

# Die neue Lust am Grauen

Zur Sozialwelt der erwachsenen und jugendlichen Horrorfans

Waldemar Vogelgesang und Rainer Winter

## Populäre Vergnügen

(...) Die aggressive und rhythmusbetonte Musik, die wir seit Betreten des „Palais de la Mutualité“ hören, ist noch lauter geworden. Der Zuschauersaal, den wir von der Pressebühne beobachten können, füllt sich allmählich und verwandelt sich in eine Art Arena. Viele der anwesenden Fans „spielen“ miteinander. Sie verfolgen und balgen sich, brüllen sich gegenseitig an und lachen. Außerdem bewirft man sich mit Mehltüten, benutzt Wasserpistolen, und ab und zu explodiert ein Knallkörper. Wir sind froh, uns diesem karnevalesken Treiben nicht anschließen zu müssen. Auf der Pressebühne verhalten sich die Zuschauer glücklicherweise so, wie man sich normalerweise in diesem altehrwürdigen Pariser Theater verhält. Als dann zwei Männer, der eine um die sechzig mit weißen Haaren und der andere etwa zwanzig Jahre jünger, vor uns Platz nehmen, wird dies im Zuschauersaal mit großer Begeisterung aufgenommen. Ein lautes Gebrüll beginnt, Hüte fliegen durch die Luft und ein Teil der Zuschauer macht Drohgebärden. Tony Curtis, dessen Tochter Jamie Lee in dem Film „Halloween“ mitgespielt hat und der seit kurzem selbst Horrorfilme produziert, und Dario Argento, ein Starregisseur und der Gewinner des Festivals, lassen sich aber nicht beeindrucken und grüßen das Publikum nur kurz. Dann beginnt der Film von Argento, eine erneute Verfilmung des „Phantoms der Oper“. Das Gebrüll im Zuschauersaal ist jetzt so laut geworden, daß wir den Ton des Filmes nur bruchstückhaft verstehen können. Als das Phantom zum ersten Mal auftritt, ertönen laute Rufe: „Tuez, Tuez“. Die Darstellung des Mordes, untermalt durch Verdi-Musik, macht deutlich, daß der Film nicht geschnitten ist. Eine Bekannte, die zum ersten Mal einen neueren Horrorfilm sieht, hat längst die Augen geschlossen (...) Als wir das Thea-

ter verlassen, gesteht sie, erschöpft nach mehreren „Tuez Verdi“-Einlagen, daß ihr diese beiden Stunden unvergessen bleiben werden“ (Beobachtungsnotizen von R. W. vom 8. 10. 1989).

Der Besuch dieses Festivals des phantastischen Films in Paris, das seit 1972 schon zum achtzehntenmal veranstaltet wurde, war einer der Höhepunkte und der vorläufige Abschluß unserer Erkundung dessen, was wir die „Sozialwelt der Horrorfans“ (vgl. Eckert et al. 1990) genannt haben. Das außeralltägliche Spektakel, das sich im Zuschauerraum abspielte, erinnerte sehr stark an Bachtins (1969, S. 47 ff.) Beschreibung des Karnevals als einer Form des volkstümlichen Vergnügens. Dieser ist durch Gelächter und physische Sensationen, durch Unsinn und Parodien, durch Exzentrizität und Übertreibung gekennzeichnet. Insofern stellt er auch eine Art „Widerstand“ (im wörtlichen Sinn des Wortes) gegen Sinn, Subjektivität und Verantwortlichkeit dar. So war auch für die Fans, abweichend von anderen Filmfestivals und von der Videorezeption, der durch die Sprache übermittelte Sinn weniger wichtig als die durch das Spektakel der Bilder in Szene gesetzte Bedrohung, ebenso konnte sich keiner im Zuschauersaal dem karnevalesken Treiben entziehen.

„Karneval ist ein Schauspiel ohne Rampe, ohne Polarisierung der Teilnehmer in Akteure und Zuschauer. Im Karneval sind alle Teilnehmer aktiv, ist jedermann handelnde Person“ (Bachtin 1969, S. 48). Die dem Lärm und den Bildern ausgesetzten Festivalteilnehmer waren, in der Regel mit Mehl beworfen, Teil des kollektiven Geschehens, in dem herkömmliche Distanzen zwischen Menschen relativiert und so eine Gegenwelt zum Alltag aufgebaut wurde.

Die karnevalesken Praktiken der Pariser Fans, die in der Regel zwischen 18 und 25 Jahre alt waren, sind aber nur eine der Formen des Umgangs mit Horrorfilmen, die wir im Laufe

unserer Unters  
Sie machen aber  
nation der neue  
welchen Anschl  
kann. Die Horr  
keine bloßen K  
produktiv und  
men um. Dies g  
lichen unter ih  
sentlicher Best  
rorfans sind. B  
werden wir zu  
(im Sinne Goff  
die Aktivitäten  
Sinn verleiht.

## Die Sozialw

Wir gehen zun  
me – wie ande  
auch – erst dur  
ten zu „Texte  
sammenhänge  
ke 1987; Win  
erfassen zu kö  
nen kulturelle  
zeption unters  
rorfans, die sic  
lokal und auf  
(vgl. Strauss  
hat, ist nämlic  
komplex. Die  
Art und Weis  
ihrer Aktivitä  
ist, involviert.  
(Eckert et al.  
Horrorfans au  
verbundener  
Kommunikati  
Die Horrorfan  
symbolische  
nehmung der  
(vgl. Berger  
kognitiv durc  
einander ver  
Kommunikati  
Identifikation  
die Rezeptio  
schriften und  
nalen und n  
und Tauscher  
Die Sozial  
sehr ausgede  
rende Form

unserer Untersuchung kennengelernt haben. Sie machen aber deutlich, welche große Faszination der neuere Horrorfilm ausüben und zu welchen Anschlußhandlungen er animieren kann. Die Horrorfans sind nämlich in der Regel keine bloßen Konsumenten, sondern sie gehen produktiv und ganz unterschiedlich mit den Filmen um. Dies gilt insbesondere für die Jugendlichen unter ihnen, deren Aktivitäten ein wesentlicher Bestandteil der Sozialwelt der Horrorfans sind. Bevor wir diese näher darstellen, werden wir zunächst den sozialen „Rahmen“ (im Sinne Goffmans 1977) untersuchen, in den die Aktivitäten eingebettet sind und der ihnen Sinn verleiht.

