

Horror: Entwicklungen und wissenschaftliche Ansätze

von Thomas Heuer

Einleitung

In den USA ist es schon lange Tradition, am Abend vor Allerheiligen, dem „All Hallows Eve“, Verkleidungen anzulegen, um damit die Geister der Verstorbenen zu verschrecken. Hierbei verändern sich die Menschen zum Werkzeug des Schreckens selbst, was zweifelsohne nicht jedem gefällt. In den vergangenen Jahren hat das Zelebrieren von Halloween auch Einzug in Deutschland gefunden. Immer präsenter werden die Kostüme in den Läden, nicht mehr zum Karneval, sondern bereits zuvor: zu Halloween. Die vorliegende Arbeit legt den Schwerpunkt auf die Facetten der Medialität des Horrors, der nur zu Halloween den Alltag vieler Menschen zu berühren scheint. Dass es eine Zeit gab, in der es als „schick“ galt, sich mit Horrorfilmen zu beschäftigen und diese pflichtmäßig kennen zu müssen, erscheint heute beinahe unvorstellbar (Kapsis 1991). Unter der augenscheinlichen Oberfläche der Filmlandschaft im Kino kann jedoch ein großer Fanblock für Horrorfilme gefunden werden und somit auch ein großer Markt für diese.

Meist starten im Kino große Horrorfilmproduktionen, beispielsweise Remakes von Klassikern wie *Nightmare on Elm Street* oder auch Fortsetzungen wie die siebenteilige *SAW*-Reihe oder *Scream 4* (etwa 15 Jahre nach dem ersten Teil). Für Horrorfilme gibt es allerdings einen großen DVD- und Blu-ray-Markt. Nur selten gelingt es in den letzten Jahren einem Horrorfilm, in den Mainstream zu gelangen, jedoch gibt es auch hierfür Beispiele, so gelang es *Insidious*, einen Platz im Kino zu ergattern, wobei dieser durch den Nimbus von *SAW – Wessen Blut wird fließen?*¹ profitierte, da mit Leigh Whannell und James Wan dasselbe Kreativteam hinter beiden Filmen steht. Ebenso gelang es 2002 *Ring*, dem US-Remake des japanischen *Ringu*, den Sprung in die Mainstreamkinolandschaft zu meistern. Hierbei spielt vermutlich die Tatsache eine Rolle, dass *Ring* in den USA einen Überraschungserfolg feierte.² Vor diesem Hintergrund scheint es mutig von James Maddrey zu sagen, dass der Horrorfilm

¹ *SAW* selbst stellt ebenfalls einen dieser Überraschungsfilm dar, die im Kino landeten, hierbei ist interessant, dass *SAW* eine zu explizite Darstellung wählte, um in Deutschland im Massenpublikum angenommen zu werden. Dennoch gelang dem Film eine erstaunliche Beachtung.

² Obwohl der Film ständig mit seiner japanischen Vorlage verglichen wird, handelt es sich bei *Ring* um einen sehr selbstständigen Film, dem lediglich vorgeworfen werden kann, sich an ein internationaleres Publikum zu richten, als es die Vorlage tut (Heuer 2010, S. 113).

sein Popularitätsmaximum ca. 2003 erreicht habe (Maddrey 2004, S. 6). Allerdings gab es nach den 1990ern eine große Welle an Horrorfilmen aus den USA, wobei hierbei zumeist Hollywoodproduktionen gemeint sind. Nach Blockbustern mit einer horrorlastigen Ausrichtung wie *Jurassic Park* und *Independence Day*, die beide zu den erfolgreichsten Filmen der 1990er gehören, war einer neuen Welle von Horrorfilmen Tür und Tor geöffnet, allerdings mit einer Orientierung am Mainstream. Dass bei dieser Ausrichtung nicht nur Filme eine Rolle spielen, lässt sich schnell verdeutlichen, wenn man in die Betrachtung mit einbezieht, dass Filme nicht immer als Vorlage oder Inspiration von Filmen dienen. Oftmals werden beispielsweise Bücher als Inspiration genutzt. So gibt es viele Filme, die durch H. P. Lovecraft oder Edgar Allan Poe inspiriert wurden. Sehr deutlich wird es an einem Halloween-Spezial der *Simpsons*, bei dem ein Abschnitt der Episode eine Bebilderung von Edgar Allan Poes Gedicht *The Raven*³ von 1845 darstellt. Poes Gedicht gilt als ein Klassiker des Horrors und existierte bereits, bevor der Begriff oder das Genre dessen, was heute unter Horror verstanden wird, existierte. Der Begriff Horror ist bis heute nicht klar und scharf definiert und kann vermutlich auch nicht in dieser Form definiert werden. Peter Hutchings widmet in seinem Buch „The horror film“ ein ganzes Kapitel der Diskussion um den Begriff, Ursprung und das fluktuierende Verständnis des Begriffes. Dabei stellt er sehr gelungen den Forschungsstand auf, kann jedoch den eigentlichen Begriff nicht endgültig definieren (Hutchings 2004, S. 1-33). Dies ist keineswegs ein Hinderungsgrund, um an dem Thema zu forschen oder zu arbeiten, jedoch ein Umstand, der jedem bewusst sein sollte, der sich mit diesem Thema beschäftigen möchte. Hutchings und auch andere stellen als die Kernelemente des Horrors die Angst des Menschen und eine Koppelung dieser an den Zeitgeist heraus (Hutchings 2004, S. 1-33; Prince 2004, S. 4-6; Seeßlen und Jung 2006, S. 31; Wells 2002, S. 10-13 und 107-108). Anhand dieses Ansatzes kann nachvollzogen werden, warum frühere Werke wie die Texte von Edgar Allan Poe oder H. P. Lovecraft ebenso als Horror verstanden werden können wie die frühen Kunstfilme *Nosferatu* oder *Das Kabinett des Dr. Caligari*. Horrorfilm arbeitet häufig mit Konflikten in einem Charakter, der durch das Auftreten einer äußeren Bedrohung in Erscheinung tritt. So sind beispielsweise die negativen Eigenschaften der Charaktere bei *SAW* entscheidend für die Ausgangssituation, in der die

