

Gewalt in Film und Fernsehen

Eine Untersuchung am Beispiel des Horrorfilms *Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre*

Johann Bischoff

Gewalt im Fernsehen aus pädagogischer Perspektive

Film, Fernsehen und Internet sind die populärsten Medien zur Freizeitgestaltung von Kindern und Jugendlichen. Unterschiedliche Untersuchungen gehen von einer täglich ca. dreistündigen Nutzungsdauer des Fernsehens aus, wobei häufig schichtenspezifische Schwerpunkte der Fernsehnutzung herausgestellt werden (Kinder aus der »Unterschicht« sehen deutlich mehr fern; Vergleichbares gilt schichtunabhängig für Kinder aus konservativeren Elternhäusern). Differenziertere Betrachtungen belegen ferner die Vorbildfunktion der Eltern hinsichtlich Fernsehzeiten, Sender- und Programmvorlieben. Eltern vermitteln den Kindern ihr eigenes Nutzungsverhalten, das mit ihrer Schichtzugehörigkeit korreliert. Somit werden gewisse Unterschiede im Fernsehverhalten von einer Generation an die nächste weitergegeben. Vorlieben für bestimmte Genres sind nicht elternunabhängig (vgl. Kuchenbuch, 2003, S. 2–11).

Gewaltbegriff

Gewalt ist in Film und Fernsehen aktuell und übt einen hohen Reiz auf alle Altersgruppen aus. Obwohl Gewalt ein häufig verwendeter Begriff ist, gibt es keine generell akzeptierte Definition; verschiedene Verhaltensweisen werden als Gewalt bezeichnet. Diese Differenzen sind auf die unterschiedlichen individuellen Wahrnehmungen und Einschätzungen zurückzuführen. Eine objektive, entemotionalisierte Beschreibung von Gewalt ist nur ansatzweise möglich. Gewaltkategorien werden unterschiedlich stark empfunden bzw. gewertet.

Vorläufig kann festgehalten werden, dass als Gewalt jede ausgeführte oder angedrohte Handlung (einschließlich der Duldung oder Unterlassung) bezeichnet werden kann, die geeignet ist, eine andere Person seelisch oder körperlich zu schädigen. Gewalt manifestiert sich in verschiedenen Formen, die nicht isoliert betrachtet werden können, da sie in engem wechselseitigen Zusammenhang stehen und sich gegenseitig beeinflussen.

Theunert (1996) beschreibt drei Dimensionen von Gewalt – strukturelle, physische und psychische Gewalt –, die nachfolgend genauer betrachtet werden sollen.

Strukturelle Gewalt

Kein Individuum kann sich dieser Gewalt entziehen. Sie wirkt auf alle, wird jedoch von jedem unterschiedlich wahrgenommen und beurteilt. Gesellschaftliche Rahmenbedingungen benachteiligen ganze Menschengruppen; diese strukturelle Gewalt ist unpersönlich und nur in ihren Folgen sichtbar. So kann sie physische, psychische und sozial-interaktive Schädigungen oder Kombinationen dieser hervorrufen. Die beobachtbaren Folgen sind nicht unmittelbar mit den auslösenden Bedingungen verknüpft. Oft müssen diese Zusammenhänge analytisch hergestellt oder historisch rekonstruiert werden. So zeigen beispielsweise die durch andauernde Umweltverschmutzung und Umweltzerstörung ausgelösten Schäden bzw. Folgen ihre Wirkung insbesondere auf unterprivilegierte Gegenden und Länder mitunter erst Jahre später.

Strukturelle Gewalt ist in den gesellschaftlichen Verhältnissen verankert und tritt in entpersonalisierter Form auf oder wird durch Repräsentanten (gesellschaftliche Machtgruppen, Institutionen, Organisationen) verkörpert. Die Repräsentanten sind dabei als Personen beliebig austauschbar. Die Gewalt kennzeichnet gesellschaftliche Zustände (Herrschaft, Werte, Mittel der Aufrechterhaltung von Macht), die zu Schädigungen führen.

Die Ausprägungsformen struktureller Gewalt umfassen den ökonomischen, politischen, gesundheitlichen sowie den kulturell-normativen Bereich. Im ökonomischen Bereich liegt die Gewalt in der ungleichen Verteilung von Gütern jeglicher Art (z. B. Kapital, Wohnbedingungen, soziale Absicherung, Besitz an Produktionsmitteln) und Chancen (z. B. Zugang zur Bildung, Art der Beschäftigung und deren soziale Bewertung).

Verbote, Unterdrückung durch mangelnde oder einseitige politische und historische Bildung sowie die Undurchschaubarkeit politischer Ent-

scheidungen und Ereignisse und das Vorenthalten oder Einschränken von politischer Beteiligung sind Ausprägungsformen struktureller Gewalt im politischen Bereich.

Gewalt im kulturell-normativen Bereich zeigt sich in der Persönlichkeitseinschränkung durch gesellschaftliche Normen und Moralvorstellungen (z.B. Vorurteile gegen Minderheiten). Schorb konstatiert, dass alle Formen von Gewalt in den Strukturen eines gesellschaftlichen Systems selbst liegen und aus ungleichen Herrschafts- und Machtverhältnissen resultieren (Schorb & Theunert, 1982, S. 322ff.).

Psychische Gewalt

Psychische Gewalt ist personale Gewalt. Sie findet zwischen Menschen statt und umfasst alle Formen der geistigen und seelischen Verletzung oder Beschränkung. Die Ausübung kann in verbaler Form, mittels aggressiver Mimik, Gestik oder durch Manipulation erfolgen. Psychische Schädigungen können zu psychischen Krankheiten führen; sie zerstören die Lebensfähigkeit von Menschen, führen zu körperlichen Schädigungen (psychosomatische Erkrankungen) und können physisch vernichten (Suizid). Es lassen sich drei Kategorien der psychischen Gewaltanwendung unterscheiden:

- Verletzung, Bedrohung, Demütigung oder Verunsicherung von Menschen mittels Gewalt gegen Objekte oder Tiere
- Verletzung durch verbale Gewalt in Form von Beschimpfung, Beleidigung, Drohung, Diskriminierung, Lüge, Verleumdung
- Schädigung durch Verhaltensweisen und Handlungen wie Unterdrückung, Missachtung, Überheblichkeit, Vorenthaltung von Informationen oder sozialen Kontakten

Häufig nehmen Betroffene ihre psychische Verletzung nicht wahr. Sie sind es gewohnt und halten es für normal, in einer bestimmten Art und Weise behandelt zu werden. Sie leiden, ohne Ursachen erkennen zu können. Eine Schädigung durch psychische Gewalt lässt sich relativ einfach beobachten und zurückverfolgen. Die Handlungs- und Verhaltensweisen der Akteure geben hingegen häufig keine eindeutige Erklärung für den Grund der Gewalttätigkeit. Strukturelle Gewalt liefert oft erst die Motive und Gründe für die Gewalttätigkeit und somit den Erklärungshintergrund für psychische und physische Gewaltanwendungen.

Physische Gewalt

Alle Formen der Gewalt, die körperliche Zerstörung, Verletzung oder Einschränkung zur Folge haben, werden unter dem Begriff der physischen Gewalt zusammengefasst. Sie kann gegen Menschen, Tiere und Gegenstände gerichtet sein. Unterschieden wird dabei, ob sich die Gewalt direkt gegen Personen richtet oder gegen Tiere und Objekte und damit auch deren Folgen auf diese beschränkt bleiben. Mittel zur physischen Gewaltausübung sind unter anderem Kraft, Waffen sowie der Entzug der Freiheit, Nahrung, Luft und Wasser. Physische Gewalt kann zu körperlicher Zerstörung (Tod von Mensch und Tier), körperlicher Verletzung (Schmerzen) oder körperlicher Beschränkung (Bewegungsunfähigkeit) und zusätzlich zu psychischer Schädigung (Angst, Unsicherheit) führen (vgl. Theunert, 1996, S. 86f.).

Gewalt gegen Sachen und Gewalt gegen Personen sind nicht alternativ trennbar. Sie sind vielstufig dialektisch verknüpft. Gewalt gegen Sachen reicht vom personalen »Unbetroffensein« bis hin zur Vernichtung einer Person.

Resümierend kann festgehalten werden: Gewalt ist die Manifestation von Macht und Herrschaft mit der Folge und/oder dem Ziel der Schädigung von Menschen. Sie kann differenziert werden in direkte (personale) und indirekte (strukturelle) Gewalt. Die strukturelle Gewalt gibt häufig eine Erklärung für die personale Gewalt. Beide Gewaltformen beeinflussen sich und existieren nicht losgelöst voneinander. Die personale Gewalt unterteilt sich in physische und psychische Gewalt. Auch diese Formen können nicht isoliert betrachtet werden, oft zeigt die physische Form auch psychische Wirkungen. Die Folgen von Gewalt sind Schädigung und Leiden physischer, psychischer oder sozial-interaktiver Art.

Ergebnisse der etablierten Medienforschung

Seit dem Schulmassaker von Erfurt (April 2002) ist das Thema Gewalt in den Medien wieder ins Zentrum der öffentlichen Aufmerksamkeit geraten. Das besondere Interesse dabei bezieht sich auf die Rolle der Massenmedien bei der Entstehung von Gewalt. Angesichts der Vielzahl an Studien und Untersuchungen zur Gewalt wäre von der Medienforschung eine sichere

Aussage zum Zusammenhang von Mediengewalt und realer Gewalt zu erwarten gewesen. Doch die Ergebnisse der Medienforschung sind widersprüchlich und inhaltlich oft nicht miteinander vereinbar. Einige der favorisierten Ansätze sollen nachfolgend in aller Kürze erläutert werden, mit dem Versuch eine Einschätzung des Forschungsstandes zu geben. Zuvor sollen einige Hinweise zur Wirkungsforschung in Bezug auf Gewalt gegeben werden.

Die Wirkungsforschung wurde unter anderem durch Untersuchungen des Wählerverhaltens in den 1930er Jahren in den USA bekannt, in der Bundesrepublik durch die Untersuchungen des Ehepaares Keilhacker in den 1950er und 1960er Jahren. Keilhacker (1986) ging von der Hypothese aus, dass den psychischen Vorgängen beim Filmerleben entsprechende körperliche Reaktionen parallel laufen dürften.

Lasswell prägte die Formel, die die wesentlichen Teilgebiete der Wirkungsforschung benennt: Who (Kommunikator) says what (Aussage) in which channel (Medium) to whom (Rezipient) with what effect (Wirkung) (vgl. Beck, 2010, S. 129f.): Der letztgenannte Bereich beschäftigt sich unter anderem mit einem möglichen Zusammenhang zwischen Mediengewalt und realer Gewalt. Als Wirkung ist eine allgemeine Einstellungsänderung zu definieren, eine Änderung in Richtung der Aussagenintention. Wirkung ist somit eine Änderung der Einstellungen und Empfindungen in der postkommunikativen Phase. Wirkungen in Form von Erwartungen können aber auch vorher oder während eines Ereignisses auftreten.

