Abb. 1 Boris Karloff in der Rolle seines Lebens – als Frankensteins Monster.

Georg Seeßlen / Fernand Jung

Horror

Geschichte und Mythologie des Horrorfilms

SCHÜREN

Inhalt

MYTHOLOGIE DES HORROR-GENRES 12

Das Unheimliche 13

Der Mythos vom Halbwesen 18
Die gesellschaftliche Funktion des Halbwesens 22
Legenden der Vermischung 27
Mythos und Geschichte 29

Die Fundamente der Angst 31
Horror und Hamartia 35
Horror und Sexualität 37
Horror und Religion 40

Typologie der Horror-Mythen 44
Die Entwicklung des literarischen Horrors zu einem Genre der Unterhaltung 45
Von Poe zu Lovecraft: Der Realismus des Phantastischen 57
Die zweite Voraussetzung für das Horror-Genre: Die Phantastik 59
Die Bildsprache der Phantastik 61
Die Erzählweise der Phantastik 62

Die geschlossene Tür: Strukturen der Angst 65
Hinter den geschlossenen Türen lauern die gefallenen Götter 65
Daimon, oder von der Ordnung des Schreckens 67

Materialien zu einer Ikonographie des Horror-Films 70
Der Vampir 70
Die Burg 71
Frankenstein 73
Das Blut 74
Das Teil und das Ganze 77
Masken und Spiegel 79
Sexualität und Familie 83

Die Ästhetik des kinematischen Grauens 88
Bild und Blick 88
Das Dreieck des Grauens 89
Konstruktionen der Hölle 90

Die drei Gesichter der Furcht 92
Der Einzelne und seine Angst 92

Die Angst in der Gesellschaft 93
Ästhetik der Gewalt 95

GESCHICHTE DES HORRORFILMS 98

Die klassische Periode: Von der dämonischen Leinwand zum gothischen Kino 99

Der stumme Schrecken 99
Der phantastische Film in Deutschland 1913 bis 1928 99
Der phantastische Film in Amerika: Der Stummfilm 117

Der klassische Horrorfilm Hollywoods 127
Die dunkle Lust der Krise 127
Eine Universal-Geschichte der Halbwesen 128
Die Stars des amerikanischen Horrorfilms: Boris Karloff und Bela Lugosi 151
Transskriptionen des Grauens: Off-Beat-Horror der dreißiger Jahre 155

Europäische Alpträume 160

Der zweite Zyklus von Horrorfilmen in Amerika 167

1955–1968: Visionen und Revisionen 168

Auf der Suche nach neuen Formeln 168
Monster Movies der fünfziger Jahre 168
Die Teenage-Horrorfilme 180
Visionen und Revisionen 184
Ghosts & Gimmicks 188
Roger Corman und seine Poe-Verfilmungen 192
Karneval der Seelen 203
Rot auf Schwarz: Dunkle Film-Poesie aus Frankreich 207

Der neue englische Stil 209
Eleganz und Grauen: Die Hammer Productions 209
Faces of Horror: Christopher Lee und Peter Cushing 217
Frankenstein, oder Prometheus wird verrückt 218
Der Fürst der Finsternis: Dracula 224
Lust for Vampires 226
Crossover 229
Die anderen Genre-Klassiker: Dr. Jekyll, Mr. Hyde, der Werwolf und das Phantom der Oper 230
More Monsters from Hammer's House of Horror 232
Hammers Zombies und Mumien 236
Hammers Konkurrenten 239
Psychologie & Horror 243

Horror zwischen Revolte, Stil und Stillstand: Linien und Seitenlinien des Genres 255
Gore! Herschell Gordon Lewis und der Verlust der Unschuld des Genres 255
Die italienische Version 258
Nachklang des Schreckens: Italienische Horrorfilme der siebziger und achtziger Jahre 270
Vom giallo zum Horror-Trash 273
Horror à la française: Poesie und Ernüchterung 280
Jean Rollin und die nackten Vampire 282
Catcher und Dämonen: Horrorfilme aus Mexiko 286
Spanien 291