³ Das Gedicht kann im Internet unter Folgender Adresse gelesen werden:
<http://www.heise.de/ix/raven/Literature/Lore/TheRaven.html>

Charaktere sich wiederfinden. Deutlich wird dies auch an Poes Gedicht *The Raven*. Der Erzähler hat eine geliebte Person, Lenore, verloren. Durch die Präsenz des Raben wird deutlich, dass der Protagonist zunehmend wahnsinnig wird und den Bezug zur Realität verliert. Solch ein Szenario findet sich beispielsweise ebenfalls bei *Das Kabinett des Dr. Caligari* oder stark vereinfacht in vielen Slashern wie *Rabies*, *Scream* oder sehr deutlich bei *Ich weiß was du letzten Sommer getan hast*.

An dieser Stelle der Arbeit erscheint es notwendig, eine neue mediale Facette des Horrors einzuführen. Mit den Reihen *Silent Hill*, *Resident Evil* oder *Project Zero* – um nur einige zu nennen – wurde Horror auch im Videospielektor immer wieder präsent. Häufig wird diese Ausprägung des Horrors in den Medien nicht berücksichtigt. Im späteren Verlauf dieser Arbeit wird auf diese meist stark immersive Horrorerfahrung ausführlicher eingegangen werden.

Das Horrorgenre: Ansatz und Diskurs

Horror tritt in vielen Facetten in Erscheinung. Die Ausprägungen des Horrors sind vielfältig und können Menschen mehr oder weniger direkt berühren⁴. Wie bereits in der Einleitung angeführt wurde, ist eine Gemeinsamkeit von allen Horrorkinhalten die Angst. Hiermit sind nicht nur natürliche Ängste gemeint wie die vor der Dunkelheit oder dem Tod, sondern auch durch Bedrohungen geschaffene Ängste. Hiermit kann sowohl die Angst vor den Folgen einer Atomkatastrophe gemeint sein, nach den Bomben von Hiroshima und Nagasaki wurden in Japan diverse Filme über Monster und Mutationen produziert (Gailbrath IV 2004), als auch die Angst vor einer Übernahme des Staates durch eine andere Macht. Letzteres wurde häufig durch Alieninvasionen in Filmen dargestellt, bei denen die Außerirdischen das funktionierende Machtgefüge zerstören, um ihr eigenes zu etablieren. Oftmals wird dieser Ansatz mit der Angst vor einer kommunistischen Bedrohung in den USA assoziiert, einer kollektiven Angst (Wood 2003, S. 70). In welcher Form auch immer, die Angst einer Zeit wird in den Filmen verarbeitet. Diese Ausführung trifft augenscheinlich nicht auf jede Form von veröffentlichten Horrorkinhalten zu. Das Horrorgenre lebt verstärkt davon, dass Rezipienten sich mit Ängsten konfrontieren wollen, um durch den Nervenkitzel oder die Andersartigkeit vom Mainstream unterhalten zu werden. Paul Wells spricht in diesem Zusammenhang von „Fundamental Fears“, die für das Bestehen und Fortbestehen

⁴ Eine genaue Betrachtung dieses Ansatzes findet sich bei Carroll 1990, S. 24-27.

des Horrorgenres immanent sind. In seinem Buch „The Horror Genre“ findet sich ein Zitat, welches die Angst vor dem Tod mit weiteren Bedrohungen des Horrors assoziiert.

