

BLUTRAUSCH

Monster und Zombies im Blutrausch

Ä s t h e t i k d e r G e w a l t d a r s t e l l u n g i m H o r r o r f i l m

Lothar Mikos

Horrorfilme und -videos haben in der Vergangenheit immer wieder zu heftigen Diskussionen in der Medienpädagogik und dem Jugendschutz geführt. Ein Teil der Aufregung war (und ist) sicher auf das Unverständnis von Erwachsenen für dieses Genre zurückzuführen, das sich gerade bei Jugendlichen einiger Beliebtheit erfreut. Dabei wurden weder die Geschichte des Genres, das auf eine lange Tradition auch in der Literatur verweisen kann, noch die möglichen Gründe für die Faszination, die es auf die zumeist jugendlichen Zuschauer ausübt, angemessen berücksichtigt.



Horror, Splatter, Slasher, Stalker, Teen Scream, Serienmörder und so weiter

Ähnlich wie Thriller definieren sich Horrorfilme über die kognitiven und emotionalen Aktivitäten, die sie bei den Zuschauern in Gang setzen. Es geht ihnen darum, beim Zuschauer Horror auszulösen. Der Filmwissenschaftler Noel Carroll geht davon aus, dass die affektiven Reaktionen im Mittelpunkt stehen, die er Kunst-Horror nennt (Carroll 1990, S. 12ff.). Die emotionalen Reaktionen auf Horrorfilme haben mit Ekel, Abscheu, Angst und Schrecken zu tun. Das mag einer der Gründe sein, warum die Bewertung dieser Filme schnell zu einer Geschmacksfrage wird. Denn für gar manche Zeitgenossen mag es ein Zeichen von Geschmacksverirrung sein, wenn Zuschauer Gefallen an Grausamkeiten finden, die das Vorstellungsvermögen nicht selten übersteigen.

Die emotionalen und kognitiven Reaktionen, die Horrorfilme bei den Zuschauern hervorrufen, können zunächst ähnlich wie beim Thriller als Form der kognitiven Bedrohung beschrieben werden (vgl. Albers 1996, S. 53ff.). Dadurch wird wie im Thriller Suspense aufgebaut. Diese Spannung zielt darauf ab, etwas Schreckliches, Angstauslösendes zu erwarten. Sie ist also mit den so genannten Erwartungsaffecten verbunden. Während bei der Spannung im Thriller jedoch die Hoffnung auf den guten Ausgang der Geschichte ganz wesentlich zum lustvollen Erleben von Angst beiträgt, fehlt diese Hoffnung im Horrorfilm, denn da wird das Böse zwar möglicherweise momentan besiegt, bleibt aber generell in der Welt. Weil diese Hoffnung auf den guten Ausgang fehlt, wird im Zusammenhang mit Horrorfilmen auch nicht nur wie bei Carroll von Kunst-Horror als emotionaler Reaktion gesprochen, sondern auch von Terror, und zwar dem Terror der Ungewissheit und Unsicherheit (vgl. Grixti 1989).

Während uns der Thriller gewissermaßen mit einer eher sanften Bedrohung konfrontiert, die uns „nur“ Angst haben lässt, haben wir es beim Horrorfilm mit einer gesteigerten Form der Bedrohung zu tun, die uns der Gewissheit beraubt, dass es keine übernatürlichen Kräfte und eine Unversehrtheit des Körpers gibt. Horrorfilme zielen damit auch auf den Körper der Zuschauer, indem sie Ekel und Abscheu erzeugen. Der Horror ist jedoch oft komödiantisch gebrochen. Der amerikanische Filmwissenschaftler William Paul (1994) hat in einer ein-

drucksvollen Studie gezeigt, wie Horrorerzählungen in den verschiedenen Medien mit Formen der Komik kombiniert wurden – von Shakespeares Dramen über das „Theater der Grausamkeiten“, den Grand Guignol im Paris der Wende vom 19. zum 20. Jahrhundert bis hin zu den postmodernen Horrorfilmen der letzten Jahrzehnte des 20. Jahrhunderts. So hat der Kommunikationswissenschaftler Christoph Konrad (1994) gezeigt, wie Ironie, Parodie und Slapstick von Beginn an wesentliche Elemente des so genannten Splatterfilms waren.