### Die Sozialwelt der Horrorfans

Wir gehen zunächst davon aus, daß Horrorfilme – wie andere Produkte der Kulturindustrie auch – erst durch die Aktivitäten der Rezipienten zu „Texten“ mit je spezifischen sozial zusammenhängenden Bedeutungen werden (Fiske 1987; Winter & Eckert 1990). Um diese erfassen zu können, muß man die verschiedenen kulturellen und sozialen Kontexte der Rezeption untersuchen. Die Sozialwelt der Horrorfans, die sich wie andere Sozialwelten überlokal und auf der Basis gemeinsamer Interessen (vgl. Strauss 1978; Becker 1982) konstituiert hat, ist nämlich in sich äußerst differenziert und komplex. Die Fans sind in unterschiedlicher Art und Weise in diese Welt, die das Produkt ihrer Aktivitäten und Aushandlungsprozesse ist, involviert. Unsere qualitative Untersuchung (Eckert et al. 1990) zeigt, daß die Sozialwelt der Horrorfans aus einer Reihe gemeinsamer oder verbundener Aktivitäten besteht und durch ein Kommunikationsnetz zusammengehalten wird. Die Horrorfans teilen miteinander das, was als *symbolische Umwelt* und gemeinsame Wahrnehmung der Wirklichkeit zu bezeichnen ist (vgl. Berger & Luckmann 1969). Sie sind so kognitiv durch gemeinsame Perspektiven miteinander verbunden, die aus gemeinsamen Kommunikationskanälen entstanden sind. Die Identifikation mit der Sozialwelt entsteht durch die Rezeption von Filmen, das Lesen von Zeitschriften und Büchern, die Teilnahme an regionalen und nationalen Treffen, das Sammeln und Tauschen von Videos etc.

Die Sozialwelt läßt sich weiterhin als eine sehr ausgedehnte und den Raum transzendierende Form der *sozialen Organisation* begrei-

fen: Ein von uns untersuchter Horror- und Science-Fiction-Fanclub hat z. B. Mitglieder aus der ganzen Bundesrepublik Deutschland. Ein anderer von uns befragter Horrorfan steht in Kontakt mit Gleichgesinnten in ganz Europa, den U.S.A. und sogar in der Sowjetunion. Das seit elf Jahren als Buch erscheinende „Fandom-Directory“ sammelt neben den Adressen von Fanclubs, Fanzines und speziellen Buchhandlungen die Adressen von Fans – darunter sind sehr viele Horrorfans – aus der ganzen Welt mit der Angabe ihrer Haupttätigkeit in der Sozialwelt und ihren speziellen Interessen.

Dies unterstreicht, daß die Sozialwelt wesentlich von der Kommunikation und dem Engagement der Beteiligten abhängt. Dabei dominiert vor allem die Kommunikation mittels Medien, die zur *Ent-Grenzung* der Sozialwelt führt und die Möglichkeiten „effektiver Kommunikation“ (vgl. Shibutani 1955) erweitert. Fanzines, Videozeitschriften, letztlich alle verbindenden Kommunikationsmittel distribuieren Informationen über die Sozialwelt und deren Aktivitäten, die jeden, der zu ihnen Zugang hat, zu einem potentiellen Mitglied machen. Insbesondere den nicht im Zeitschriftenhandel erhältlichen *Fanzines*, die von „kompetenten“ Fans für Fans gemacht werden, kommt dabei eine entscheidende Rolle zu. (Bei unseren Nachforschungen stießen wir auf fast zwanzig Fanzines, die alle nur über den Versand zu beziehen sind.)

Bevor wir die Rezeptionsformen und -kontexte der Erwachsenen und Jugendlichen beschreiben, möchten wir zunächst der Faszination der Horrorvideos nachspüren, die den Ausgangspunkt für die Ausbildung der spezialisierten Sozialwelt der Horrorfans darstellt.

### Soziologische Aspekte des neueren Horrorfilms

Seit Anfang der siebziger Jahre zählen Horrorfilme, zunächst im Kino und dann durch die dezentrale Verfügbarkeit von Video auch zu Hause, zu den populärsten Genres der Unterhaltung (vgl. Hartwig 1986; Ryan & Kellner 1988; Baumann 1989). Die Faszination, die sich auf Vampire, Werwölfe, Zombies und psychotische Killer richtet, hängt, so das Ergebnis unserer Untersuchungen, damit zusammen, daß die Filme durch ihre fiktionalen Darstellungen ein „angenehmes Grauen“ bei den Zuschauern hervorbringen – eine Eigenschaft, die sie mit

den Schauerromanen des 18. und 19. Jahrhunderts teilen (vgl. Alewyn 1978).

