

„*The shortest horror story: The last man on Earth sat alone in a room. There was a knock on the door.*“

– Frederic Brown

Heute, wie in der Vergangenheit, ist die *Lust am Grauen* tief in der menschlichen Psyche verwurzelt. Beim Betrachten eines Horrorfilms kann man völlig konsequenzfrei eine Reihe von bedrohlichen Konflikten ausleben. ARISTOTELES beschreibt in seiner *Katharsis-Theorie* ein indirektes Erleben negativer Emotionen durch Kunst als reinigend. Zudem ist der Horrorfilm auf einer sehr simplen Formel aufgebaut: Monster bedroht Normalität. Die tatsächliche Darstellung und Beziehung dieser beiden Hauptkriterien sind in unendlich vielen Varianten umsetzbar. Kein Wunder also, dass es sehr bald nach der Erschaffung des „bewegten Bildes“ die ersten Horrorfilme gab.

Obwohl Mythen und schaurige Sagen (*Fantasy*) in der Geschichte der Menschheit fest verankert sind, ist das Gruseln (*Horror*) ein Großkind der Aufklärung. Die Kinder der Aufklärung wie MARX, DARWIN, NIETZSCHE und FREUD trugen durch einen neuen Blick auf das menschliche Individuum und einer darauffolgenden Entfremdung vom Christentum zu einer Neudefinition der gegebenen Ordnung bei. DARWINS Theorie um das „*survival of the fittest*“,

NIETZSCHES Verkündung vom *Tod Gottes* oder FREUDS Blick in das *kindliche Unterbewusste* führten zu der Befreiung von einem generationsübergreifenden Verständnis der Welt. Der *Zeitgeist* litt unter dem Verlust eines überirdischen Sicherheitsempfindens. Die eindeutige Bewertung von *Gut* und *Böse* schien entglitten. Diese neue Unsicherheit forderte dringend, kontrolliert zu werden. Dieses Gefühl der *Verlorenheit* trotz oder gerade wegen zunehmender Erkenntnis führte zu der Etablierung des Horrorgenres, wie wir es heute kennen.

Bis heute behandelt das Horrorgenre nicht das lagerfeuerlich Phantastische, Mystische oder Traumhafte. Dank der Aufklärung handelt guter Horror vom *Schrecken der Vernunft*. Das Gruseln befindet sich nicht in einem *Überraschungsmoment* oder im *Unbekannten*, sondern im wissentlichen Erwarten. SIGMUND FREUD definiert es in seinem Aufsatz über „*Das Unheimliche*“ so: „*Das Unheimliche des Erlebens kommt zustande, wenn verdrängte infantile Komplexe durch einen Eindruck wieder belebt werden oder wenn überwundene primitive Überzeugungen wieder bestätigt scheinen.*“ (Vgl. *Imago. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften* V, 1919, S. 297–324) Der Erfolg des Horrormediums lebt von diesem Nährboden verdrängter und scheinbar überwundener

kindlicher Ängste. Dabei ist der Horror umso unheimlicher, je näher er an das Verdrängte rückt, und umso unterhalt-samer, je mehr er vom Überwundenen handelt. Eine Mischung aus beidem erschafft Monster wie „*Dracula*“ oder „*Dr. Jekyll und Mr. Hyde*“.

Zusätzlich führte eine exponentielle Verbreitung von Wissen in Zeiten der Aufklärung dazu, dass allzu leichtsin-nig verarbeitete oder aufgeschnappte wissenschaftliche Informationen sich mit vielen alten Formen des Mythos ver-mischen konnten. Nur unter diesen, in der Menschheits-geschichte neuartigen Zuständen, konnten Charaktere wie der Menschenbastler DR. FRANKENSTEIN und sein Mons-ter als ein Symbol der aufklärerischen Entmythologisierung entstehen. Nicht weiter verwunderlich also, dass MARY W. SHELLEYS „*Adam of your labours*“, ein von Menschen ge-schaffener *Dämon*, aus heutiger Sicht eine der wichtigsten Figuren des Genres ist.