Als Wirkungsforschungsbereiche etablierten sich:

- a) Auswirkungen im physischen Bereich: ärztliche Befunde, Beobachtungen von Eltern
- b) Auswirkungen im affektiven Bereich: zum Beispiel die Untersuchungen von Keilhacker oder Untersuchungen zu Gewaltproduktionen im Film und Fernsehen
- c) Auswirkungen im kognitiven Bereich: Wählerverhalten, Lernen über Medien
- d) Auswirkungen im sozialen Bereich: Wirkungen auf Einstellungen, Normen, Werte

Der Stand der Wirkungsforschung in Bezug auf die »Übertragung« von Gewalt lässt sich spezifisch entlang unterschiedlicher Konzepte darstellen:

Lerntheoretische Ansätze gehen davon aus, dass durch Gewalt die Bereitschaft beim Rezipienten, selbst aggressives Verhalten an den Tag zu legen, erhöht wird. Diese Ansätze unterstellen eine Veränderung im Erleben und Verhalten zum Beispiel von Kindern und Jugendlichen, indem sie Modelle beobachten. Die Kinder und Jugendlichen lernen durch Beobachtung und Nachahmung anderer Personen, die ihnen als Vorbild dienen. Vorbilder können natürliche Modelle sein (Personen, die real anwesend sind) sowie symbolische Modelle (Personen aus Filmen, Fernsehen etc.). Bandura prägte die lerntheoretisch orientierte Wirkungsforschung entscheidend. Er bezieht, im Gegensatz zu den behavioristisch orientierten Theorien, Denk- und Wahrnehmungsprozesse in seine Untersuchungen ein. Danach steuert das Medium Fernsehen in einem erheblichen Maße die Aufmerksamkeit von Menschen, da die dort dargestellten Modelle eine Vielzahl aufmerksamkeitsfördernder Eigenschaften wie Macht, hohes Ansehen und Erfolg besitzen. Seine Experimente zeigen, dass das Verhalten eines Modells eher imitiert wird, wenn das Modell auf eine Belohnung positiv reagiert, also Freude zeigt. Auch wird ein erfolgreiches aggressives Modell eher imitiert als ein nicht erfolgreiches Modell (vgl. Bandura, 1979). Modelle können der Untersuchung folgend hemmend oder enthemmend wirken. Bestraftes Modellverhalten zeigt eine eher hemmende Wirkung, belohntes Modellverhalten eine eher enthemmende Wirkung.

Psychoanalytisch orientierte Ansätze kommen zu einem anderen Schluss als die genannten lerntheoretischen Ansätze. Sie implizieren, dass das Bedürfnis, aggressiv zu handeln, zum Abbau eines Spannungszustandes führen kann (vgl. Bandura, 1979). Die Katharsisthese postuliert, dass die Ausführung einer aggressiven Handlung eine reinigende Wirkung haben kann. Durch das Erleben von Gewaltdarstellungen im Fernsehen vollziehen sich beim Zuschauer psychische Entladungen. Das Ausleben einer Aggression wird dadurch für den Rezipienten überflüssig. Allein die Beobachtung bewirkt demnach die Fantasie des Zuschauers, selbst gehandelt zu haben. An die Katharsisthese angelehnt sind die Inhibitionsthese und die kognitive Unterstützerthese.

Die Inhibitionsthese behauptet, dass das Erleben von Gewalt auf dem Bildschirm, vor allem, wenn dieses im Laufe der Filmhandlung negativ bewertet wird, den Zuschauer bei der Äußerung eigener Aggressionen hemmt. Beim Zuschauer werden Schuldgefühle oder Aggressionsängste hervorgehoben. Somit werden eigene Aggressionen unterdrückt. Das ist besonders

dann der Fall, wenn negative Konsequenzen aggressiver Handlungen, zum Beispiel Schmerz oder Verletzungen, deutlich dargestellt werden.

Die kognitive Unterstützungsthese unterstellt, dass Individuen mit geringer Intelligenz sowie Fantasietätigkeit eine äußere Unterstützung (z. B. Fernsehen) benötigen, um ihre Fantasie anzuregen. Durch die Verarbeitung der wahrgenommenen Gewaltdarstellungen sind die genannten Rezipienten dann in der Lage, ihre aggressive Erregung besser kontrollieren zu können. Dadurch kann es langfristig zu einer Abnahme manifest aggressiven Verhaltens kommen.

Der Nutzenansatz versucht, bestimmte Schwächen der traditionellen Wirkungsforschung auszuräumen, indem unterstellt wird, dass der Wirkungsprozess zwischen Medium und Individuum soziales Handeln ist. Der Zuschauer wird somit selbst aktiv im Kommunikationsprozess, da er soziale Rollen übernimmt. So verhält er sich zu dem Medium, als sei dieses eine Person, zu der ein persönlicher Kontakt besteht. Demzufolge haben Medien keine einfache Wirkung mehr, sondern werden vielmehr dazu benutzt, um Interessen und Bedürfnisse zu befriedigen und zu Lösungen beizutragen. Die Mediennutzung wird dabei als ein selbstbewusstes, zielorientiertes Handeln des Rezipienten gesehen, was bedeutet, dass der Zuschauer zu keiner Betrachtung einer Sendung motiviert wird, sondern sich frei entscheiden kann. Die Medien haben hier primär die Funktion der Bedürfnisbefriedigung (vgl. Teichert, 1975, S. 271).

Zur Einschätzung der unterschiedlichen Ansätze können beispielsweise Metaanalysen herangezogen werden (Anderson, 1977: Auswertung von 67 spezifischen Untersuchungen). Danach konstatieren 20 % der Forschungsarbeiten keinen Zusammenhang zwischen Fernsehgewalt und faktischer Gewalt, 37 % einen schwachen Zusammenhang, 34 % einen mäßigen Zusammenhang und nur 6 % der Untersuchungen einen starken Zusammenhang. Psychoanalytisch orientierte Untersuchungsergebnisse weisen nur einen Anteil von 3 % für einen starken Zusammenhang auf. Insgesamt lassen sich bei fast allen Untersuchungen methodische Schwierigkeiten konstatieren, bei den Bandura-Experimenten beispielsweise eine nicht repräsentative Stichprobe und Filmauswahl sowie eine Künstlichkeit des Arrangements. Eine zusammenfassende Interpretation der Ergebnisse lässt dennoch, zumindest zur Diskussion, folgende Aspekte zur Beurteilung des Themenfeldes zu:

Ein aggressives Folgeverhalten nach Konsum von aggressiven Medieninhalten über einen längeren Zeitraum ist durchaus unter anderem bei

Kindern und Jugendlichen möglich, wenn bestimmte Bedingungen gegeben sind und zusammenwirken:

- starke Identifikation mit einer Gestalt des Filmes
- wahrgenommene Zusammenhänge zwischen der im Film gezeigten Situationen und konkreten Lebenssituationen des Jugendlichen
- hohes Aggressionspotenzial des Jugendlichen, geringe Selbstkontrolle
- Gewalterfahrung in der eigenen Umwelt (z. B. innerhalb der Familie)
- eine verhaltensgestörte Disposition des Jugendlichen

Gewaltproduktionen in Film und Fernsehen

Das Interesse der Wirkungsforschung konzentriert sich immer noch stärker auf die Suche nach Zusammenhängen zwischen Mediengewalt und faktischer Gewalt statt auf die Klärung von Ursachen der Faszination gewalttätiger Inhalte in Film und Fernsehen. Es wird offenkundig, dass gewalthaltige Medienprodukte auf einem nahezu unerschöpflichen Potenzial an Wünschen nach diesen Darstellungen beruhen. So scheint es sinnvoller zu sein, die Frage zu stellen, wodurch aggressive Medieninhalte ihre Anziehungskraft beim Publikum ausüben. Diese Frage ist, verglichen mit der »Gewaltforschung« innerhalb der Wirkungsforschung, vernachlässigt worden. Im Rahmen eines Seminars im Masterstudiengang »Angewandte Medien- und Kulturwissenschaft« haben wir uns mit Filmproduktionen unterschiedlicher Genre auseinandergesetzt, um etwas über die ästhetische, inhaltliche und dramaturgische Beschaffenheit spezifischer Produktionen zu erfahren (Arbeitsergebnisse von Masterstudierenden im Studienjahr 2013/14, verantwortlich: J. Bischoff). Im Folgenden soll näher auf das Genre Horrorfilm eingegangen werden, das auf Jugendliche einen besonders starken Reiz auszuüben scheint.

Horrorfilm: die Faszination an der Angst

Die Medienwirkungsforschung zeigt: Die Folgen des Konsums gewalttätiger Medieninhalte, können nicht mit Sicherheit bestimmt werden. Im Filmgenre Horror scheint die Wirkung eindeutig: Horrorfilme erzeugen unangenehme Gefühle wie Angst, Furcht oder Schrecken. Eigentlich ist es eine ganz »natürliche« Reaktion, diese zu vermeiden; trotzdem begeben sich Kinobesucher und Fernsehzuschauer aktiv in eine Situation,

die es ihnen ermöglicht, diese Emotionen in einem sicheren Umfeld zu erleben. Doch werden die Bilder zu intensiv, die Spannung unerträglich, wird Schutz in bestimmten Gesten gesucht. Die Ambivalenz zwischen der Furcht einerseits und der unbändigen Neugier auf die grauenvollen Ereignisse der Horrorgeschichten andererseits hat ihren Ursprung in der Literatur. Von der Mitte des 18. bis zur Mitte des 19. Jahrhunderts gehörte die Gothic Novel (Schauerroman) besonders in England zu einer der populärsten Literaturformen, die durch preiswerte Buchausgaben alle Leserschichten erreichten. Die Wurzeln des Horrorfilms liegen aber nicht nur in der Literatur, sondern auch in Bühnenstücken, die sich an den Schauerromanen orientierten und deren frühe Verfilmungen um 1900 den Ursprung belegen. Somit reicht die Geschichte des Horrorfilms fast so weit zurück wie die der Filmkunst selbst (vgl. Meteling, 2006, S. 37f.).

Sigmund Freud und »das Unheimliche«

Als erster Wissenschaftler nahm sich Sigmund Freud der Ambivalenz des Unheimlichen aus psychoanalytischer Sicht an. Freud definiert das Unheimliche als »jene Art des Schreckhaften, welche[s] auf das Altbekannte, längst Vertraute zurückgeht« (Freud, 1919, S. 244). Das Heimliche oder Heimelige ist Bestandteil des Unheimlichen, auch wenn diese Verbindung erst auf den zweiten Blick plausibel erscheint. »Heimlich« meint einerseits etwas zum Haus Dazugehörendes oder Vertrautes, andererseits beinhaltet es auch die Konnotation mit etwas Verstecktem, Verborgenen oder Geheimem. »Unheimlich« wiederum ist nicht bloß der einfache Gegensatz dazu, weshalb Freud auch versucht, über die Gleichung »Unheimlich gleich nicht vertraut« hinauszugehen. Das Unheimliche ist nichts wirklich Neues oder Fremdes, sondern etwas, das dem Seelenleben vertraut und ihm durch Verdrängungsprozesse entfremdet worden ist, dann aber wieder an die Oberfläche zurückkehrt (ebd., S. 244f.). Diese Überlegungen gliedern sich auch in die Forschungsergebnisse der Psychoanalyse ein, die die Verdrängung als fundamentales Ereignis vorweisen kann. Auch das Unheimliche wird durch das Heimlich-Verdrängte erzeugt. Denn das Heimliche, oder auch Vertraute, kann dann zum Unheimlichen werden, wenn das Verdrängte zurückkehrt und als etwas Fremdes empfunden wird. Zusammenfassend lässt sich konstatieren, dass das Unheimliche beides gleichzeitig ist: heimlich und unheimlich. Daraus geht eine Sehnsucht nach dem hervor, was nicht mehr dazugehört, was

durch die zivilisatorische Entwicklung auf kultureller und individual-psychologischer Ebene verdrängt worden ist (vgl. Greb, 2011, S. 61ff.).