So werden insbesondere durch „special effects“ hyperrealistische Gewaltinszenierungen oder besonders gräßliche Monster in Szene gesetzt. Dadurch werden die für die Rezeption von Horrorfilmen charakteristischen „special affects“, also Grauen, Angst oder Ekel, erzeugt. Im neueren Horrorfilm kommt gerade dem „Spektakel von Bildern“ (Lash 1988), in dem bedrohliche Situationen und vor allem die Körper als Felder von Intensitäten und Auseinandersetzungen inszeniert werden, innerhalb der Erzählstruktur eine herausragende Bedeutung zu. Nicht der Inhalt ist das Entscheidende, sondern die erzeugte *Spannung* und die dazugehörige emotionale Reaktion der Angst und des Grauens auf eine Situation der Unsicherheit und des Unheimlichen. Die Bedrohungen im Film scheinen unmittelbar auch die Zuschauer zu betreffen. „Denn der Horrorfilm ist eines der Genres, bei welchen sich im Idealfall die emotionalen Reaktionen des Publikums gleichmäßig mit den Emotionen der Hauptfiguren entwickeln“ (Carroll 1987, S. 52, übers. v. HJW).

Die Angst, der Ekel und die Verzweiflung der Protagonisten strukturieren die emotionale Rezeption des Filmes durch die Zuschauer. In gewisser Weise machen jene vor, wie man auf die Monster und all die anderen Bedrohungen reagieren soll.

Dieses wesentliche Element der Rezeption von Horrorfilmen wurde durch unsere Interviews bestätigt. Es zeigte sich, daß die Fans – und zwar sowohl Erwachsene als auch Jugendliche – Spannung, ein gewisses Kribbeln, die Angst vor dem Unbekannten und undefinierbaren erleben wollen. Die Filme, die ihnen im Gedächtnis bleiben, sind gerade *nicht* die mit den meisten Mord- und Gewalttaten, sondern die, die für sie spannend waren, in denen sie selbst „auf die Folter gespannt wurden“. Die dargestellten Grausamkeiten oder Greuelthaten gewinnen, gerade in den populären Horrorfilmen, nämlich ihre Bedeutung erst im Rahmen einer Handlung, die dem Zuschauer das Erleben von Angst ermöglicht. Allerdings muß er die Kompetenz besitzen, die „special effects“ zu entdramatisieren, um sie genießen zu können. Erst dann kann man die dem neueren Horrorfilm inhärente „Wut des Zeigens“ als Stilmittel begreifen.

Es wird deutlich, daß die große Beliebtheit der Horrorvideos unter den Fans, ähnlich wie

die der Schauerromane im 18. und 19. Jahrhundert, darin begründet liegt, daß sie „Rahmen“ (Goffman 1977) bereitstellen, in denen Angst erlebt werden kann, allerdings eine Angst, die Vergnügen bereitet.

### Ein Exkurs: Die Entstehung des angenehmen Grauens

Die Angstlust wird – historisch betrachtet – erst in der Moderne möglich.

So beschreibt z. B. Rousseau in seinen „Confessions“ (1782) als seinen Lieblingsplatz einen Pfad am Rande einer Schlucht in den Alpen, auf dem er, sich in Sicherheit befindend, stundenlang einen Wildbach beobachtete und sich so in aller Bequemlichkeit Angst- und Schwindelgefühle verschaffte. Er schreibt: „Ich liebe dieses Wirbeln sehr, vorausgesetzt, ich befinde mich in Sicherheit“ (zit. nach Alewyn 1978, S. 316, übers. v. HJW).

Rousseaus Erlebnisse sind ein Beispiel für einen spezifisch modernen Umgang mit der *Angst*. Das Erleben von Angst war für den mittelalterlichen Menschen im Rahmen seines religiösen Weltbildes noch ein alltägliches Phänomen. Die Angst war allgegenwärtig und wurde vor der Natur, der Vergangenheit, der Finsternis und vor allem vor den Agenten Satans empfunden (vgl. Delumeau 1985). Für den modernen Menschen dagegen ist die Angst in der Regel aus dem Alltag verschwunden. Sie kann aber künstlich wiederbelebt werden. Diese Wandlung sei an einem weiteren Beispiel näher erläutert.

Der Glaube des mittelalterlichen Menschen an die Hölle und an den Teufel war durch religiöse Symbole, die vom Klerus verwaltet wurden, eng mit starken Gefühlen verbunden. Der Skeptizismus und der Rationalismus der Aufklärung ließen diesen Glauben im späten 17. Jahrhundert und frühen 18. Jahrhundert in Teilen der Bevölkerung allmählich verschwinden. Die Symbole und die mit ihnen verbundenen Gefühle der Angst und des Grauens blieben aber und fanden ihren Platz in den *gothic novels*, den Schauerromanen, und in deren Rezeption durch die aufgeklärten Schichten. So antwortete die Marquise du Deffand, eine begeisterte Leserin von Schauerromanen und eine Freundin Voltaires, auf die Frage, ob sie an Gespenster glaube: „Je n'y crois, mais j'en ai peur“ – „Ich glaube nicht daran, aber ich fürchte mich davor“.

Der entschei-  
daß die Mensch  
von kollektiv  
werden, sonde  
trolle, der die  
ihre Phantasie  
1969, Hahn 19  
ger unfreiwilli  
löst. Ihre Erze  
ler Gefahren,  
winnt und sich  
mer mehr im

Die Horror  
durch die int  
deos ein ‚ges  
mel 1903/198  
schiedliche U  
det auch diff  
der Sozialwelt

### Auf der Suche der verlorenen Die Medien

Bei der Analy  
haben wir zw  
nahme an de  
der, Tourist,  
kurz skizziert

So nimmt  
Blut- und Ek  
fahrung im U  
effects‘ als T  
den Handlung  
gegen ist du  
Filme faszini  
Vergnügen u  
wird in erste  
viert und mö  
deos Erfahru  
und exotisch  
(vgl. Cohen  
alle Touriste  
den Rücken  
chen Erfahru

Die eigentl  
Typen des B  
lang, ihr Int  
zu stellen u  
pflegen eine  
‚angenehme  
fremde und  
Buff und de

Der entscheidende zivilisatorische Schub ist, daß die Menschen nicht mehr wie im Mittelalter von kollektiv geteilten Ängsten überwältigt werden, sondern daß die wachsende Selbstkontrolle, der die einzelnen unterworfen sind, auch ihre Phantasien und Ängste erfaßt (vgl. Elias 1969, Hahn 1984). Diese werden immer weniger unfreiwillig durch äußere Ursachen ausgelöst. Ihre Erzeugung, die durch das Fehlen realer Gefahren, einen spielerischen Charakter gewinnt und sich so in Lust verwandelt, liegt immer mehr im Belieben des einzelnen.