Über die Feststellung hinaus, dass Horrorfilme Gefühle wie Angst und Terror, Ekel und Abscheu auslösen und Elemente der Bedrohung und Überraschung – gepaart mit Komik – enthalten, tut sich die Film- und Fernsehwissenschaft schwer, dieses Genre und seine zahlreichen Subgenres zu definieren. Das mag daran liegen, dass es zwar einerseits einige gemeinsame Elemente gibt, die mit den Erwartungen der Zuschauer korrespondieren, dass sich die Filme aber andererseits permanent verändern, weil sie eng mit den Ängsten in einer Gesellschaft zu einem gegebenen historischen Zeitpunkt verknüpft sind. Wie kein anderes Genre greift der Horrorfilm symbolisch die sozialen Ängste, die in einer Gesellschaft kursieren, auf (vgl. Jancovich 1992, S. 118; Mikos 1995, S. 184ff.). Das macht ihn für das Publikum attraktiv, denn auf diese Weise stellt er symbolisches Material bereit, das auch zur Bearbeitung dieser Ängste dient.

Horrorfilm ist jedoch nicht gleich Horrorfilm. Zwar hat es bereits in den zwanziger und dreißiger Jahren des 20. Jahrhunderts solche Filme gegeben, doch sahen sie anders aus als diejenigen, die seit den siebziger Jahren in die Kinos kamen. In dieser Zeit wurden die ästhetischen und narrativen Grundlagen für die Horrorfilme gelegt, wie wir sie noch heute kennen. Mit der Zeit haben sich dann auch einige Subgenres etabliert.

In den Frühzeiten des Genres wurden Horrorfilme noch von Monstern bevölkert, die mit wissenschaftlichen Experimenten in Zusammenhang standen wie z. B. *Frankenstein* oder *Die Fliege*. Sie handelten auch von vermeintlich wilden Tieren, denen aber menschliche Züge verliehen wurden wie z. B. *King Kong* oder *Tarantula*. Sie zeigten Vampire, die sich nur vom Blut holder Jungfrauen ernähren konnten wie z. B. *Nosferatu*, und Menschen, die das Böse und die Schattenseiten der Existenz in sich trugen

Die Fliege (USA 1958) – ein Horrorklassiker.



wie z.B. *Das Kabinet des Dr. Caligari* oder *Dr. Jekyll & Mr. Hyde* – selbst Hitchcocks *Psycho* gilt als eine Art Mainstream-Horrorfilm, obwohl er eher zu den Thrillern zu zählen wäre. Dies alles hat sich allerdings seit den siebziger Jahren deutlich gewandelt. Seitdem bevölkert eine zunehmende Zahl von Untoten und Zombies die Horrorfilme. Daneben spielt Besessenheit von zunächst normalen Menschen, die dann aber von fremden, bösen Mächten heimgesucht werden, eine große Rolle. Schließlich ist daraus eine besondere Spezies von Protagonisten erwachsen: die der Serienmörder, die auf unerklärliche Weise (oft allerdings küchenpsychologisch erklärt) ihre grausamen Taten ausüben. Der Serienkiller gilt inzwischen als ein wesentliches Motiv des postmodernen Horrorfilms (vgl. Juhnke 2001; Seltzer 1998).