Der Horrorfilm ist möglicherweise in der Lage, diese Sehnsucht zu befriedigen, indem er den Rezipienten vorführt, was in das Unterbewusstsein verdrängt wurde. Somit ergeben sich auch heute noch Deutungsmöglichkeiten aus Freuds Analyse ästhetischer Formen. Heimliche, im Unterbewussten verborgene Wünsche und Fantasien eines Horrorfilm-Schöpfers, aber auch die der Zuschauer, können auf der Leinwand auf verschiedenste Weise ihren Ausdruck finden, verdichtet, verschoben oder symbolisiert werden.

Die verschiedenen Möglichkeiten, die den Regisseuren zur Verfügung stehen, um diese verdrängten Fantasien darzustellen, sollen folgend über die Strategien der Angsterzeugung und die Wirkelemente des Horrorfilms vorgestellt werden.

Strategien der Angsterzeugung und Wirkelemente des Horrorfilms

Baumann definiert Horror als »eine Gattung der Phantastik, in deren Fiktionen das Unmögliche in einer Welt möglich und real wird, die der unseren weitgehend gleicht, und wo Menschen, die uns ebenfalls gleichen, auf diese Anzeichen der Brüchigkeit ihrer Welt mit Grauen reagieren« (Baumann, 1989, S. 109). Auch wenn sich Filme dem Genre Horror zuordnen lassen, ist es nur eingeschränkt möglich und sinnvoll, Horrorfilme weiter in Subkategorien aufzuteilen. Auch Baumann lehnt es daher ab, Horrorfilm-Typen aufzulisten, da diese »jederzeit durch die Kreativität einfallsreicher Produzenten zur Ergänzung verdammt sind« (ebd.). Somit könnte auch niemals ein Anspruch auf Vollständigkeit einer solchen Liste erhoben werden. Im Folgenden werden einige in Bezug auf Horrorfilme relevante Charakteristika zusammengestellt:

Strategien der Angsterzeugung: Strategien der Angsterzeugung ziehen sich durch den gesamten Horrorfilm und beeinflussen diesen nachhaltig im Handlungsablauf.

Durchbrechen der Normalität: Bei dieser Strategie wird davon ausgegangen, dass das Modell von Welt, das im Horrorfilm konstruiert wird, in seinen Eigenschaften an die Wirklichkeit angelehnt ist und dass dieselben Gesetze wie in der Realität gelten. Doch die vorgeführte Normalität, die Alltagswelt der Protagonisten wird durchbrochen. Das kann durch übernatürliche Kräfte, aber auch durch ganz reale oder zumindest in der Realität

vorstellbare Objekte verursacht werden. Jedenfalls sind die Verursacher, die die etablierte Ordnung stören, meistens identifizierbar. Das können, wie in *Poltergeist*, die Geister von Verstorbenen sein, die in ihrer Totenruhe gestört wurden, aber auch ein Kettensägen-Mörder mit einer Maske aus menschlicher Haut, wie in *Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre*, der nichts mit übernatürlichen Mächten zu tun hat. Im Gegensatz dazu wird beispielsweise in Märchen und Fantasy-Filmen eine andere, alternative Welt erschaffen, in der Übernatürliches (z. B. sprechende Tiere) als normal vorausgesetzt wird und aus diesem Grund auch nicht unheimlich wirkt (ebd., S. 101ff.).

Das Übernatürliche: Das Übernatürliche meint grundsätzlich Objekte oder Strukturen, die nicht Teil der physikalisch erklärbaren Welt sind, also all das, was sich über den rationalen menschlichen Verstand hinwegsetzt. Viele Horrorfilme beschreiben den möglichen Einbruch des Übernatürlichen in die Erfahrungswelt, wobei es auch oft schon ausreicht, den Zuschauer nur die Möglichkeit seines Wirkens annehmen zu lassen, ohne alle anderen Erklärungen auszuschließen. Denn wenn es nicht auf geheimnisvolle Weise möglich wäre, könnte es nicht das Grauen hervorrufen. Das Übernatürliche ist im Horrorfilm nicht wissenschaftlich erklärbar, denn das würde bedeuten, neue Erscheinungen auf bekannte Tatsachen zurückzuführen. Hier zeigt sich auch der Unterschied von Horror- und Science-Fiction-Filmen: Beim Horror handelt es sich um Übernatürliches und bei Science-Fiction um etwas noch nicht Bekanntes, das es zu erforschen gilt. Allerdings verschaffen gewisse fiktionale Traditionen den Rezipienten Orientierungsmöglichkeiten, die das Zurechtfinden im Horrorgenre erleichtern. So sind beispielsweise die Eigenschaften von Vampiren, den blutsaugenden Untoten, die mit einem Holzpflöck ins Herz getötet werden können, gemeinhin bekannt. Der Horrorfilm ist aber auch auf diese kollektive Sozialisation angewiesen, um nicht immer alles neu herleiten zu müssen. Allerdings können auch bewusst Verwirrungen erzielt werden, indem diese Erwartungshaltungen nicht erfüllt werden. Gleichwohl ist es nicht einfach für den anspruchsvollen Horrorfilm-Produzenten, die Rezipienten von der Existenz des Übernatürlichen zu überzeugen, doch er muss es zumindest schaffen, das Unglaubliche glaubhaft erscheinen zu lassen. Der Rezipient hingegen muss sich seinerseits auch darauf einlassen und das Übernatürliche zumindest probeweise zulassen (ebd., S. 182ff.).

Grundängste bzw. existenzieller Horror: Schauer, Horror und Spuk sind schon seit Jahrhunderten in Kunst und Kultur verwurzelt. Dabei können vor allem in der Literatur häufig wiederkehrende Muster beobachtet

werden, die sich im Horrorfilm-Genre fortsetzen. Grundsätzlich ist zwar ein Absterben der Angst im Laufe der Kulturgeschichte zu beobachten, ob durch Domestizierung der Natur, durch Technik oder den Sieg des rationalen Weltbildes, trotzdem sind gewisse Grund- oder auch Kinderängste nach wie vor existent.

Dazu gehört die Furcht vor der Dunkelheit, die mit der Nachtangst einhergeht. Sie ist ein Synonym für alles, was durch seine völlige Unbestimmtheit und Konturlosigkeit Angst erzeugt. Allerdings wäre es möglich, hier zu argumentieren, dass die Angst nicht der Dunkelheit selbst gilt, sondern dem, was in ihr lauert. Hinzu kommt eine völlige Bezugs- und Orientierungslosigkeit, die es verhindert, den eigenen Standort zu bestimmen oder die Richtung, aus der die Gefahr drohen könnte. Dehnt sich das visuelle Nichts auf alle Sinne aus, wenn also auch nichts mehr gehört, gerochen, nicht einmal der Boden unter den Füßen mehr gespürt wird, entspricht das der totalen sensorischen Deprivation und somit der Leere. Sie ist überhaupt nicht mehr fassbar und weder zu beschreiben noch visuell darzustellen (ebd., S. 296ff.). Das Alte birgt auch häufig etwas Mysteriöses und Unheimliches in sich. Unheimlich kann diesbezüglich auch wieder in seiner ambivalenten Bedeutung verstanden werden: das Alte als etwas, was früher vertraut war, es heute aber nicht mehr ist und durch den zeitlichen Abstand aus heutiger Sicht Geheimnisse in sich birgt. Im Horrorfilm werden alte bzw. vergessene Objekte durch den Verweis auf das Versunkene alter Kulturen in Verbindung mit der Vergangenheit gebracht. Diese werden an die Oberfläche geholt und können dort ein neues, bössartiges Leben entfalten. Somit bedroht das Alte das Gegenwärtige (ebd., S. 292ff.).

Xenophobie meint die Angst vor dem Fremden und ist ein weiterer der grundlegenden Archetypen des Horrors. »Das Fremde ist das, mit dem wir nichts gemeinsam haben und mit dem etwas zu teilen wir uns nicht vorstellen können und wollen« (ebd., S. 294). Dass das Fremde oder Unbekannte Angst macht, scheint zunächst eine logische Gleichung zu sein, doch muss dazu auch das Element des Bedrohlichen hinzukommen, um es Unheimlich zu machen. Denn solange eine Gefahr nicht auszumachen ist, gibt es auch keine Möglichkeit, darauf zu reagieren. In der Begegnung mit dem Fremden helfen keine eingeübten Verhaltensweisen und dieser Zustand erzeugt quälende Spannung und Nervosität (ebd., S. 295). Das Böse ist wohl die archaischste Form der Grundangst, die sich in völlig verschiedenen Erscheinungen zeigen kann. Das Böse trägt das moralisch Negative in sich und wird auch visuell oftmals als Hässliches dargestellt. Aus dem

Alten Testament ist das Böse in der Form des Teufels bekannt, der sich mit der Zeit zum Prinzip des absolut Negativen und Hässlichen entwickelt hat. In Horrorfilmen wird dieses Thema dankbar aufgegriffen und in Szene gesetzt, beispielsweise in *Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre*, wo sich Leatherface die Maske aus menschlicher Haut überstreift und seinen Opfern mit der Kettensäge hinterherjagt (ebd., S. 298f.).

Der Mensch wird in der Regel nicht mit diesen Ängsten konfrontiert, was dazu führt, dass die Abstoßung in Anziehung und Faszination umschlägt, was sich in verschiedenen sprachlichen Oxymora manifestiert, wie zum Beispiel »schaurig-schön«. Diese kennzeichnen eine Zone der seelischen Ambivalenz, die sich zwischen das Zeitalter mit und ohne Angst lagert.

Wirkelemente des Horrorfilms

Mit den Wirkelementen des Horrors sind einzelne Motive gemeint, die sich selten durch die gesamte Handlung ziehen, sondern eher vereinzelt eingestreut werden, um Schrecken und Grauen zu erzeugen.

Ekel und Abscheu: Ekel und Abscheu sowie Angst und Furcht will man grundsätzlich meiden. Ein Unterschied liegt in der Bedrohlichkeit des Objektes. Das Furchtauslösende wird zugleich als gefährlich wahrgenommen, während dies beim Ekelhaften oder Abscheulichen nicht unbedingt der Fall sein muss, auch wenn es gleichermaßen unangenehm ist. Darüber hinaus sind Angst und Furcht überwiegend Antworten unseres Geistes auf Bedrohliches, Ekel und Abscheu dagegen eher körperbezogene Reaktionen. Allerdings ist der Ekel keine ausschließlich natürliche Antwort auf das Gesehene, sondern vielmehr das Resultat eines kulturspezifischen Sozialisationsprozesses. Der deutsche Philosoph Karl Rosenkranz hat sich in seinem Werk *Ästhetik des Hässlichen* mit dem Ekel beschäftigt:

»Könnte man eine große Stadt, wie Paris, einmal umkehren, so dass das Unterste zuoberst käme und nun nicht bloß die Jauche der Kloaken, sondern auch die lichtscheuen Tiere zum Vorschein gebracht würden, die Mäuse, Ratten, Kröten, Würmer, die von der Verwesung leben, so würde das ein entsetzlich ekelhaftes Bild sein« (Rosenkranz, 2007 [1989], S. 241).

Metaphorisch tut der Horror dasselbe, indem er das Unterste nach oben kehrt und die ekelerregende Kehrseite des Vertrauten vor den Augen der

Rezipienten ausbreitet. Auch im Ekel ist eine Ambivalenz verhaftet, die so häufig in diesem Genre vorkommt: Auf der einen Seite werden der Zerfall, die Verwesung und Fäulnis gezeigt, die zum Formlosen mit unklarem Lebensstatus tendieren und sich daher so gut dazu eignen, das objektlose Grauen zu erzeugen; andererseits eignet es sich auch, um eine faszinierte Hinwendung der Zuschauer zu gewährleisten (Baumann, 1989, S. 239ff.).