Die Horrorfans von heute nun versuchen durch die intensive Rezeption von Horrorvideos ein ‚gesteigertes Seelenleben‘ (vgl. Simmel 1903/1984) zu provozieren. Der unterschiedliche Umgang mit der ‚Angstlust‘ begründet auch differenzierte Teilnahmeformen an der Sozialwelt der Horrorfans.

### Auf der Suche nach der verlorenen Angst – Die Medienkarriere von Horrorfans

Bei der Analyse unseres empirischen Materials haben wir zwischen vier Idealtypen der Teilnahme an der Sozialwelt unterschieden (*Fremder, Tourist, Buff, Freak*), die im folgenden kurz skizziert werden.

So nimmt der *Fremde* die Videos nur als Blut- und Ekelfilme wahr. Es fehlt ihm die Erfahrung im Umgang mit ihnen, um die ‚special effects‘ als Teil und Verstärker einer spannenden Handlung wahrzunehmen. Der *Tourist* dagegen ist durch die Außergewöhnlichkeit der Filme fasziniert und sucht Erfahrungen, die ihm Vergnügen und Ablenkung ermöglichen. Er wird in erster Linie durch seine Neugier motiviert und möchte im Umgang mit den Horrorvideos Erfahrungen machen, die ungewöhnlich und exotisch sind und so ‚Außeralltäglichkeit‘ (vgl. Cohen & Taylor 1977) hervorbringen. Wie alle *Touristen* kehrt er aber der Sozialwelt dann den Rücken zu, wenn er meint, die wesentlichen Erfahrungen gemacht zu haben.

Die eigentlichen Fans finden sich unter den Typen des *Buff*s und des *Freak*s, denen es gelang, ihr Interesse an Horrorvideos auf Dauer zu stellen und weiter zu spezialisieren. Beide pflegen einen routinierten Umgang mit dem ‚angenehmen Grauen‘. Anders als der *Horrorfremde* und der *Horrortourist* verfügen der *Buff* und der *Freak* über ein detailliertes und

systematisches Wissen über die Filme und über die Aktivitäten in der Sozialwelt. Allerdings fällt ihnen das Erleben von Angst immer schwerer. Es wird aber umso intensiver erfahren und höher bewertet, wenn es eintritt. Sowohl beim *Buff* als auch beim *Freak* gibt es eine Verschiebung in der ‚Lust am Text‘ (vgl. Barthes 1974). Für sie werden nämlich die *intertextuellen* Bezüge in den Filmen zu einem Erlebnis. So ergeben sich – im Gegensatz zum *Touristen* – die Bedeutung und der Wert eines neuen Horrorfilms nicht primär durch dessen neue ‚special effects‘, sondern durch die Bezüge, die die Fans zu anderen Horrorfilmen herstellen.

Der wesentliche Unterschied zwischen *Buff* und *Freaks* besteht darin, daß die persönliche Identität des *Freaks* ganz eng mit der Sozialwelt verbunden ist. Er gibt selbst Fanzines heraus, dreht Amateurvideos, veranstaltet Clubtreffen und möchte als ‚Meinungsführer‘ und ‚Spezialist‘ anerkannt werden. Er ist sehr am Fortbestand der Sozialwelt interessiert und wirbt auch um neue Mitglieder.

Diese vier Idealtypen der Teilnahme markieren auch Schritte in einer Medienkarriere, bei der intensive Gefühle (Ekel, Abscheu, Angst) immer mehr durch die Suche nach ihnen und durch andere Formen der ‚Lust am Text‘ ersetzt werden. Nur die wenigsten Teilnehmer an der Sozialwelt erreichen aber die Stufe des *Buff*s oder des *Freaks*. Die meisten der von uns befragten Fans nutzen die Horrorvideos nur phasenweise zur Unterhaltung und Abwechslung. Allerdings gibt es hinsichtlich des Rezeptionskontextes und des Stilisierungspotentials zwischen erwachsenen und jugendlichen Videoschern einige markante Unterschiede. Im folgenden sind deshalb die Besonderheiten des jugendlichen Rezeptionsverhaltens, wie sie Vogelgesang (1991) in einer Untersuchung nachgezeichnet hat, dargestellt.

### Fancliquen und Fetenpraxen

Insbesondere die Untersuchung der sozialen Gegebenheiten beim Betrachten von Videofilmen zeitigt ein ‚jugendtypisches‘ Resultat: Video-Sehen ist hier vorrangig ein *Gruppen-Ereignis*. Man trifft sich an weitestgehend von elterlichen Kontrollen abgeschotteten Rezeptionsorten, um sich ein paar schaurig-schöne Stunden zu machen. Dagegen ist der (vielleicht gescholtene) Video-Single ein eher marginaler Rezeptionstyp (ca. 5%). Auch Glogauer (1988,

S. 73) kommt in seiner Studie zu einem vergleichbaren Resultat: „Die Freunde (...) spielen die entscheidende Rolle. Nur durchschnittlich 9,7% sehen sich Videofilme alleine an und 20,2% in der Familie, mit sonstigen Personen 7,2%, mit Freunden jedoch 63%“.