Diese neueren Horrorfilme werden auch Splatterfilme genannt, die zudem noch die Variante des Slasherfilms hervorgebracht haben, der manchmal auch als Stalkerfilm bezeichnet wird und aus dem inzwischen ein weiteres Subgenre hervorging, der Teen-Scream-Film. Als erster Splatterfilm gilt der Film *Blood Feast*, der 1963 in den USA gedreht wurde und zunächst allerdings als Gore-Film (Blut-Film) bezeichnet wurde. Der Begriff „Splatter“ setzte sich erst in den siebziger Jahren durch, als ähnliche Filme in größerer Zahl für ein vorwiegend junges Publikum hergestellt wurden. „Splatter“ ist eher lautmalerisch zu sehen und von „splat“ abgeleitet, einem Ausdruck für spritzendes Blut. Generell ist damit jedoch das Geräusch gemeint, welches entsteht, wenn ein an einer Wand aufschlagender Kopf platzt oder ein menschlicher Körper nach freiem Fall aus großer Höhe auf dem Boden aufschlägt (vgl. Konrad 1994, S. 13). Ende der siebziger Jahre eroberte dann ein neues Subgenre die Kinos, der so genannte Slasherfilm (Schlitzer-Film), der mit *Halloween* einen ersten Höhepunkt erlebte und sich dann in Serials wie *Freitag der 13.* und *Nightmare on Elm Street* mit den „Schlitzern“ Jason und Freddy Krueger fortsetzte. Konrad nennt die relativ einfache Formel, auf der diese Filme basieren: „Diese Filme erzählen fast ausschließlich die gleiche Geschichte. Ein, aus unterschiedlichen Gründen, geistig verwirrter Mensch [oder Zombie, Widergänger, Untoter, Anm. d. Verf.] stolpert mit diversen Waffen durch die Nacht. Dabei tötet er mit Vorliebe Teenager, die, durch Petting abgelenkt, das herannahende Unheil zu spät bemerken“

(Konrad 1994, S. 20). Werden einzelne Teenager von solchen Wesen regelrecht verfolgt, wird auch vom Stalkerfilm gesprochen. Inzwischen hat das Genre mit der *Scream*-Trilogie und den *Scary Movie*-Filmen einen parodistischen Höhepunkt erreicht, wobei das angstvolle Schreien der verfolgten Teenager diesem Subgenre seinen Namen gab: die Teen-Scream-Filme (vgl. Dirk/Sowa 2000; Westphal/Lukas 2000). Die Tatsache, dass junge Mädchen in diesen Filmen die Opfer sind, hat auch feministische Filmwissenschaftlerinnen auf den Plan gerufen, die sich aber eher mit dem Vergnügen auseinander gesetzt haben, das auch weibliche Teenager bei diesen Filmen empfinden (vgl. Clover 1992; Pinedo 1997).

Was all diese Filme eint, sind spezifische Konventionen der Erzählung und der Darstellung. Unabhängig davon, ob man wie Carroll (1990, S. 97ff.) von charakteristischen Horrorplots ausgeht oder wie Tudor (1989, S. 83ff.) fünf Erzählformen herausarbeitet und alle Horrorfilme als Variationen eines Musters sieht, dem „Suche-und-Zerstöre“-Muster (ebd., S. 81), ist ein narratives Element unabdingbar: Der Horror bricht in die Idylle des Alltagslebens ein, der friedliche Alltag entpuppt sich als Terror (vgl. Carroll 1990, S. 99ff.; Crane 1994, S. 1 ff.; Wulff 1985, S. 107ff.) – und dies geschieht mit gewalttätigen Mitteln. Die gewalttätige Störung der alltäglichen Lebenswelt ist entsprechend nach Pinedo (1997, S. 5) ein erstes Merkmal des fiktionalen Horrors in postmodernen Horrorfilmen. Daneben nennt sie vier weitere Merkmale:

- 1) das gewaltsame Durchbrechen und Übertreten von allen Grenzen,
- 2) das In-Frage-Stellen der Gültigkeit von Rationalität,
- 3) die Nichtanerkennung von narrativer Geschlossenheit,
- 4) die Konstruktion von „recreational terror“, also vergnüglichem Terror, indem Gefahr simuliert und dadurch ein kontrolliertes Erleben von Angst ermöglicht wird – ganz ähnlich dem Thriller.