Allgemein ist der moderne Horrorfilm, wie kein anderer Filmzweig, hoch literarisch geprägt. Dabei wird die feste literarische Basis durch den klassischen Schauerroman (*Gothic Novel*) und die *Gespensergeschichten* im Drama (z. B. SHAKESPEARES „*Macbeth*“) definiert. Ihre *Ornamentik* findet bis heute – bisweilen in abgewandelter Form – Gebrauch: alte Schlösser, Burgruinen, Verliese, wallende

Gewänder, wildromantische Landschaften, Kerzen, lange Korridore oder Totenschädel. Eine Kumulation von Attributen einer vergangenen Zeit, die damals nahe genug war, um ihre Gangart zu empfinden, aber zu fern, um ein Teil Wirklichkeit zu sein. Autoren wie MARY SHELLEY, BRAM STOKER, EDGAR A. POE oder ROBERT L. STEVENSON griffen die zu ihrer Zeit existierenden Strömungen und Ängste so ausführlich auf, dass ihre Bücher zu Kassenschlagern wurden. Damit legten sie den Grundstein für das Erzählmuster des Horrorfilms und einen Großteil des Figuren- und Motivinventars.

Der visionäre Einfallsreichtum und der Erfolg dieser Bücher bewegte Filmpioniere wie GEORGES MÉLIÈS („*Dracula*“, „*Le Manoir du diable*“, 1896) oder WILLIAM N. SEKIG („*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*“, 1908) dazu, sich dieser literarischen Vorlagen zu bedienen, um den *Auftakt* des Films mit Horror einzuläuten. Ein Genre war geboren, das Grusel, Schauer, Panik, Schrecken, Schock, Ekel und Abscheu hervorrufen sollte. Dabei wird in der Umsetzung die eben erwähnte Gefühlsskala als Ziel zweier Grundfärbungen angestrebt: Die phantastische *Horrorfiktion* mit übersinnlichen Figuren, Orten und Begebenheiten und die existente Horrorfiktion, in dem menschliche Monster in realitätsnahen Geschichten Schrecken verbreiten.

Doch woher kommt der Erfolg dieser Monster? Ist es nicht wider unsere Natur, dass wir uns ihnen regelmäßig im Kino aussetzen? Wie kann eine *negative Emotion* wie die Angst so reizvoll werden? Um dieser Frage nachzugehen, muss zunächst das Angstepfinden an sich näher betrachtet werden:

Konkrete und vor allem reaktive Angst ist einer der überlebensnotwendigen Grundaffekte. Sie ist gegenstandsbezogen und wird eher als *Furcht* bezeichnet. Sie entsteht aus einer Notwendigkeit heraus und verlangt eine Reaktion.

Mit der *Entfremdung* des westlichen Menschen von der Natur hin zu einem regulierten Alltagsleben, geschützt von rechtsstaatlichen Institutionen, verschwanden die kreatürlichen Auslöser und somit diese „natürliche“ Form der Angst allmählich. Ersetzt wurde sie durch Ängste psychischer Natur – innere Ängste –, die vergleichsweise komplexer, diffuser und krankhafter werden können. Diese Ängste haben in der heutigen Gesellschaft in einem Ausmaß Konjunktur, dass Psychologen und Psychotherapeuten von einer „Angstgesellschaft“ sprechen (URSULA NUBER: *Angst ist eine Möglichkeit zur Selbstbestimmung*. Interview mit ARNOLD RETZER, in: *Psychologie Heute* 02/2007). Diese unbestimmte Angst ist zutiefst subjektiv, bar jeder Frage nach tatsächlicher Bedrohung. Viele Menschen nehmen den

Mangel an „natürlicher“, gegenstandsbezogener Angst wahr und versuchen ihn mit verschiedenen Ersatzhandlungen auszugleichen. Durch *Angstsublimierung* bieten auch Horrorfilme noch Zugang zu natürlichen und reaktiven Ängsten. SIGMUND FREUD verstand unter *Sublimierung* eine Umlenkung von Triebwünschen in eine geistige Leistung oder kulturell anerkannte Verhaltensweise. Der Erfolg von Horrorfilmen zeigt auf, dass reaktive Angst nicht nur als ein fundamentaler Grundaffekt, sondern auch als ein Triebwunsch gesehen werden kann.

Angstempfinden durch fiktive Narrationen und filmische *Atmosphären* ist keine reale Angst, doch wird sie von vielen kurzzeitig als real empfunden. Sie entsteht in einem schwer greifbaren Zwischenzustand, der bei einer Filmrezeption entstehen kann. Passiv folgend akzeptiert das Bewusstsein „träumend“ eine fiktive Realität. Erst *nach* dem kurzen Schrecken erinnert sich der Rezipient an sein eigenes Bewusstsein und *erkennt*, meist lustvoll, die Fiktion. Folglich befindet sich im synthetischen Angstempfinden „reale“ Angst, da sie hier gegenstandsbezogen (Monster) ist.