Das Betrachten von Videofilmen in der Gemeinschaft, vorrangig in der Gemeinschaft von Altersgleichen, ist für viele Videofans ebenso wichtig wie die Inhalte der Filme selbst. Dies wird besonders evident, wenn man sich die Sozialstruktur und Atmosphäre der Video-Treffen etwas genauer vergegenwärtigt. Sie sind eine Art Verlängerung des Kinosettings in den häuslichen, intimen Bereich und stellen gegenüber den Alltagsroutinen eine Sondersituation dar, die einen eigenen ‚Erlebnis-Rahmen‘ für Spannung und Entspannung konstituiert. Für viele Videofans sind deshalb ihre Zusammenkünfte zugleich immer auch Feten, auf denen man sich locker und ungezwungen, ‚jugendtypisch eben‘, wie es ein Befragter formuliert hat, verhalten kann.

Natürlich spielen bei den Vorzügen des Gruppenkonsums auch pragmatische Gründe für die Jugendlichen eine Rolle, insbesondere die Geldersparnis und die relativ unproblematische Filmbeschaffung. Aber im Vordergrund stehen die Geselligkeit und das Gruppenerlebnis, die Ausgelassenheit und die Ungezwungenheit, letztlich das spielerische Moment als Konstituens und Faszinosum der Videoclique. Man ist hier unter Seinesgleichen, erlebt mit und in der Gruppe den Angstkitzel, den vor allem Action- und Horrorvideos auszulösen vermögen, erprobt Distanzierungs- und Selbstdarstellungsstrategien – und das alles in einer den Routinecharakter des Alltags transzendierenden Fettenatmosphäre.

Es ist also nicht zutreffend, jedenfalls konnten wir diese Beobachtung in den von uns untersuchten Videocliquen nicht machen, daß bei den „Horror-Fans (...) an die Stelle der personalen Kommunikation die massenmediale Kommunikation getreten (...) ist“ (Neumann & Charlton 1988, S. 51). Im Gegenteil, der Videokonsum ist eingebunden in expressive Verhaltensmuster, gekoppelt an Witz, Spaßmachen und Albernheiten; er ist letztlich Ausdruck medium- und szenegenerierter Flip-Praxen. Die vielzitierten Videonächte sind demnach weniger ein „Surrogat für eigene Erlebnisse“ (Schreckenberger 1983, S. 2), vielmehr spielt sich beim gemeinschaftlichen Videokonsum ein umgekehrter Prozeß ab: Die *Eigenge-*

*staltung* eines Wirklichkeitsbereichs, in dem die zivilisatorisch bedingte Formierung der Sinnlichkeit und Disziplinierung der Affekte aufgebrochen und – wenigstens temporär – überwunden werden kann.

### Videoliteralität und Distinktion

Es wird deutlich, daß es sich um eine völlig verkürzte Wiedergabe der ‚Konsumrealität‘ handelt, wenn den jugendlichen Betrachtern von Horror- und Actionfilmen ein rein oberflächliches oder gar ohnmächtiges Rezeptionsverhalten zugeschrieben wird. Zwar mag es für einzelne Fälle oder bestimmte Situationen durchaus zutreffend sein, daß „Videogewaltseher (...) eher als andere Jugendliche dazu neigen, ihre Freizeit mit dem bequemen Medium Video totzuschlagen“ (Fasel 1985, S. 5), aber im allgemeinen ist in der Videoclique etwas anderes angesagt. Neben Spaß und Unterhaltung finden die Jugendlichen hier eine ideale Plattform zur ‚stilvollen‘ *Selbstpräsentation* – und dies heißt immer auch zur Demonstration ihrer videobezogenen Kenntnisse und analytischen Kompetenzen.

Das Wissensspektrum reicht dabei von der Genese spezieller Filmgenres über die allgemeine Marktsituation bis hin zu dramaturgischen Gestaltungsmitteln. Vor allem die ‚Grusel-Veteranen‘, also die Buffs und Freaks, sind regelrechte Experten. Sie kennen nicht nur die Regisseure und Schauspieler, die literarischen Vorlagen und historischen Vorläufer der einschlägigen Filme, sondern sie besitzen (aus eigener Anschauung und ergänzt durch spezielle Literatur und Fanzines wie ‚Fangoria‘ oder ‚Cinefantastique‘) vielfach auch ein detailliertes Wissen über die Herstellung von Spezialeffekten oder die intertextuellen Bezüge in den Filmen. In einigen Fällen reicht das Interesse an phantastischen oder gewalthaltigen Stoffen weit über den filmischen Kontext hinaus; das ‚Théâtre du Grand Guignol‘ oder die ‚gothic novels‘ sind hier etwa als Beispiele zu nennen.

Eng verknüpft mit der Kenntnis der unterschiedlichen Dramatisierungsformen des Schreckens und Horrors ist auch die Erlebnisqualität. Sind die Fans am Beginn ihrer Videokarriere primär durch eine voyeuristische Schaulust motiviert, die Unmittelbarkeit und Hyperrealität der Körperauflösungen und Tötungsinszenierungen zu überstehen, gleichsam dem Schock der Gewalttableaus und Tabuver-

letzungen Pa  
Laufe der Ze  
und -wissen  
nen erlaube  
fektualisieru

Dabei ist  
jugendlicher  
jederzeit be  
und Horrors  
handelt, ja,  
und Realität  
nachgerade  
lebnisforme  
tumben Vid  
flexionslose  
‚Diskurse (‘  
1989, S. 27‘

Solchen  
die empiris  
gendliche  
Schock- ur  
traumhafte  
vieler Vide  
tische Kom  
mittel eben  
und Selbst

Im Vergl  
ist dagege  
vielen Fälle  
ausgebilde  
chen gleich  
grenzungs-  
In jugend  
spielerisch  
schen fürs  
Empörung  
zu demask  
Verbotspri  
grunde lie

