

Literatur

- Böttger/Mettler-Meibom: Das Private und die Technik, Opladen: Westdeutscher Verlag 1990.
- Bravermann, H.: Die Arbeit im modernen Produktionsprozeß (amerik. 1974), Frankfurt/N.Y. 3. Auflage 1985.
- Funkkolleg Medien und Kommunikation (Start 13.10.1990) unter Leitung des Hessischen Rundfunks und den Professoren K. Merten, S. Schmidt und S. Weischenberg.
- Herrmann, Thomas: Zur Gestaltung der Mensch-Computer-Interaktion, Tübingen: Niemeyer 1986.
- Institut für Informations- und Kommunikationsökologie: Was könnte Kommunikationsökologie sein? Dortmund: Selbstverlag 1990.
- Journalist Nr. 3 März 1991 mit dem Schwerpunkt: Zensiert. Journalisten und der Golfkrieg. Die Ohnmacht der Medien.
- Kapp, William: Soziale Kosten der Marktwirtschaft (engl. 1963), Frankfurt/M.: Fischer 1979.
- Kubicek, Herbert/Berger, Peter: Was bringt uns die Telekommunikation? ISDN - 66 kritische Antworten, Frankfurt/M.: Campus 1990.
- Kubicek, Herbert/Mettler-Meibom, Barbara: Alternative Entwicklungspfade der Telekommunikationspolitik, in: Aus Politik und Zeitgeschichte. Beilage zur Wochenzeitung Das Parlament, B 46-47/88 v. 11. Nov. 1988, S. 30-47.
- Optionen der Telekommunikation (optek), Düsseldorf: Selbstverlag des Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales, 3 Bände, 1988.
- Taylor, Frederik: Die Grundsätze wissenschaftlicher Betriebsführung (1913), Weinheim: Beltz 1987.
- Ungeheuer, G.: Vor-Urteile über Sprechen, Mitteilen, Verstehen, in: ders. Kommunikationstheoretische Schriften 1, Aachen: Rader, S. 229-338.
- Volpert, Walter: Kontrastive Analyse des Verhältnisses von Mensch und Rechner als Grundlage des System-Designs, in: Zeitschrift für Arbeitswissenschaft 41 (13NF) 1987/3, S. 147-152.
- Wechselwirkung Jg. 13, Febr. 1991, S. 18-32.

IV. Kommunikation, Kultur und der Alltag der Medienproduktion und Medienrezeption

Rainer Winter

Zwischen Kreativität und Vergnügen. Der Gebrauch des postmodernen Horrorfilms¹

1 Im Videodrome

Max Renn, ein agiler und cool wirkender Manager Mitte dreißig, leitet einen privaten Kabelsender in Toronto, der sich auf die Sendung von Softcore-Sexfilmen sowie von Horror- und Gewaltstreifen spezialisiert hat. Er ist ständig auf der Suche nach Filmmaterial, das "wirklich reinhaut" und das die Einschaltquoten nach oben treibt. Der größte Fund von Max ist "Videodrome", eine "Show", die in einer Folterkammer spielt und in der nonstop sadistische Gewalt und Morde, die sehr real wirken und in keine Handlung eingebettet sind, gezeigt werden. Er ist fasziniert von diesen Horrorszenarien, die, wie er später herausfinden wird, authentisch sind.

Auf der Suche nach den Herstellern von "Videodrome" gelangt er in das Kathodenstrahlinstitut des "Medien-Propheten" Professor Brian O'Blivion, der jedoch bereits gestorben ist und nur noch in der Form von Videokassetten existiert. Auf einer dieser Kassetten verkündet O'Blivion, der sowohl von seinen Aussagen als auch von seinem Aussehen her auffallend Marshall McLuhan gleicht, daß er während der Arbeit am "Videodrome"-Projekt starke Visionen entwickelte, die zur Bildung eines Gehirntumors führten.

¹ Für eine kritische Lektüre dieses Textes danke ich Isabel M. Pinto Gambino und Frank Winter, für wichtige Hinweise aus der Szene der Horrorfans Chris Dohr, Udo Bussas und den "Freunden des phantastischen Films".

Auch bei Max Renn zeigt sich sehr bald der Effekt von "Videodrome". Er beginnt zu halluzinieren. Eine Videokassette verwandelt sich in seinen Händen in einen pulsierenden, lebenden Gegenstand. Der Bildschirm seines Fernsehers wird zu einem atmenden Lebewesen. Je mehr sich Max "Videodrome"-Kassetten anschaut, desto mehr intensivieren sich seine "Video-Halluzinationen". Am Ende beherrschen sie sein Leben. Da der Film gänzlich aus seiner Perspektive gedreht ist und er so in jeder Szene anwesend ist, läßt sich in vielen Fällen weder für Max noch für den Zuschauer zwischen Wahnvorstellungen und wirklichen Ereignissen unterscheiden. Unter anderem entwickelt Max für kurze Zeit eine Vagina ähnliche Öffnung in seinem Bauch, in der seine Pistole und auch seine Hand verschwinden. Später steckt ihm Convex, der Direktor des Konzerns, der "Videodrome" produziert hat, eine Videokassette in diese Öffnung. Plötzlich, hält Max eine Pistole in der Hand, die mit dieser verwächst. Er verwandelt sich in einen Fleisch gewordenen Videorekorder, der auf Mord programmiert ist. Max soll seine beiden Geschäftspartner beim Kabelsender töten und diesen dann an den machthungrigen Convex übergeben, der über den Sender "Videodrome" aussenden will, um ihn zu reaktionären politischen Zwecken zu nutzen. Die "Videodrome"-Sendungen strahlen nämlich eine unhörbare, enkodierte Botschaft aus, die bei der Rezeption einen Gehirntumor und in der Folge Halluzinationen und Wahnzustände erzeugt. Schließlich erschießt Max mit seiner penisartigen Fleischwaffe seine beiden Kollege und auch Convex, dessen Körper in einer widerlichen Eruption von Tumoren explodiert. Am Ende begeht er, angeleitet durch ein Videobild, Selbstmord. Seine letzten Worte sind: "Lang lebe das neue Fleisch!".