Zu diesen Merkmalen muss man allerdings noch hinzufügen, dass es nicht nur um ein kontrolliertes Erleben von Angst geht, sondern auch um das Erleben von Ekel und Abscheu. Darüber hinaus spielt die Verletzlichkeit des menschlichen Körpers, der oft genug zerstückelt wird, eine wichtige Rolle, wird über

Slasherfilme wie *Freitag der 13.* (USA 1979ff.) haben seit Ende der siebziger Jahre Hochkonjunktur.



diesen Aspekt doch auf die Ängste vor dem Verlust der personalen Identität in Zeiten schnellen sozialen Wandels und pluraler Lebensformen verwiesen (vgl. Mikos 1995, S. 186). Das Erleben von Angst und Schrecken, Ekel und Abscheu wird in den Horrorfilmen durch spezifische Formen der Erzählung und Inszenierung von Gewalt ermöglicht.

Die Ästhetik des spritzenden Blutes

Im Gegensatz zum Thriller, der besonders von der Bedrohung lebt, die aus dem, was nicht gezeigt wird, resultiert, setzt der Horrorfilm auf explizit blutige Bilder. Die Taten selbst sind oft nur ansatzweise zu sehen, indem auch hier das bereits aus den Actionfilmen bekannte Element der konstruktiven Montage eingesetzt wird. So sieht man beim ersten Mord in *Scream* lediglich, wie das Messer des Täters in den Bauch und dann in die Brust des jungen weiblichen Opfers eindringt. Dazwischen sind Nahaufnahmen des Messers und vom entsetzten Gesicht des Opfers zu sehen. Dann werden wir als Zuschauer ausführlich mit den Folgen konfrontiert. So wird in besagtem Beispiel das aus dem Bauch hervorquellende Blut deutlich gezeigt. Die gesamte aufgeschlitzte Leiche sehen wir anschließend kurz stroboskopartig eingeblendet, als die Mutter das am Baum hängende Mädchen entdeckt. Die explizite Darstellung spritzenden Blutes ist eines der wichtigsten Merkmale des Genres. Daneben spielen explodierende Körperteile, herausquellende Innereien sowie alle Formen von Körperflüssigkeiten eine Rolle, die ebenfalls ausdrücklich gezeigt werden.

Der Horror- und Splatterfilm stellt die explizite Gewalt in den Mittelpunkt, die Szenen der Gewalteinwirkung werden entweder in Halbtotalen ohne Zwischenschnitte gezeigt oder in Nah- und Großaufnahmen (vgl. McCarty 1984, S. 151).

Um die Verletzungen des Körpers und die Unmengen von Blut derart in Szene zu setzen, bedarf es einer ganzen Reihe von Spezialeffekten, ohne die solche Filme nicht denkbar wären. Denn es werden ja keine echten Beine zerstückt, sondern speziell für diese Szenen künstlich hergestellte – und das Blut spritzt oft in solchen Mengen, dass man sich als rationaler Zuschauer fragt, wo das alles nur herkommt und wie es bei Zombies nur so schwarz und zähflüssig werden kann. Zu den besonderen Effekten zählt auch die auditive Ebene. So werden

bedrohliche Situationen, in denen wir als Zuschauer wissen, dass das Böse bereits im aufgeräumten Teenagerzimmer lauert, die Protagonistin als potentielles Opfer aber davon noch nichts mitbekommen hat, von entsprechend bedrohlicher Musik untermalt, die gar manches Mal grausamer als die Bilder ist. Im Horror- und Splatterfilm bekommen zusätzlich die Geräusche eine besondere Bedeutung – darauf weist bereits der lautmalerische Begriff „Splatter“ hin. Wenn ein Schädel platzt, ist dieses Geräusch sehr laut zu hören und intensiviert dadurch den Eindruck, den das Bild auf uns macht. Herausquellendes Blut wird oft von lauten gurgelnden Geräuschen begleitet, Kettensägen, mit denen Gliedmaßen abgetrennt werden, eignen sich besonders für infernalisches Lärm, der dann eine besondere Note erhält, wenn die Säge auf die Knochen trifft und von einem eher singenden zu einem eher kreischenden Ton übergeht.