Die Siebziger Jahre 304

American Vampires & Other Monsters From the Id 304
Kwaidan: Gespenster aus Japan 311
Britischer Nachklang 313
King Kong kehrt zurück 314
Trash & Sex 317
Blackula & Friends: Phantastische blaxploitation in den siebziger Jahren – und zwanzig Jahre später 323
Horror Comedy 326
Die Krankheit im neuen Fleisch: Grauenvolle Geburt, schreckliche Kinder 329
Horror & Kunst 334
Spanien: Von reitenden Leichen und komischen Vampiren 344
Amerikanische Alpträume: Die jungen Wilden des Gore 347
Nach den Fauves 362
Old School / New Classes of Horror 366
Old School-Horror in Italien 371
Dario Argentos Visionen der Angst 373
In Castle Rock und jenseits: Der Beginn der Stephen King-Verfilmungen 387

New Waves of Horror 391

Der Einbruch des Wirklichen in die Phantastik 391
Die Hexenjäger-Filme 391
Neue Hexen 395
Hexen als historische Metaphern 397
Neues aus der Hölle: Die Exorzismus-Welle 400
Teufel komm raus 416
Kinder des Satans 418
Out, Demons, Out 420
Die schrecklichen Mütter 422
Horror Down Under 425

Zombies unter Kannibalen, oder wie ein Genre sein Maß verliert 430
(K)ein Platz in der Hölle 430
Zombies aus Cinecittà 438
Die Kannibalen-Filme 440
Die Sex-Kannibalen 447

1985–1998: Modernisierung und Renaissance des gothischen Horror 453
Eine Villa am Genfer See 453
Frankensteins Erben 454
Der Werwolf 465
Draculas minder glückliche Rückkehr 477
More Teenage Vampires 483
Vampirischer Bildersturm 494
Trash Vampires 497
Funny Vampires 499
Comic Vampires 505
Pauvre Poe 507
Wieder im Wachsfigurenkabinett 509
Rock'n'Roll Demons 511
Die neuen Masken des Phantoms der Oper 514
Jekyll & Hyde, together again 517
Die Mumie wacht wieder auf! 520
Die Episodenfilme 524

Horror und Wirklichkeit: Der Meta-Text der Angst 530

Das Buch des Teufels, das Haus des Schreckens 530
Lovecraft Revisited 530
Der Dämon ist das Haus 535
Das Kino der verfluchten Häuser 540
Böse Mütter, verlorene Kinder und Menschenfresser 552
Hausgeister aus dunkler Vergangenheit 558
Mieter und Vermieter 561
Einstürzende Neubauten in Suburbia 565
Häuser und Familien 569
Körper und Gesichter 570
Der Teufel auf Rädern 574
Die Droge und der Horror ohne Gestalt 581

Die schrecklichen Tiere 584
The Birds 587
Aus den Tiefen der Meere 590
Des Menschen bester Feind 605
One-Shots 607
Primaten-Horror 610

Furchtbares Gewürm 614
Die Rache der Laborratten 615
Schlangen 618
Insect Fear 623
In der Wildnis 632
Und schließlich: die Pflanzen 635

Die höllische Familie 639
Neuer Horror für die hartnäckige Familie im Zerfall 639
Die Familie, die zusammen mordet 647
Nachtmahr in Suburbia: Freddy Krueger 652
Das Kuscheltier als Monster 662
Dreamscapes 667
Exkurs: Das Spiel der Selbstreflexion 669
Manchmal kommen sie wieder 670
Besuchen Sie die Hölle! 673
Blick in den Abgrund 678
Die letzten Vampire (dieses Jahrtausends) 680
Neues und Altes von Hexen 686

Heavy Stuff 689
Toll trieben es die kalten Zombies 689
Zombie High 696
Regionen des Grauens 699
Jack's Back 701
Sex'n'Blood 703
Horror Hospital 704
Body Parts 711
Alte und neue Dämonen: Die moralischen Monster der achtziger Jahre 716
Neue Satanspakte 720
King of the Eighties 722
Clive Barker und die Cenobites 733
Neue Trash Welten 742
Kids in Trouble 743
Vom Splatterfilm zur Persiflage 744
Exkurs: Horror Made in Germany 746
German Trash 755