Wahnsinn und Traum: Wahnsinn und Traum stellen die Einheit der Psyche infrage, bringen das Selbstbild zum Wanken und lassen den, der sie erlebt an der Gültigkeit der empirischen Kausalität zweifeln. Der Horrorfilm beharrt auf der Realität des Übernatürlichen als Störung und postuliert dabei die gemeinsame Welt von Protagonisten und Rezipienten, indem er deren Alltagswelt zugrunde legt. Es liegt somit nahe, die Verwandtschaft mit anderen Bereichen aufzuzeigen, in denen sich das Alltägliche mit dem Unerklärlichen mischt. Grundsätzlich besteht die Verwirrung des Wahnsinnigen darin, nicht mehr zwischen den Reizen der Außenwelt und denen des eigenen Gehirns unterscheiden zu können. Doch gibt es vielfältige Formen des Wahns. Ein wichtiges Motiv ist die Persönlichkeitsspaltung, die aus dem Schauermotiv des Doppelgängers hergeleitet wird. Sie zeigt die Spaltung des Selbst in das, was akzeptiert wird, als zum Bestand der Persönlichkeit gehörend, und gleichzeitig das, was ihr als Fremdes gegenübertritt. Ein gutes Beispiel für die Persönlichkeitsspaltung ist *Dr. Jekyll und Mr. Hyde*, die Novelle des schottischen Autors Stevenson, die vielfach verfilmt wurde. Der kühle, gut angepasste Arzt Dr. Jekyll verschafft seinem Es durch eine Droge die ersehnte und verdrängte Betätigungsmöglichkeit, indem er es abspaltet und ohne die lästige Kontrolle des Über-Ichs agieren lässt (ebd., S. 246ff.).

Das entspricht Freuds Modell des Persönlichkeitsaufbaus. Die klassische Psychoanalyse unterscheidet drei Qualitäten des Psychischen: vorbewusst und bewusst, die als grundsätzlich zum Bewusstsein zugehörige Qualitäten gelten, sowie unbewusst. Das Vorbewusste ist das Bewusstseinsfähige, das aktuell nicht im Bewusstsein vorhanden, jedoch als Erinnerung reproduzierbar ist (die Erinnerung gilt als Hauptbestandteil des Vorbewussten). Das Bewusste ist das aktuelle Bewusstsein und das Unbewusste schließlich nimmt (wie bei Mr. Hyde) keine Rücksicht auf die Realität und handelt nach dem Lustprinzip (Greb, 2011, S. 61f.).

Im Traum können Menschen wenigstens vorübergehend und ohne Gefahr für die geistige Integrität »verrückte« Verschiebungen der Welt-sicht zulassen. Während in Tagträumen unerfüllten Fantasien Gestalt verliehen wird, findet der Horrorfilm seine Entsprechung in den Alpträumen.

Die für den Rezipienten enttäuschende Lösung, die durch banales Aufwachen alles wegerklärt, kommt heute kaum noch vor. Das bekannteste Beispiel, das von dem Alpträumkonzept lebt, ist die Filmreihe *A Nightmare on Elm Street* von Wes Craven, wo die Taten des Mörders Freddy Krueger ihre Konsequenzen in der Wirklichkeit der Protagonisten haben, sich also aus der Traumwelt in die Wachwelt fortsetzen (Baumann, 1989, S. 251f.).

Krankheit und Schmerz: Krankheit, Schmerz und Tod lösen Ängste aus, die die Beschädigung des Körpers und das damit verbundene Leiden betreffen. Krankheiten eignen sich besonders als Gegenstand des Horrors, weil sie die mittelbare Betroffenheit und daraus folgende Angst der Rezipienten mit Ekelempfindungen verbinden kann. Dabei äußern sie sich als Verfall des Körpers, als Absterben des Details beim Fortleben des Ganzen. Sie sind verbunden mit dem Austritt von Körperflüssigkeiten, wie Blut oder Schleim und lassen Teile besonders ins Bewusstsein treten, die dadurch fremdartig werden. Trotzdem sind Krankheiten natürlichen Ursprungs als eigenständiges Wirkelement in Horrorfilmen eher selten, denn eine wesentlich größere Rolle spielt der von fremder Hand zugefügte Schmerz, wobei es sich um aggressive Angriffe oder auch um Folter handeln kann. Allerdings betrachten die Rezipienten solche Darstellungen aus einer bestimmten Distanz und sind selten so masochistisch veranlagt, dass sie die Möglichkeit des eigenen Schmerzes zu dicht an sich herankommen lassen (ebd., S. 253ff.).

Nahaufnahmen von Akten verheerender Körperzerstörung appellieren auch an eine morbide Neugier auf das Innere eines fremden Körpers. Doch auch hier ist die Voraussetzung zur Wahrnehmung des Körpers als etwas Fremdes und Ausgegrenztes ein Distanzierungsmechanismus, der den Rezipienten vor dem Mitleiden schützt. Neben der Neugier auf das Innere des Anderen tritt eine fast kindliche Zerstörungslust ein, die mit der Freude an der willkürlichen und gewaltsamen Demontage verbunden ist und sich schließlich in der ultimativen Macht über Leben und Tod manifestiert. Hinzu kommt die Dominanz über das Fremde, die der banalen Selbsterhöhung des Rezipienten durch die projizierte, also simulierte Darstellung eines zuvor wehrlos gemachten Wesens. Im Horrorfilm können die gewalttätigen Szenen von den reflexionsfähigen Rezipienten auch als surrealistische Darstellungsform gedeutet werden, deren Drastik für das Publikum die Begegnung mit den grausamen Tiefen des Unterbewussten bereithält (Stiglegger, 2005, S. 127–138).

Tod: Das letzte Stadium von Krankheit und Verletzung ist der Tod, dem letztlich die größte Angst gilt. Denn vonseiten des Lebens ist der Tod zwar

ein eindeutiges Ereignis und dementsprechend ein Objekt der Furcht; er ist allerdings gleichzeitig das absolut Objektlose, weil niemand weiß, was auf ihn folgt und vom Unbestimmten oder Fremden geht hier die größte Angst aus. Normalerweise wird der Tod im Alltag verdrängt, doch Horrorfilme holen dieses Tabuthema an die Oberfläche und konfrontieren den Rezipienten damit (Baumann, 1989, S. 253ff.). Diese Konfrontation erfolgt allerdings selten mit dem einfachen Zeigen eines Sterbeprozesses, denn im Horrorfilm gelten häufig andere Naturgesetze, die es den Charakteren erlauben, den Tod zu überlisten und als Halbwesen weiter zu existieren, wenn auch auf eine unheimliche, oft abstoßende Weise. Denn der Preis für das ewige Leben ist hoch, wenn man dafür menschliches Blut trinken, in Särgen schlafen oder Leichen fressen muss. Insofern legitimiert der Horrorfilm das Sterben (Müller & Schlemmer, 1990, S. 10–29).

Ungewöhnliche Fähigkeiten: Ungewöhnliche Fähigkeiten äußern sich in Horrorfilmen meist als eng umgrenzte parapsychologische Fähigkeiten in Form von Telepathie, Telekinese oder Präkognition, wobei die Betroffenen selten über ihre neuen Fähigkeiten glücklich sind, denn sie haben sich ihre Gabe nicht gewünscht, sondern werden davon überfallen. Dass häufig Kinder oder Jugendliche davon betroffen sind, spricht für die zielgruppen-gerechte Umsetzung von Allmachtsfantasien und verweist auf die Wertever-schiebung im Prozess des Erwachsenwerdens. Die außergewöhnlichen Fähigkeiten lösen in zweifacher Weise Angst aus: Einerseits wird sie bei den Betroffenen ausgelöst, die lernen müssen damit umzugehen und andererseits wird sie im sozialen Umfeld erzeugt, das auf die Manifestation des Übernatürlichen und Übermächtigen mit Schrecken und Zurückweisung reagiert (Baumann, 1989, S. 265ff.).

Sexualität: Sexualität im Horrorfilm wird meist mit dem Bösen konnotiert, was in der christlichen Tradition der Körperfeindlichkeit begründet ist, die die innige Verbindung zwischen Sexualität und dem Bösen gefestigt hat. Diese Verbindung wird nun von Horror-Produzenten aufgegriffen, wobei selbstverständlich nicht der biologische Aspekt der Vermehrung, sondern der Aspekt der Lust im Mittelpunkt steht. In der psychoanalytischen Symbollehre werden Gegenstände mit länglicher Form als phallisches Gleichnis gesehen, allerdings wird die Interpretation solcher Zeichen schnell beliebig und sollte nicht als allgemeingültig verstanden werden. Manchmal ist ein Messer auch einfach nur ein Messer. Darüber hinaus spielt die Sexualität als zentrales Thema im Horrorfilm keine herausragende Rolle, doch wenn sie vorkommt, ist sie meist als Normverletzung

gekennzeichnet und wird gleich im Anschluss sanktioniert. Symbolisch wird damit auch der Rezipient bestraft, der sich auf die sexuellen Motive einlässt (ebd., S. 270ff.).

Schuld, Strafe, Bedrohung: Normalerweise wird vom Gesetzgeber definiert, was als strafbar gilt, doch der Horrorfilm befasst sich nur selten mit dem gesetzlich vorgegebenen Ablauf der Strafverfolgung, denn die moralische Basis sind hier die subjektiven Empfindungen der Protagonisten bezüglich des Guten, Gerechten und Wünschenswerten. Rachsüchtige Kräfte können dabei im übertragenen Sinne, aber auch gegenständlich gemeint sein. Da in Horrorfilmen aber die Möglichkeit des Übernatürlichen besteht, ist zwischen den beiden keine Unterscheidung möglich. Das Ziel ist in jedem Fall die Wiederherstellung des Ausgleichs im Sinne des Auge-um-Auge-Prinzips. Die ausgleichende Rache kann spät kommen, aber sie kommt. Die Bedrohung ist ebenfalls ein sehr wichtiges Motiv in Horrorfilmen, vor allem die gegenstandslose Bedrohung, von der die größte Angst erzeugt wird. Wenn sich der Rezipient zusammen mit dem Protagonisten einer verschlossenen Tür nähert, ist das der größte Angstmoment, bevor der Protagonist die Tür aufstößt und das Monster dahinter zum Vorschein kommt. Der Zuschauer erschrickt, schreit vielleicht sogar auf, doch zumindest sieht er sich jetzt einem Konkretum gegenüber, das bekämpft werden kann, und die Angst vor dem Unbekannten wandelt sich in die Furcht vor dem Monster. Somit ist das, was hinter der Tür lauert, niemals so bedrohlich und angsteinflößend wie die Tür selbst (ebd., S. 276ff.).

Unheimliche Wesen: Im Horrorfilm manifestiert sich das Unheimliche auf unterschiedliche Weise. Eine ganze Bandbreite an übernatürlichen Wesen steht den Autoren und Produzenten zur Verfügung, deren Lebens- oder auch Todes-Status nicht klar zuzuordnen ist. In den lebenden Toten vereint sich der wohl archaischste Gegensatz: der von Leben und Tod. Doch hat das Genre auch noch andere furchteinflößende Halbwesen zu bieten, die ambivalente Ausprägungen in sich vereinen.

Tote und Untote:

»Der Endgültigkeit des Todes setzt der Horror die beklemmende Synthese von Leben und Nicht-Leben entgegen, zwar angelehnt an das christliche Konzept der Auferstehung, aber in weniger friedlicher und ästhetischer Erscheinungsform – die Auferstehung ist die des verrotteten Leibes. Das widernatürliche Leben der Toten ist eine Parodie des wirklichen Lebens« (Baumann, 1989, S. 303ff.).