„The horror genre is predominantly concerned with the fear of death, the multiple ways in which it can occur, and the untimely nature of its occurrence. The central generic image of the corpse reminds the viewer of extinction. Anxiety arises, thereafter, from the conceptualisation of the ‘un-dead’, which resists the notion of finality and demonstrates the perpetual agonies of a non-corporeal or sub-human existence. In this model every monster is the promise of death and demise, and crucially ‘difference’.” (Wells 2000, S. 10)

Somit lässt sich vieles auf die Angst vor dem Tod zurückführen. Allerdings gibt es auch andere Ansätze, so beispielsweise bei Dennis Gilles. Dieser führt an, dass die Rezeption eines Filmes einen bewussten Vorgang voraussetzt. Um einen Film auf dem Markt etablieren zu können, muss man sich vor Augen führen, dass die Filmindustrie nichts Materielles verkauft, sondern laut Gilles „an experience, or a promise, of pleasure“. Bei diesem Ansatz spielt der Wunsch nach dem Unterhalten werden, oder wie es heute oft verenglicht bezeichnet wird, „Entertainment“, eine entscheidende Rolle. Dies gelingt laut Gilles dadurch, dass die Rezipienten in Filmen Dinge schamlos sehen können, von denen man sich im realen Raum beschämt oder entsetzt abwenden würde. Hierbei handelt es sich um Bilder von potentiell traumatischem Inhalt wie Gewalt, Erotik oder andere exzessive Situationen, die einen Betrachter emotional aufwühlen (Gilles 1996, S. 39).

Horror richtet sich an die Sinne der Zuschauer. Entweder durch Szenerien, die den Kampf um das Überleben darstellen, Gewaltinhalte oder durch Horrormedien, denen es gelingt durch Atmosphäre und Stimmung eine Spannung aufzubauen, in die ein Rezipient hineingezogen wird (man spricht hierbei von Immersion, dem Eintauchen in ein Medium). Die verschiedenen Ansätze des Horrors haben sich über die Jahrzehnte verändert und sind heute auf einem Stand, an dem unterschieden werden sollte zwischen zwei grundsätzlichen Ansätzen: Suspense (Spannung) und Gore (Blut). Es gibt auch Filme die eine hybride Form aus beiden Ansätzen darstellen, wobei das Spektrum von viel Spannung mit wenig Gewalt bis hin zu viel Gewalt ohne Spannung reicht. Dies soll nicht bedeuten, dass Filme, die einen großen Gore-Anteil besitzen, nicht spannend sein können. Tatsächlich liefern speziell die letzten beiden Jahrzehnte einige gute Beispiele für Filme mit einem großen Gewaltanteil und Spannung. An dieser Stelle sollte ein Film wie *S.A.W – Wessen Blut wird fließen?* ebenso genannt

werden wie *Kidnapped* oder *Funny Games*. Alle diese Filme arbeiten mit Gewalt als Spannungselement. Deutlich wird dies beispielsweise in *SAW* anhand der Frage, wie weit man gehen würde um jemanden zu retten, den man liebt. Diese drei Filme besitzen eine Gemeinsamkeit in der Handlungsstruktur: Alle arbeiten mit Abhängigkeiten. In allen Filmen gibt es augenscheinlich zwei Gruppen: Täter und Opfer. Läuft bei einem der Opfer etwas nicht so, wie es von den Tätern geplant oder gewünscht wurde, wird dafür eine andere Person bestraft. Die bestrafte Person gehört entweder selbst zu den Opfern oder steht einem der Opfer nahe. In *Kidnapped* und *Funny Games* gibt es eine explizite Bedrohung, die in das Zuhause der Opfer eindringt. Filme, in denen eine Bedrohung in den Lebensraum der Opfer eindringt, werden als Home-Invasion-Filme bezeichnet und stellen ein extrem immersives Sub-Genre des Horrors dar (Heuer 2011, 106-110). Dieses existiert nicht nur im Film, sondern auch in der Musik. Bei Rapper JAW findet sich das Lied *TOA* (Täter-Opfer-Ausgleich), dies beschreibt in ca. 4 Minuten ein komplettes Home-Invasion-Szenario, allerdings aus der Sicht des Täters, der einst selbst das Opfer war⁵. Hierbei ist die Motivation des Plots eindeutig: Rache. Nicht in allen Home-Invasion-Szenarios werden die Motive deutlich, da in den meisten keine Informationen über die Motivationen der Täter geliefert werden.

Während Home-Invasion-Szenarien einen fast schon brutalen Bezug zur Realität haben, wird das Horrorgenre andernorts häufig mit dem Phantastischen in Verbindung gebracht. So führt beispielsweise Rick Worland an, dass alles Übernatürliche, egal ob Science-Fiction, Fantasy oder Horror, als etwas nicht Reales identifiziert werden kann. Als konkrete Beispiele führt er Drachen, Vampire und Außerirdische ins Feld (Worland 2007, S. 22). Unabhängig von der Art der Bedrohung und der Szenerie unterliegen Horrorfilme klaren formelhaften Strukturen. Eine Horrorformel wurde von Andrew Tudor 1989 herausgearbeitet, diese soll aufgrund der Wichtigkeit hier angerissen werden, kann jedoch an dieser Stelle nicht ausgiebig diskutiert werden. Ein griffiges Zitat von Tudors Grundannahmen, auf denen seine Horrorformel beruht, findet sich zu Beginn seiner Ausführungen zu diesem Thema.

