

In medias res

Geisterfotografien, Tonbandstimmen, Telefonanrufe aus dem Jenseits, Electronic Voice Phenomena (EVP) aus dem Radio, Geisterbilder auf der Mattscheibe ... Technische Medien werden seit jeher auch als »Portal zum Jenseits« oder – wie es in der Ankündigung zu einer Ausstellung des Tonbandarchivs des Opernsängers und Geisterstimmenforschers Friedrich Jürgenson heißt – als »technologisch implementiertes Jenseits«¹ angesehen. Auch Friedrich Kittler bestätigt diesbezüglich: »Medien liefern immer schon Gespenstererscheinungen.«² Lassen sich diese Aussagen konkretisieren oder gar bestätigen?

Tatsächlich rufen derartig »gespenstisch« anmutende, *in* und *von* technischen Medien erzeugte Erscheinungen Emotionen wie Verwunderung, Angst, Furcht, Schrecken hervor und geben dadurch Auskunft über das Verhältnis einer Gesellschaft zu ihren technischen Medien. Die hier vorliegende Abhandlung hat zum Ziel, derartige auf Neue Medien bezogene Ängste anhand der kinematografischen Inszenierungen von Medien im Horrorfilm zu untersuchen. Dabei wird beobachtet, inwiefern Ängste, die innerhalb der Gesellschaft gegenüber technischen Medien vorherrschen,

in Horrorfilmen aufgegriffen und wie sie in Szene gesetzt werden.

Nachzuvollziehen sind Vermutungen darüber, weshalb solche Ängste in Horrorfilmen aufgegriffen werden, am Beispiel des Internets. Bei diesem Hypermedium handelt es sich um ein Medium ohne eigene Oberfläche, das auch nicht in einem eigenen Gehäuse (wie etwa dem *Telefonapparat*) lokalisiert ist. Dabei ist das Internet nahezu omnipräsent und im Alltag mittels der Zugangsmöglichkeiten über Computer, Mobiltelefone, Spielkonsolen usw. allgegenwärtig. Dennoch scheint es unmöglich, sich über sein Aussehen zu äußern. Das Internet ist ein unbekanntes, unsichtbares »Netz«, das tagtäglich Einfluss auf Gesellschaftsprozesse nimmt, und es wirkt gerade deshalb unheimlich: Es ist omnipräsent, aber trotz seiner Allgegenwart nicht sichtbar, wodurch es wiederum »geisterhaft« erscheinen mag und damit ein ideales Motiv bildet, um im Horrorfilm mit unheimlichen Aspekten in Verbindung gebracht zu werden.

Fast als solle seine grundsätzliche Unsichtbarkeit kompensiert werden, hat das Internet seit den 1990er Jahren diverse Auftritte im Film erleben dürfen. Mit diesen Auftritten reflektiert der Film – selbst ein Medium – im Falle einer

Visualisierung des Cyberspace bereits, wie das Medium »Internet« sichtbar, darstellbar und anschaulich gemacht werden kann. Verfolgt man gängige Thesen filmwissenschaftlicher Forschung ist dies jedoch nicht der einzige Aspekt von Medienreflexion, der *im* und *durch* das Medium »Film« möglich ist:

Films can be used to do philosophy in many ways. They can be used as illustrations of philosophical problems; as ways of testing philosophical theories; as ways of running philosophical thought experiments; as suppliers of interesting puzzles or phenomena, things in need of philosophical examination; as ways of getting clear about the significance of philosophical issues, or ways of getting clear about the nature of films themselves and film spectatorship in particular. Sometimes philosophical theories are used to interpret films; sometimes films are used to shed light on philosophical theories.³

In Modifikation der Thesen von Damian Cox und Michael Levine lässt sich die Ausgangslage dieser Untersuchung wie folgt formulieren: Um über Filme zu reflektieren, muss man sie zuvor gesehen haben. Um über Medien (und evtl. Medientheorie bzw. -philosophie) zu reflektieren, besteht, zusätzlich zur Lektüre medientheoretischer Texte, die Möglichkeit, sich Filme anzusehen, die diese Medien behandeln, sowie die daran anschließende Option,

diese Filme in Beziehung zu theoretischen Äußerungen über technische Medien zu setzen.