„Man kann die Angst“, so KIERKEGAARD, „mit einem Schwindel vergleichen. Wer in eine gähnende Tiefe hinunterschauen muß, dem wird schwindlig. Doch was ist die Ursache dafür? Es ist in gleicher Weise sein Auge wie der

Abgrund – denn was wäre, wenn er nicht hinuntergestarrt hätte? Demgemäß ist die Angst jener Schwindel der Freiheit, der aufkommt, wenn der Geist die Synthese setzen will und die Freiheit nun hinunter in ihre eigene Möglichkeit schaut [...]. In diesem Schwindel sinkt die Freiheit nieder.“

(vgl. SØREN KIERKEGAARD: *Der Begriff Angst*. München: dtv, 2005, S. 446ff). Umgekehrt könnte das erklären, warum ein absichtliches Einlassen auf Angstepfinden lustvoll und befreiend wirken kann. Das bedeutet, dass es sich bei der *Angstlust* um einen nachvollziehbaren Reaktionsablauf handeln könnte, der sich künstlich heraufbeschwören lässt.

Der Horrorfilm hat über die Jahrzehnte immer neue Wege gefunden, Angstlust beim Betrachter zu evozieren. Dabei werden die aktuellen „inneren“ Ängste der Epoche aufgegriffen und sinnbildlich so verarbeitet, dass sie zu reaktiven Ängsten werden. Wichtig ist dabei eine eindeutige *Fiktion* und ein starker *allegorischer Puffer* um die Darstellungsform des „Monsters“ im Film, nur so kann man das Angstepfinden reaktiv-körperlich und deswegen angenehm belassen.

Fiktion ist die Essenz der Lust am Grauen, da evozierte Angst im Horrorfilm nicht tiefer gehen soll und Kettenreaktionen unangenehme Gefühle auslösen können. Ist das *Grauen* eine reale Darstellung (*Snuff- oder Folterfilme*) und der Rezipient versteht diese als real, hat die Angst eine

andere Prägung. Zwar reagiert der Rezipient wie bei einem Horrorfilm reaktiv-körperlich (*Furcht*), zusätzlich kann das Gesehene aber auch in einer Angst psychischer Natur (z. B. *Trauma*) münden. Deshalb gibt der Regisseur den Blickwinkel insofern vor, als dass der Zuschauer Angst lustvoll (mit) empfinden kann und Fiktion als solche wahrnimmt.

Die instinktive *Körperlichkeit* dieses reaktiven Angstempfindens auf das Filmgeschehen, gepaart mit dem Bewusstsein um die Fiktion des Betrachteten, erzeugen also Angstlust.

„*The phenomenal world of narratives, consisting of cognition and bodily reactions, is a central concern of director, actors, and viewers [...].*“ (TORBEN GRODAL: *Moving Pictures – A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. Oxford: Oxford University Press, 2002, S.127f.)

Allgemein gesagt ist die Hauptintension eines Films, gezielt Gefühle zu evozieren. Dabei definiert das Filmgenre, welche Emotionen mit welchen Mitteln erzeugt werden sollen. Ein guter Film bewirkt, dass die Rezipienten sich mit dem Filmgeschehen und untereinander im Kinosaal emotional gleichschalten. Es entsteht eine – vom Regisseur gelenkte – *Massenemotion*, die verschiedene Strukturen annehmen kann. Im Ideal durchlebt das Filmpublikum beim Betrachten eines emotionsevozierenden Szenarios die Emotion

universell gleich, nur die anschließende Verarbeitung und Bewertung des Gesehenen – *die Kognition* – ist von der persönlichen Prägung des Einzelnen abhängig und individuell. Je nach Individuum oder Filmqualität kann diese Bewertung die Emotion übertönen oder zu einem Gegenaffekt (Empathie wird zu Schadenfreude) führen.

„*Atmosphären wahrnehmen zu lernen heißt, sich emotional zu öffnen.*“ (GERNOT BÖHME: *Architektur und Atmosphäre*. München: Fink Wilhelm, 2006, 42f.)