Während der Thriller versucht, mit dem Mittel der Bedrohung Suspense aufzubauen, setzt der Horrorfilm durch die explizite Darstellung von Gewalt und Blut gewissermaßen noch eins drauf. Das Böse ist wie z. B. in *Tanz der Teufel* oder *The Fog – Nebel des Grauens* nicht sichtbar, aber als unsichtbare Bedrohung permanent präsent. Spätestens wenn das Grauen sichtbar wird, lässt für die Zuschauer ein wesentliches Moment der Spannung nach und wird durch Überraschung und Schockeffekte ersetzt, die direkt auf die emotional-physische Ebene zielen. Die Jagd auf die Opfer aus der subjektiven Perspektive des Bösen zu zeigen und dabei die subjektive Kamera einzusetzen, ist ein beliebtes Stilmittel. Diese Perspektive ermöglicht es auch, die angsterfüllten Gesichter der Opfer zu sehen und sie in Panik schreien zu hören. Dieser Blick auf die Opfer zielt darauf ab, mit ihnen mitfühlen zu können, ebenfalls Angst und Schrecken zu erleben. Carroll geht deshalb auch davon aus, dass beim Horrorfilm die emotionalen Reaktionen des Publikums an das Handeln der Charaktere in spezifischen bedrohlichen Situationen und an deren emotionale Reaktionen auf die Bedrohung gebunden sind (Carroll 1990, S. 92f.). Das wird durch das explizite Zeigen der Konsequenzen von Gewaltwirkungen noch verstärkt. Die Intensität des Eindrucks, den die blutigen Bilder beim Zuschauer hinterlassen, ergibt sich auch aus der Spannung von aufgebauter Bedrohung und ihrer meist überraschenden plötzlichen Entla-

Literatur:

Albers, M.:

Formen der kognitiven Bedrohung in postmodernen Horrorfilmen. Diplomarbeit an der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“, Potsdam-Babelsberg 1996.

Bachmair, B.:

Abenteurer Fernsehen. Ein Begleitbuch für Eltern. München 2001.

Büttner, Chr.:

Gewaltzensur und Lust an der Gewalt. In: *tv diskurs*, 14/2000, S. 60 – 67.

Carroll, N.:

The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart. New York/London 1990.

Clover, C. J.:

Men, Women, and Chainsaws. Gender in the Modern Horror Film. London 1992.

Crane, J. L.:

Terror and Everyday Life. Singular Moments in the History of the Horror Film. Thousand Oaks u. a. 1991.

Dirk, R./Sowa, C.:

Teen Scream. Titten und Terror im neuen amerikanischen Kino. Hamburg/Wien 2000.

Eckert, R./Vogelgesang, W./Wetzstein, Th. A./Winter, R.:

Grauen und Lust – Die Inszenierung der Affekte. Eine Studie zum abweichenden Videokonsum. Pfaffenweiler 1991.

Gelder, K. (Hrsg.):

The Horror Reader. London/New York 2000.

Grixti, J.:

Terrors of Uncertainty. The Cultural Contexts of Horror Fiction. London/New York 1989.

Herlt, K.:

Die Faszination des Grauens. Einige Überlegungen zum Horrorfilm am Beispiel von „A Nightmare on Elm Street“. In: *GMK-Rundbrief*, 36/1994, S. 40 – 44.

Jancovich, M.:

Rational Fears. American Horror in the 1950s. Manchester/New York 1996.

Jancovich, M.:

Horror. London 1992.

Juhnke, K.:

Das Erzählmotiv des Serienmörders im Spielfilm. Eine filmwissenschaftliche Untersuchung. Wiesbaden 2001.

King, St.:

Danse Macabre. Die Welt des Horrors in Literatur und Film. München 1988.

Konrad, Chr.:

Widerliche Filme – liederliche Menschen. Eine rezeptionsorientierte Analyse von Splatter-Movies. Diplomarbeit an der Hochschule der Künste Berlin 1994.

McCarty, J.:

Splatter Movies. Breaking the Last Taboo of the Screen. Bromley 1984.

Mikos, L.:

Zur Faszination von Action- und Horrorfilmen. In: M. Friedrichsen/G. Vowe (Hrsg.): Gewaltdarstellungen in den Medien. Theorien, Fakten und Analysen. Opladen 1995, S. 166–193.

Mikos, L.:

Zwischen Angst, Spannung und Lust. Ästhetik der Gewaltdarstellung im Thriller. In: tv diskurs, 18/2001, S. 12–17.