Die Angst erregenden Aspekte von technischen Medien werden dabei – so die erste zu überprüfende Annahme – in Horrorfilmen verarbeitet und umgesetzt, um wiederum bestehende Ängste im Zielpublikum anzusprechen. Medienreflexionen in Horrorfilmen zu analysieren, bedeutet dementsprechend, sich begleitend zu den Analysebeispielen sowohl mit den bedrohlichen, beängstigenden Faktoren von Medialität als auch mit medientheoretischen und -philosophischen Positionen in Bezug auf technische Medien auseinanderzusetzen, welche das populäre Bild von technischen Medien prägen, das wiederum in Horrorfilmen aufgegriffen wird. So kann erneut das Beispiel des unsichtbaren Internets dazu dienen, zu verdeutlichen, welche Verbindung zwischen technischen Medien und der Darstellung von fiktionalen Geisterfiguren besteht.

Mediennutzung unterliegt einer Wirkung, die Freda Chapple und Chiel Katzenbelt als »[i]mmmediacy or *transparent immediacy*«⁴ bezeichnen. Dabei treten Medien(-gehäuse/-oberflächen/-apparaturen/-interfaces) hinter den Inhalten zurück, die sie vermitteln. Der Filmzuschauer vergisst die Leinwand, auf die der Film projiziert wird, der Telefonierende den Apparat an seinem Ohr, und der Fußballzuschauer vor dem heimischen Fernseher vergisst, dass er nicht live dabei ist, und schreit

womöglich den Schiedsrichter auf dem Bildschirm an.⁵

Immediacy or *transparent immediacy* aims at making the viewers forget the presence of the medium, so that they feel they have direct access to the object. *Transparency* means that the viewer is no longer aware of the medium because the medium has – so to say – wiped out its traces.⁶

Das Medium ›Film‹ kann, zumindest auf andere Medien bezogen, diese ›Immediacy‹ aufheben und im Abbildungsverfahren der Nutzungsvorgänge von technischen Medien, die Interaktionen zwischen Nutzern und Medien für den Filmzuschauer sichtbar machen. In Horrorfilmen werden darüber hinaus diejenigen Aspekte von Medien sich gemacht, die potenziell unheimlich wirken, was wiederum in der visuellen Inszenierung von Effekten und Störungen der Medien umgesetzt wird. Insofern können selbst technische Medien ohne objekthafte Entsprechung – wie das Internet – in dem am Fantastischen orientierten Horrorfilm durch allegorische Figurationen von Geister- oder Monsterdarstellungen abgebildet werden.⁷ Mit der allegorischen, figuralen Darstellung des Internets als Schauplatz geisterhafter Phänomene wird ermöglicht, die Aktivitäten des Internets auch als aktive Handlungsweisen darzustellen und damit medientheoretische Zuschreibungen und Kennzeichnungen das Internet betreffend vorzu-

nehmen wie auch Antworten auf medienbezogene Fragen zu geben: Inwiefern ›agiert‹ das Internet? Welche Gefahren werden mit ihm – gegenüber anderen Kommunikationsformen – assoziiert? Wie viel Präsenz entfalten die virtuelle Kommunikation, die Verbindung, die Vernetzung oder die Speicherung von Daten? In welchem Verhältnis steht der sogenannte ›Cyberspace‹ zur Realität? Können ihm in diesem Verhältnis geisterhafte und unheimliche Charakteristika zugesprochen werden, die ihm gegenüber bestehende Ängste plausibel erscheinen lassen?

Ebenso ist für eine solche Untersuchung hervorzuheben, dass bereits den Darstellungsweisen in Filmen theoretische Implikationen über die jeweiligen Medien zu entnehmen sind. Im Horrorfilm treten solche theoretischen Implikationen meist in Zusammenhang mit Angst erregenden Faktoren auf, weil Horrorfilme nun einmal darauf aus sind, Angst zu evozieren. »Horror fiction, whatever its merits or faults and irrespective of its medium of transmission, is here taken to be a type of narrative which deals in messages about fear and experiences associated with fear.«⁸ Insofern lassen sich die beiden Themengebiete ›Horrorfilm‹ und ›Medienreflexion‹ dahingehend miteinander in Verbindung setzen, dass aus Horrorfilmen einerseits medientheoretische Konzeptionen herauszulesen sind, und andererseits durch eine derartige Analyse festgestellt werden kann, welche Ängste gegenüber technischen

