

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
<i>Die klassische Periode: Von der dämonischen Leinwand zum gothischen Kino</i>	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
<i>1955–1968: Visionen und Revisionen</i>	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 Kuschtier 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
<i>Die Schrecken der Jahrtausendwende</i>	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 Weltanschauung. „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 Nightmare 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 Wan-

derung 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 schuldbeleckten 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.