⁵ Das Lied kann bei Youtube unter folgendem Link gefunden werden:
<http://www.youtube.com/watch?v=kSsGnwBp88s> (Zugriff: 20.10.2011)

„Though it is true that all horror movies are variations on the ‘seek and destroy’ pattern – a monstrous threat is introduced into a stable situation; the monster rampages in the face of attempts to combat it; the monster is (perhaps) destroyed and order (perhaps) restored – this general and abstract genre-model can be realized in a variety of ways and located in a range of possible settings.” (Tudor 1989, S. 81)

Angesichts dieses griffigen Ansatzes könnte vermutet werden, dass die Formel eine sehr einfache ist. Tatsächlich ist es etwas komplizierter, als man vielleicht vermuten möchte, da nicht nur die Grundstruktur der Formel, sondern auch diverse Erweiterungen und Alternativen diskutiert werden. Jemand, der die Horrorformel verstanden hat, kann lernen, diese zu beherrschen und umzustellen, wodurch ein Wandel stattfindet: Weg von der Horrorformel hin zu den Erwartungen des Rezipienten. Hierbei ist es möglich, mit Hilfe der Horrorformel die Erwartungen der Rezipienten zu brechen und dadurch eine größere Wirkung des Schreckens zu entfalten oder zu erzielen, als es möglich wäre, wenn man sich nur an die Regeln der Horrorformel hielte. Damit dies funktioniert, muss jedoch an einigen Stellen die Erwartung erfüllt werden, um den Rezipienten in Sicherheit zu wiegen (Heuer 2010, S.13).

Zwischen all diesen unterschiedlichen Ansätzen zum Horrorgenre lassen sich immer wieder hybride Formen finden, die dabei lediglich bestehende Komponenten aus dem Horrorfundus nehmen und diese neu kombinieren. Durch diese Zusammensetzungen entstanden einige sehr schockierende Filme, die den Zuschauer desillusioniert zurücklassen und einen mit einem hohen Adrenalinpegel aus dem Kino entlassen. Derartige Filme sind selten und richten sich fast ausschließlich an ein horrorerprobtes Publikum. An dieser Stelle laufen die Wege von Horrorformel, Rezeptionsverhalten und den oben angeführten Filmen zusammen. Von diesem Punkt aus sind es die Philosophie und Inszenierung eines Filmes, die über dessen Wirkung entscheiden. Diese sollen im nächsten Abschnitt dieser Arbeit diskutiert werden.

Philosophie und Inszenierung

Darstellungsformen des Horrors haben sich stark verändert. Während im Bereich des Films deutlich erkennbar ist, dass die dargestellte Gewalt massiv zugenommen hat, setzen Videospiele verstärkt auf eine düstere Atmosphäre, von der ein Spieler immersiert werden soll. Der Anteil an Gewalt ist in Videospiele dieser Art unerheblich für die Schockeffekte.

Nimmt man als Beispiel *Project Zero*, so kann man feststellen, dass ein Spiel in einem klassischen Horrorszenario vollkommen ausreicht, um eine nahezu unerträgliche Spannung beim Spielenden zu erzeugen, wenn sich dieser darauf einlässt. In einem Geisterhaus sucht der Spielende als Miku Hinasaki nach Hinweisen zum Verschwinden ihres Bruders. Das Spiel kommt als einzige Waffe mit einer Fotokamera aus, mit der Miku sich gegen Geister wehren kann. Neben dunklen Bildern eines verlassenem Hauses und grauenhaften Geistererscheinungen entfaltet *Project Zero* vor allem dadurch Angst, dass der Spielende viel Zeit hat, um sich ausmalen zu können, was alles in der Umgebung der Spielfigur geschehen könnte. Auf diese Weise lässt das Szenario Spannung entstehen, in dem es geschickt die Emotionen des Spielenden gegen diesen verwendet. Diese Spannung klingt auch nicht ab, wenn man einen Raum betritt, der relativ hell wirkt. Eine Begründung dafür findet sich ebenfalls in der Psyche des Spielenden, der sich fragt: Woher kommt in einem verlassenem Haus das Licht? Auf diese Weise wird der Spieler noch stärker unter Spannung gesetzt. An dieser Stelle erscheint ein Blick auf andere Spiele des Survival-Adventure-Genres als lohnenswert.