Wenn die Toten im Horrorfilm zurückkehren, dann meist mit allen Erscheinungen ihrer Verletzungen und in den jeweiligen Verwesungszuständen. Die Wiederkehr von Toten steht häufig im Zusammenhang mit Rache, was ebenfalls in der christlichen Tradition verwurzelt liegt. Die häufigsten Untoten sind im Horrorfilm Vampire, Zombies und Mumien, wobei Letzteren heute kaum noch eine Rolle spielen und eher in Abenteuerfilmen zu finden sind. Vampire sind die wohl bekanntesten Untoten und heute nicht mehr nur Gegenstand von Horrorfilmen.

Schließlich gehören zu diesem Repertoire auch noch Gespenster, die substanzlosen Erscheinungen, die trotzdem Macht auf Materielles ausüben können. Oft ist ihre Erscheinung mit dem Motiv der Rache oder Sühne verbunden. Der Auftritt erfolgt im Haus, ist meistens auf dem Dachboden oder im Keller verortet »die psychoanalytische Deutung mit ihrem Verständnis des Hauses als Symbol für die ›Seele‹ sieht darin Ansprüche aus den Bereichen des ›Es‹ (Keller) wie auch des ›Über-Ichs‹ (Dachboden)« (vgl. Mayer, 2007, S. 10f.).

Monster: Ausgehend von der lateinischen Bedeutung des Wortes »Monstrum« lässt sich der Begriff sehr allumfassend einsetzen, denn er »steht nicht nur für das Ungeheuer und Ungetüm, sondern auch für das Ungeheuerliche insgesamt [...]« (Baumann, 1989, S. 308). Hier findet das Konzept des Halbwesens seine Anwendung, weil Monster das Menschliche und das Nichtmenschliche in sich vereinen. Besonders häufig tritt dabei die Mischung aus Mensch und Tier auf. »Psychoanalytisch gesehen sind diese Mischwesen Manifestationen archaischer Triebe, die meist im Unbewussten bleiben und nur in spezifischen, meist emotional stark aufgeladenen Situationen [...] die Schicht des Zivilisierten durchbrechen und an die Oberfläche stoßen« (Mayer, 2007, S. 11).

Doch zu den Naturwesen, die das Innerste des Menschen unverzerrt und ohne falsche Moral widerspiegeln kommen noch die künstlich, oft von Menschenhand geschaffenen Monster, die als Verbildlichung des menschlichen Gotteskomplexes fungieren (ebd.). Das eigentlich Grauerregende an den Halbwesen ist ihre gescheiterte Entwicklung, denn sie können nicht sterben, haben aber auch keine Chance zu etwas Anderem zu werden. Sie sind gefangen in diesem Halbzustand zwischen menschlicher und tierischer oder künstlicher Natur und sind geplagt von der Sehnsucht nach Ganzheit, nach einem klar definierten Zustand. Wie schon Baumann konstatiert, ist das schrecklichste aller Monster der Mensch selbst. Dies findet besonderen Ausdruck in der modernen archetypischen

Figur des Psycho-Killers, der den »Einbruch des Irrationalen und des ›Dämonischen‹ in eine an der rationalen Vernunft orientierten offiziell vertretenen Geisteshaltung oder Weltansicht in den modernen Gesellschaften [verkörpert]« (Baumann, 1989, S. 13). Durch diese Figur, die nichts mehr mit der tierischen oder künstlich-technischen Hälfte zu tun hat, wird die Distanz des Dargestellten zum Rezipienten verringert, denn das Böse hat nun noch mehr mit dem Alltäglichen, mit dem Normalen zu tun (ebd., S. 12f.).

Zwischenbilanz

Baumann führte den Vergleich der Horrorfilm-Rezeption mit einer Achterbahnfahrt ein. Tatsächlich finden sich hier einige Eigenschaften, die die Wirkungsmechanismen in Horrorfilmen zu verstehen helfen, denn damit das Gefühl der Angst genossen werden kann, muss diese in einem bestimmten Sicherheitsrahmen eingebunden sein. Eine Achterbahnfahrt ist im Grunde nicht wirklich gefährlich, aber trotzdem wird laut gekreisch, wenn der Wagen in den Abgrund hinunterrast. Das Kribbeln und der Nervenkitzel ergeben sich – wie im Horrorfilm – aus der Mischung eines grundsätzlichen Sicherheitsgefühls und dem bewussten Erzeugen von Angst. Hinterher ist man nur froh und gelegentlich auch stolz, das Ganze überstanden zu haben. Auch einen Horrorfilm schaut man sich an, um sich zu gruseln, ohne sich einer wirklichen Gefahr auszusetzen – schließlich werden die fleischfressenden Zombies nicht plötzlich aus der Leinwand steigen. Doch je besser der Horrorfilm, desto mehr entfernt er den Rezipienten aus dem Kinosessel und zieht ihn in das Leinwandgeschehen hinein (vgl. Müller & Schlemmer, 1990, S. 15). Hier zeigt sich eine erneute Ambivalenz, die der Horrorfilm mit sich bringt: Einerseits hat der Zuschauer das Wissen, dass ihm beim Anschauen eines Horrorfilms nichts Schlimmes geschehen wird, andererseits die Erwartung, dass der Film Angstgefühle erzeugen kann.

Wie Horrorfilme letztlich wirken, ist von dem individuellen Zustand jedes Rezipienten abhängig. Deshalb wird es auch unmöglich sein, eine allgemeingültige Antwort auf die Frage zu finden, die Baumann treffend formuliert: »Woher stammt die Faszination an der Darstellung von Grauerregendem und Ekelhaftem?« (Baumann, 1989, S. 15) Es sind die individuellen Vorlieben und Abneigungen, die bei der Antwort auf diese Frage eine große Rolle spielen. Wichtige Grundvoraussetzung scheint jedoch,

dass sich der Rezipient sicher und geborgen vor dem Bildschirm fühlt, bevor er sich auf die grauenerregenden und furchteinflößenden Bilder einlässt. Vielleicht sind in einer Zeit, in der die Menschen (zumindest jene, die in modernen Gesellschaften leben) keinen existenziellen Ängsten in der Realität mehr ausgesetzt sind, Horrorfilme die letzte verbliebene Möglichkeit, solche Gefühle zu erleben.

»In der Filmrezeption werden einige dunkle und aggressive Seiten ausgelebt, die im realen Alltagsleben keinen Platz finden und unerwünscht sind. Die Rezeption von Horrorfilmen bietet ungefährlichen Nervenkitzel; man kann sich dabei selbst in seinen Körper- und emotionalen Reaktionen spüren; einige intensive (auch prinzipiell unangenehme) Emotionen können kennengelernt und ein kontrollierter Umgang mit ihnen kann geübt werden« (vgl. Mayer, 2007, S. 20ff.).

Ein Punkt jedoch ist auffällig, weil er sich durch die gesamten vorangegangenen Betrachtungen zieht: die Ambivalenz, die Horrorfilmen selbst, deren Rezeption, aber auch generell dem Unheimlichen zuzuschreiben ist. Angefangen bei der Doppeldeutigkeit des »Unheimlichen«, das einerseits das Bekannte und Heimelige, andererseits das Fremde und somit Furchterregende in sich birgt, scheint sich diese Gegensätzlichkeit als ein verinnahmendes Merkmal durch das gesamte Horrorfilm-Genre zu ziehen. Denn auch die Horrorfilm-Rezeption ist von dieser Gespaltenheit betroffen. Um das positive Gefühl der Lust zu erzeugen, setzt sich der Rezipient zunächst den grauenerregenden Bildern des Horrors aus.

Der Film *Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre*

Die Geschichte des Remakes von *Blutgericht in Texas* steht in seinem Grundkonstrukt mehr in der Tradition von Filmen wie *Freitag der 13.* oder *Halloween – Die Nacht des Grauens* als in der des Originals. Norbert Stresau (1995) unterscheidet den reaktionären und dem apokalyptischen Splatterfilm danach, ob die gezeigte Gewalt in einem moralischen Kontext steht. Stark vereinfacht meint er, der reaktionäre Splatterfilm bestrafe Verstöße gegen die Norm einer puritanischen Gesellschaft. Vorehelicher Geschlechtsverkehr, Ehebruch, Masturbation und Drogen leiteten spannungsdramaturgisch meist das Auftauchen des Monsters oder Slashers ein und wirk-

ten so als Handlungsmotiv für dessen Schreckenstaten. Dieser Definition zufolge gehört das Remake von *Blutgericht in Texas* eindeutig der Gruppe des reaktionären Splatterfilms an. Einerseits weidet sich die Kamera an den Körpern der gut gebauten Protagonisten, schiebt dann aber eine Bestrafung als moralische Rechtfertigung nach.

Betrachtet man die Gruppe als Ganzes, dann fällt auf, dass bei der Besetzung wenig Wert auf Authentizität gelegt wurde. Eigentlich sieht keiner der drei Männer oder der zwei Frauen aus, als lebe er im Jahr 1973.; vielmehr sind sie genau nach dem Schönheitsideal des Jahres 2003 besetzt.

Studierende des Merseburger Masterstudienganges »Angewandte Medien- und Kulturwissenschaft« haben sich im Rahmen ihres Studiums differenzierter mit dem Film *Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre* befasst (Arbeitsergebnisse von Masterstudierenden im Studienjahr 2013/14, verantwortlich: J. Bischoff.).

Folgend werden die Arbeitsergebnisse vorgestellt: Als Untersuchungsgegenstand wurde diese Filmproduktion von Michael Bay ausgewählt. Es handelt sich hierbei um das 2003 erschienene Remake des Originals *The Texas Chain Saw Massacre*, das 1974 in den USA veröffentlicht wurde. In Westdeutschland startete der Horrorfilm erst 1978 in einer stark gekürzten Fassung mit dem Titel *Blutgericht in Texas*. Die Produktion erlangte durch seine jahrzehntelange Indizierung bis hin zur Beschlagnahmung eine zweifelhafte »Berühmtheit«. Der Film zählt mittlerweile zu den Klassikern des Horrorgenres und gilt als Begründer des sogenannten Terrorkinos. *Blutgericht in Texas* wurde von dem US-amerikanischen Regisseur Tobe Hooper geschrieben, gedreht und für ungefähr 60.000 Dollar produziert. Reaktionen auf den Film waren kritisch, dazu der Kritiker Rex Reeds: »Der erschreckendste Film, den ich jemals gesehen habe«¹ (*Texas Chainsaw Massacre: The Shocking Truth* auf der 2008 erschienenen Blu-ray des Films *Dark Sky Films*, USA 2008, Second Sight, Großbritannien 2009). Roger Ebert, der einflussreich Filmkritiker schrieb:

»Ich kann mir nicht vorstellen, warum jemand einen solchen Film machen wollen würde und jetzt ist er gut gemacht, gut gespielt und alles sehr effektiv. Das *Texas Chainsaw Massacre* gehört in eine ausgewählte Gruppe von Filmen, die wirklich viel besser sind, als dieses Genre

1 »The most horrifying motion picture I have ever seen.«

es verlangt. Nicht jedoch, dass Sie sich unbedingt daran erfreuen werden, diesen Film zu sehen.«²

Der Film gilt als kompromisslos und nervenaufreibend. Dabei ist seine Wirkung nicht nur auf die drastische Gewaltdarstellung zurückzuführen; die körperliche Gewalt spielt sich zum größten Teil außerhalb des Bildes ab. Die Kameraarbeit, die Akustik und die Geschichte mit ihren wahnsinnigen Antagonisten visualisieren eine morbide, kranke Atmosphäre, die dem Film ihre Wirkungskraft verleiht. Die oben zitierten Reaktionen lassen sich aus heutiger Sicht wahrscheinlich nicht mehr ganz nachvollziehen, da sich die Sehgewohnheiten in den letzten Jahren stark geändert haben.