Der Hauptauslöser für Massenemotionen im Horrorfilm sind unter anderem *inszenierte Atmosphären*. Eine Atmosphäre ist ein Phänomen, das primär subjektiv wahrgenommen wird. Atmosphäre entsteht durch Mischung objektiver Gegebenheiten – die künstlich erzeugt werden können, aber auch naturgemäß vorhanden sind – und subjektiver Empfindungen. Durch den Einsatz bestimmter Gestaltungsmittel können bestimmte Atmosphären geschaffen und beeinflusst werden. Der Betrachter nimmt diese Atmosphäre in ihrer Räumlichkeit wahr und wird von ihr subjektiv emotional beeinflusst. Gefühle im Film entstehen nicht nur, weil der Protagonist gerade so empfindet. Das Publikum wird durch szenische Arrangements an Situationen aus dem eigenen Leben erinnert. *Assoziationen* können ausgelöst, Erinnerungen wiederbelebt und somit neu erfahren werden.

Persönliche Emotionen aus der Vergangenheit werden durch filmische Gestaltungsmittel und Erzählstrategien reaktiviert. So entsteht die gewollte Stimmung. Voraussetzung für eine emotionale Öffnung zum filmischen Geschehen ist, dass der Regisseur eine bedrohliche Atmosphäre realitätsnah gestaltet, sodass das Publikum die Macht vergisst oder diese nicht durchschaut.

„A film succeeds if it can provoke emotion; the more meaningful the emotion the better the film; one emotion a film can produce is that of horror.“ (DENNIS L. WHITE: *Poetics of Horror: More than Meets the Eye. Cinema Journal 10/No. 2, 1971, S. 2*)

Angstlust entsteht durch eine kurzfristige Rückführung zur reaktiven, kreatürlichen Angst, die sich in einem fiktionalen Raum konsequenz- und zügellos ausbreiten kann. Verschiedene emotionale Stadien bei der Filmrezeption steigern die *Angstlust* zusätzlich, da auch diese artifiziell ausgelebt werden können. Filmische Atmosphären, bestimmte Erzählmuster und Darstellungsformen, die je nach Genre verschiedene Ausprägungen und Gewichtungen innerhalb eines Films aufweisen, bestimmen diese Gefühlsregungen. Dabei kann die Gewichtung auf eine spezifische, zu evozierende *emotionale Reaktion* einen Film in seiner *Formgebung* bestimmen. Besonders Horrorfilme lassen sich

nach dieser Gewichtung kategorisieren. *Hack- und Slashfilme* versuchen vor allem, die Emotion *Ekel* beim Betrachter auszulösen und zeigen dafür die entsprechenden Motive. *Haunted-House-Filme* erzählen von der *Anwesenheit des Abwesenden*, dem *Übernatürlichen* und *Ungreifbaren*; dementsprechend liegt ihre Gewichtung auf der Erzeugung eines banger, paranoiden Gefühls.

„Genres stellen inhaltlich-strukturelle Bestimmungen vom Filmgruppen dar, [...] sie organisieren das Wissen über Erzählmuster, Themen und Motive. Sie stellen aber auch „Regulative der Affektsteuerung“ und „Stimulationsprogramme“ für die Erzeugung von Zuschaueremotionen dar.“

(KNUT HICKETHIER: *Film- und Fernseheseanalyse*. Stuttgart/Weimar: Metzler, 2001, S. 213)

Die erste evozierte Emotion, die sich schon vor dem Betreten des Kinosaales äußert, ist die Neugier. Sie kann auch außerfilmisch entstehen: durch ein Plakat oder einen Trailer. Sie setzt voraus, dass der Rezipient eines Horrorfilms bereit ist, Angst zu empfinden oder geschockt zu werden. Dadurch wird Neugier zur **Sensationslust**. Sie ist eine Lust, die uns in erster Linie zum Beobachten einer Handlung führt. Im halben Wissen, dass das Geschehene einem selber nicht gefährlich werden kann, findet ein völliges Loslassen vorheriger Gedanken statt und ein völliges Einlassen auf die

anziehende Sensation. Unterschwellig ist es eine Suche nach einem alltagsfremden und vor allem unvergesslichen Moment. *Sensationslust* ist die Suche nach etwas Angenehmem und Unangenehmem. Die Befriedigung erschöpft sich im puren Schauen oder Nachvollziehen.