David Cronenbergs apokalyptisch-visionärer Horrorfilm *Videodrome* (1982), in dem Bild, Wirklichkeit, Halluzination und Psychose unauflöslich ineinander verschlungen sind, erinnert mit seiner erschreckenden Schilderung der Verführung durch Bilder und seiner impliziten Botschaft, daß die Illusion die Wirklichkeit sei, an die Arbeiten von Marshall McLuhan², und noch mehr an die Simulationstheorie von Jean Baudrillard³. Dieser folgt McLuhans bekannter These: "Das Medium ist die Botschaft", betont aber, daß nicht nur die Botschaft in das Medium, sondern daß auch das Medium und das Reale in einer Art nebulöser Hyperrealität im-

2 M. McLuhan: *Understanding Media*. New York 1964.

3 J. Baudrillard: *Pour une critique de l'économie politique du signe*. Paris 1972.

plodieren. Brian O'Blivion predigt in *Videodrome*: "Das Fernsehen ist die Realität, und die Realität ist weniger als das Fernsehen". Je mehr Max sich "Videodrome"-Kassetten anschaut, desto mehr gehen ihm seine Kriterien für die Wirklichkeit verloren. Seine Wirklichkeitserfahrung besteht, worauf O'Blivion ihn hinweist, immer mehr aus Video-Halluzinationen. Er wird am Ende zu einer Video-Marionette. Das Medium ist bei Cronenberg nicht mehr die Verlängerung des Menschen, sondern umgekehrt wird der Mensch zu einem Anhängsel der Medien. Professor O'Blivion wünscht sich "ein neues technologisches Wesen". Professor Baudrillard prophezeit im Stil von Science Fiction Romanen, daß wir in der Medien-gesellschaft "nicht mehr als Dramaturg oder Akteur, sondern als Terminal, in dem zahlreiche Netze zusammenlaufen"⁴, existieren.

Als sich im Verlaufe des Films der Körper von Max gar öffnet, um eine Videokassette aufzunehmen, verschmelzen der Körper und die Bilder zu einem neuen Ganzen. Das Subjekt wird zum Videorekorder, das Video selbst wird Fleisch. Für Max stellt auch sein Körper kein Rückzugspunkt mehr dar. Er verfällt der von Baudrillard beschriebenen *neuen Form von Schizophrenie*.

"...alles ist zu nah, alles ist von einer ansteckenden Promiskuität, die ihn einschließt und durchdringt - ohne Widerstand, ohne daß irgendeine Schutzzone, irgendeine Aura, nicht einmal die seines eigenen Körpers, ihn abschirmt".⁵

Cronenberg macht damit auf das in unserer Medienzivilisation problematische Verhältnis von Bild und Realem aufmerksam. Die Videobilder sind die Viren, die einen Tumor hervorbringen, der wiederum Wahnbilder produziert. Die Grenzen zwischen dem Realen und der Darstellung und ebenso die zwischen Innen und Außen verschwinden.

Treffen die düsteren Prognosen von Cronenberg und Baudrillard, die in überspitzter Form die Diskussion über die Gefahren von elektronischen Medien auf den Punkt bringen, auf das heutige oder das zukünftige Medienszenario zu? Werden die auf Horror- und Gewaltfilme spezialisierten

4 J. Baudrillard: *Das Andere selbst*. Wien 1987, S. 14.

5 J. Baudrillard: *Das Andere Selbst*. Wien 1987, S. 23. Für die Parallelen zwischen Cronenberg und Baudrillard vgl. den instruktiven Aufsatz von Tania Modleski: *The Terror of Pleasure: The Contemporary Horror Film and Postmodern Theory*. In: T. Modleski: *Studies in Entertainment. Critical Approaches to Mass Culture*. Indiana 1986, S. 155-165.

Videofans, die wie Max videophil veranlagt sind, zu Medienmarionetten, die von der *Promiskuität der Kommunikationsnetze* eingefangen werden und ihre Eigenständigkeit verlieren? Kann es überhaupt Formen des *Widerstandes* und der *Kreativität* geben? Diesen Fragen möchte ich im folgenden anhand des meist nur auf Video erhältlichen zeitgenössischen Horrorfilms nachgehen.

2 Die Popularität des Horrorfilms

Seit fast zwei Jahrzehnten ist der Horrorfilm in der westlichen Welt wieder sehr beliebt. Mit seinen Untoten, psychotischen Killern und dämonisch Besessenen hat er einerseits die treuesten Fans, aber auf der anderen Seite auch die erbittertesten Gegner.