Medien in Horrorfilmen in Szene gesetzt werden. Dass Menschen tatsächlich Furcht gegenüber technischen Medien empfinden, stellt bereits der Medienpsychologe Uli Gleich fest: »Es scheint in der Bevölkerung gewissermaßen eine *Urfurcht* vor den Wirkungen der Medien zu existieren.«⁹

Medientheorie und -philosophie anhand des populären Filmgenres »Horrorfilm« zu untersuchen, ist ein vielversprechendes Unterfangen. »The texts of horror fiction (as of other fiction) [...] are commentaries – representations which explore and evaluate (and in this sense influence) a set of cultural and cognitive experience.«¹⁰ Im Verlauf dieser Untersuchung mögen innerhalb der Analyse der Fallbeispiele zudem Zuschreibungen zu Einzelmedien thematisiert werden, die nicht unbedingt unheimlich wirken, aber im Horrorfilm dennoch so in Szene gesetzt werden. Im Fokus dieser Untersuchung sollen dementsprechend Fragen stehen, die darauf abzielen, (a) wie sich Medienreflexionen mit Filmanalyse verbinden lassen; (b) welche Angstmotive in Bezug auf Medien von ausgewählten Horrorfilmbeispielen aufgegriffen werden; (c) welche kinematografischen Darstellungsmodi im Medium »Film« für die Inszenierung einzelner Medien entwickelt worden sind; und (d) welche medientheoretischen wie auch -philosophischen Implikationen sich aus der Kontextualisierung von Horror und Medien ableiten lassen. In Bezug auf diese Untersuchung interessieren hier vor-

wiegend die sogenannten »Neuen Medien« des 20. und 21. Jahrhunderts, da gerade diese verstärkt in gegenwärtigen Horrorfilmen thematisiert werden. Bevor jedoch den Fragestellungen um die Medienreflexion von Neuen Medien im Horrorfilm im weiteren Verlauf dieser Arbeit nachgegangen wird, sollen ein Einblick in den Forschungsstand sowie ein Überblick über die Vorgehensweise innerhalb dieser Arbeit den Einstieg in die Untersuchung erleichtern.

Was bisher geschah ... (Forschungsstand)

Was Catherine Shelton unter Bezugnahme auf die genretheoretische Ausführungen von Robin Wood¹¹ über den Horrorfilm äußert, könnte als symptomatisch für die wissenschaftliche Beschäftigung mit Horrorfilm gelten: »So plausibel der weniger inhaltlich als narrativ-strukturell operierende Bestimmungsvorschlag von Wood [...] werden mag, muss doch als sein Defizit festgehalten werden, dass er letztlich zu wenig genrespezifisch ist.«¹² Feststellen lässt sich dahingehend, dass, spätestens mit Kracauers Kommentar zu Murnaus *NOSFERATU. EINE SYMPHONIE DES GRAUENS* (1922) in den 1940er wie auch 1960er Jahren,¹³ zwar die »Relevanz« von Horrorfilmforschung für die Film- und Medienwissenschaft bestätigt scheint, aus den bislang angestellten Untersuchungen jedoch keine näheren Erkenntnisse über die Definition des Genres »Horror-

film« selbst erfolgt sind. Die bisherigen Resultate aus den Diskussionen um die Definition des Horrorgenres fasst Eckhard Pabst wie folgt zusammen:

Einerseits scheint immer noch ein Bedarf an einer Definition zu bestehen, die das vielseitige und fortwährend Variationen hervorbringende Genre *Horrorfilm* hinreichend beschreiben kann, andererseits aber zeichnet sich dann der neuere Definitionsversuch einzig durch Wiederholung des bereits Dargelegten aus.¹⁴

