995, 174ff) versteht unter dem „konstruierten Autor“ das anhand von textuellen wie auch paratextuellen *clues* entworfene Vorstellungsbild einer illokutionären Instanz. Die Konstruktion dient in erster Linie der Erfassung der Intentionalität eines Textes.

[13] Vgl. Wulff (1985, 59), der von einer „zweiten Stimme“ spricht, „die der Rezipient zum Text anstimmt“. Hierzu auch weiter unten.

[14] Blood Feast, aber auch The Texas Chainsaw Massacre, Halloween oder Last House on the Left bilden ein Paradigma und zugleich *Ausnahmen* des „modernen“ Horror, da sie in der Folge starken Konventionalisierungen unterlagen. Eine Theorie des jüngeren Horrorkinos stünde also eigentlich vor der Notwendigkeit einer sehr differenzierten Historisierung ihrer Behauptungen – was hier leider nicht zu leisten ist.

[15] Beispiele hierfür wären die an der gekachelten Wand herabsinkende Hand des Opfers, die Zentralität des Motives Auge, die Choreographie des Stechens mit dem langen Messer, der Einsatz der Musik.

[16] Natürlich gibt es auch Filme des neueren Horrorkinos, in denen intentional gerichtete Emotionen *nicht* unterdrückt werden. Ein Beispiel hierfür wäre *Scream* (USA 1996, Wes Craven), der sich keineswegs auf dargestellte Gefühle der Wut oder Angst beschränkt (vgl. dagegen Eder 2002, 95).

[17] In Abwandlung des von Baird (1998, 2000) vorgeschlagenen Begriff der „threat scene“.

[18] Ob Serientäter oder Zombies, die Figuren des *cinema gore* sind funktional für eben diese Strategie, weil sie Überbietung und Steigerung aus ihrer „Natur“ heraus motivieren (vgl. Rouyer 1997).