Bei *Resident Evil* wurde ebenfalls ein alleinstehendes Haus als Handlungsort gewählt. Allerdings treiben in diesem Szenario nicht Geister, sondern von einem Zombie-Virus befallene Kreaturen ihr Unwesen in diesem Haus (Hunde, Krähen, Menschen, etc.). Einen deutlichen Unterschied zu *Project Zero* findet man allerdings schnell, da man bei *Resident Evil* in die Rolle von Mitgliedern des S.T.A.R.S.-Teams (Special Tactics And Rescue Service) schlüpft. Man kann entweder aus der Sicht von Chirs Redfield oder Jill Valentine das Spiel durchspielen. Die beiden unterschiedlichen Handlungsverläufe sind ein interessanter Ansatz, den die *Resident Evil*-Reihe bis zum dritten Teil fortsetzte. Auf diese Weise wurden den Kunden zwei miteinander verflochtene Handlungen aus zwei Sichten in einem Szenario geliefert. Stark abstrahiert kann man sagen, dass *Resident Evil* dem Spielenden zwei Spiele im selben Szenario liefert. Unabhängig davon gelang es *Resident Evil* 1996 das Survival-Horror-Genre für Videospiele neu zu definieren und eine ganze Welle von neuen Titeln auszulösen. *Resident Evil* hatte einen Actionanteil, der einem heutigen Spieler vermutlich als langsam vorkommt. Beim ersten Teil hat das Spiel noch einen großen Anteil von Spannungselementen, wandte sich aber ab dem vierten Teil mehr der Action zu, bis hin zu *Resident Evil 5*, bei dem die Atmosphäre der kooperativen Action gewichen ist. Dies mag

einhergehen mit den Verfilmungen von *Resident Evil*, die eine unabhängige Handlung verfolgen und ein deutliches Augenmerk auf Action gelegt haben. Was zu Beginn genreprägend war und für die ersten drei Teile von *Resident Evil* gilt, ist eine spannende Handlung in einem hyperrealistischen Szenario, das in dieser Form – vornehmlich beim ersten Teil – theoretisch in unserer Welt stattfinden könnte. Dieser Ansatz wurde jedoch im späteren Verlauf der Reihe zunehmend unwichtiger. Dennoch ist *Resident Evil* einer der wichtigsten Meilensteine des Videospiegelgenres Survival-Horror.

Vermutlich von *Resident Evil 2* inspiriert, in dem bereits eine ganze Stadt von dem Zombie-Virus befallen ist und einige Menschen in den Trümmern der Zivilisation von Raccoon City um ihr Überleben kämpfen, brachte *Silent Hill* ein Szenario des Schreckens hervor. Obwohl *Silent Hill* eine fiktive Stadt ist, in der das gleichnamige Spiel angesiedelt wurde, gibt es dennoch wenige Parallelen zu *Resident Evil 2*, außer der Tatsache, dass man in den Trümmern einer einstmals zivilisierten Stadt um das Überleben kämpfen muss. *Silent Hill* kann hier als eine Ausprägung der Hölle auf Erden gewertet werden, daran lassen diverse Produkte unter dem Label keinen Zweifel (z. B. *Silent Hill 1999*, *Silent Hill 2006*). Tagsüber ist *Silent Hill* eine verlassene Geisterstadt, die nachts von Kreaturen heimgesucht wird, die der Hölle entstiegen sein könnten. Die gesamte Umgebung verändert sich bei Nacht und die spielende Person ist dann mit dem Grauen konfrontiert. *Silent Hill* brachte die Neuerung mit sich, dass der Protagonist (Harold „Harry“ Mason) ein einfacher Mensch ist, der nach seiner verlorenen Tochter sucht. Seine Suche führt ihn nach *Silent Hill*, wo er mit den schlimmsten Ängsten eines Menschen konfrontiert wird. Die Handlung hat vier verschiedene Enden, die durch Entscheidungen des Spielenden beeinflusst werden.

Die vorangegangenen Absätze zeigen auf, in welchen Szenarien die Rezipienten in einigen der wichtigsten Spiele des Survival-Horror-Genres angesiedelt sind. Als unterschiedliche Faktoren kann ausgemacht werden, dass die Protagonisten mit zunehmender Entwicklung der Spiele potentiell schwächer und angreifbarer wirken. Die Entwicklung von *Resident Evil* über *Silent Hill* zu *Project Zero* verdeutlicht, wie vom ausgebildeten Soldaten über einen gestandenen Mann hin zu einem zerbrechlich wirkenden Mädchen die Protagonisten mehr selbst zum Element des Horrors werden. Die Rolle des Protagonisten ist im Videospiegel erheblich wichtiger als in Filmen oder Büchern, da der

Spielende die Figur selbst steuert und somit eine konkrete Verbindung zu dieser Person eingeht und selbst ein gefühlter Teil des Szenarios und der Handlung wird (Jubert 2010).