Insofern werden nahezu jeder wissenschaftlichen Arbeit zum Horrorfilm Erläuterungen vorangestellt, die entweder erklären, dass »bereits verschiedene Wahrnehmungen dieses Genres vorhanden sind«¹⁵, und somit die Frage nach der Genredefinition umgehen, oder derart allgemeine Aussagen zum Genre treffen, dass dessen Abgrenzung gegenüber anderen Filmgenres nicht deutlich wird. Nicht zuletzt diesen offenen Genredefinitionen ist es zu verdanken, dass »[g]ewisse Werke [...] dem Horror-Genre ohne Berechtigung lediglich deshalb zugeordnet [werden], weil sie *einige Merkmale* mit ihm gemeinsam haben. Diese teilen sie, je nach Einzelfall, aber ebenso mit dem Krimi, der Science Fiction, dem Action- oder Sex-Genre.«¹⁶ Die Gründe für diese Diversität an Definitionsansätzen mögen in den verschiedenen Ausgangskriterien für eine Genrebestimmung liegen, wie sie Daniel Chandler von der Bestimmung durch Zuschauerzuschrei-

bungen, über ästhetische Gemeinsamkeiten bis hin zur Definition durch das den Filmen vorausgehende Marketing zusammenfasst.¹⁷

In Ermangelung einer feststehenden Genredefinition haben sich dennoch diverse Forschungsfelder in Bezug auf Horrorfilme herausgebildet. So widmen sich zahlreiche Monografien dem Œuvre einzelner (renommierter) Filmschaffender wie Lang, Murnau, Whale, Hitchcock, Kubrick, Polanski oder Romero.¹⁸ Außerdem liegen zahlreiche Einführungen und Anthologien vor, welche den Zugang zum Genre über eine Katalogisierung einflussreicher Horrorfilme und eine Auseinandersetzung mit deren kulturgeschichtlicher Bedeutung suchen.¹⁹ Diese Publikationen diskutieren, welche gesellschaftlich relevanten Probleme in Horrorfilmen reflektiert werden und weshalb sich gerade Horrorfilme dazu eignen, Tabuthemen aufzugreifen. So bezeichnen Jochen Fritz und Neil Stewart den Horrorfilm mit dem Titel ihres Sammelbands auch als *Das schlechte Gewissen der Moderne*²⁰.

Darüber hinaus konzentriert sich ein wesentlicher Anteil der wissenschaftlichen Literatur zum Horrorfilm auf die ästhetischen Parameter des Genres.²¹ Unter diesen Veröffentlichungen ist insbesondere Thomas Sipos' Arbeit hervorzuheben, die einzelne filmgestalterische Mittel wie Licht, Sound und Schnitt fokussiert.²² Innerhalb dieses Forschungszweigs zur Horrorfilmästhetik nehmen wiederum Untersuchungen zu Körper

und Körperlichkeit im Horrorfilm einen besonderen Stellenwert ein, deren Akzente auf der Analyse des ›fantastischen/monströsen‹²³ und der des ›deformierten/zerstörten Körpers‹²⁴ liegen, wobei auch die soziokulturelle Komponente der jeweiligen filmischen Körperkonzeption Berücksichtigung findet.²⁵ Ebenso wichtige Denkanstöße liefern zudem psychoanalytische Lektüren, die mit einem Rekurs auf Freudsche Ausführungen über das ›Unheimliche‹²⁶ und einer modifizierten ›Katharsistheorie‹²⁷ die Untersuchung von Angst erregenden Faktoren des Genres angehen, was sich vor allem in der Fragestellung äußert, wie und weshalb fiktionale Wesen oder Handlungen reale Angst im Rezipienten erzeugen können. Arno Meteling sieht die Horrorfilmforschung sogar »fast ausnahmslos von einer psychoanalytischen Filmtheorie dominiert«²⁸.

Das Forschungsinteresse an den genannten Untersuchungsaspekten scheint auch im 21. Jahrhundert nicht minder gering. Allein, die Schwerpunkte der psychologischen Untersuchungen verschieben sich – nach Verabschiedung der Katharsistheorie²⁹ – zu Gunsten einer Frage nach der Zuschau(er)lust und entwickeln eine Theorie des Zuschauers als ›sensation seeker‹³⁰: »Sensation seeking is a trait defined by the seeking of varied, novel, complex, and intense sensations and experiences, and the willingness to take physical, social, legal, and financial risks for the sake of such experiences.«³¹

Zugleich erreichen die Auseinandersetzungen, welche in Horrorfilmen aufgegriffen werden, mit der Potenzierung von medienbasierten Kommunikationswegen, -technologien und den dazugehörigen Medientheorien in der ›Mediengesellschaft‹³² einen neuen Grad an Komplexität, welcher in der Forschung keineswegs umfassend registriert worden ist. Zwar liegen Publikationen vor, welche gesellschaftsrelevante Themen in Bezug auf den Horrorfilm in den Blickpunkt nehmen;³³ von diesen greifen allerdings nur wenige die Perspektive der Medienreflexion auf, und diese wenigen orientieren sich wiederum an anderen Aspekten der filmischen Medienreflexion als die vorliegende Untersuchung.