Warum man diese Filme ablehnt, bedarf keiner weiteren Erklärung, viel eher schon die Popularität bei bestimmten Gruppen in unserer Gesellschaft. Eine erste Antwort hierfür ist relativ einfach. Die Horrorfans sind masochistisch oder sadistisch veranlagt, sie gruseln sich gerne, sie haben Lust am Ekel, am Außeralltäglichen und sind vom Tode fasziniert. Die funktionalistischen Konzeptionen sind bei der Erklärung des Phänomens aber nicht sonderlich überzeugend, da sie die Rezeption als Befriedigung von zuvor existierenden Bedürfnissen betrachten⁶. Die *unterschiedlichen Mechanismen der medialen Texte und die Aktivitäten* der Rezipienten, die die Unterhaltung und das Vergnügen erst produzieren, werden jedoch nicht beachtet. Gerade das Vergnügen ist, wie im folgenden gezeigt wird, kein automatisches oder natürliches Ergebnis irgendeiner Bedürfnisbefriedigung, sondern wird in je besonderen sozialen und historischen Zusammenhängen von den Rezipienten im Gebrauch der medialen Texte selbst *fabriziert*⁷. Man muß deshalb die unterschiedlichen Umgangsweisen mit den Horrorfilmen untersuchen. Hierbei rückt die Kreativität der Rezipienten nicht nur in der Produktion von Vergnügen, sondern auch in der von Bedeutungen in den Mittelpunkt.

6 Vgl. die Kritik von Ian Ang in ihrem Buch "Das Gefühl Dallas. Zur Produktion des Trivialen. Bielefeld 1986, S. 27 ff.

7 Michel De Certeau bestimmt den Konsum als Produktion (De Certeau: Die Kunst des Handelns, Berlin 1988, S. 13).

Bevor ich mich den Rezeptionsformen zuwende, ist es erforderlich, die wesentlichen Eigenschaften der neueren Horrorfilme, d.h. die besondere Art und Weise, in der sie als *Texte* strukturiert sind, zu untersuchen.

2.1 Merkmale des postmodernen Horrorfilms

Ein wesentliche Eigenschaft der neueren Horrorfilme ist die obsessive Beschäftigung mit der Zerstörung des menschlichen Körpers. Oft werden zerplatzende Körper, Verstümmelungen und körperliche Metamorphosen *hyperrealistisch* dargestellt. Diese "*special effects*" stellen auf der Ebene der textuellen Organisation einen *Exzess der Signifikanten* dar. Insbesondere bei den Splattereffekten spritzt das Blut im Übermaß und werden Innenseiten des menschlichen Körpers ausgeleuchtet, die die biologische Wirklichkeit bei weitem überschreiten. Inhaltlich setzen die Horrorfilmer damit die Angst vor Krankheit und Tod, dem Verlust der Kontrolle über den eigenen Körper und dem eigenen Verschwinden in Szene⁸.

Die Visualisierung dieser Ängste und damit der Akt des Zeigens dominiert bisweilen über den des Erzählens, ein visuelles und auditives Spektakel drängt die für das klassische Hollywoodkino geltende realistische Erzählweise in den Hintergrund. Den Arbeiten von Scott Lash zur postmodernen Kultur⁹ folgend, kann man von *figuralen Filmen* sprechen, bei denen die Figur des Textes einen Eigenwert gegenüber dem dargestellten Inhalt gewinnt, eine Eigenschaft, die nach Lash das postmoderne Kino insgesamt auszeichnet.

Eine weiteres wesentliches Merkmal der postmodernen Horrorfilme ist ihre *textuelle Offenheit*. In *Videodrome* z.B. wird nicht aufgeklärt, was Max Renn halluziniert bzw. was wirklich passiert ist. Wenn der Text, wie Roland Barthes¹⁰ meint, ein Anagramm für unseren Körper ist, so ist der Text von *Videodrome* ein Anagramm für den schizophrenen Körper. Der Text hat Brüche und Lücken. Ihm fehlt es sowohl in der Form als auch im Inhalt an Kohärenz und Abgeschlossenheit. Dies gilt für die meisten der neueren Horrorfilme. So haben zahlreiche Filme einen offenen Schluß ohne "happy-end". In dem sehr erfolgreichem Film *Halloween* (1978) ist

8 Vgl. das Sonderheft der Zeitschrift Screen zum Thema "Body Horror" (Vol. 27, No. 1, 1986).

9 Scott Lash: Sociology of Postmodernism. London u. New York, 1990, S. 172 ff.

10 R. Barthes. Die Lust am Text. Frankfurt/M., S. 26.

die vermeintliche Leiche des endlich gefaßten Killers in der letzten Szene ohne Gründe verschwunden.

Die Offenheit der Texte wird außerdem durch implizite Bezüge zu anderen Filmen verstärkt. Die postmodernen Horrorfilme lassen sich isoliert oft nur begrenzt verstehen, weil sie in ein aktives Netzwerk von Beziehungen und Praktiken eingebettet sind. Sie wiederholen und überarbeiten die Konventionen des Genres, zitieren aber auch aus anderen Filmen und fügen dadurch für den kompetenten Rezipienten zusätzliche Bedeutungsebenen ein. Außerdem zeigen Remakes wie Cronenbergs *Die Fliege* (1985) oder Carpenters *Das Ding* (1982), wie ältere Filme als Repertoire von Geschichten und Ideen dienen können. Ebenso beliebt sind Parodien und Imitationen z.B. der Zombie- oder Draculafilme. Das Zitat, die Parodie und das Pastiche von Filmen sind, wie Frederic Jameson¹¹ gezeigt hat, Merkmale der postmodernen Kultur.