Neale, St.:

Genre and Hollywood. London/New York 2000.

Paul, W.:

Laughing Screaming. Modern Hollywood Horror and Comedy. New York 1994.

Pinedo, I. Cr.:

Recreational Terror. Women and the Pleasures of Horror Film Viewing. Albany 1997.

Seeßlen, G.:

Kino des Phantastischen. Geschichte und Mythologie des Horror-Films. Reinbek 1980.

Seltzer, M.:

Serial Killers. Death and Life in America's Wound Culture. New York/London 1998.

Skal, D. J.:

The Monster Show. A Cultural History of Horror. London 1994.

Soren, D.:

The Rise and Fall of the Horror Film. Baltimore 1977.

Tudor, A.:

Monsters and Mad Scientists. A Cultural History of the Horror Movie. Oxford 1989.

Durch die Abbildung der zwar noch unberührten, aber doch bereits latent bedrohten Alltagswirklichkeit in totalen und halbtotale Einstellungen wird der Zuschauer in Sicherheit gewiegt, bevor dann (zunächst) in Nah- und Großaufnahmen der Schrecken und das Böse in diese Idylle brechen. Die Überraschung gelingt auch, weil die Zuschauer in der Rezeption „Mechanismen zur Wirklichkeitssicherung“ (Albers 1996, S. 44) entwickeln. Denn die permanente Bedrohung lässt sich nur ertragen, wenn man sie sich im wahrsten Sinne des Wortes erträglicher macht. Dazu dienen diese Mechanismen, indem das Vertrauen in die Sicherheit des Alltags eingeklagt wird. Die mysteriöse Bedrohung und das Monströse der Gewalt werden trotz des Schreckens, der Angst und des Ekels „schöngeredet“, auch indem sich die Zuschauer auf ihr Fiktionsbewusstsein berufen und sich damit auf ihr Wissen um einen realen, nicht monströsen Alltag zurückziehen können.

Kennzeichen mancher postmoderner Horrorfilme ist, dass sie nur noch rudimentär eine Geschichte erzählen und die Narration hinter das Aneinanderreihen von Szenen expliziter Gewalt zurücktritt. Diese Filme richten sich an ein Fanpublikum, das hauptsächlich an der Bewertung von Spezialeffekten interessiert ist. Darüber hinaus sind Filme wie *Scream* oder *Scary Movie* hochgradig intertextuell organisiert (vgl. Pinedo 1997, S. 134), sie zitieren und parodieren lustvoll andere Filme des Genres und gehen selbstreflexiv mit den Konventionen um. Für die Fans unter den Zuschauern ergibt sich dadurch die Möglichkeit, ihr Wissen über das Genre aktivieren und einsetzen zu können. Zudem liegt darin eine Komik, die den Schrecken erträglicher macht. Diese Komik ist strukturell in vielen Horror- und Splatterfilmen angelegt. So baut der Film *Braindead* explizit auf eine Komik, die die Erfahrungen der Zuschauer mit dem Genre einbezieht und so „durch groteske Eskalationen ein Spiel mit dem Pointenwissen des Publikums“ (Konrad 1994, S. 122) betreibt.

Die Kombination aus dem Aufbau einer bedrohlichen Atmosphäre, dem überraschenden Eintritt der Gewalt, dem expliziten Zeigen der Folgen der Gewalteinwirkung auf menschliche oder menschenähnliche Körper, der begleitenden expliziten Geräuschebene und der bedrohlichen Musik ist das wesentliche ästhetische Kennzeichen von Horror- und Splatterfilmen, das die Wahrnehmung und die kognitiven, emotionalen und physischen Reaktionen der Zuschauer vorstrukturiert.