Über die Motivation, ein Remake des Klassikers zu drehen, lässt sich nur spekulieren. Bei dem Status und der Geschichte des Originals dürfte eine Neuinterpretation des Stoffes für den Filmmarkt sicherlich ein finanziell aussichtsreiches Projekt dargestellt haben. Produziert wurde der Film von dem Regisseur und Produzenten Michael Bay, Regie führte der Deutsche Marcus Nispel. Die Handlung ist sehr nah am Original angelegt und weicht nur gelegentlich durch andere Schaustätten oder leicht veränderte Personenkonstellationen ab. Das Grundgerüst des Films bleibt bestehen, visuell ist der Film zeitgemäß gestaltet. Wie bereits nach der ersten Sichtung des Films deutlich wird, misst das Remake den Schauwerten (Körper und Gewalt) deutlich mehr Bedeutung bei. So liegt ein großer Unterschied zum Original in der ausdrücklichen Darstellung von körperlicher Gewalt. Die übertriebene Brutalität und damit einhergehende Plakativität der Produktion sind auch Hauptkritikpunkte. Trotz der teilweise vernichtenden Reaktionen, konnte *The Texas Chainsaw Massacre* über ein zehnfaches seiner Produktionskosten einspielen und gilt als Anstoß für eine Welle von Horrorfilm-Remakes und als Begründer eines neuen Subgenres im Horrorfilm, den Torture-Porn.

Wie weiter oben beschrieben, kann der fast identische Inhalt der Produktion durch Darstellung und Form unterschiedlich transportiert werden, eine andere Bedeutung produzieren und somit auch verschiedene Aussagen hervorbringen. Dabei stehen die beiden Filme (Original und Remake) exemplarisch für verschiedene Arten von Horrorfilmen und

2 »I can't imagine why anyone would want to make a movie like this, and yet it's well-made, well-acted, and all too effective. [...] *The Texas Chainsaw Massacre* belongs in a select company [...] of films that are really a lot better than the genre requires. Not, however, that you'd necessarily enjoy seeing it.«

Herangehensweisen. Ein Horrorfilm zeichnet sich nicht nur durch seine konkrete Handlung aus, sondern auch durch ästhetische und dramaturgische Stilmittel. Sie verstärken, unterstreichen oder schaffen eine bestimmte Aussage und prägen deutlich die Wahrnehmung eines Films.

Untersuchungen zu Gewalt in *Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre*

Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre aus dem Genre des Horrorfilmes soll mithilfe eines Sequenzprotokolls und der zu erstellenden Analysematrix genauer betrachtet werden. Die Gewaltarten werden wie oben beschrieben definiert und mithilfe dieser Definitionen können ein Teil der Kategorien für die Analysematrix festgelegt und deren ethisch-/moralisches Verständnis und ihre Legitimität bewertet werden. Des Weiteren werden die Täter und Opfer gegenübergestellt und ein Verhältnis zwischen männlichen/weiblichen Tätern und männlichen/weiblichen Opfern abgebildet.

Die anschließende Betrachtung der drei Hauptfiguren wirft einen Blick auf die Gewaltinitiatoren und bezieht sich auf die Figuren Leatherface, Sheriff Hoyt und Erin, da diese drei als Hauptakteure der Gewalt identifiziert werden können.

Im abschließenden Fazit sollen folgende Thesen für den Film *Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre* betrachtet und überprüft werden:

1. Gewalt wird in Horrorfilmen meist in Form von physischer und psychischer Gewalt dargestellt; strukturelle Gewalt wird kaum thematisiert, obwohl sie in der Realität viel häufiger vorkommt.
2. Personale Gewalt wird zwischen fremden Personen ausgeübt, obwohl sie in der Realität viel häufiger zwischen Bekannten erfolgt. Hierbei wird die personale Gewalt meist von männlichen Akteuren ausgeübt, wobei es männliche und weibliche Gewaltempfänger gibt. Die gewalttätigen Protagonisten sind unverheiratete Männer mittleren Alters. Daher wird Gewalt als typisch mit maskulinen Rollen verknüpft gezeigt. Weibliche Protagonisten sind im Vergleich zu männlichen Akteuren deutlich unterrepräsentiert. In der Regel sind 30- bis 40-jährige aggressive, dynamische Männer von schönen, passiven 20- bis 30-jährigen Frauen umgeben. Des Weiteren nimmt im Horrorfilm das Final Girl eine Sonderform ein, das vom Gewaltempfänger zum Gewaltakteur wird.

Rahmenanalyse

Die Überprüfung der Untersuchungsobjekte erfordert die Erstellung eines differenzierten Sequenzprotokolls, das einerseits als Basis der durchzuführenden Analyse herangezogen werden soll, andererseits die Möglichkeit bietet, Inhalt und Ablauf des Filmes *Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre* zu analysieren. Die Untersuchung befasst sich mit den ästhetischen bzw. dramaturgischen und inhaltlichen Aspekten sowie mit formalen Gegebenheiten des gewaltbetonten Films.

Die zentrale Frage »Wer übt wem gegenüber Gewalt aus?« soll durch eine Rahmenanalyse (die den gesamten Filmbetrag erfasst) beantwortet werden. Anhand der Gegenüberstellung der einzelnen Figuren soll festgehalten werden, wer als Gewaltinitiator in Erscheinung tritt und wer als Gewaltempfänger identifiziert werden kann. Relevanz haben die drei Gewaltarten, also physische, psychische und strukturelle Gewalt.

Integrativer Bestandteil dieser Untersuchung stellt die rechtliche und moralische Bewertung der Gewaltausübung- bzw. -darstellung dar, die in folgende Kategorien eingeteilt und bewertet wird: legal, illegal, legitim, illegitim. In der Analysematrix werden Täter und Opfer gegenübergestellt sowie die Gewaltart des Täters gekennzeichnet. Zudem wird das Verhältnis zwischen »männlicher Täter gegen männliches Opfer« sowie »weibliches Opfer und weiblicher Täter gegen männliches Opfer« dargestellt. Es ist zu konstatieren, dass es insgesamt acht Opfer (fünf Jugendliche, die Anhalterin und zwei Tatortanwesende) gibt und drei Täter.

Im Folgenden werden die drei Hauptcharaktere der Gewaltakteure skizziert, um deren Handlungen und die dahinterliegenden Motivationen abzubilden. Des Weiteren soll herausgearbeitet werden, mit welcher Gewaltart, welchem Gewaltmittel und gegen welches Opfer sie agieren.

Leatherface: Die Figur des Leatherface übt ausschließlich physische Gewalt aus. Er tötet Kemper (Axt), Morgan (Kronleuchter), Andy (Kettensäge), Pepper (Kettensäge) sowie den Kameramann und den Polizisten (nicht eindeutig zu erkennen). Als Einzige entkommt ihm Erin. Wie im Original, so sägt sich Leatherface auch im Remake in Sequenz 36 selbst ins Bein. Auffällig sind die körperlichen Merkmale von Leatherface mit seinem ballonhaften Oberkörper, er ähnelt einem mutierten Bodybuilder. Beim Remake *Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre* trägt er, anders als sein Vorgänger im Original, die Hautmaske, um die Identität seiner Opfer anzunehmen. Er will damit sein scheußliches Gesicht verbergen, eine von

einer Hautkrankheit zerfressene Fratze, unverhüllt zu sehen in einer kurzen Einstellung; auffällig ist hierbei das Fehlen der Nase. Durch das Nähen eines Gesichtes und durch das Sammeln von menschlichen Teilen soll eine Art der selbstempfundenen Unvollkommenheit kompensiert werden. Eng mit seinem Aussehen verknüpft ist auch das Tatmotiv von *Leatherface*. Wie seine Mutter in Sequenz 32 erzählt, wurde er wegen seiner Krankheit als Kind gehänselt und nimmt nun Rache für diesen Schmach. Während sie das erzählt, kauert *Leatherface* im Nebenzimmer an der Wand und hält sich die Ohren zu, als könne er die Erinnerung an seine Schande nicht ertragen. Das Motiv des Identitätswechsels taucht nur einmal auf: als *Leatherface* mit dem Gesicht von Kemper vor Erin auftaucht.

Sheriff Hoyt: Die Filmfigur des Sheriff Hoyt übt physische und psychische Gewalt gegenüber Erin, Morgan, Andy und Pepper aus. Er schießt in Sequenz 23 auf Erin, Pepper und Morgan und zwingt sie im Dreck liegen zu bleiben, wobei er physische und strukturelle Gewalt ausübt. In Sequenz 25 zwingt er Morgan den Selbstmord der Anhalterin nachzuspielen. Sheriff Hoyt ist die Figur, die am häufigsten psychische Gewalt ausübt.

Sheriff Hoyt nimmt durch sein Amt und die damit verbundene Machtausübung eine Sonderrolle ein. Denn obwohl er in seinem Verhalten den Jugendlichen gegenüber sehr weit geht, überschreitet er dennoch nie die Grenze gesellschaftlicher Konvention. Als Gesetzesvertreter verkörpert er »staatliche Autorität«, die ihm das Vertrauen der Jugendlichen sichert. Weder sein zynischer Ton noch seine Pietätlosigkeit im Umgang mit der Leiche oder seine Brutalität bewirken eine Auflehnung der Jugendlichen. Letztlich ist er eine Personifikation der Staatsgewalt in einer extremen, aber denkbaren Ausformung, eine Karikatur unkontrollierbarer Staatsgewalt.

Erin: Erin nimmt eine Sonderstellung ein, da sie vom Opfer zum Täter wird und dadurch sowie durch ihre Haltung am Anfang als Final Girl erkennbar ist. Vergleichbar mit *Halloween* stellt bei *Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre* eine junge, bedächtige, fast verklemmte Frau dar, die an der Grenze zum Erwachsensein steht, die Hauptfigur dar. Dies ist der Grundtyp des »Final Girl«, das von nun an in jedem Slasher am Ende den Kampf gegen den Mörder antreten wird. Diese Frau überlebt als Einzige, weil sie zu den Waffen greift, die auch der Mörder benutzt (vgl. Hausmaninger, 2002, S. 85). In der zweiten Sequenz ist Erin sehr moralisch gefestigt und lobt das asketische Leben; dieses ist ein weiterer Beleg dafür, dass Erin das »Final Girl« ist, ebenso der Wandel vom Opfer zum Täter.

Einerseits ist sie Opfer der physischen und psychischen Gewalt des Sheriffs, wobei sie bei den Tötungsversuchen von Leatherface mehrere Male entkommt, andererseits praktiziert sie mehrfach Gewalt aus unterschiedlichen Motiven heraus. Sie tötet Andy mit einem Messer im Keller des Hauses von Leatherface, da sie erkennt, dass ihr Freund keine Chance mehr hat, zu überleben (Sequenz 33). In Sequenz 37 übt Erin physische Gewalt gegen eine fremde Person aus, indem sie Leatherface den Arm mit einem Beil abhackt. Zum Ende des Filmes rettet sie das Kind der Anhalterin, das sie im Wohnwagen sieht (Sequenz 31), sie flieht mit dem Auto des Sheriffs. Erin überrollt den Sheriff und auch Leatherface kann sie nicht mehr aufhalten. Sie entkommt als Einzige ihrer Reisegruppe.