In diesen Formen der Intertextualität wird auch eine *selbstreflexive Dimension der Massenkultur* sichtbar. Ganz besonders deutlich, wird diese bei *Videodrome*. Cronenberg zeigt, daß nach seiner Sicht die durch Fernsehen und Video vermittelte Massenkultur erschreckend ist, weil sie ihr Publikum feminisiert. Der von "Videodrome" faszinierte Max wird mit einer Videokassette vergewaltigt. Der Film erlaubt zwei Lektüren. Er läßt sich sowohl als Kritik der Medienzivilisation lesen, wenn man die verwendeten Metaphern und Anspielungen dekodieren kann, als auch als eine etwas verwirrende Geschichte mit tollen Spezialeffekten. Ein Film wie *Videodrome*, hebt so die Trennung von Hoch- und Populärkultur auf, indem er mit seiner impliziten philosophischen Abhandlung über die Gefahren der Medienzivilisation dem *kulturellen Kapital* der Rezipienten ein Angebot macht. Dies gilt auch für den in Deutschland verbotenen, in England und Frankreich jedoch gefeierten Film *Das Texas Kettensägenmassaker* (1974). In diesem Film läßt sich eine zweite Bedeutungsebene ausmachen, wenn man das nötige kulturelle Kapital und auch das erforderliche Durchhaltevermögen besitzt. Ebenso läßt sich der Publikumserfolg *Zombies im Kaufhaus* (1979)¹² als Erschießungspektakel, aber auch

11 Vgl. F. Jameson: Postmoderne - Zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus. In: A. Huyssen/K.R. Scherpe (Hrsg.): Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels. Reinbeck 1986, S. 45 - 102.

12 So lautete einer der besonders skurrilen deutschen Verleihtitel. Der Film heißt im Original "Dawn of the Dead" und stammt von George A. Romero.

als subtile Kritik am Konsumkapitalismus wahrnehmen¹³. Dem Zuschauer wird so die Möglichkeit eröffnet, wie ein *Nomade* zwischen den verschiedenen Bedeutungsebenen hin und her zu wandern. Viele der postmodernen Horrorfilme eignen sich deshalb zur mehrmaligen Rezeption. So wird einem bei *Videodrome* oft erst nach mehrmaligem Schauen klar, daß die dargestellten Ereignisse bloße Visionen von Max sein können und die zu Beginn des Filmes noch vorherrschende realistische Erzählweise im weiteren Verlauf gänzlich aufgegeben wird. Cronenberg problematisiert damit das Verhältnis von den Bildern, den Signifikanten, zur dargestellten Realität, dem Referenten. Wenn Max zum Videorekorder wird oder wenn die Videokassetten lebendig und organisch werden, dann sind der Referent und der Signifikant nicht mehr unterscheidbar, es kommt zu einer *Entdifferenzierung*, die für postmoderne kulturelle Güter charakteristisch ist¹⁴.

Auch in den Filmen *Eraserhead* (1977) oder *Blue Velvet* (1986) von David Lynch wird das Reale selbst problematisiert, indem es in surrealistischer Manier als Signifikant entlarvt wird. So wird zum Beispiel in der Schlußszene von *Blue Velvet*, als in der Handlung wieder Normalität eingekehrt ist, eine Rose im Garten gezeigt, die sich bei näherem Hinschauen als Papierrose erweist. Die Künstlichkeit der dargestellten Realität wird durch dieses Zitat, das aus einem Werbefilm stammen könnte, deutlich gemacht. Damit wird die Scherfahrung des Zuschauers angesprochen, der in einer Gesellschaft aufgewachsen ist, deren Oberfläche selbst aus Bildern und Darstellungen zusammengesetzt ist. Der postmoderne Horrorfilm läßt sich deshalb auch als Fortsetzung einer bilder- und ereigniszentrierten Gesellschaft des Spektakels¹⁵ begreifen.

Sowohl in der Form als auch im Inhalt widersprechen also die postmodernen Horrorfilme den Auffassungen vieler Kritiker der Massenkultur, die deren homogenisierende und nivellierende Kraft betonen. Am Ge-

13 Vgl. die Analyse von W. Faulstich: Der Spielfilm als Traum: George A. Romeros 'Zombie'. In: Medien und Erziehung, Heft 4 / 1985, S. 195-209. Aufsätze zur Gesellschafts- und Zivilisationskritik im Horrorfilm finden sich in dem von J. Britton und anderen herausgegebenen Band "American Nightmare: Essays on the Horror Film" (Toronto, 1979).

14 Lash verwendet den Begriff Entdifferenzierung im Anschluß an die Überlegungen von Baudrillard zur Implosion. vgl. J. Baudrillard: Kool Killer oder der Aufstand der Zeichen. Berlin 1978.

15 Vgl. G. Debord: Die Gesellschaft des Spektakels. Hamburg, 1978.

brauch dieser Filme werden im folgenden einerseits die Kreativität der Rezipienten auf der Bedeutungsebene, aber andererseits auch deren vielfältige Vergnügen aufgezeigt.

2.2 Rezeptionsformen: Fans und Kunstliebhaber

John Fiske hat gezeigt, daß ein populärer Text seine Popularität den Anknüpfungspunkten verdankt, die eine Vielzahl von Lesern in einer Vielzahl sozialer Kontexte findet¹⁶. Wenn man den kulturellen Gebrauch des Horrorfilms nicht als bloßen Konsum von Bildern, sondern als *produktives Vergnügen*¹⁷ begreift, dann rücken die selektiven Lesarten der Rezipienten und deren Aktivitäten in den Mittelpunkt. Die Horrorfilme stellen in dieser Perspektive ein kulturelles Angebot dar, das einen großen, aber nicht grenzenlosen Bereich produktiver Nutzungen eröffnet.