Blickt man hingegen auf die Literatur, so ergibt sich mit einem anderen Medium eine andere Art der Inszenierung. Ein passendes Zitat zum Einsatz von Horror in der Literatur findet man bei Joyce Carol Oates, in einem Kontext zu Texten von H. P. Lovecraft:

„Gothic fiction is the freedom of imagination, the triumph of the unconscious. Its radical premise is that, out of utterly plausible and psychologically realistic situations, profound and intransigent truths will emerge. And it is entertaining; it is unashamed to be entertaining.” (Oates 2007, S. 6)

Wie bereits weiter oben erläutert, wird hier verdeutlicht, dass auch die Horrorliteratur das Übernatürliche als ein Element verwendet. Somit wird deutlich, dass ebenfalls in der Literatur die Grenzen eines realen Szenarios in einer hyperrealen Version genutzt werden. Hierbei gibt es den Freiraum alles zu nutzen, was die Vorstellungskraft zulässt.

Oftmals dienten literarische Werke als Vorlage für die ersten Horrorfilme. Es verwundert somit wenig, dass Bram Stockers *Dracula* und Mary Shelleys *Frankenstein* die Vorlagen zu den ersten Horrorfilmen des Universal Studios lieferten. Die *Dracula*-Verfilmung, die Bela Lugosi als den Grafen zeigte, entstand 1931 und war der erste Horrorfilm, der auch dieses Label trug. Unwesentlich später erschien Boris Karloff als *Frankenstein* auf der Leinwand. Ab diesem Moment etablierte Universal die Marke „Horrorfilm“. Alle Filme, die in diesem Zyklus von Universal produziert wurden, genießen heute Kultstatus und werden häufig mit Anspielungen oder Hommagen in neueren Horrorfilmen bedacht. Ungeachtet der Tatsache, dass es unzählige wichtige Horrorfilme auf dem Weg von 1931 bis heute gibt, kann an dieser Stelle nur in sprunghaften Auszügen auf die Entwicklung eingegangen werden.

Alfred Hitchcock gilt noch heute als „Master of Suspense“. Mit einigen Filmen berührte Alfred Hitchcock die Grenze zum Horror, während einige andere seiner Filme das Horrorgenre prägten. Mit Filmen wie *Psycho* (1960) und *Die Vögel* (1963) hat Hitchcock dem Horrorgenre ein Vermächtnis hinterlassen, das auch heute noch wichtig ist. Speziell durch *Psycho* wurde verdeutlicht, welche unangenehme Stimmung durch schwarz-weiße Bilder erzeugt werden kann, in einer Zeit, als der Farbfilm bereits verbreitet war. Neben diesem

Umstand hat *Psycho* etwas getan, was sich bis heute nur wenige Filme getraut haben: Mitten im Film wechselt die Bezugsperson. In einem der bekanntesten Momente der Filmgeschichte wird vor den Augen der Zuschauer Marion Crane (Janet Leigh) von einem Psychopathen abgeschlachtet. Die Art der Inszenierung ist kompromisslos brutal und der Zuschauer ist noch immer desillusioniert als dieser mit ansehen muss, wie Norman Bates (Anthony Perkins) sowohl das Auto als auch Marion Cranes leblosen Körper im nahegelegenen Sumpf versenkt. In vielerlei Hinsicht ist *Psycho* ein radikaler Film, der viele Regeln des klassischen Filmes bricht.

In diesem Absatz soll der Slasher betrachtet werden. Dieser lebt vornehmlich davon, dass die Kameraarbeit oftmals einen subjektiven Blickbereich des Killers einnimmt, Teenager die Opfer darstellen und meist ein sogenanntes „final girl“ den Film überlebt (Hutchings 2004, S. 195-207). Das erste final girl war 1978 Laurie Strode (Jamie Lee Curtis) in *Halloween*. Slasher stellen ein Sub-Genre des Horrorfilms dar, das von vielen, nicht mit Horrorfilmen Vertrauten, am ehesten mit Horrorfilm assoziiert wird. Durch den expliziten Einsatz von Kunstblut und diversen einfallsreichen Ermordungen der Opfer genießen Slasher einen immer ähnlichen Aufbau. Vieles wiederholt sich, auch wenn sich immer wieder ein Markt für nimmer endende Reihen wie *Freitag der 13.*, *Nightmare on Elm Street* oder auch *Halloween* findet. Dies liegt vermutlich daran, dass die Fans dieser Filme die Killer gut finden und die Art und Weise, wie in diesen Filmen gemordet wird. Schließlich sind Freddy, Jason oder auch Ghostface aus *Scream* bekannte Figuren, die auch viele Menschen kennen, die noch nie einen Film mit diesen gesehen haben. Slasher haben auf diese Weise einen großen kommerziellen Faktor, da sie in der Produktion keine allzu hohen Kosten verursachen und dennoch einen Gewinn erwirtschaften (Kapsis 1991). Die Post-Slasher nehmen das eigene Genre nicht komplett ernst, sind stark selbstreflexiv und gehen sehr offen mit dem um, was in der Handlung des Filmes passiert. Bei *Scream* erleben die Charaktere im Grunde genau die Geschichte eines klassischen amerikanischen Slashers. Fast schon persifliert wird der Film und die Geschehnisse um die Teenager in Woodsboro durch die analytischen Kommentare des Horrorfilmfans Randy Meeks (Jamie Kennedy), der alle Schritte des Täters vorhersagt, der nach dem Formelmuster des Slashers vorgeht. Allerdings überrascht *Scream* am Ende durch die Tatsache, dass es nicht nur einen sondern mehrere Killer gibt. Dieses Ende war