So konzentriert sich Arno Meteling in *Monster* zwar auf die »Inszenierung technischer Medien im Zusammenhang mit der Darstellung des menschlichen Körpers«³⁴, untersucht anhand dieser Konstellation jedoch unter Berücksichtigung der Entwicklung des ›postmodernen Horrorfilms‹ »das Verhältnis der Filme untereinander«³⁵. Damit zeichnet Meteling das Bild einer Evolution des Filmgenres ›Horror‹ nach, welches – in Bezug auf die ›Neuen Medien‹ – auf die »digitale Apokalypse«³⁶ aufmerksam macht und den »Archivauftrag der Medien«³⁷ aufdeckt:

Die Medien erinnern, sammeln und archivieren, und sie schaffen dabei immer wieder neue Weltenmodelle und Sinnstif-

tungen, utopisch oder nicht. Der Horrorfilm übernimmt darin aber nicht nur die Rolle eines Spezialarchivs, sondern er ist als Teil der Unterhaltungsindustrie auch ein entscheidendes Element der messianischen Offenbarung und des Aufschubs zugleich. Das Jüngste Gericht und sein profaner Zwilling, der Weltuntergang mit synkopierter Erlösung, werden im und durch den Horrorfilm zugleich aufgeschoben und in Szene gesetzt. Der Horrorfilm speichert, ordnet und materialisiert die Ängste, Gefahren und Bedrohungen in einem Bestiarium der Filmmonster und rettet die Differenz-Information dadurch im Augenblick des Sturzes.³⁸

Da die hier angestellte Untersuchung jedoch auf die Analyse medientheoretischer Aspekte und die Frage, wie diese in Horrorfilmen entwickelt werden, abzielt, lassen sich nur wenige Ergebnisse aus Metelings Analyse verwenden, die auf einzelne Repräsentationen von Medien im Horrorfilm abzielen.

Vielversprechender klingt dahingehend der Titel von Michael Fürsts Forschungsprojekt *Zur Medienreflexivität im Horrorfilm*, das er in einem ähnlich betitelten Aufsatz aus dem Jahr 2007 vorstellt und in einem Aufsatz von 2009 weiterverfolgt.³⁹ Fürsts Ansatz beginnt mit der Frage, »[w]elches Mediendispositiv [...] wie reflektiert [wird]«⁴⁰. Er bezieht sich in seiner Beispielauswahl mit KING KONG (King Kong und die weiße Frau; 1933; R: Merian C. Cooper / Ernest B. Schoedsack), POLTERGEIST (1982;

R: Tobe Hooper) und STAY ALIVE (2006; R: William Brent Bell) allerdings auf das Medium »Film« oder auf dem Film ähnliche Medien (wie Fernsehen und Videospiel) und damit insbesondere auf Medien, die Zuschauerverhältnisse in den Mittelpunkt rücken. Dieser Ansatz veranlasst ihn dazu, die Medienreflexivität des Mediums »Film« in seiner Untersuchung »auf das Verhältnis zwischen dem Monster und den Zuschauern«⁴¹ auszuweiten, »deren Darstellung für die Filmbeispiele konstitutiv ist«⁴². Damit rückt für Fürst das »Zuschauer-Bild-Verhältnis«⁴³ in den Mittelpunkt von Medienreflexionen. So konzentriert sich sein Forschungsprojekt

darauf [...], dass diese bestimmte Bewegungsrichtung – ob in Richtung auf den innerbildlichen oder außerbildlichen Betrachter/Zuschauer – als Teil einer reflexiven, bildnerischen Praxis eingesetzt wird, um das Zuschauer-Bild-Verhältnis unabhängig vom Medium selbst zu steuern.⁴⁴

Obwohl Fürst in Bezug auf filmische Medienreflexion eine andere Forschungsrichtung einschlägt als die vorliegende Untersuchung, wählt er einen vergleichbaren Forschungsansatz für den Begriff der Medienreflexion: »Als medienreflexiv sind Filme zu verstehen, die gerade nicht allein das eigene Mediendispositiv^[45] (selbstreflexiv) zur Anschauung bringen, sondern auch andere verhandeln.«⁴⁶