Die im folgenden vorgestellten Ergebnisse einer qualitativen Untersuchung, die man als Sozialwelt- oder Lebensweltanalyse¹⁸ bezeichnen kann, zeigen nun, daß die Vergnügen und die damit verbundenen unterschiedlichen Nutzungsformen der Rezipienten zu einem großen Teil davon abhängen, ob die neuen Horrorfilme als *ästhetische Objekte* begriffen und die eben angesprochenen impliziten Bedeutungen aktiviert werden, oder ob die Filme als *Werkzeuge* zur Herstellung von Vergnügen und zum Aufbau einer Fankultur gebraucht werden. Man kann deshalb zwischen *Fans* und *Kunstliebhabern* unterscheiden.

2.3 Die Fans

Für die Fans von Horrorfilmen ist charakteristisch, daß sie exzessiv ihrer Leidenschaft nachgehen. Bereits die unmittelbare emotionale oder sinnliche Beschäftigung mit dem Gegenstand stellt für sie eine Quelle des Vergnügens dar¹⁹. Die Fans sind enthusiastisch, entwickeln verschiedene Akti-

16 J. Fiske: Television. Polysemie and Popularity. In: Critical Studies in Mass Communication 2/1986, S. 200-216.

17 Vgl. J. Fiske: Understanding Popular Culture. London 1989, S. 49ff.

18 Zur Analyse von Sozialwelten vgl. H. Becker: Art Worlds, Chicago 1982. Zur Lebensweltanalyse vgl. U. Gerhardt: Patientenkarrieren, Frankfurt a.M., 1986, S. 79 ff. und R. Hitzler/A. Honer: Qualitative Verfahren zur Lebensweltanalyse. In: U. Flick et al. (Hrsg.): Handbuch Qualitative Sozialforschung. München, 1991, S. 382-384.

19 Nach Bourdieu haben wir es hier mit einem "Sinnen-Geschmack" zu tun. (vgl. P. Bourdieu: Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. Frankfurt/M. 1982, S. 761 ff.).

vitäten, versuchen die Grenzen zwischen der Welt des Films und ihrer Fanwelt, zwischen der Repräsentation und dem Realen zu überschreiten. Sie behandeln die Horrorfilme nicht als Kunstwerke, sondern suchen nach Anschlußmöglichkeiten für eigene Aktivitäten. Ihre Lektürepraktiken sind deshalb äußerst undiszipliniert. Im Sinne De Certeaus²⁰ *wildern* sie in den Texten und *stehlen* die für sie relevanten Aspekte.

Ihre Fankultur läßt sich durch vier wesentliche Merkmale charakterisieren: 1. Die *Sozialwelt* der Fans, insbesondere ihr Kommunikationsnetz, das sehr differenziert und international organisiert ist²¹; 2. Das Bestreben der Fans nach *Distinktion*; 3. Ihre unterschiedlichen *Teilnahmeformen* an der Sozialwelt und 4. Die *Produktivität* der Fans in bezug auf Bedeutungen und Vergnügen.

2.4 Distinktion

Wenn ein Fan an das Kommunikationsnetz der Horror-Sozialwelt angeschlossen ist, weist dies auf eine tiefergehende Integration hin. Ein wichtiges Thema für die Horrorfans ist die *Abgrenzung* von den aus ihrer Perspektive unechten Fans, ihr Bestreben nach Distinktion. Die Mitglieder eines untersuchten Clubs hatten hierfür explizite Kriterien. So waren sie gegenüber den "Schicki-Micki-Besuchern" von Filmfestivals sehr skeptisch eingestellt und nur wenig tolerant. Ein echter Horrorfan ist für sie jemand, der auch ein Interesse für die klassischen Horrorfilme aus Hollywood oder aus den Hammerstudios hat. Ein *echter Fan* geht zudem auch persönliche Beziehungen mit anderen Fans ein. Im Gegensatz zu den Kunstliebhabern unter den Rezipienten, deren Interesse außerdem in der Regel rein ästhetisch ist und vor allem dem postmodernen Horrorfilm gilt, besteht bei den Fans explizit die Tendenz, sich in *Gemeinschaften* zusammenzuschließen, in denen die Grenzen zwischen Fans und Nicht-Fans affektiv besetzt sind. Man könnte im Anschluß an Maffesoli²² von *affektiven Allianzen* sprechen.

20 Vgl. M. De Certeau: Die Kunst des Handelns. Berlin, 1988, S. 293 ff.

21 Vgl. R. Eckert/W. Vogelgesang/T.A. Wetzstein/R. Winter: Grauen und Lust. Die Inszenierung der Affekte. Pfaffenweiler, 1991.

22 Vgl. M. Maffesoli: Le temps des tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse. Paris, 1988.

2.5 Teilnahmeformen

Bei der Analyse unseres empirischen Materials haben wir zwischen vier Idealtypen der Teilnahme an der Sozialwelt unterschieden (*Fremder, Tourist, Buff, Freak*)²³. Die *wahren Fans* finden sich unter den Typen des *Buff* und des *Freaks*, denen es gelingt, ihr Interesse an Horrorfilmen auf Dauer zu stellen und weiter zu spezialisieren. Für beide Typen ist ein routinierter Umgang mit dem *angenehmen Grauen* charakteristisch. 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 anders als dem Touristen das Erleben von Angst immer schwerer. Es wird aber umso intensiver erfahren und höher bewertet, wenn es eintritt. Für den *Buff* und den *Freak* eröffnen sich aber andere Formen der *Lust am Text*²⁴. Für sie wird nämlich die Intertextualität der Filme 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 können.

Der wesentliche Unterschied zwischen *Buff* und *Freak* 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.