Horrorfilm-Fans erleben vor und während des Films eine ungewisse und diffuse *Erwartungshaltung*. Horror ist ein Genre, das bestimmte Erwartungen erfüllen soll. Eine Zuspitzung der Situation oder realitätsferne Übertreibungen sind essenzielle und vor allem vorausgesetzte Bestandteile der filmischen Erzählung. Sie thematisiert primär das Szenario der Gefahr und Bedrohung. Der Rezipient weiß von Anfang an, dass dem Protagonisten etwas *Böses* widerfahren wird. Wie es dazu kommen wird und welche Auswirkung die Bedrohung auf das Leben des dargestellten Charakters haben wird, kann der Rezipient nur vermuten. Dieser Aspekt macht den Zuschauer auf die Angst einflößende Bedrohung des fiktiven Charakters neugierig. Das ist maßgeblich für die Spannung im Film. Sie existiert nicht nur am Anfang eines Films, sondern erhält sich über *narrative Strukturen* und *optische Reize*. Diese haben sich über die Jahrzehnte zu *Horrorfilmklischees* entwickelt. Filmemacher nutzen häufig immer dieselben narrativen und visuellen Motive aus dem *Mythenrepertoire* des Genres, um

ein Filmgeschehen zu untermalen. Mittlerweile hat sich diese manchmal unbeabsichtigte Praxis zu einer selbstreferenziell-ironischen Erzählweise entwickelt, die von Genrefans regelrecht vorausgesetzt wird.

Eins der wichtigsten filmische Elemente des Horrorfilms, die für die Evokation von Angst und anderen Emotionen verantwortlich ist, ist die implizierte Gefahr, in der sich die Protagonisten befinden. Sie ist für die Reaktionsweise der Figur verantwortlich und somit auch für unsere *Spiegel-Emotionen*. Der Philosoph NOEL CARROLL geht bei den Gefühlsregungen davon aus, dass die Reaktionen der Rezipienten parallel zu den Reaktionen der fiktiven Charaktere verlaufen. Der Zuschauer soll die Reaktion eines Protagonisten als angemessen empfinden, um sie nachvollziehen zu können. Tut er das, schaltet sich das Gefühlsleben von Rezipient und Protagonist gleich. Dieser Spiegel-Effekt ist eines der Hauptmerkmale des Horrorgenres.

Die Emotionen der Zuschauer werden durch kognitive und emphatische Identifikation gelenkt. Neben der Situation ist das Reaktionsverhalten, also die Mimik des Protagonisten, Projektionsfläche der dargestellten Emotionen.

Der Philosoph MICHAEL HAUSKELLER teilt in seinem Buch „*Atmosphären erleben*“ (Berlin: Akademie-Verlag, 1995) die Atmosphäre als eine subjektive Form der Wahrnehmung ein.

Auch Gefühle seien je nach Intensität auf Menschen übertragbar. Dabei werden diese atmosphärischen Gefühle eher nachgeföhlt als wirklich erlebt. Ein weiter wichtiger Aspekt für die *Lust am Grauen* ist, dass die **Empathie** nicht wirklich empfunden wird und somit leicht ablegbar ist. So schockieren extreme Szenen weniger als dass sie die Spannung aufrechterhalten.

„*Women screaming in terror has been a Hollywood mainstay, even when films were silent.*“ (GEORGE FELTENSTEIN in *Three screams for these stars*. Artikel von THOMAS K. ARNOLD in: *USA Today*, 2007)

„*The horror genre is the wickedly smart, very, very shrewd stepsister of the romantic comedy[...].*“ (KARYN KUSAMA in *Revenge of the Scream Queens*. Artikel von SHANNON DONNELLY in: *The Daily Beast*, 2009)

Das *Slasher*genre stellt die große Herausforderung an die eigene Empathie. In der Mehrzahl der Horrorfilme bedient die weibliche Hauptprotagonistin die *Opferrolle*. Der Bezug zu Weiblichkeit ist in Horrorfilmen keiner wirklichen Mode unterlegen. Ende der *1970er* löste das *Final Girl* die *Scream Queen* ab, wobei die Grenzen bis heute verwischt bleiben. Als erste *Scream Queen* des Horrors gilt FAY WAY in „*King Kong*“ 1932. Sie war einer von vielen Prototypen eines „*sex-sells*“-*Lockvogels*, der bis heute Männer in die Kinos

zieht. Sie ist die verfolgte Unschuld in Abhängigkeit von einem männlichen Protagonisten, der sie retten oder töten soll.