Auch Paul Young bezieht sich in der Publikation *The Cinema Dreams Its Rivals*⁴⁷ mit seinen Untersuchungen zu filmischen Medienreflexionen wiederum auf das Medium ›Film‹ selbst und stellt damit einen Rückbezug zum Kino her. Er spricht zwar von »horror stories that speculate about the hidden dangers of fascinating electrical media«⁴⁸, konzentriert sich in seiner Analyse allerdings auf zwei Medien – Radio sowie Fernsehen –, die, weil sie im 21. Jahrhundert keine *Neuen Medien* (mehr) sind, von der vorliegenden Untersuchung ausgeschlossen werden. Young bringt deren Darstellung zudem in Verbindung mit der Angst der Hollywood-Filmmacher vor anderen technischen Medien, die als Konkurrenzangebote zum Kino angesehen werden und deshalb in diversen Filmen diskreditiert werden:

I contend that media fantasy films do indeed express anxiety about new media's competition with the cinema, but that they do so in ways that speak less to economic competition than to the qualities of ›film‹ as a medium as compared to its newer rivals.⁴⁹

Erst in einem letzten Schritt kommt Young dazu, das Neue Medium ›Internet‹ anhand einiger Filmbeispiele zu untersuchen. So bleiben seine Ergebnisse zu Medienreflexionen im Film Darstellungen von ›Diskreditierungsmaßnahmen‹ gegen andere Medien und als Selbstreflexionen des Kinos nur we-

nig maßgeblich für die hier vorgelegte Untersuchung.

So bleibt nach der Aufarbeitung des Forschungsstands nur übrig, dem Forschungsdesiderat zu Medienreflexionen im Horrorfilm dadurch zu begegnen, dass für die Untersuchung wiederholt Publikationen und Filmbeispiele zu Medienreflexionen in anderen Genres herangezogen werden. Aktuell zeichnet sich zwar eine Tendenz innerhalb der Filmwissenschaft ab, filmische Medienreflexionen als Forschungsgegenstand zu etablieren. Gegenwärtig liegen jedoch diesbezüglich nur wenige publizierte Ergebnisse vor: Kirchmanns und Ruchatz' Anthologie zu *Medienreflexionen im Film*⁵⁰ ist Anfang des Jahres 2014 erschienen. Auf Fürsts Forschungsprojekt konnte nicht zurückgegriffen werden, denn es hat zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieser Untersuchung noch nicht vorgelegen. Einige Aufsätze zum Thema – wie etwa Lipperts Artikel zu *Cinematic Representations of Cyberspace*⁵¹ – versammeln katalogartig Filmbeispiele (inkl. kurzen Inhaltsangaben), die Medientdarstellungen beinhalten, verzichten jedoch darauf, deren Korrespondenzen mit Medientheorien zu überprüfen. Für die Monografien zu filmischer Medienreflexion gilt Gleiches,⁵² zudem liegt für filmische Medienreflexionen in Bezug auf das Medium ›Internet‹ keine Monografie vor. Zum Thema der Darstellung des Mobiltelefons im Film konnte ich eine Diplomarbeit⁵³ ausfindig machen, und im Zuge des finanziellen Erfolgs des

Remakes THE RING (Ring; 2002; R: Gore Verbinski) hat Kristen Lacefield die Anthologie *The Scary Screen*⁵⁴ herausgegeben, in der verschiedene filmwissenschaftliche und ethnologische Perspektiven auf die Darstellung von Video im Film THE RING eröffnet werden.