2.6 Produktivität

Der *Buff* und der *Freak* zeichnen sich auch durch eine hohe *Produktivität* aus. Dabei kommt den *Fanzines*, die von *kompetenten Fans* für Fans gemacht werden, eine zentrale Bedeutung zu. In diesen werden Filme kommentiert, Tauschpartner gesucht, und es wird über News aus der Horrorszene geklatscht. Außerdem schreiben die Fans selbst Horrorgeschichten und entwerfen Filmhandlungen. Wenn sie sich z.B. für Filme mit einem offenen Ende Fortsetzungen ausdenken, füllen sie die *Lücken* in den medialen Texten auf. Mittels Video kombinieren die Fans auch ge-

23 Vgl. R. Eckert et al. a.a.o. S. 65-92.

24 Vgl. R. Barthes: Die Lust am Text. Frankfurt/M., 1974.

stohlene Szenen aus Horrorfilmen zu einem neuen Ganzen. So wurde auf einem Clubtreffen ein Video mit aus dreißig Horrorfilmen zusammengeschnittenen Getränke-szenen gezeigt, bei denen man den jeweiligen Film raten mußte. Dies war Teil eines Quiz, zu dessen Lösung ein phänomenales Wissen über Horrorfilme erforderlich war. "Horror-Toni", der Präsident des Clubes und der Quizmaster an diesem Abend, wurde von den anderen Fans wegen seines großen Wissens auch "der kleine Professor" genannt. Die Geschichte des phantastischen Films, insbesondere des Horrorfilms, ist sein Spezialgebiet. Als *Freak* erkennt er z.B. sofort die Zitate aus anderen Horrorfilmen, also die *horizontale Intertextualität* des Genres. Jedes Detail eines Filmes kann für ihn interessant und zum Objekt des Wissens und des Vergnügens werden. Ebenso macht es ihm, um Distinktion bemüht, sehr viel Spaß, sein Wissen und damit seine Differenz zu den anderen Fans zu demonstrieren.

Eine weitere Quelle des Vergnügens für die Horrorfans sind die "special effects" in den Filmen, von denen eine ganz besondere Faszination ausgeht. Kommerzielle Fanzines berichten ausführlich über neue "special effects" und wie diese gemacht werden. Auf diese Weise schärfen sie den Blick und bereiten auf die Begegnung mit den Monstern und ihren Opfern vor. Insbesondere die Zeitschrift *Fangoria* hat die Entwicklung und den Erfolg des postmodernen Horrorfilms begleitet. Auch hier haben wir es mit einer Form der Intertextualität zu tun, nämlich mit einer *vertikalen* zwischen den Filmen, den primären Texten, und den Zeitschriften als sekundären Texten²⁵. Durch die ausführliche Besprechung der "special effects" bringen die Zeitschriften damit zusammenhängende Bedeutungen und Vergnügens in Umlauf, die von den Fans dann bevorzugt *aktiviert* werden. Die Blutorgien und die Gemetzel in den Filmen werden so nicht als Darstellungen der Realität, sondern als durch Tricks hervorgebrachte Spektakel wahrgenommen. Die Interviews und Diskussionen ergaben, daß gerade die Fiktionalität des dargestellten Geschehens und die Handlungseinbettung der Horrorszenen Voraussetzung für die *Lust am Text* ist. Die untersuchten Horrorfans sind also nicht wie Max Renn vom "Videodrome-Virus" infiziert.

Der Simulations- und Spektakelcharakter der Filme wird zusätzlich dadurch unterstrichen, daß Horrormasken in verschiedenen Varianten, abgetrennte Köpfe, Beine, Hemden, die, wenn man sie öffnet, einen Blick

25 Vgl. J. Fiske: Television Culture. London 1987, S. 117ff.

auf Eingeweide freigeben, sowie Horror-Schminkurse für Anfänger und Fortgeschrittene angeboten werden. Besonders eindrucksvolle Figuren aus Filmen werden gar als Skulpturen auf den entsprechenden Festivals und in den einschlägigen Läden verkauft. Was verbirgt sich hinter dieser Faszination für die Monster und was verschafft den Fans in diesem Fall ihr Vernügen?

2.7 Das Vernügen an Monstern

Die Grundformel des Horrorfilms lautet: die Normalität wird von einem Monster bedroht²⁶. Dieses bedroht nicht nur die Protagonisten im Film, sondern es verletzt und überschreitet in seinem Aussehen und in seinem Verhalten ästhetische Normen und die Grenzen des "guten Geschmacks".

Mary Douglas²⁷ hat gezeigt, daß Objekte und Kreaturen, die kulturelle Ordnungen und Vorstellungen verletzen, weil sie z.B. zwischen Kategorien liegen, widersprüchlich oder formlos sind, deshalb als unrein und eklig erlebt werden. Dies gilt im besonderen für die Monster im Horrorfilm: Zombies ("Lebende Tote") entsprechen nicht unserer Vorstellung, daß man entweder lebt oder tot ist, der Held in Cronenbergs Film *Die Fliege* (1985) verwandelt sich allmählich in ein überdimensionales Geschöpf, das seine menschlichen Züge immer mehr verliert, das Auto *Christine* (1983) in dem gleichnamigen Film lebt und reagiert wie ein Mensch. Durch "special effects" in Szene gesetzt, findet so eine *Karnevalisierung der Verhältnisse* im Sinne Bachtins²⁸ statt. Das Unreine, das Eklig und das Anstößige, Bereiche, die im Alltag ausgegrenzt werden, rücken ins Zentrum des Geschehens. Die exzessive Beschäftigung der Fans mit den grotesken Körpern der Monster verschafft vielleicht gerade deshalb ein Vernügen, weil sie ein Mittel darstellt, um für kurze Zeit den sozialen Körpernormen einer *Disziplinargesellschaft* zu entkommen, ihnen zu widerstehen und sie sogar umzudrehen. Foucault²⁹ und De Certeau³⁰ haben gezeigt,

wie Regeln in Körper eingeschrieben werden und diese so zu Signifikanten dieser Regeln werden. Es ist vielleicht kein Zufall, daß gerade die Fans mit einem geringen *kulturellen Kapital*, die zudem oft in ihrer Berufsaufgabe einen starken und disziplinierten Körper brauchen, diese Vorlieben entwickeln. Die Fans unterlaufen mit ihren karnevalesken Vergnügen semiotische Kontrollen und breiten so ein Netz der *Antidisziplin*³¹ aus.