Die Slasher Movies 757
Die Halloween-Saga 759
Das A, B und (vor allem) C der Slasher Movies 766
More Teenage Slashing 771
Ironischer Sadismus: Transformationen eines B-Genres 782
Der Splatter-Film 800
Gore, Splatter und gar auch Poesie in deutschen Filmen 801
Der Parasiten- und Verwesungsfilm 805

Maniac oder: Schreckliche Verwandlungen 806
Tödliches Spielzeug 810
Brain Again – Brain X Change 816
Voodoo 818
Horror-Kino 820
Die wundervolle Welt der Z-Movies 822

Die Schrecken der Jahrtausendwende 826
Stephen King und (k)ein Ende 826
The Other Side of Horror: Clive Barker 843
Horror Fiction 846
Troll und seine Erben 850
Die Wiederkehr der schrecklichen Kinder 852
Alice hinter den Horrorspiegeln 856
Krieg zwischen Himmel und Hölle 859
A Horror sublime 862
Trash & Underground 864
Und wieder: der Teufel 866
Höllische Verschwörungen 877
Millennium Horror 882
Die unsterblichen Vampire 898
Satan 2000 901
Zwischen Leben und Tod 905
Abschied 912

ANHANG 922

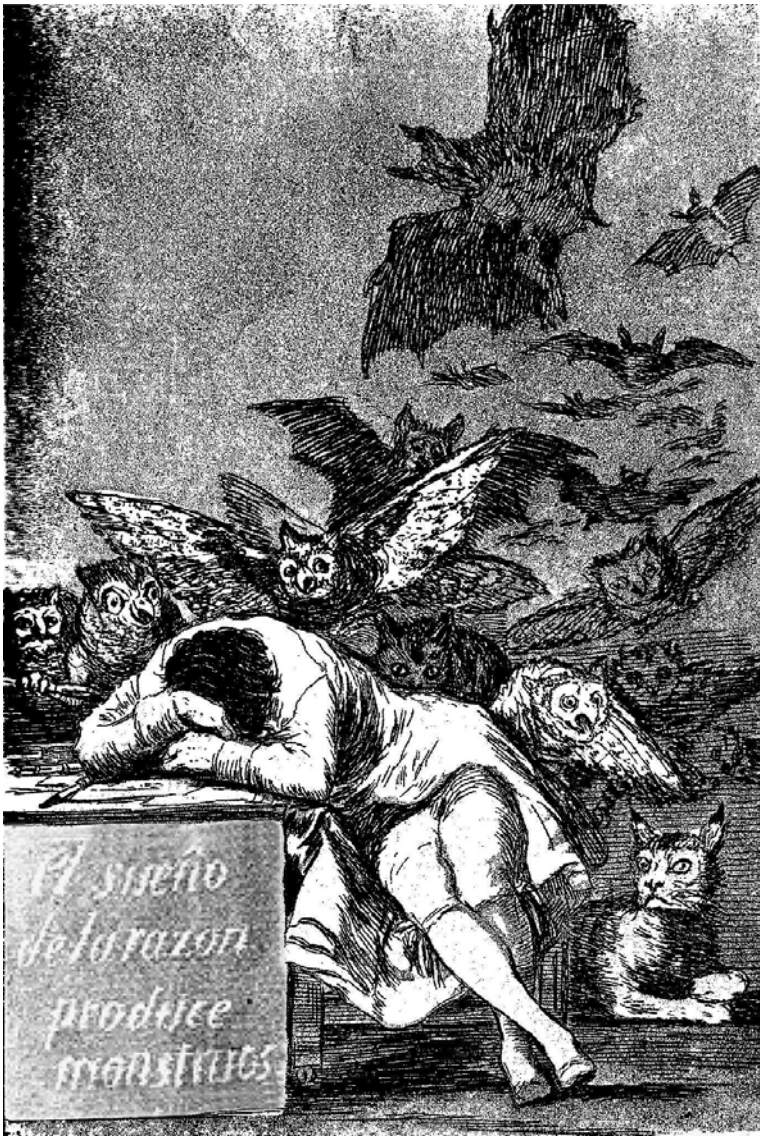
Bibliographie 923

Filmographie 1013

Register 1100

Mythologie des Horror-Genres

Abb. 2 Francisco de Goyas „Der Schlaf der Vernunft gebiert Ungeheuer".