Die Lust an Horror und Ekel

So wie der Thriller es erlaubt, sich im sicheren Kino- oder Fernsehsessel der Angst lustvoll hinzugeben, die durch den Aufbau bedrohlicher Situationen ausgelöst wird, erlauben es der Horror- und Splatterfilm, sich aus der Sicherheit der Rezeptionssituation lustvoll mit Angst, Horror und Ekel auseinander zu setzen. Der Romanautor Stephen King, der durch zahlreiche Horrorerzählungen bekannt geworden ist, hat zwischen drei Ebenen von Erlebnisformen unterschieden (1988): Entsetzen („terror“), Schrecken („horror“) und Ekel („gross out“). Allerdings stellt Albers (1996, S. 48) fest, dass diese „drei Ebenen nicht separat, sondern als Elemente eines Gefühls, nämlich des genre-typischen Horrors, aufgefasst werden müssen“. In diesem Sinne können in der Rezeption von Horror- und Splatterfilmen Gefühle erlebt werden, die in der Realität der Zuschauer in der Regel unterdrückt werden.

Das allein erklärt aber noch nicht, warum gerade diese Filme mit ihren exzessartigen Gewaltszenarien bei Jugendlichen so beliebt sind – im Gegensatz zu der Einstellung von Erwachsenen, die nicht selten gerade Splatterfilme der Indizierung zuführen (z. B. *Tanz der Teufel*, *From Dusk Til Dawn*). Der Medienpädagoge Ben Bachmair hat darauf hingewiesen, dass Kinder und Jugendliche eine „spezielle Nähe zu grotesken Darstellungen“ entwickeln. „Sie suchen groteske Gewaltdarstellungen, weil sie damit Unverständliches, Bedrohliches und Ängstigendes dingfest machen und auseinander halten können“ (Bachmair 2001, S. 135). Die emotionalen Befindlichkeiten von Kindern und Jugendlichen werden in den Filmen symbolisch aufgegriffen, insbesondere auch die „schwarzen und bedrohlichen Abgründe“ (ebd., S. 136). Die Szenarien der Splatterfilme verweisen auf spezifische Aspekte der Lebenswelt vor allem von Jugendlichen, indem sie auf entwicklungspsychologisch und sozial bedingte handlungsleitende Themen eingehen und sie aufgreifen. So erzählen einige der Filme z. B. von zerrütteten Familienverhältnissen (vgl. Herlt 1994, S. 43). In *Nightmare on Elm Street* müssen die Kinder und Jugendlichen gar für die Sünden der Eltern büßen. So abwegig das auch vielen Erwachsenen erscheinen mag, aber die Jugendlichen können dem Splatter- und Horrorfilm „einen Sinn abgewinnen, da er Probleme aufgreift, mit denen sie sich in ihrer Alltagswelt konfrontiert

sehen“ (ebd., S. 44). Mathias Wierth-Heining stellt in seiner Untersuchung zur Filmgewalt in der Lebensphase Jugend fest, dass Splatterfilme „die diffusen Ängste von der Auflösung der körperlichen Identität der Heranwachsenden, die ja noch keine festgefügte Identität haben“, symbolisieren (Wierth-Heining 2000, S. 62). In diesem Zusammenhang erhalten die expliziten Darstellungen von verstümmelten und zerfetzten Körpern eine besondere Bedeutung.