überraschend, auch wenn der Rest von *Scream* eher wirkt wie eine Parodie, als ein ernstgemeinter Horrorfilm.

Seit dieser Zeit hat sich im Horrorfilm einiges getan. Neben immer mehr Horrorelementen in Mainstreamproduktionen wurden vornehmlich auch nicht amerikanische Horrorfilme mehr beachtet als zuvor. So gelang es dem spanischen Horrorfilm nach einem ersten Ausrufezeichen mit *The Others* (2001), dem dreifachen Oscargewinner *Pans Labyrinth* (2006) und den extremen *[rec.]* (2007) und *[rec.]²* (2009) eine feste Größe im Horrorsegment zu werden. Ebenso gelang es dem japanischen Horrorfilm (J-Horror) international beachtet zu werden, nachdem einige führende J-Horrorfilme in den USA ein Remake bekamen. Die bekanntesten Vertreter hierbei sind *Ring* (2002) und *The Grudge* (2004). Im Windschatten der Remakes wurde den Originalen eine große Aufmerksamkeit zuteil. Zusätzlich wurden viele japanische Horrorproduktionen im Westen vermarktet, wie *Kairo – Pulse*, *Premonition* oder *Cure*. Von diesem Aufschwung profitierte ebenfalls die extreme Filmlandschaft Japans, wodurch Filme wie *Battle Royale* oder *Suicide Circle* hierzulande bekannt sind. Ebenso profitierte der südkoreanische Film, der spätestens nach dem Erfolg von *Oldboy* in Cannes⁶, die Tür zum internationalen Markt weit aufstieß.

Fazit

Diese Arbeit hat gezeigt, wie facettenreich das Horrorgenre ist. Auch wenn vieles nur angerissen werden konnte, wurde gezeigt, was die Faszination am Horror ausmacht. Die medienübergreifenden Horrorkinhalte konnten im Ansatz beschrieben und analysiert werden. Viele lose Fäden bleiben jedoch zurück und können verfolgt werden. In der Hoffnung, das Interesse an der Thematik zu wecken und einen Einstieg in die Welt des Horrors zu liefern, entstand dieser Text. Da dies eine Onlinepublikation ist, die exklusiv für *www.mellondramatix.de* verfasst wurde, wären einige Kommentare zu diesem Text schön.

Horror geht auf eine sehr lange Geschichte zurück und faszinierte die Menschen früher und noch heute. Anlässlich des Festes zur Vertreibung der bösen Geister in den USA soll dieser Text verdeutlichen, wie präsent Horror in unser aller Leben ist, zumindest wenn wir uns damit konfrontieren wollen. Ob in Form von Film, Buch oder Videospiel – Horror existiert. Die unterschiedlichen Entwicklungen und Umsetzungen verschiedener medialer

⁶ Beste Regie für Chan-wook Park (2004).

Horrorinhalte wurden angerissen und ein Zusammenhang in der Entstehung skizziert. Diese Arbeit sollte zeigen, wie Horror funktioniert und was daran fasziniert. Gut gemachte Fiktion kann den Schlaf rauben, wenn man sich darauf einlässt und in eine Horrorszenerie eintaucht.

Literatur und Medien

Battle Royale (Batoru rowaiaru, Kinji Fukasaku, Japan, 2002)

Carroll, Noël (1990) *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*, New York: Routledge

Cure (Kyoshi Kurosawa, Japan, 1997)

Dracula (Buch, Bram Stoker, 1897, GB)

Dracula (Tod Brownig, 1931, USA)

Frankenstein (Buch, Mary Shelley, 1818, GB)

Frankenstein (James Whale, 1931, USA)

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

Funny Games (Michael Haneke, 1997, Österreich)

Galbraith, Stuart IV (1994) *Japanese Science Fiction, Fantasy and Horror Films*, Jefferson und London: McFarland

Gilles, Dennis (1996) „Conditions of Pleasure in Horror Cinema“, in Barry Keith Grant (Hg.) *Planks of Reason – Essays on the Horror Film*, Scarecrow Press: Lanham, S. 38-52

Grudge, The (Takashi Shimizu, Japan und USA, 2004)

Halloween (John Carpenter, USA, 1978)