Zudem kontextualisieren Marcus Stigleggers Ausführungen zu *Ritual & Verführung*⁵⁵ sowie zum *Terrorokino*⁵⁶ inszenatorische Strategien hinter auftretenden medienreflexiven Phänomenen im Film und sind daher ebenso zu berücksichtigen. Stiglegger zufolge bietet »Horror [...] grundsätzlich die filmische Konfrontation mit verdrängten und somit unterbewussten Angstbildern. Darin liegt wohl auch das eigentliche Erfolgsrezept des Horrorgenres: Zahlreiche Menschen lieben es, sich zu fürchten und sich der filmischen Angstmaschinerie zu unterwerfen.«⁵⁷ Aufgrund der Konfrontation mit Angstbildern, die Bezüge zu wirklichen Ereignissen, realen Phänomenen oder tatsächlichen Begebenheiten herstellen – die sogenannte »Spiegelfunktion« des Horrorfilms –, »kann der moderne Horrorfilm seit den 1960er Jahren durchaus als Reflexion gesellschaftlicher Wirklichkeit betrachtet werden.«⁵⁸ In diesem Sinne geht mit der Übernahme von realen technischen Medien in die Horrorfilmnarrative – so ließe sich Stigleggers Hauptthese zu »Film als ein Medium der Seduktion«⁵⁹ verfolgen – die Zuschauerreaktion einher, »Film als Artefakt in einem kulturphilosophischen Kontext zu analysieren und zu interpretieren«⁶⁰, das sich auf die Medienkultur der Zuschauer bezieht: Der Rezipient erkennt Angstmotive im Film wieder, die mit Medien in Verbindung stehen, und wird durch die Furcht evozierende Inszenierung dazu »verführt«, Angst gegenüber der filmischen Mediendarstellung zu empfinden, was ihn wiederum dazu »verführen« mag, sich gegenüber den Medien reflexiv oder kritisch zu positionieren. »Der Film entwirft mit all seinen inszenatorischen und dramaturgischen Mitteln ein seduktives Konstrukt, das letztlich zu einer Aussage auf der nicht auf den ersten Blick erkennbaren Metaebene verführen soll«⁶¹, wobei diese »Metaebene« in der hier vorliegenden Untersuchung als Ebene der Medienreflexion verstanden sein will.

Im Resultat erweist es sich nach diesem Überblick über die lückenhafte Forschungslage daher für die Filmanalysen als sinnvoll, vor allem medientheoretische Literatur zu den im Horrorfilm behandelten Medien »Video«, »Mobiltelefon« und »Internet« heranzuziehen, um die jeweilige filmische Medienreflexion im Kontext medienwissenschaftlicher/theoretischer Konzepte zu positionieren. Auch »pseudo-wissenschaftliche« Literatur zu parapsychologischen und posthumanistischen Ideen über Medien ist hierfür vereinzelt berücksichtigt worden, da Horrorfilme technische Medien wiederholt mit paranormalen Erscheinungen in Verbindung bringen und entsprechende Diskurse durchaus das öffentliche Bild sowie bestimmte

tieren«⁶⁰, das sich auf die Medienkultur der Zuschauer bezieht: Der Rezipient erkennt Angstmotive im Film wieder, die mit Medien in Verbindung stehen, und wird durch die Furcht evozierende Inszenierung dazu »verführt«, Angst gegenüber der filmischen Mediendarstellung zu empfinden, was ihn wiederum dazu »verführen« mag, sich gegenüber den Medien reflexiv oder kritisch zu positionieren. »Der Film entwirft mit all seinen inszenatorischen und dramaturgischen Mitteln ein seduktives Konstrukt, das letztlich zu einer Aussage auf der nicht auf den ersten Blick erkennbaren Metaebene verführen soll«⁶¹, wobei diese »Metaebene« in der hier vorliegenden Untersuchung als Ebene der Medienreflexion verstanden sein will.

Angstmotive einer Medienkultur prägen. Welche Methodik für eine solche Untersuchung in Frage kommt, entwickelt der folgende Abschnitt.

Ein Überblick über Methodik und Beispielauswahl

Unter Berücksichtigung der übergeordneten Fragestellung sowie des aktuellen Forschungsstandes zum Thema »Medienreflexion im Horrorfilm« wird für die vorliegende Arbeit im Folgenden eine Zweiteilung angestrebt. Der konzeptionelle Teil der Untersuchung widmet sich dem Thema der filmischen Medienreflexion und vermittelt den Zusammenhang, der sich zwischen Medien und Geisterdarstellungen bzw. Medienreflexionen und Horrorfilm herstellen lässt. Daraufhin werden anhand der Analyse von drei ausgewählten Filmen, die jeweils ein spezifisches Neues Medium thematisieren, drei Beispiele für Medienreflexion im Horrorfilm detailliert untersucht und analytisch auf die Motive der technischen Medien hin perspektiviert.