Aus vie  
schwer zu  
ken einer  
Teil juger  
worden is  
als negativ  
,verboten  
und als ei  
zierung u  
negieren  
individuel  
der Elterr  
Zugang zu  
strieren,  
herrschen  
Maßstäbe

bereichs, in dem die  
ormierung der Sinn-  
g der Affekte aufge-  
emporär – überwun-

## istinktion

sich um eine völlig  
er ‚Konsumrealität‘  
dlichen Betrachtern  
lmen ein rein ober-  
ächtiges Rezeptions-  
ird. Zwar mag es für  
stimmte Situationen  
daß „Videogewaltse-  
ugendliche dazu nei-  
bequemen Medium  
sel 1985, S. 5), aber  
r Videoclique etwas  
Spaß und Unterhal-  
hen hier eine ideale  
Selbstpräsentation –  
h zur Demonstration  
ntnisse und analyti-

reicht dabei von der  
res über die allgemei-  
zu dramaturgischen  
llem die ‚Grusel-Ve-  
id Freaks, sind regel-  
en nicht nur die Re-  
er, die literarischen  
1 Vorläufer der ein-  
sie besitzen (aus ei-  
gänzt durch spezielle  
,Fangoria‘ oder ‚Ci-  
uch ein detailliertes  
ng von Spezialeffek-  
n Bezüge in den Fil-  
icht das Interesse an  
haltigen Stoffen weit  
xt hinaus; das ‚Théâ-  
er die ‚gothic novels‘  
e zu nennen.

r Kenntnis der un-  
sierungsformen des  
st auch die Erlebnis-  
Beginn ihrer Video-  
eine voyeuristische  
Unmittelbarkeit und  
auflösungen und Tö-  
berstehen, gleichsam  
bleaus und Tabuver-

letztungen Paroli zu bieten, so entwickeln sie im  
Laufe der Zeit auf der Basis von Filmerfahrung  
und -wissen differenziertere Sehpraxen, die ih-  
nen erlauben, die filmische Stimulanz und Af-  
fektualisierung wohldosiert zu erleben.

Dabei ist den auf Horrorfilme spezialisierten  
jugendlichen Videofans – wie bereits erwähnt –  
jederzeit bewußt, daß es sich bei den Action-  
und Horrorszenarien um reine Phantasiewelten  
handelt, ja, die Differenz zwischen Fiktionalität  
und Realität, zwischen Sein und Schein ist  
nachgerade konstitutiv für ihre sensitiven Er-  
lebnisformen. Keineswegs degenerieren sie zu  
tumben Videosehern oder versklavten und re-  
flexionslosen Medien-Marionetten, wie viele  
‚Diskurse des Verschwindens‘ (vgl. Zielinski  
1989, S. 275 f.) immer wieder suggerieren.

Solchen und ähnlichen Behauptungen steht  
die empirische Beobachtung entgegen, daß ju-  
gendliche Videofans auch angesichts der  
Schock- und Gewaltszenarien, die das Alp-  
traumhafte, Entsetzliche und Ekeleregende  
vieler Videos zu erzeugen vermögen, die analy-  
tische Kompetenz für die dramaturgischen Stil-  
mittel ebensowenig verlieren wie ihre Gefühls-  
und Selbstbeherrschung.

Im Vergleich zu den gestandenen Videofans  
ist dagegen die *Videoliteralität* ihrer Eltern in  
vielen Fällen offensichtlich nur sehr rudimentär  
ausgebildet – ein Umstand, den die Jugendli-  
chen gleichermaßen als Konfrontations-, Ab-  
grenzungs- und Entlarvungsstrategie einsetzen.  
In jugendtypischem Jargon und aufreizend-  
spielerischer Lässigkeit wird versucht, die zwi-  
schen fürsorglicher Sprachlosigkeit und offener  
Empörung oszillierenden Haltungen der Eltern  
zu demaskieren, wohlwissend, daß ihnen eher  
Verbotsprivilegien denn Filmkompetenzen zu-  
grunde liegen.

Aus vielen Antworten der Videofans ist un-  
schwer zu entnehmen, wie sehr das Erschre-  
ken einer aufgeregten Öffentlichkeit bereits  
*Teil* jugendkultureller Ausdrucksformen ge-  
worden ist. Ihre Sanktionsdrohungen werden  
als negative gesellschaftliche Anerkennung des  
,verbotenen‘ Filmgebrauchs wahrgenommen  
und als ein Mittel bewußt inszenierter Distan-  
zierung und Kontrastierung interpretiert. Sie  
negieren – wenn auch im Grad der Direktheit  
individuell unterschiedlich – die (Vor-)Rechte  
der Eltern und Pädagogen auf einen exklusiven  
Zugang zu bestimmten Filmgenres und demon-  
strieren, unter bewußter Mißachtung der vor-  
herrschenden Konventionen und ästhetischen  
Maßstäbe, ihre produktive Inbesitznahme.

Dies impliziert: Video wird zum Träger op-  
positioneller Bedeutungen und konstituiert ei-  
nen Referenzrahmen, der provozierende Ein-  
brüche in die Enge der regelgesättigten Alltags-  
welt ermöglicht. Die subversive Verwendung  
der Video-Grusicals steht damit in der Tradi-  
tion jugendkultureller Habitusformen, die im  
Widerstand gegen die Erwachsenenomänen  
ein Mittel der Selbstbestimmung und Selbstbe-  
freiung sehen (vgl. Clarke et al. 1979).

## Jugendeigene Videomilieus als Orte der Außeralltäglichkeit und des Aggressionsmanagements

Die Analyse hat gezeigt: Horror- und Action-  
videos erzeugen oder verdichten fantypische Mi-  
lieus und Sozialräume, die den Jugendlichen  
Selbst-Definitionen und Ich-Konturierungen  
ermöglichen. Einerseits sind sie dabei ein Mit-  
tel und Vehikel, um unter Gleichaltrigen neue  
soziale Beziehungsgefüge herzustellen, also  
Ausdruck adoleszenter Entwicklungsbesonde-  
heit, andererseits figuriert sich in ihnen ein Be-  
dürfnis nach Außergewöhnlichem und Nichtall-  
täglichem.