Dies läßt sich dadurch untermauern, daß die durch "special effects" zum Leben erweckten Monster, es den Rezipienten auch ermöglichen, "special affects" zu aktivieren. Allerdings sind die Fans, die durch die Idealtypen des Buffs und des Freaks repräsentiert werden, wegen ihrer großen Erfahrung und ihren Kenntnissen von Filmabläufen nicht mehr so leicht zu beeindrucken. Einer von ihnen meinte sogar, im Laufe der Jahre hätte sich bei ihm ein "Anti-Blockiersystem herausgebildet". Wenn aber trotzdem Gefühle erlebt werden, dann wird dies zu einer umso besser in Erinnerung bleibendem Erlebnis. Diese Fans betonen bei ihren Schilderungen deren Intensität, die erfahrene Ekstase und die geradezu körperliche Überwältigung. Man wird hier an die Überlegungen von Roland Barthes zur "Lust am Text" erinnert. Neben der "plaisir" behandelt er auch die "jouissance", die Wollust oder die Sinnenfreude. Die "jouissance" wird in der Interaktion zwischen den Signifikanten, dem Körper des Textes, und dem Körper des Lesers produziert. Die Materialität des Signifikanten dominiert dabei über den Inhalt und die Bedeutung des Textes. Die "jouissance", das zeigt die Untersuchung, ist aber kein zwangsläufiges und auf Dauer leicht herstellbares Ergebnis der Rezeption, sondern Teil eines Lesens, das den Text und die begleitenden Gefühle erst erschafft. Da der Buff und der Freak über eine große Medienkompetenz verfügen, genügt es eben nicht, daß sie sich "einfach einen Film reinziehen". Sie müssen, wie sie selbst sagen, in der "richtigen Stimmung sein", um überrascht oder sogar überwältigt zu werden.

2.8 Die Kunstliebhaber

Auch die Kunstliebhaber unter den Rezipienten verfügen über eine große Medienkompetenz. Die Anschlußfähigkeit der Filme ergibt sich für sie

26 So Robin Wood in seiner Einleitung zu dem Band "American Nightmare", S. 14., vgl. Fn. 13.

27 M. Douglas: Reinheit und Gefährdung. Eine Studie zu Vorstellungen von Verunreinigung und Tabu. Frankfurt/M., 1988.

28 M. Bachtin: Rabelais und seine Welt. Volkskultur als Gegenkultur. Frankfurt/M., 1987.

29 M. Foucault: Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses. Frankfurt/M., 1976.

30 M. De Certeau a.a.O.

31 M. De Certeau a.a.O. S. 16.

aber nicht durch die "special effects", sondern durch die ästhetische Qualität eines Horrorfilms.

Man findet sie gewöhnlich nicht in Fanclubs, noch lesen sie regelmäßig Fangoria. Während für die Fans die Entscheidung für die Horrorfilme auch die Gründung oder das Eintreten in einen Club erstrebenswert macht, ist die Bildung von Gemeinschaften und das Kontaktbedürfnis bei den Kunstliebhabern nur schwach ausgeprägt. Sie schauen sich allenfalls zusammen mit Freunden Horrorfilme an, die solitäre Rezeption kommt sehr oft vor.

Selten spricht einer von ihnen nach dem Film über die Emotionen, die er während der Rezeption durchlebt hat. Gewaltszenen, "special effects" sind nur dann gerechtfertigt, wenn sie eine ästhetische Funktion haben. Schlecht gemachte Filme und Billigproduktionen lehnen die Kunstliebhaber ab. So ist für sie zum Beispiel *Dawn of the Dead* (1979) von Romero ein sehr guter Film, die nach seinem Vorbild gedrehten italienischen Exploitationfilme, bei denen noch mehr Blut fließt, werden aber wegen Inkonsistenzen der Handlung und langweiligen Geschichten abgelehnt. Die Kunstliebhaber, von denen die meisten studiert haben, wenden oft Kriterien kanonisierter Literatur- und Filminterpretation an. Ihr besonderes Interesse gilt den neueren, den postmodernen Horrorfilmen, wobei ihre Haltung sich als eher distanziert und teilnahmslos beschreiben läßt. Mit Bourdieu³² könnte man von einem Reflexionsgeschmack sprechen.

Bei der Verfeinerung dieses Geschmacks greifen diese Rezipienten wie die Fans auf sekundäre Texte zurück, aber vor allem auf anspruchsvollere Kulturjournale, auf Bücher etc. Für sie ist charakteristisch, daß sie einerseits die Regisseure als "Auteurs" im Sinne der Filmtheorie wahrnehmen. Sie identifizieren den Film mit seinem Regisseur und versuchen dessen stilistische Signatur zu entziffern. Auf der anderen Seite beziehen sie die gesehenen Filme jedoch nicht nur auf Filme, sondern stellen auch intertextuelle Bezüge zu anderen kulturellen Texten und Praktiken her. In den Zombiefilmen von Romero spüren sie die implizite Zivilisationskritik auf, in Carpenters *Halloween* (1978) entdecken sie eine subtile, nihilistische Abhandlung über das Böse und in *Evil Dead* (1983) die Bezüge zum Dekonstruktivismus im Sinne Derridas. Sie nehmen die Regisseure also als

32 Vgl. P. Bourdieu a.a.O. S. 761 ff.

Autoren wahr, die auch zu philosophischen und gesellschaftlichen Problemen Stellung nehmen.