Das Unheimliche

Der Schlaf der Vernunft gebiert Ungeheuer, das wissen wir – und Francisco de Goyas auf der linken Seite abgebildetes Werk zeigt es ganz deutlich. Aber sind die Ungeheuer wirklich ganz und gar unvernünftig? Sie kreieren ihre Bilder, sie haben ihre Geschichte, lange bevor sie die Formen angenommen haben, die wir von den Kino-Leinwänden und den Video-Bildschirmen kennen. All die Erscheinungen des Phantastischen, die uns in den Träumen bedrohen und die am Tag nach ihren verlorenen Bildern suchen, haben ihre Ursprünge zugleich in einem individuellen Empfinden und in einer kulturgeschichtlichen Entwicklung; sie führen in vergangene Zeiten des kindlichen Empfindens und in vergangene Epochen der Weltsicht. „Das Unheimliche des Erlebens", schrieb Sigmund Freud, „kommt zustande, wenn verdrängte infantile Komplexe durch einen Eindruck wieder belebt werden, oder wenn überwundene primitive Überzeugungen wieder bestätigt scheinen". Und was liegt näher, als zwischen beidem, dem kollektiven und dem individuellen Empfinden des Unheimlichen, gemeinsame Bilder und Erzählungen, den Mythos oder, im Zeitalter der populären Medien, ein Genre dafür zu etablieren. So einfach ist das also, oder?

Der „Eindruck" oder die „Überzeugung" jedenfalls müssten stets auf *dieser* Seite des Phantastischen aktiviert werden. Das Modell funktioniert indes nur, wenn wir uns einigermaßen sicher sind, *was* das Erwachsene, das Vernünftige, das Gegenwärtige ist, in dem wir das, was da so heftig infantil und barbarisch einbricht, bewerten können (zumindest, wenn der Traum vorbei ist). Darauf müssten wir uns, wenn es schon keine Beweise und Gesetze gibt, wenigstens einigen können. Aber gerade das wird immer schwieriger. Der zum „Empire" fortschreitende Kapitalismus bedient sich des Irrationalismus zu sehr, um eine klare Grenze noch erkennbar zu belassen. Hier sind alle Menschen Fremde, und jeder in der Lage, dem anderen zum Monster zu werden. Das Normale verliert seine Verlässlichkeit, und das Unheimliche kann nicht mehr, wie an den Kaminfeuern des achtzehnten Jahrhunderts, panisch-genüsslich beschworen werden. Es ist überall. Und doch will wenigstens die Konvention, dass wir die Grenzen aufrechterhalten. Zum Beispiel die zwischen dem Kino und dem Alltag.

Dass das Unheimliche ins Normale tritt, das Phantastische ins Alltägliche einbricht, das bedarf seiner Begründung im Normalen und im Alltäglichen. So schrecklich die Dämonen, Tierwesen und Nachtmare auch sind, so sehr sich ihr Auftreten als Schock-Erlebnis inszeniert – sie wären nichts, wenn sie nicht irgend erwartet wären. Und so leicht wird aus der Konstruktion einer – auch moralischen – Dualität ein dialektischer Prozess: Das Grauenhafte und Unklare ist nicht nur, was wir aus der Vergangenheit mit uns herumschleppen, peinigende Fracht, sondern auch, was uns wieder erwarten wird, am Ende des Weges. Horror – das ist das

Abb. 3 Bram Stoker (1847–1912)

Märchen zur falschen Zeit am falschen Ort, das Märchen und der Mythos, die unziemlich wörtlich genommen sind, der Mythos, der den Menschen ereilt, der glaubt, seine Kindheit schon hinter sich haben zu müssen.