Eckert und Winter (1987, S. 256) sprechen in  
diesem Zusammenhang deshalb auch davon,  
„daß der Videofilm zur Konstitution privater  
Außeralltäglichkeit verwandt wird“. In der Tat  
deutet vieles darauf hin, daß bei den Videofe-  
ten – räumlich und zeitlich separiert – eine Si-  
tuation geschaffen wird, welche die Jugendli-  
chen die Normalität (und oftmals Zwänge) des  
Alltags vergessen läßt. Hier können sie ihren  
Emotionen und ihrer Spontaneität, ihren Akti-  
vitäts- und Darstellungsbedürfnissen freien  
Lauf lassen, ohne den energischen Einspruch  
der Erwachsenen befürchten zu müssen. Hier  
können sie ihren Wünschen nach Abenteuer  
und Action, Gruseln und Thrill nachgeben und  
-gehen, die im normalen Alltag kaum zugelas-  
sen sind, respektive in den routinisierten und  
entemotionalisierten Tagesgeschäften keinen  
Platz mehr finden. Videos grenzen mithin All-  
tag aus und produzieren in einem eigenen Ra-  
hmen Spannung. Sie schaffen eine Art Ausnah-  
mesituation, in welcher der Ubiquität der herr-  
schenden Rationalitätskultur die faneigene Vir-  
tuosität individueller Gefühls- und Körperex-  
pressionen entgegengestellt wird.

Aber es sind offensichtlich nicht nur die  
„kleinen Fluchten“ aus der Monotonie des All-

tags, die den Reiz der Videos ausmachen, sondern es ist auch die Möglichkeit, Frustrationen und aggressive Impulse beim Betrachter zu bewältigen. Während des Zusehens lebt der jugendliche Filmfan innerlich das aus, was er äußerlich nicht (mehr) zeigen kann, weil aggressive Umgangsstile im Alltag in hohem Maße negativ sanktioniert sind. Diese Form medialer Sublimierung oder *Austrocknung* von Aggressivität kann demnach auch als eine Form postmoderner Ventilriten interpretiert werden.

So gesehen ist dann die Aneignung von spannungs- und actiongeladenen Videos ein funktionales Äquivalent zu Karneval, Sportveranstaltungen oder auch zu alltäglichen Festivitäten. Das Telezeitalter evoziert demnach nicht nur „die technikgestützte Herstellbarkeit von Gefühlen“ (Eckert 1988, S. 11), sondern auch eine neue Form videoinduzierter Läuterung und Befriedigung – und dies eingebunden in fantypische Aneignungsmuster und Sozialwelten mit eigenen Stilelementen und Habitusformen.

Fassen wir zusammen: Videocliquen können als zeittypische medial-expressive Enklaven und als Gegenbewegung gegen die disziplinierten Handlungsriten des Schul- und Berufsalltags angesehen werden. In abgeschlossenen Raumzonen agieren die jugendlichen Fans als Architekten ihrer eigenen Subwelt. Hier finden sie eine ideale Bühne zur virtuellen Körper- und Gefühlsdarstellung, hier werden Kontakte und Beziehungen gestiftet, letztlich konstituiert sich hier eine Spezialkultur mit einem eigenen Bedeutungs- und Relevanzspektrum. Mithin können die Aneignungs- und Verarbeitungsstile, die sich in den Videogruppen ausdifferenzieren, einerseits als Ausdruck einer spielerisch-experimentellen Ich-Inszenierung und Selbst-Konstruierung angesehen werden, andererseits forcieren sie eine Reintegration von Körper- und Gefühlsäußerungen in den unmittelbaren Handlungszusammenhang.

Durch Videos findet also keineswegs ein Verlust jeder Erfahrungsmittelbarkeit oder eine Entfremdung von der Realität statt, wie Kritiker immer wieder behaupten, vielmehr sind sie in vielen Fällen Anlaß und Anstoß zur Bildung kleiner sozial-räumlicher Formationen mit ausgeprägten kommunikativen und empathischen Ressourcen. Man könnte auch – in bewußtem Kontrast zur immer abstrakter, intransparenter und anonymer werdenden Gesellschaft – von einer Art herrschaftsfreien Zone sprechen, in der alternative Handlungs- und Sinn(lichkeits)-angebote Realisierungschancen finden.