Das *Final Girl* besiegt den Täter selbst meist, indem es sich seiner Waffe bemächtigt. Diese Figur ist so konstruiert, dass der männliche Zuschauer die Möglichkeit hat, sich mit ihr zu identifizieren. Sie ist eben jene Heldin – meist weniger promiskuitiv und weniger selbstsüchtig als die übrigen Opfer – die überlebt. Sie ist diejenige, die in den finalen Kampf mit dem Bösen geht. So wird das vorwiegend männliche Publikum, das für gewöhnlich eher den klassischen Helden, den Macho, als *Identifikationsfigur* wählt, am Ende der meisten *Slasher* gezwungen, die Position des weiblichen Opfers einzunehmen. Damit einhergehend erfährt das *Final Girl* in den letzten Akten jedes Films eine Charakterverschiebung: Sie wird ausdauernder, proaktiv, entschlossen und rücksichtsloser, bedient sich bisweilen der Methoden des Täters – bekommt also männliche Attribute zugeschrieben, wird sexuell ambivalent. Kein Macho, kein hilfloses Weibchen. Selbst die Namen der *Final Girls* sind oftmals Unisex-Namen: Teddy, Billie, Georgie, Sidney. Das *Final Girl* steht also über den klassischen Rollenklischees. Es ist das universelle Opfer, mit dem sich die Zuschauer identifizieren sollen. Das die Rolle des „Bösen“ oder „Tätercharakters“ einer Frau zugeschrieben wird, ist selten und wirkt nie

selbstverständlich, vielmehr wird ihre Weiblichkeit als zusätzliches, eigenständiges Narrationsmittel gewählt, als Charaktermerkmal. Dabei ist sie auch in einer Täterinnenrolle selten hässlich, sondern benutzt ihre Schönheit um zu locken („*Audition*“, 1999). Oft wird eine Frau durch Schändung zum rachelustigen Tätercharakter, wobei die Schändung eine große Rolle in der Filmdramaturgie darstellt („*I Spit On Your Grave*“, 1978). Schändung, die an männlichen Tätercharakteren begangen wird, ist meist außerfilmisch angedeutet (JASON VORHEES' Ertränkung, MICHAEL MYERS Kindheit oder NORMAN BATES Mutter).

Doch auch der Tätercharakter kann eine Fläche für *Empathie* bieten. Nicht selten lässt der Filmregisseur die menschliche Natur des Killers durchscheinen. In diesen Momenten empfindet der Rezipient, fast schon gegen seinen Willen, aus der Sicht des Täters. Ein menschlicher Täter lässt das zu. Seine Projektion wird allerdings im Laufe des Filmes immer phantastischer (vor allem durch eine Maske) und entlässt den Zuschauer aus seiner Empathie.

„Zweitausend Jahre christlicher Tradition der Körperfeindlichkeit haben eine innige Verbindung zwischen der Sexualität und dem Bösen geschmiedet, die von den Produzenten des Horrors dankbar aufgegriffen wird.“ (DOC BAUMANN: *Horror – Die Lust am Grauen*. Weinheim: Beltz, 1990)

„In einem so intensiven physischen Akt wie Mord entsteht irgendwo zwischen Opfer und Mörder eine sehr sensible, irgendwo auch tief erotische Beziehung.“ (DARIO ARGENTO zit. in JAMES GRACEY: *Dario Argento*. London: Kamera Books, 2010, S. 18)

Die Beziehung zwischen Täter und Opfer in Slasherfilmen kann auch als erotischer *Geschlechterdialog* gesehen werden. Die Darstellung des Tierischen löst einen Drang nach Loslösung der Zivilisations-Fesseln aus. Der Wahnsinn, bis zur Über- oder Unmenschlichkeit ausgereizt, strahlt – auch sexuelle – Kraft aus. Das Motiv „*die Schöne und das Biest*“ zieht sich durch die gesamte abendländische Kultur. Die erotische Anziehungskraft des Bösen oder Verbotenen ist gewaltig. Die Faszinationskraft geht beim übersteigerten Bösen deshalb aus, weil es etwas Unbekanntes, nicht Greifbares ist und Leerstellen für die Fantasie lässt.

Dieser Moment der **Bangnis**, also das Gefühl unbekannter Bedrohlichkeit, ist neben der *Empathie* und der *Sensationslust* eine weitere wichtige Emotion im Horrorgenre.

KLAUS CONRAD beschreibt diese Form der Angst vor dem Unbekannten in „*Die beginnende Schizophrenie – Versuch einer Gestaltanalyse des Wahns*“ (Bonn: Psychiatrie Verlag, 2003) am Beispiel einer Situation im nächtlichen Wald, wobei die Bäume und Sträucher kein Misstrauen erzeugen,

aber die Unübersichtlichkeit und Undurchdringlichkeit des Waldes. Unheimliche Atmosphären im Film sind selten an einen Gegenstand gebunden. Sie entstehen eher in einem – CONRADS Wald ähnlichem – undurchdringlichem Aufbau der *Mise-en-scène*. Diese schafft durch Bildkomposition eine Atmosphäre gegenstandsloser Bedrohlichkeit.