Horror ist also, als besondere Form des Phantastischen, nicht bloß das ungefährliche und veräußerte Träumen; das Genre entsteht vielmehr durch die Reibung zwischen Wirklichkeit und (Alb-)Traum. Das eine maskiert sich als das andere, und mehr noch: Der Traum wird hier wie die Wirklichkeit, und die Wirklichkeit wie der Traum erzählt. Aber das filmische Subjekt, also das, was zwischen den Protagonisten und den Zuschauern sich entwickelt, gehört selber weder vollständig dem einen noch dem anderen an. In Horrorfilmen befinden wir uns auf einer Wanderung zwischen den Welten, und es ist keineswegs ausgemacht, welche von beiden die größeren Schrecken bereithält. Die guten, also die bösen Horrorfilme handeln nicht nur vom Schrecken, das die Nachtseite für die Menschen bereit hält, sie handeln immer auch von den Schrecken der Tagseite, sie handeln, um es genau zu sagen, von den Schrecken der Vernunft, des Kapitalismus und des Alltags.

Horror ist das illegitime Kind von Aufklärung und Kapital, und die großen Mythen des Genres wie der Menschenbastler Baron Frankenstein und sein Ungeheuer, die Zombies oder die Mumie verdanken sich nicht etwa dem Unwissen, sondern einem allzu rasch und allzu falsch verarbeiteten Wissen. (Letztere Gestalt, zum Beispiel, entstand aus offenkundiger Ratlosigkeit einem nicht durchschauten „alten" Wissen gegenüber: Als um die Jahrhundertwende die Gräber der ägyptischen Könige geöffnet und „erforscht" wurden – in einem Akt ungeschminkter kolonialer Grabräuberei – erkannten die europäischen Wissenschaftler zwar, dass die pharaonischen Gelehrten eine Methode entwickelt hatten, Leichen über die Jahrhunderte haltbar zu machen, aber noch war man weit entfernt davon, dieses Wissen zu entschlüsseln. Aus Faszination und Furcht entstand daraufhin eine verbreitete Ägypten-Mythologie, deren populärste Hervorbringung Bram Stokers Roman „Jewel of the Seven Stars" wurde. Und bereits 1899 erzählte Georges Méliès in seiner Version von CLÉOPÂTRE von den schuldbefleckten Grabräubereien, die eine Rache aus dem Jenseits nach sich ziehen würden.) Horror entsteht, organisch gleichsam, wenn sich die alte Form des Mythos in den Rissen des neuen Wissens ausbreitet.

Viel weniger aus dem Fremden und Unerforschten tritt der Schrecken als aus dem Vertrauten; aus dem Heimeligen wird das Unheimliche, dort wo Auf-

klärung versagen hat müssen, wo sie unterdrückt wurde, wo sie an den Menschen vorbei ging und statt Erhellung des Geistes zweckrationale Verengung im militärischen oder kaufmännischen Blick mit sich brachte, oder wo sie gar selbst in eine Instanz der Unterdrückung umgedeutet wurde, wo sie an Grenzen geriet und am meisten: dort, wo wir ihr nicht getraut haben, wo wir sie rückgängig gemacht haben, da, wo wir unser doppeltes Leben offenbaren, als öffentliche und als private, als rationale und als heimliche Menschen. Das heißt: Das Grauen entstammt einem Raum zwischen dem Allerprivatesten und der bürgerlichen Öffentlichkeit, es will sich zeigen und verbergen zugleich. Es ist Wissenschaft, die zur privaten Obsession wird, Religion, die sich auf rituelle Dämonologie reduziert, Politik, die nichts als Verschwörung und Verschwörung in der Verschwörung sein kann, es ist Liebe, die nur die sexuelle Raserei des Fetischismus und die romantisch bedingungslose Hingabe kennt (wenn auch zumeist in ihr verschlingendes Gegenteil gespiegelt), und nicht zuletzt ist Horror Kunst, die sich dem Wahnsinn unterwirft. Es ist, was im Dämmerlicht der zweiten, der kleinbürgerlichen Lebensweise der bürgerlichen Gesellschaft geschieht, deren Vertreter unter sich nur den namenlosen Schrecken des Animalischen und über sich nur das Grauen der Dekadenz vermuten können. Es ist all das, was nicht und nicht mehr zur Öffentlichkeit werden kann. Auf der Piazza spukt es nicht. Und das Sonnenlicht überleben die wenigsten Gespenster. Aber jeder Tag geht zu Ende, und genau dort lauert die Gefahr, wo wir auf dem Rückweg sind, von der öffentlichen Inszenierung zur privaten Natur.