Auswertung

Am stärksten sind im Film *Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre* physische und die psychische Gewalt ausgeprägt. Die strukturelle Gewalt wird durch den Sheriff repräsentiert, der seine Machtstellung ausnutzt. Als Gewaltinitiatoren können Leatherface, Sheriff Hoyt und Erin beschrieben werden. Die dominierende physische Gewalt richtet sich gegen die Jugendlichen, den Kameramann und die Polizisten. Die Gewalt an der Anhalterin kann durch ihre Verstörtheit und ihren Suizid erahnt werden. Visualisiert wird meistens physische Gewalt in Form von Verstümmelungs- und Folterszenen sowie herkömmlichen Gewaltformen. Das Handeln der Gewaltinitiatoren ist illegal und illegitim. Auch als Erin ihren Freund von »seinem Leid erlöst«, stellt das einen ethischen und moralischen Konflikt dar. Wie oben beschrieben, nimmt Erin als »Final Girl« und durch die Tötung einer ihr bekannten Person eine Sonderrolle ein.

Betrachtet man die Relation der Geschlechterverteilung zwischen Täter und Opfer, so wird deutlich, dass im Film *Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre* eine höhere Aktionsfrequenz zwischen männlichem Täter und männlichem Opfer (Leatherface: fünf männliche Opfer; Sheriff Hoyt: zwei männliche Opfer) stattfindet als zwischen männlichem Täter und weiblichem Opfer (Leatherface: Pepper und Sheriff; Hoyt: Pepper und Erin). Der relative Anteil von männlichen und weiblichen Opfern zeigt, dass bei acht Gewaltempfängern ein höherer Anteil von männlichen (62,5 %) gegenüber weiblichen (37,5 %) Gewaltempfängern zu konstatieren ist. Bei den drei Gewaltinitiatoren ist ein Anteil von zwei Drittel männlichen und einem Drittel weiblichen Initiatoren zu beobachten.

Detailliertere Analyse

Basierend auf dem Sequenzprotokoll werden aus dem Film *Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre* Sequenzen ausgewählt, um ein Einstellungsprotokoll anzufertigen. Die Einstellung ist die kleinste Einheit des Filmes. Sie ist eine ohne Schnitt gefilmte Aufnahme (Kurowski, 1972, S. 27f.). Das bestimmende Kriterium für die Auswahl ist der gewalttätige Inhalt einer Sequenz, sodass zwei sogenannte »Gewaltszenen« ausgewählt werden: Sequenz 22 und Sequenz 25.

Die formalästhetische Analyse konzentriert sich auf die Länge der Einstellungen, Einstellungsgrößen, Schnittrhythmus und die Perspektive. Als Resultat kann festgehalten werden: Die Inszenierung *Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre* ist eine konventionelle, moderne, kommerzielle Filmproduktion. Einstellungsgrößen, Kamerabewegungen und Perspektiven werden als formalästhetische Gestaltungsmittel verwendet. Sie nehmen den Zuschauer »an die Hand«, führen ihn ein, steuern seine Aufmerksamkeit und erzeugen Wirkungen beim Rezipienten. Die Orientierung wird gewahrt und die Zusammenhänge scheinen auf der formalen Ebene nachvollziehbar inszeniert zu sein. Der Film macht hinsichtlich der formalästhetischen Aufbereitung einen konventionellen Eindruck. Er setzt den Zuschauer nicht allzu großen Ansprüchen durch Stil und Inszenierungsart aus, sodass er sich unterhalten lassen kann, ohne große kognitive Leistungen vollbringen zu müssen. Hinsichtlich der zu analysierenden Aspekte kann die Produktion als Unterhaltungsfilm für ein breites Publikum eingestuft werden, sofern Interesse am Genre vorliegt. In Bezug auf die Darstellung von Gewalt kann festgehalten werden, dass diese fast ausschließlich durch Nahaufnahmen inszeniert wird. Es ist nachvollziehbar, dass psychische und physische Gewalt erst dann eine intensive Wirkung auf den Rezipienten ausüben können, wenn dieser seine Beobachterrolle verlässt und nah am Geschehen ist. Die Intensität wird außerdem durch eine hohe Schnittfrequenz verstärkt. Jedoch ist die Ausgestaltung des Films mit dem filmischen Gestaltungsmittel »Kamerabewegung« aufgefallen. Während die Darstellung von psychisch und strukturell gewalthaften Inhalten mit wenig Bewegung auskommt, manchmal auch Übersicht mit wenig Abstand verschafft, scheint die Kamera in den von physischer Gewalt geprägten Einstellungen dynamisch zu wirken. Physische Gewalt ist ja per se mit mehr Bewegungen und Raumeinnahme verbunden, als man es allgemein für die psychische Gewalt annehmen würde.

Inhaltliche Analyse: Eine Analyse der Darstellung von Gewalt in Horrorfilmen lässt sich weder auf ausschließlich formalästhetischer noch auf nur inhaltlicher Ebene zufriedenstellend durchführen. Gewalt wird auf beiden Ebenen inszeniert. Die Gewaltarten, die Gewalt ausübenden sowie auch empfangenden Personen werden benannt. Methodisch wird eine Vorgehensweise benötigt, die im Kontext der quantitativen und qualitativen Aussagenanalyse einzubetten ist, sich aber trotzdem auch von ihr unterscheidet. Unter Rückgriff auf die angefertigten Einstellungsprotokolle soll den Einstellungen mit gewalttätigem Inhalt die entsprechende Gewaltart auf visueller oder akustischer Ebene zugeschrieben werden.

Untersuchungsfragen

- Werden die dargestellten Gewaltarten im Film *Texas Chainsaw Massacre* primär mit Nahaufnahmen inszeniert?
- Wird psychische Gewalt primär verbal ausgeübt?
- Gibt es in spezifischen Horrorfilmen nur einen Gewaltinitiator oder mehrere?

Skizzierung markanter Ergebnisse einer ausgewählten Sequenz (Sequenz 22)

Die Auswertung der Untersuchung ergibt, dass alle Gewaltdarstellungen in den Einstellungen der physischen Gewalt zuzurechnen sind. In 25 von 27 Einstellungen bildet sich Gewalt ab, also in ungefähr 93 Prozent der Einstellungen. Wird zusätzlich in Betracht gezogen, dass die beiden gewaltfreien Einstellungen mit der Totalen und Detailaufnahme in die Situation einführen, somit eine Verständnisgrundlage bieten, kann von einer sehr gewaltbehafteten Sequenz gesprochen werden. Hier werden auch Einstellungen als von Gewalt geprägt benannt, in denen Andy von Leatherface aufgehoben, getragen und hochgestemmt wird. Diese Einschätzung resultiert aus der Annahme, dass dieser Vorgang gegen seinen Willen ausgeführt wird, es handelt sich um eine physische Verfügungsgewalt. Festzuhalten ist, dass jede Feststellung von Gewalt sich auch auf der Ton-Ebene widerspiegelt. Die Einwirkung von physischer Gewalt auf den Körper des Empfängers, der daraus entstandene Schaden und Schmerz lässt einen akustischen Ausdruck folgen. Wenn nun die Bildebene einbezogen wird, kann erkannt werden, dass nicht alle Gewaltdarstellungen visuell zu vernehmen sind.

Es handelt sich um Einstellungen, wobei die die Gewalt ausübende Person mit der Kamera bei bestimmten Handlungen begleitet wird. Dabei wird deutlich, dass die Wirkung der Gewalt über die konkrete Einwirkung hinaus stattfindet. Ein Akt der physischen Gewalt endet nicht mit der Handlung des Täters, sondern erst dann, wenn die Gewalterfahrung des Opfers abgeschlossen ist. Weiterhin ist die konkrete Gewalteinwirkung in der Sequenz und in den benannten Einstellungen ein besonders zu beachtender Fall: Andy wird an einen Fleischerhaken gehängt. Diese physische Gewalt ist die unfreiwillige Überschreitung der Körpergrenzen und bleibt auch auf der Ebene der Ausführung bestehen, da die andauernde Penetration des Körpers bei der Handlungsausführung bewusst gewesen sein muss. In den Großeinstellungen gibt es einen Unterschied auf den beiden Ebenen. Das lässt sich mit der Verwendung der Großaufnahmen zur Abbildung der Handlungen des Täters, die durch die Einstellungsgröße besondere Aufmerksamkeit erhalten, erklären. Auf der Bildebene werden konkrete Vorbereitungen zur weiteren Folterung mit dem Körper des Opfers getroffen. Für die auf der Bildebene dargestellte Gewalt ist noch zu bemerken, dass der Großteil in den nahen Einstellungsgrößen mit einer recht hohen Schnittfrequenz inszeniert wird. Die Abbildung in der »Halbtotale« ist dabei zu vernachlässigen, da sie wie bereits erwähnt in die Situation einführen soll und deswegen auch die Gewaltinitiierung zeigt. Anders wäre der Überblick nicht gewahrt. In der nahen Darstellung der Gewalt ergeben Bild und Ton zu großen Teilen eine Kongruenz. Andys Körper und sein Gesicht werden immer wieder gezeigt und an ihnen lassen sich Schmerz und Leid ablesen, während der Eindruck auf der Ton-Ebene bestätigt wird. Somit werden Körper, Gesicht und Geräusche von Andy zum Messinstrument der physischen Gewalt. Die Geräusche durch Ketten und das Aufhängen von Andy bilden sich ebenfalls nachvollziehbar im Ton ab. Die dynamische Darstellung der physischen Gewalt wird noch durch die häufige Verwendung des Kameraschwenks unterstützt. Erwähnenswert sind außerdem die Einstellungen, in denen der geschundene Körper Andys gezeigt wird. In der einführenden »Halbtotale« sieht man Andy am Boden sitzen, sein Beinestumpf ragt in die Bildmitte. Dann wird er von Leatherface vom Boden aufgehoben und mit einer kurz eingefügten Einstellung wird das Ablösen des Beinestumpfes vom Boden im Detail gezeigt, es ziehen sich Fäden aus Blut und den Muskelfasern des Beines. Auf der Ton-Ebene ist ein glitschiges Geräusch zu hören, somit wird die Einstellung akustisch aufbereitet. Dabei hat die Einstellung keine Relevanz für den Handlungsverlauf, das Aufliegen des

Beines auf den Boden macht dramaturgisch keinen Sinn. Hier lässt sich eine bewusste Zurschaustellung des verletzten Körperteils unterstellen. Ein ähnlicher Eindruck wird in der 17. Einstellung vermittelt. Diese ist zwar als Nahaufnahme angelegt, aber trotzdem ist das amputierte Bein noch so gut zu erkennen, dass Fleisch und Knochen wahrgenommen werden. Das in der gleichen Einstellung vorgenommene Auftragen von Salz ist ebenso gut zu sehen, sodass die Darstellung noch drastischer wird.

Die einzig vorkommende Gewaltform in dieser Sequenz ist die physische und Leatherface ist die ausübende Person. Die Ton-Ebene scheint bei physischer Gewalt permanenter Unterstützer des Leides zu sein, wobei auf der Bildebene der Körper und das Gesicht die Einwirkung der Folterung abbilden. In der Perspektivenwahl können ebenfalls Auffälligkeiten festgestellt werden, die den Gebrauch von extremen Perspektiven zur Vermittlung von sadistischen Situationen anzeigen. Die intendierte deutliche Zurschaustellung der offenen Wunden am Körper scheint einen Zweck hinsichtlich einer beabsichtigten Wirkung auf den Zuschauer zu erfüllen. Das wird durch die für die Handlung nicht relevanten Einstellungen deutlich. Hierbei muss die Detailaufnahme hervorgehoben werden, da diese scheinbar, trotz entstehender Anschlussfehler auf visueller Ebene, im Film enthalten ist. Die Gegenstände als Waffen gegen Andys Körper, in Form des Hakens und des Salzes, werden stilisiert und gegen Andy verwendet, ohne dass sie ihn kurzfristig umbringen würden. Der Zugang über die Bildebene schafft zumindest eine Annäherung. Durch teilweise sehr subjektive Einstellungen über die Schulter von Leatherface und das Beobachten seiner ohne Hadern durchgeführten Abläufe machen auf der Ebene der Handlung eine Art Arbeitsprozess deutlich, dessen Zweck die Zurichtung von Andys Körper ist. Die Waffen können mit einem Schlachtbetrieb in Verbindung gebracht werden, sodass Leatherface über seine Optik und die Wahl der Waffen sowie den Vollzug den Eindruck einer Durchführung der Schlachtung erzeugt. Die als Kreuzigungsanspielung zu deutenden Einstellungen können aus nachvollziehbaren Gründen als Voraussage eines Leidenswegs interpretiert werden, sodass weitere versteckte Symboliken in dem Film, besonders in Bezug zur Gewalt, zu erwarten sind.