Dabei ist Angst eher pulsierend. Da der Geängstigte versucht, diese zu kontrollieren, nimmt sie jeweils zu oder ab. So wird aus Angst *Nervenkitzel*. Das Publikum beginnt, der Szene zu misstrauen und gerät in eine defensive Haltung. Die *Suspense* ist so ausgelegt, dass der Zuschauer eigentlich mehr weiß als der agierende Charakter. Doch da konfrontiert der Horrorfilm den Betrachter mit extremer Verlangsamung. Der Zuschauer wartet auf den plötzlichen Schrecken, das Gefühl von Kontrollverlust ist extrem gesteigert. Durch das gezielt positionierte Fehlen *optischer* oder *emotionaler Reize* (undurchschaubare Killer, leerer Raum, Dunkelheit) wird eine Atmosphäre kreiert, die den Zuschauer in seiner Passivität stört. Er wird aufgefordert, diese Leere mit seiner kognitiven, möglichst paranoiden Vorstellungskraft zu füllen. Die *Suggestion von Unheimlichkeit* ist das wichtigste Wirkungselement im Horrorfilm. FREUD definiert das Wort „*unheimlich*“ in seiner Schrift „*Das Unheimliche*“ als eine Zusammensetzung aus heimlich im Sinne von „heimisch“

und „altvertraut“ und der Vorsilbe „un“, die das Fehlen dieses Zustands ausdrückt. Nun ist jeder Horrorfilm nach dem Prinzip „Monster stört Normalität“ aufgebaut. „Un“ stört „heimlich/heimisch“.

Es ist eine Art Suche. Sie findet kognitiv basierend auf der Vorstellungskraft, aber auch audio-visuell in der Orientierung am Filmbild und am Sound statt. Der Moment der „Leere“, die den Spannungsbogen ausmacht, ist geprägt von dem Versuch, sich zu orientieren. Dieser Versuch trägt dazu bei, dass man sich intensiver auf den Film einlässt. Nun betrachtet der Rezipient die *Mise-en-scène* des Filmbildes bewusster. Erfahrungsgemäß endet dieser Moment der Aufmerksamkeit in einer *Entladung*. Das Gesuchte taucht plötzlich auf.

Das Monster tritt in Erscheinung. Die Konfrontation ist meist schnell (*Jump-Scare*) und überraschend (oft verlaufen „*Jump-Scares*“ ins Leere, ein rationales Missverständnis, das dem Betrachter seinen Kontrollverlust im Film deutlich machen soll.) Wie oben erläutert teilen sich Protagonist und Publikum wieder spiegelgleich die Emotionen. *Angst und Ekel* (u. a. Angst davor, etwas zu berühren) ist die Hauptemotion der Protagonisten dieser Szenen. Die Angst davor, mit dem Monster in körperlichen Kontakt zu treten, treibt den Protagonisten zur Flucht. Nach dem Philosophen

HERMAN SCHMITZ in „*Der Leib, der Raum und die Gefühle*“ (Bielefeld/Locarno: Edition Sirius, 2007) überträgt sich Angst im Körper anhaltend (Starre) oder versucht aus der Enge des Körpers auszubrechen (Flucht). Eine Ersatzreaktion zur Flucht bei der Filmrezeption könnte das Schreien oder Sich-Abwenden sein.

Dazu bestimmt zusätzlich zum „*Jump-Scare*“ auch die Gestaltung, also die *Stofflichkeit des Monsters*, wie hoch der Grad an Angst und Ekel ist. Auch hier ist wichtig, dass der Zuschauer die unzähligen Inszenierungs- und Gestaltungsmittel der Filmemacher nicht wahrnimmt, um zugänglich für die Evokation ergebnisbedingter, reaktiver Emotionen zu werden.

Ergebnisbedingte Emotionen sind nach Definition eine körperliche als auch kognitive Regung. Ekel und Schock sind Empfindungen, die am eigenen Körper spürbar sind. Dabei kommen die fünf Sinne des Körperschemas nicht zum direkten Einsatz. Nach SCHMITZ handelt es sich um eine „*leibliche Regung*“.