Das Monster der populären Kultur entsteht aus dem *Monstrum,* und dies ist in der abendländischen Tradition nichts anderes als ein Zeichen Gottes, gegeben in einem ewigwährenden *morality play*. Das Dämonische und das, was es erreicht, sprechen miteinander in einer melodramatischen Sprache. Und so gibt es kaum einen Horror, der nicht im Letzten Melodrama wäre (und wie es so geht: das konsequente Melodrama ist der pure Horror). Das grausame Halbwesen des Genres und seine Opfer sind so füreinander bestimmt, dass andere Teile der Menschheit in dieses Spiel nicht einbezogen sind: sie wissen das Schloss, die Höhle, den verbotenen Raum zu meiden, von denen die so magisch angezogen werden, die „es betrifft". Das Dämonische und sein Opfer sind auf der Suche nacheinander und nach einer gemeinsamen Sprache, und wenn sie die gefunden haben, wenn sie einander „erkannt" haben, verhandeln sie in dieser Sprache die Grundprobleme von Schuld und Erinnerung, von Erlösung und Strafe. Was aber eine Phantasie eines Horrorfilms von einem Traum oder von einer Empfindung des Unheimlichen unterscheidet, ist gerade der Umstand, dass diese Suche nach der gemeinschaftlichen Sprache, nach dem unterirdischen *morality play*, so großen Raum einnimmt. Irgendwo, in den Winkeln und Nischen des gewöhnlichen Lebens, tauchen Verkörperungen des Bösen auf; im zweiten Akt des Dramas „gewinnen sie Gestalt" (das heißt: sie offenbaren ihren Zeichen-Charakter), und im dritten Akt erst können wir die Vor-Zeichen des ersten deuten und die Frage beantworten, warum das Monstrum in das Leben des Empfängers seiner grausigen Botschaft tritt. Auch dieser ästhetischen Anti-Aufklärung wird mit einem Akt kindlicher Gegen-Aufklärung begegnet. Das Monstrum richtet sich an

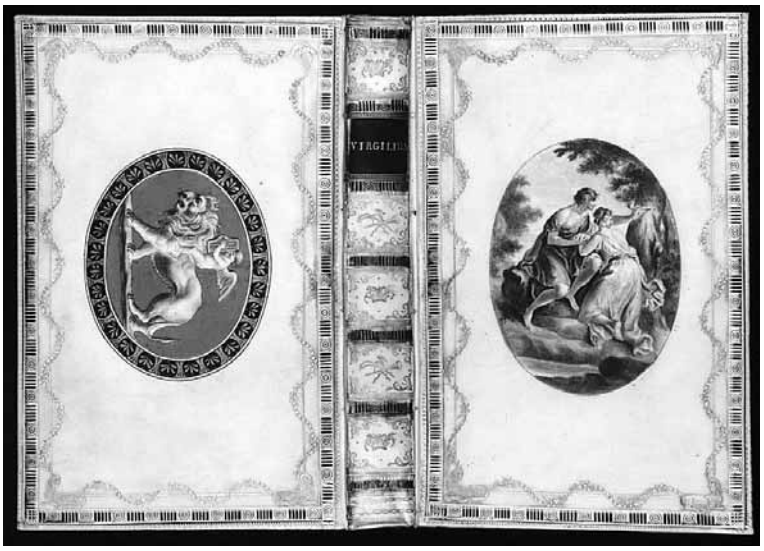


Abb. 4 Virgils (Publius Vergilius Maro, 70–19 v.Chr.) „Bucolica, Georgica, et Aeneis" in einer Ausgabe von 1766.