Die Untersuchungsfragen lassen sich im Hinblick auf die Analyse weitestgehend für den Untersuchungsgegenstand belegen. So wird zum Beispiel die Visualisierung von physischer Gewalt häufig in nahen Aufnahmen ausgeführt, die Darstellung psychischer Gewalt zu großen Teilen durch Sprache erzeugt. Es wird aber auch deutlich, dass situativ struktu-

relle Gewalt durch Gestik und Mimik psychische Gewalt erzeugen kann. Hinsichtlich des hohen Anteils an Einstellungen, die Gewalt abbilden, sind bestimmte Auffälligkeiten deutlich geworden. Physische Gewalt kann auch ohne direkte körperliche Einwirkung zum Ausdruck kommen, eine körperlich gewalttätige Situation kennt nur wenig Fluchtwege, insbesondere im Horrorfilm, wo kaum Schlägereien gezeigt werden, sondern der Tod die allgegenwärtige Bedrohung ist. Die Annahme, dass Horrorfilme für die Sequenzen primär nur einen Gewaltinitiator aufweisen, kann ebenfalls bestätigt werden.

Inhaltliche und dramaturgische Aspekte der Gewaltinszenierung: Folgend sollen unter Zuhilfenahme der Protokollierung der Bild- und Ton-Ebene zusammenfassend die analysierten Sequenzen betrachtet werden. Es ist davon auszugehen, dass bestimmte Gestaltungsmittel des Horrorfilms die Gewaltarten prägen und auf inhaltlicher Ebene konstituierend für die Inszenierung von Gewalt sind. Unter Betrachtung der Beschreibung der Bilder und der akustischen Ebene sollen ausgewählte Aspekte untersucht werden. Außerdem soll eine Kontextualisierung der Sequenzen innerhalb des Films vorgenommen werden. Durch die Analyse der Antagonisten und der Inszenierung der Orte sollen Kenntnisse gewonnen und der Kontext des Genres verdeutlicht werden. Die auszuwertenden Daten werden so objektiv wie möglich beschrieben, in diesem Beitrag erfolgt lediglich eine zusammenfassende Interpretation der Aussagen.

Den Sequenzen des Films sind nach Untersuchung der inhaltlichen, dramaturgischen und inszenatorischen Aspekte Gemeinsamkeiten zuzusprechen. Mit violentem Inhalt identifiziert verdeutlichen sie die Ausweglosigkeit aus der akuten Problemlage und erhöhen das Maß und die Häufigkeit von Gewaltausübungen. Die Handlungsorte bilden entweder die Gewalt ab oder wirken als wichtiger Einfluss auf die Gewaltsituationen ein und bestimmen den Rahmen der Inszenierung. Darüber hinaus sind der Sheriff und Leatherface als die beiden Antagonisten auszumachen. Sie unterscheiden sich zunächst anhand der Art der verwendeten Gewalt. Während der Sheriff mit struktureller und psychischer Gewalt eine Art »Spiel« bereitstellt und scheinbar Lust und Befriedigung daraus zieht, führt Leatherface physische Gewalt in scheinbar eingeübten Abläufen durch. Da er Andy nicht tötet, sondern ihn wie Fleisch behandelt und sein Leiden ohne wirklich erkennbaren Grund weiterführt, kann auch hier eine Art »Spiel« mit dem Opfer festgestellt werden. Während der Sheriff optisch nicht gerade einen physisch starken Eindruck macht, demonstriert

Leatherface durch sein physisches Erscheinungsbild unglaubliche Kraft. Die Kleidung, die er trägt, spiegelt sein Vorgehen mit Andy wieder und stellt eine Verbindung zwischen dem Raum und dem Akt der Gewalt her. Dabei scheint die Kleidung neben dem Darstellungswert auch als Verhüllung zu dienen. In Verbindung mit der Maske wird alles versteckt, was an Leatherface menschlich sein könnte, nur der Eindruck eines mutierten Körpers wird zugelassen. Die Maske unterstützt durch das groteske Aussehen und die Entpersonalisierung den Eindruck einer Monsterhaftigkeit. Die Aura der Außerweltlichkeit wird weiterhin durch die niemals stattfindende Kommunikation und das scheinbare Befolgen von Befehlen, Trieben und Abläufen gestützt. Der Sheriff personifiziert hingegen die befehlgebende Seite durch strukturelle und psychische Mittel. Auch an ihm bildet sich äußerlich eine Überlegenheit ab. Die psychische Aggressivität scheint in seiner Mimik, Gestik und Karikaturhaftigkeit ablesbar. Es werden somit unterschiedliche Gewaltarten dargestellt, die jeweils an einen Protagonisten geknüpft sind.

Pädagogische Handlungsräume

Gewalt kann, das hat auch die vorgestellte empirisch orientierte Untersuchung gezeigt, subjektiv unterschiedlich empfunden werden. Die Ergebnisse ermöglichen zumindest einen Einblick in ein Genre, das sich mit Gewalt befasst. Die Frage nach der Anziehungskraft spezifischer Filme ist aber interessanter als die Gewaltfrage und sollte zur Diskussion wieder aufgegriffen werden.

Gesicherte und verallgemeinerungsfähige Aussagen über aggressionsbildende Auswirkungen der Rezeption von Fernsehgewalt sind meines Erachtens nicht möglich. Resümierend soll dennoch festgehalten werden, dass brutale Medieninhalte kurzfristig aggressives Verhalten bei Kindern und Jugendlichen hervorrufen können, wenn

- diese häufig und aufmerksam Gewaltdarstellungen im Fernsehen oder Internet anschauen,
- sie aufgrund ihrer Lebensumstände, etwa häufiger Versagungen oder Aggressionserfahrungen in der Familie, zu aggressiven Verhaltensweisen tendieren,
- in der sozialen Umgebung der Jugendlichen aggressive Verhaltensweisen akzeptiert werden und diese üblich sind.

Bergler und Six halten in diesem Zusammenhang fest: Je realistischer eine Gewaltdarstellung sei, desto stärker fördere sie aggressives Verhalten (vgl. Bergler & Six, 1979, S. 221ff.).

Kulturpädagogen können beispielsweise in der medienpädagogischen Arbeit mit den beschriebenen Zielgruppen folgende Ziele verfolgen:

- Diskussion und Erproben anderer Konfliktlösungsmöglichkeiten als die in den untersuchten Filmen üblichen, zum Beispiel mithilfe des Rollenspiels, durch Vergleich mit alltäglichen Situationen etc.
- Anleiten zum Durchschauen der Realitätsverzerrungen, Klischees und Stereotypen, auf denen die Handlungsabläufe in den speziellen Filmen meist beruhen
- Aufdecken der Absichten des Kommunikators und der Rezipientenbedürfnisse, soweit der Entwicklungsstand der Zielgruppe dies erlaubt

Literatur

- Albrecht, G., Allwardt, U., Uhlig, P. & Weinreuter, E. (Hrsg.). (1981). *Handbuch Medienarbeit*. Opladen: Leske + Budrich.
- Andison, F.S. (1977). TV Violence and Viewer Aggression. A Cumulation of Study Results 1956–1976. *The Public Opinion Quarterly*, 41(3), 314–331.
- Bandura, A. (1979). Sozial-kognitive Lerntheorie. Stuttgart: Klett.
- Beck, K. (2010). *Kommunikationswissenschaft*. Konstanz: UVK.
- Bergler, R. & Six, U. (1979). *Psychologie des Fernsehens. Wirkungsmodelle und Wirkungseffekte unter besonderer Berücksichtigung der Wirkung auf Kinder und Jugendliche*. Bern, Stuttgart, Wien: Huber.
- Baumann, H.D. (1989). *Horror. Die Lust am Grauen*. Weinheim, Basel: Beltz.
- Freud, S. (1970) [1919]. Das Unheimliche. In A. Mitscherlich, J. Strachey & A. Richards (Hrsg.), *Studienausgabe Bd. VI, Psychologische Schriften* (S. 241–274).
- Greb, M. (2011). *Numen und Macht. Die Bedeutung des Heiligen und des Unheimlichen in Religion und Kunst heute*. Frankfurt a.M.: Peter Lang.
- Groebele, J. & Gleich, U. (1993). *Gewaltprofil des deutschen Fernsehprogramms – eine Analyse des Angebots privater und öffentlich-rechtlicher Sender*. Opladen: Leske + Buderich.
- Hausmanninger, T. (2002). *Mediale Gewalt*. München: Wilhelm Fink.
- Kandorfer, P. (2003). *Lehrbuch der Filmgestaltung. Theoretisch-technische Grundlagen der Filmkunde*. 6. Aufl. Gau-Heppenheim: Mediabook-Verlag Reil.
- Keilhacker, M. (1968). *Pädagogische Psychologie*. Regensburg: Verlag Josef Habel.
- Kuchenbuch, K. (2003). Die Fernsehnutzung von Kindern aus verschiedenen Herkunftsmilieus. *Media Perspektiven*, 2003/1, 2–11.
- Kurowski, U. (1972). *Lexikon Film. Hundert x Geschichte. Technik. Theorie. Namen. Daten. Fakten*. München: Hanser.
- Mayer, G. (2007). Die Faszination Jugendlicher an Horrorfilmen. <http://www.igpp.de/german/eks/faszination.pdf> (07.03.2013).

- Meteling, A. (2006). *Monster. Zur Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Müller, J. & Schlemmer, K. (1990). Die Lust an der Angst. In D. Manthey & J. Altendorf (Hrsg.), *Der Horrorfilm*. Hamburg.
- Rosenkranz, K. (2007) [1989]. *Ästhetik des Hässlichen*. Leipzig: Reclam.
- Schorb, B. & Theunert, H. (1982). Gewalt im Fernsehen. In welchen Formen tritt sie auf? Wie gehen Jugendliche damit um? *Medien und Erziehung*, 6, 322–331.
- Stiglegger, M. (2005). Einblicke. Neugier auf das »Innere des Anderen«. In J. Köhne, R. Kuschke & A. Meteling (Hrsg.), *Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm*. Berlin: Bertz und Fischer.
- Stresau, N. (1995). *Der Horror-Film. Von Dracula zum Zombie-Schocker*. München: Heyne.
- Teichert, W. (1975). Bedürfnisstruktur und Mediennutzung. *Rundfunk und Fernsehen*, 23.
- Theunert, H. (1996). *Gewalt in den Medien – Gewalt in der Realität*. München: Institut Jugend Film Fernsehen.

Der Autor

Johann Bischoff, Prof. Dr. phil., geb. 1951, i. R. seit 1.10.2016. Kaufmann IHK gepr., staatl. gepr. Kommunikationswirt, Diplom-Designer, Diplom-Pädagoge. WM an der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg, Gastprofessor für Visuelle Kommunikation an der Hochschule für Bildende Künste in Dresden. Professor für Medienwissenschaft und angewandte Ästhetik an der Hochschule Merseburg.