Zusammenfassend läßt sich feststellen, daß den Fans elaborierte ästhetische Kriterien zur Bewertung der Horrorfilme fehlen. Ihnen ist wichtig, was sie mit diesen kulturellen Produkten machen können. Ihre soziale Relevanz macht sie zu Elementen der von den Fans geschaffenen *Populärkultur*. Für die Kunstliebhaber dagegen zählt die ästhetische Qualität. Der postmoderne Horrorfilm gehört für sie zur *Popart*, die zur expressiven Ästhetisierung des Lebens beiträgt.

3 Schluß

Es ist deutlich geworden, daß der zeitgenössische Horrorfilm durch die Offenheit seiner textuellen Struktur ganz unterschiedliche Gruppen ansprechen kann. Wie die postmoderne Architektur ist auch er polysem strukturiert und so unterschiedlich dekodierbar. Obwohl er ein Produkt der Kulturindustrie ist, bedeutet dies nicht, daß seine Rezipienten zu Medienmarionetten, zu passiven und hirnlosen Konsumenten, werden.

Die Polysemie medialer Texte und die potentielle Vielfalt ihrer Wahrnehmungs- und Nutzungsformen ist bisher kaum erforscht worden. Eine soziologisch orientierte Medienforschung aber, die sich als Kulturanalyse³³ versteht, sollte untersuchen, wie die Rezipienten die *Waren* der Kulturindustrie *gebrauchen*.

33 Vgl. z.B. S. Müller-Doohm/K. Neumann-Braun: Wege aus der Sackgasse. Medienforschung als Kulturanalyse. In: Müller-Doohm, S./Neumann, K. (Hrsg.): Medienforschung und Kulturanalyse. Oldenburg 1989, S. 5-14; Winter, R./Eckert, R.: Mediengeschichte und kulturelle Differenzierung. Zur Entstehung und Funktion von Wahl-nachbarschaften. Opladen 1990.

Literatur

- Ang, I.: Das Gefühl Dallas. Zur Produktion des Trivialen. Bielefeld 1986.
- Bachtin, M.: Rabelais und seine Welt. Volkskultur als Gegenkultur. Frankfurt/M. 1987.
- Barthes, R.: Die Lust am Text. Frankfurt/M. 1974.
- Baudrillard, J.: Pour une critique de l'économie politique du signe. Paris 1972.
- Baudrillard, J.: Kool Killer oder der Aufstand der Zeichen. Berlin 1978.
- Baudrillard, J.: Das Andere Selbst. Wien 1987.
- Becker, H.: Art Worlds, Chicago 1982.
- Britton, J. et al (ed.): "American Nightmare: Essays on the Horror Film" Toronto 1979.
- De Certeau, M.: Die Kunst des Handelns. Berlin 1988.
- Debord, G.: Die Gesellschaft des Spektakels. Hamburg 1978.
- Douglas, M.: Reinheit und Gefährdung. Eine Studie zu Vorstellungen von Verunreinigung und Tabu. Frankfurt/M. 1988.
- Eckert, R./Vogelgesang, W./Wetzstein, T.A./Winter, R.: Grauen und Lust. Die Inszenierung der Affekte. Pfaffenweiler 1991.
- Faulstich, W.: Der Spielfilm als Traum: George A. Romeros 'Zombie'. In: Medien und Erziehung, Heft 4 / 1985.
- Fiske, J.: Television. Polysemie and Popularity. In: Critical Studies in Mass Communication 2/1986.
- Fiske, J.: Television Culture. London 1987.
- Fiske, J.: Understanding Popular Culture. London 1989.
- Foucault, M.: Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses. Frankfurt/M. 1976.
- Gerhardt, U.: Patientenkarrieren, Frankfurt a.M. 1986.
- Hitzler, R./Honer, A.: Qualitative Verfahren zur Lebensweltanalyse. In: Flick, U. et al. (Hrsg.): Handbuch Qualitative Sozialforschung. München, 1991. P. Bourdieu: Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. Frankfurt/M. 1982.

- Jameson, F.: Postmoderne - Zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus. In: Huyssen, A./Scherpe, K.R. (Hrsg.): Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels. Reinbeck 1986.
- Lash, S.: Sociology of Postmodernism. London u. New York 1990.
- Maffesoli, M.: Le temps des tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse. Paris 1988.
- McLuhan, M.: Understanding Media. New York 1964.
- Modleski, T.: The Terror of Pleasure: The Contemporary Horror Film and Postmodern Theory. In: Studies in Entertainment. Critical Approaches to Mass Culture. Indiana 1986.
- Müller-Doohm, S. / Neumann-Braun, K.: Öffentlichkeit, Kultur, Massenkommunikation. Beiträge zur Medien- und Kultursoziologie (in diesem Band, S. 7-30).
- Sonderheft der Zeitschrift Screen zum Thema "Body Horror" Vol. 27, No. 1, 1986.
- Winter, R./Eckert, R.: Mediengeschichte und kulturelle Differenzierung. Zur Entstehung und Funktion von Wahlnachbarschaften. Opladen 1990.