einen „Leser" – einen innerhalb des filmischen Geschehens und einen außerhalb, bei uns im Zuschauerraum –, und seine furchtbaren Taten sind nichts als Inschriften in der Welt, die gelesen werden müssen, um das zum Monster gewordene Monstrum aus der Welt zu bannen. (Man mag sich darüber streiten, ob Gott sich in den Monstern noch daran erinnert, dass er mit ihnen den Menschen ein Zeichen hatte geben wollen.) Es gibt in diesem dämonischen Wesen des Unheimlichen zwar umfassendes aber nichts „sinnlos" Böses (nicht zuletzt, weil uns ansonsten die ganze Geschichte nicht mehr sonderlich interessieren würde).

Denn anders als die Vorläufer in der romantischen Literatur und Kunst handelt Horror als Genre der populären Kunst nicht so sehr von etwas, das uns unheimlich wird, als vielmehr von einer mehr oder weniger gezielten Herausforderung, ja von einer Suche danach. Wir ziehen aus, in die Traumwelten des Kinos zum Beispiel, um das Fürchten zu lernen. Man muss das lernen, wie man Liebe, Macht und Tod lernen muss. Die klassische Definition des Genres vom „Einbruch des Phantastischen" in die Wirklichkeit beschreibt nur den narrativen Rahmen – nebst der scheinbar so einfachen Lösung: Dieses Phantastische muss aus der Wirklichkeit wieder vertrieben werden, damit das Genre zu seinen – höchst vorläufigen – *Happy Endings* kommt. Diese Dramaturgie indes definiert weder *warum* noch *wozu* und sieht das Subjekt der Erzählung eher als Opfer, das mit dem Bösen, das es auf sich zieht, allenfalls unbewusste Beziehungen hat: Das Phantastisch-Böse veranstaltet sein eigenes melodramatisches Strafgericht, in gewissen Subgenres wie dem *slasher movie* so berechenbar, dass wir von vornhe-

rein wissen, welches Verhalten unweigerlich das Grauen hervorrufen und welches Verhalten dagegen ein Überleben sichern wird.

Die Spiegelung dieser Dramaturgie vom „Einbruch des Phantastischen" indes ergibt einen Helden oder eine Heldin, die sich selbst in dieses Reich begeben oder ihm eine Pforte öffnen. Dann geht es gewiss nicht nur um die verdrängte *Schuld* – „Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast!" – sondern auch um den verborgenen *Wunsch*. Held ist ein Mensch, der Aufgabe und Opfer bewältigt, gewiss, aber nur zu gut wissen wir, dass es dazu nicht immer des geraden Weges bedarf. In der „Äneis" von Vergil (Abb. 4) ist schon dieser andere Weg der Helden vorgezeichnet: Wenn die Götter den Beistand auf der Erde verweigern, so führt der Weg den Helden durch das Unterreich des Todes. Sagen wir es allgemein: Horror ist, unter anderem, ein Umweg zu den Wünschen, der durch das Unterreich von Grauen und Ekel führt; durch das Reich des Verbotenen. In das freilich hat das Genre eine Ordnung gebracht, die wir aus unseren Träumen kaum kennen; wir sehen möglicherweise in Horrorfilmen in die Hölle, aber die ist gut vermessen und katalogisiert. Sie ist zwar so beschaffen, dass man von einem Höllenkreis zum anderen immer neuem Grauen begegnen und am Ende einem „unnambar Bösen" gegenübersteht, aber schon diese architektonische und hierarchische Organisation der furchtbaren Bildwelten umfasst einen Teil der Bannung. Das Zeichen wird als Bild lesbar: Wenn wir in einem Horrorfilm das Monster endlich zu Gesicht bekommen, dann ist in der Regel das Schrecklichste schon vorbei. Von nun an können sich Helden und Zuschauer wieder pragmatisch verhalten. Nur wenige Filme verweigern uns vollständig Bild und Ordnung – darunter freilich sind einige der schönsten und der tückischsten Filme des Genres.