## Literatur

- Alewyn, R. (1978): Die Lust an der Angst. In: Alewyn, R.: Probleme und Gestalten. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 307–330.
- Bachtin, M. (1969). Literatur und Karneval. Zur Romantheorie und Lachkultur. München: Ullstein.
- Barthes, R. (1974). Die Lust am Text. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Baumann, H. D. (1989). Horror. Die Lust am Grauen. Weinheim: Beltz.
- Becker, H. (1982). Art worlds. Berkeley/Los Angeles/London: The University of California Press.
- Berger, P. L. & Luckmann, T. (1969). Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Carroll, N. (1987): The nature of horror. Journal of Aesthetics and Art Criticism, 1, 51–59.
- Clarke et al. (1979). Jugendkultur als Widerstand. Frankfurt a. M.: Syndikat.
- Cohen, S. & Taylor, L. (1977). Ausbruchsversuche. Identität und Widerstand in der modernen Lebenswelt. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Delumeau, J. (1985). Angst im Abendland. Die Geschichte kollektiver Ängste im Europa des 14. bis 18. Jahrhunderts. Reinbek: Rowohlt.
- Eckert, R. (1989). Emotionen formen sich nach den Gesetzen des Marktes. VDI-Nachrichten, 16/1989, S. 16.
- Eckert, R. & Winter, R. (1987). Kommunikationstechnologien und ihre Auswirkungen auf die persönlichen Beziehungen. (S. 245–266) In: Lutz, B. (Hrsg.): Verhandlungen des 23. Deutschen Soziologentages. Frankfurt a. M.: Campus.
- Eckert, R., Vogelgesang, W., Wetzstein, W. & Winter, R. C. (1990). Grauen und Lust. Die Inszenierung der Affekte. Pfaffenweiler: Centaurus.
- Elias, N. (1969). Über den Prozeß der Zivilisation. 2 Bde. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Fasel, C. (1985). Horror-Videos. Die Killer kommen ins Kinderzimmer. In: Eltern, Nr. 5, 5–6.
- Fiske, J. (1987). Television culture. London/New York: Methuen.
- Glogauer, W. (1988). Videofilm-Konsum der Kinder und Jugendlichen. Bad Heilbrunn, Obb.: Klinkhardt.
- Goffman, E. (1977). Rahmen-Analyse. Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Hahn, A. (1984). Theorien zur Entstehung der europäischen Moderne. Philosophische Rundschau, 3/4, 178–202.
- Hartwig, H. (1986). Die Grausamkeit der Bilder. Weinheim/Berlin: Quadriga.
- Lash, S. (1988). Discourse or figure? Postmodernism as a regime of signification. Theory, Culture and Society, 5, 311–336.
- Neumann, K. & Charlton, M. (1988). „Das schreckliche Monster“. Psychologie Heute, Nr. 9, 48–51.

Ryan, M. & K. Bloomington Schreckenberge Wohnzimmer 3–4, 2–4.

Shibutani, T. (1969). American Social Structure. In: American Journal of Sociology, 74, 1–12.

Simmel, G. (1907). Die Philosophie des Lebens. In: Freiheit. Berlin: Suhrkamp.

Strauss, A. (1978). Studies in Symbolic Interactionism. In: Acta Sociologica, 20, 1–12.

Vogelgesang, W. (1989). Action Points. Westdeutsch

- Die Lust an der Angst. In: *Aletheia und Gestalten*. Frankfurt 1977-330.
- Literatur und Karneval. Zur Lachkultur. München: Ullstein 1989.
- Die Lust am Text. Frankfurt 1989). Horror. Die Lust am Grauen. Berlin: Ullstein.
- Dark worlds. Berkeley/Los Angeles: University of California Press.
- Kluge, T. (1969). Die gesellschaftliche Funktion der Wirklichkeit. Frankfurt: Suhrkamp.
- The nature of horror. *Journal of American Criticism*, 1, 51-59.
- Jugendkultur als Widerstand. Frankfurt: Suhrkamp.
- L. (1977). Ausbruchsversuche. Der Widerstand in der modernen Literatur. a. M.: Suhrkamp.
- Die Ängste im Abendland. Die Ängste im Europa des 14. Jahrhunderts. Reinbek: Rowohlt.
- Notionen formen sich nach den Umständen. VDI-Nachrichten, 16/1987.
- R. (1987). Kommunikations- und kulturelle Auswirkungen auf die persönliche Identität. (S. 245-266) In: Lutz, B. (Hrsg.) *Identität und Soziale Welt*. a. M.: Campus.
- Vogelgesang, W., Wetzstein, W. & Winter, R. (1990). Grauen und Lust. Die Intentionen der Medien. Pfaffenweiler: Centaurus.
- Über den Prozeß der Zivilisation. Frankfurt: Suhrkamp.
- Horror-Videos. Die Killer kommen. In: *Eltern*, Nr. 5, 5-6.
- Television culture. London/New York: Routledge.
- Die Videofilm-Konsum der Kinder. Bad Heilbrunn, Obb.: Junfermann.
- 7). Rahmen-Analyse. Versuch der Rekonstruktion von Alltagserfahrungen. Frankfurt: Suhrkamp.
- Theorien zur Entstehung der europäischen Kultur. Philosophische Rundschau, 1987.
- Die Grausamkeit der Bilder. Quadriga.
- Discourse or figure? Postmodernism and the problem of signification. *Theory, Culture & Society*, 1-336.
- Charlton, M. (1988). „Das Grauen“. *Psychologie Heute*, Nr. 9, 10-15.
- Ryan, M. & Kellner, D. (1988). *Camera Politica*. Bloomington: Indiana University Press.
- Schreckenberger, E. (1983). Die Leinwand im Wohnzimmer. *Weiterbildung und Medien*, Nr. 3-4, 2-4.
- Shibutani, T. (1955). Reference groups as perspective. *American Journal of Sociology*, 60, 562-568.
- Simmel, G. (1903). Die Großstädte und das Geistesleben. In: ders.: *Das Individuum und die Freiheit*. Berlin: Wagenbach, 1984, 192-204.
- Strauss, A. (1978). A social world perspective. In: *Studies in Symbolic Interaction*. Greenwich, CT: JAI Press, 19-128.
- Vogelgesang, W. (1991). Jugendliche Video-Cliquen. Action- und Horrorvideos als Kristallisationspunkte einer neuen Fankultur. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Winter, R. & Eckert, R. (1990). *Mediengeschichte und kulturelle Differenzierung. Zur Entstehung und Funktion von Wahl-Nachbarschaften*. Opladen: Leske & Budrich.
- Zielinski, S. (1989). *Audiovisionen*. Reinbek: Rowohlt.

*Dr. Waldemar Vogelgesang, Dipl.-Soz.  
FB I – Pädagogik  
Universität Trier  
Postfach 3825  
5500 Trier*

*Dipl.-Psych. Rainer Winter  
FB IV – Soziologie  
Universität Trier  
Postfach 3825  
5500 Trier*