„*Ekel ist eine körperbezogene Reaktion auf etwas Unangenehmes, das den Charakter des Falschen trägt.*“ (BAUMANN, 1990, S. 240)

„Der Schein des Lebendigen im an sich Toten ist das unendlich Widrige im Ekelhaften.“ (KARL ROSENKRANZ: *Ästhetik des Hässlichen*. Stuttgart: Reclam, 2007)

Der Ekel ist eine Emotion mit negativer Bestimmung. Das Organische, das im Prozess der Verwesung in einen anderen Zustand übergeht, bleibt durch diesen Prozess unangenehm lebendig. Auch eine Verletzung erinnert uns an unsere Todesunterworfenheit, indem sie uns den Spiegel eines künftigen Verfalls entgegenhält. Auseinandersetzungen mit Objekten, die uns ekeln, treiben uns wieder aus unserer Passivität beim Filmkonsum. Das „Sich-Ekeln“ ist eine instinktive und überlebensnotwendige Reaktion, die den Betrachter aus der filmischen Wahrnehmung reißt und ihn zu der bewussten Entscheidung drängt, ob der Moment des „Sich-Ekelns“ abgebrochen oder bewusst erlebt werden soll. Trotzdem wirkt Ekel auch lustvoll. Die unbedingte und automatisierte Reaktion der Vermeidung, Ekelhaftes zu berühren oder zu verzehren, setzt die Einbildung dieser Tätigkeit voraus. Ekel kann eine Lockung werden. Der Reiz am Ekel im Film basiert auf diesem Doppelsinn. Der *Zombie* ist eine gute Verkörperung des visuellen Ekels. Er trägt Anzeichen von Leben in sich, während er schon längst tot ist und im Prozess des Verwesens.

„Was hinter der Tür lauert, ist niemals so schrecklich wie die Tür selbst. Und deswegen haben wir folgendes Paradoxon: Ein künstlerisches Werk des Horrors ist fast immer eine Enttäuschung.“ (STEPHEN KING: *Danse Macabre*. München: Heyne, 2001, S. 152)

Die Formel des Horrors „*Monster stört Normalität*“ führt in den meisten Filmen dazu, dass man das Monster erst „verstehen“ muss, um es final zu verbannen. Also findet vor der schlussendlichen Vergeltung eine Art Annäherung und dadurch Entzauberung statt. Dies ist die Formel eines jeden Horrorfilms, und je früher diese Annäherung stattfindet, desto schlechter scheint der Film zu sein.

Horror trägt schwer am Problem seines gespaltenen Weltbilds. Bei dem Bruch zwischen *Realität* und *Alptraum* geht es nicht um die Erklärung der Herkunft oder Ursache, sondern um die Wirkung auf menschliche Gefühle. Deshalb ist es eine Essenz eines guten Horrors, den Moment der Erklärung (die Auflösung) so lange wie möglich zu retardieren. Die Wiederherstellung der Normalität – also das „*Happy End*“ – wirkt im Horror oft unbefriedigend, endet häufig mit einer **Enttäuschung**. Die visuelle Türe müsste stets verschlossen bleiben, denn egal was sich hinter ihr verbirgt, die eigene Fantasie übertrumpft es mit Sicherheit.

Eine *Entzauberung* kann auch mitten im Filmgeschehen stattfinden, sind Masken und Effekte zu durchschaubar, Protagonisten zu wirklichkeitsfremd und Orte zu versponnen. Manchmal führt eine zu häufiges Zeigen der Monster oder Tätercharaktere dazu, dass Horror seinen Anspruch, in der Normalität stattzufinden, verliert; der Film wird zu einen *Fantasyfilm*, das Monster stört nicht mehr die Normalität, die Normalität stört das Monster.

Die von mir definierten fünf Emotions-Kategorien bieten die Möglichkeit, Horrorfilme durch diese zu entschlüsseln. Ihre Anwendung und Gewichtung kann die Qualität eines Filmes und die des Angstlustempfindens beeinflussen und bestimmen, inwieweit ein Horrorfilm zu einem *Psychothriller* („*Silence of the Lambs*“, 1991), zu einem zeitgenössischen *Filmspaß* („*American Werwolf in London*“, 1981), zu einem *Hack- und Slash-Ekelspektakel* („*Braindead*“, 1992), zu einem bildgewaltigen und undurchdringlichen Gruselstreifen („*The Haunting*“, 1963) oder zu einem *Fantasyfilm* („*Sleepy Hollow*“, 1999) wird.

„What scares me is what scares you. We're all afraid of the same things. That's why horror is such a powerful genre. All you have to do is ask yourself what frightens you and you'll know what frightens me.“

– John Carpenter