Gerade durch den Einsatz von Spezialeffekten und dem selbstreflexiven Rekurs auf das eigene Genre ist der Horror der ausgestellten Gewalt mit Komik und Grotteske verbunden. Die expliziten Gewaltdarstellungen in den Horror- und Splatterfilmen sind so mit einer grotesken Komik gepaart, die in der Rezeption den Horror erträglicher macht und nicht selten gerade bei den entsetzlichsten Bildern zu Gelächter führt (vgl. Paul 1994, S. 67f.). Dadurch gelingt es, „dem Schock ein Moment der Entspannung“ entgegenzusetzen und damit dem Zuschauer zu versichern, „dass auch die dargestellte Gewalt nur dem Vergnügen dient“ (Konrad 1994, S. 137). Die grotesken, expliziten Gewaltdarstellungen der Horrorfilme laden ferner dazu ein, über die eingesetzten Spezialeffekte zu diskutieren. Die Künstlichkeit der Filme schafft eine ästhetische Distanz, die die Zuschauer auf ihr Genrewissen und ihr Wissen um die filmischen Darstellungsmittel verweist. Waldemar Vogelgesang betont in seiner Studie über jugendliche Horrorfans aufgrund seiner empirischen Ergebnisse, „dass jugendliche Videofans im Schrecken, den das Alpträumhafte, Entsetzliche und Ekelerregende vieler Videos zu erzeugen vermag, die analytische Kompetenz für die Inszenierungstechniken der Action- und Horrorfilme nicht verlieren. Gerade die Dauerkonsumenten von so genannten ‚splatter movies‘ unterliegen keineswegs den Exaltationen dieses mit Abstand am übelsten beleumundeten Horrorgenres, sondern streben einen Blick hinter die Produktionskulissen an“ (Vogelgesang 1991, S. 203). Darüber hinaus kann durch die Filme „auch eine Bindung subjektiver Gewalt- und Aggressionsphantasien erfolgen“ (ebd., S. 254). Horrorfilme können so auch als Übergangsmedien verstanden werden, in denen Jugendliche bei der Rezeption in initiationsähnlichen Ritualen lernen, mit ihren Ängsten und Aggressionsphantasien umzugehen (vgl. Büttner 2000, S. 63f.). Allerdings ist dabei zu beachten, dass die Einschätzung von Be-

drohung und Angst vom Alter der Kinder und Jugendlichen abhängt. Je nach Alter erleben sie unterschiedliche Dinge und Situationen als bedrohlich und ängstigend.

Schlussbemerkungen

Was bedeutet dies nun für die Prüfpraxis des Jugendschutzes? Zunächst einmal müssen Prüfer auch bei Horror- und Splatterfilmen, so fremd ihnen das Genre auch sein mag, eine gewisse Genrekompetenz erwerben. Nur so können sie die Inszenierungen der ebenso grotesken wie expliziten Gewaltdarstellungen angemessen beurteilen. Sicher ist aufgrund der dargelegten Ästhetik dieser Filme klar, dass sie für Kinder unter 12 Jahren nicht geeignet sind. Denn gerade der Terror der Unsicherheit und das Überwinden der Grenzen des Alltäglichen würden Kinder zu sehr ängstigen. Die meisten Splatter- und Horrorfilme könnten vermutlich in der Regel ab 16 Jahren freigegeben werden, denn in dem Alter haben die meisten Jugendlichen entsprechende Kompetenzen entwickelt, um mit den Filmen angemessen umzugehen. Darüber hinaus müsste bei den Filmen, in denen die Komik der Gewaltdarstellung im Vordergrund steht, geprüft werden, ob sie nicht ab 12 Jahren freigegeben werden können. Denn gerade über die entspannende Komik ist es möglich, dass auch Jugendliche, die nicht mit dem Genre vertraut sind, sich lustvoll ihrer Angst, ihrem Entsetzen und ihrem Ekel hingeben. Im Einzelfall – besonders wenn die Komik in den Filmen in den Hintergrund tritt – wäre zu prüfen, ob das Explizite der Gewaltdarstellung in gewissen narrativen Kontexten es nicht angemessen erscheinen lässt, den betreffenden Film erst ab 18 Jahren freizugeben, z. B. wenn ein expliziter Zusammenhang zwischen Sexualität und Gewalt hergestellt wird.

Prof. Dr. Lothar Mikos ist Professor für Fernsehwissenschaft an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) „Konrad Wolf“, Potsdam-Babelsberg.

Vogelgesang, W.:
Jugendliche Video-Cliquen. Action- und Horrorvideos als Kristallisationspunkte einer neuen Fankultur. Opladen 1991.

Westphal, S./Lukas, Chr.:
Die Scream Trilogie ... und die Geschichte des Teen-Horrorfilms. München 2000.

Wierth-Heining, M.:
Filmgewalt und Lebensphase Jugend. Ein Beitrag zur Faszination Jugendlicher an medialer Gewalt. München 2000.

Wulff, H. J.:
Die Erzählung der Gewalt. Untersuchungen zu den Konventionen der Darstellung gewalttätiger Interaktion. Münster 1985.

Nightmare on Elm Street (USA 1984ff.)