Heuer, Thomas (2010) *Ummweg Hollywood: Internationalisierung von J-Horrorfilmen am Beispiel von „Ringu“ und „The Ring“*, Bibliotheksbestand FH-Kiel

Heuer, Thomas (2011) „An der Grenze zur Gewalt – Der Home-Invasion-Film Kidnapped zwischen Immersion und Invasion“ in Institut für immersive Medien (Hg.) *Jahrbuch immersiver Medien 2011*, Schüren: Marburg, S. 106 – 110

Hutchings, Peter (2004) *The Horror Film*, Essex: Pearson Education

Ich weiß was du letzten Sommer getan hast (I know what you did last summer, Jim Gillespie, USA, 1997)

Independence Day (Roland Emmerich, USA, 1996)

JAW – TOA (Song)(Täter-Opfer-Ausgleich, JAW, Flavomatic, 2010, D) online unter: <http://www.youtube.com/watch?v=kSsGnwBp88s>

- Jubert, Tom (2010) *Heavy Rain and Decision Making in Games* Online unter: <http://tom-jubert.blogspot.com/2010/05/heavy-rain-decision-making-in-games.html>
- Jurassic Park (Steven Spielberg, USA, 1993)
- Kabinett des Dr. Caligari, Das (Robert Wiene, D, 1920)
- Kairo – Pulse (Kairo, Kiyoshi Kurosawa, Japan, 2001)
- Kapsis, Robert E. (1991) „Hollywood Genres and the Production of Culture Perspective“, in Toby Miller (Hg.) *The Contemporary Hollywood Reader*, Routledge: London und New York, S. 3-16
- Kidnapped (Secuestrados, Miguel Ángel Vivas, 2010, Spanien)
- Maddrey, Joseph (2004) *Nightmares in Red, White and Blue – The Evolution of the American Horror Film*, Jefferson: Mcfarland & Co
- Nightmare on Elm Street (A Nightmare on Elm Street, Wes Craven, USA, 1984)
- Nosferatu (F. W. Murnau, 1922, D)
- Oates, Joyce Carol (2007) „The Madness of Art“, in Mort Castle (Hg.) *On Writing Horror – revised edition*, Writer’s Digest Books: Cincinnati, S. 4-6
- Oldoy (Chan-wook Park, 2004, Süd-Korea)
- Others, The (Los Otros, Alejandro Amenábar, 2001, Spanien)
- Pans Labyrinth (Pan’s Labyrinth, Guillermo del Toro, 2006, Spanien)
- Poe, Edgar Allan (1845) *The Raven*, online unter: <http://www.heise.de/ix/raven/Literature/Lore/TheRaven.html>
- Premonition (Yogen, Norio Tsuruta, 2004, Japan)
- Prince, Stephen (2004) „Introduction: The Dark Genre and Its Paradoxes“, in Stephen Prince (Hg.) *The Horror Film*, Piscataway: Rutgers University Press
- Project Zero (零～zero～, Tecmo, 2001, Japan)
- Psycho (Alfred Hitchcock, USA, 1960)
- Rabies (Kalevet, Aharon Keshales und Navot Papushado, 2010, Israel)
- [rec.] (Jaume Balagueró und Paco Plaza, 2007, Spanien)
- [rec.]² (Jaume Balagueró und Paco Plaza, 2009, Spanien)

- Resident Evil (Biohazard, Capcom, 1996, Japan)
- Resident Evil 2 (Biohazard 2, Capcom, 1998, Japan)
- Resident Evil 5 (Biohazard 5, Capcom, 2009, Japan)
- Ring (The Ring, Gore Verbinski, 2002, USA)
- Ringu/Ring – Das Original (リング, Hideo Nakata, 1998, Japan)
- SAW – Wessen Blut wird fließen? (SAW, James Wan, 2004, USA)
- Scream (Wes Craven, USA, 1996)
- Scream 4 (Scre4m, Wes Craven, 2011, USA)
- Seeblen, Georg und Fernand Jung (2006) *Horror*, Marburg: Schüren Verlag
- Silent Hill (Konami, 1999, Japan)
- Silent Hill (Christophe Gans, 2006, Kanada, Frankreich, Japan und USA)
- Suicide Circle (Jisatsu sâkuru, Shion Sono, Japan, 2001)
- Tudor, Andrew (1989) *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie*, Oxford: Blackwell Publishing
- Vögel, Die (The Birds, Alfred Hitchcock, 1963, USA)
- Wells, Paul (2000) *The Horror Genre: From Bezebub to Blair Witch*, London: Wallflower
- Wood, Robin (2003) *Hollywood from Vietnam to Reagan...and Beyond: A Revised and Expanded Edition of the Classic Text*, New York: Colubia University Press, Originalausgabe 1986
- Worland, Rick (2007) *The Horror Film: An Introduction*, Malden: Blackwell Publishing,