Das Kapitel zur filmischen Medienreflexion im Horrorgenre konzentriert sich – neben der Klärung der Spielarten filmischer Medienreflexion – auf Vorstellungen, die technische Medien mit dem »Geisterreich« in Verbindung sehen. Diesbezüglich wird herausgestellt, dass vor allem Vorstellungen darüber vorherrschen, dass technische Medien »Transmitter von Botschaften aus dem

Jenseits« seien. Aus solchen Vorstellungen wird eine Verunsicherung – oder auch ein Angstempfinden – gegenüber technischen Medien generiert, wie Young anmerkt:

[M]edia fantasies take on lives of their own, often serving individual needs and desires that have nothing to do with the intent of those who produce and police them. The ambiguity and volatility of digital fantasies threaten to release them from the restrictively critical narratives of cyberphobic films, and thus might allow these fantasies to foster not just paranoia but also more purely curious speculation about digital media, and threatens to open out that speculative energy onto the medium that stages the horrors while itself bearing the marks of digital transformation: film.⁶²

Auch Neue Medien werden mit Ängsten und teilweise mit Spuk und Übernatürlichem in Verbindung gebracht, denn die Einführung von etwas Neuem – vor allem technischen Neuerungen – wird stets als risikoreich empfunden.⁶³ Schon Sigmund Freud kategorisiert in seiner maßgeblichen Schrift *Das Unheimliche*, auf die in dieser Arbeit mehrfach rekurriert wird,⁶⁴ das Neuartige als unheimlich: »Man kann nur sagen, was neuartig ist, wird leicht schreckhaft und unheimlich; einiges Neuartige ist schreckhaft, durchaus nicht alles. Zum Neuen und Nichtvertrauten muß erst etwas hinzukommen, was es zum Unheim-

lichen macht.«⁶⁵ Exakt dies, das Freud als das, was »hinzukommen [muss], was es zum Unheimlichen macht«, bezeichnet, soll anhand der Medienreflexionen im Horrorfilm untersucht werden. Was macht diese Neuen Medien unheimlich und wie wird dieses Unheimliche im Horrorfilm inszeniert? Was ist überhaupt das (unheimlich) Neue an den Neuen Medien?

Zumindest für letztere Frage hält Lev Manovich eine klar umrissene Definition von Neuen Medien des 21. Jahrhunderts bereit, die in dieser Arbeit als Ausgangspunkt für das Verständnis von Neuen Medien dienen soll. Manovich zufolge bedingt das Digitale an den Medien deren »Neues«,⁶⁶ denn es begründet erweiterte Speicherungs- und Verarbeitungsmöglichkeiten für verschiedene Medientypen und -inhalte. Diese beiden Eigenschaften (Verarbeitungs- und Speicherungsfunktionen) bedingen für Manovich fünf Charakteristika Neuer Medien, anhand derer sich die Neuen Medien des 21. Jahrhunderts überhaupt erst identifizieren lassen. Als erstes Charakteristikum zählt Manovich die »Numerical Representation«⁶⁷ auf. Sie ist der Grund dafür, dass Medieninhalte in ihre digitalen Bestandteile zerlegt, weitergeleitet und verarbeitet werden können.

This process assumes that data is originally *continuous* [...]. Converting continuous data into a numerical representation is called *digitization*. Digitization consists of two steps: sampling and

quantization. First, data is *sampled*, most often at regular intervals, such as the grid of pixels used to represent a digital image. The frequency of sampling is referred as resolution. Sampling turns continuous data into discrete data, that is, data occurring in distinct units: people, the pages of a book, pixels. Second, each sample is *quantified*, that is, it is assigned a numerical value drawn from a defined range (such as 0-255 in the case of an 8-bit greyscale image).⁶⁸

Das zweite Charakteristikum Neuer Medien ist »Modularity«⁶⁹. Aus diesem Charakteristikum wie auch der »Numerical Representation« lässt sich auf drei weitere Prinzipien schließen, denen die Definition Neuer Medien folgt. Dies ist (drittens) die »Automatisierung« von Vorgängen und Aktionen, welche auf Grundlage der ersten beiden Charakteristika von Neuen Medien ausgeführt werden (bspw. Software-Updates etc.).⁷⁰ Damit verbunden ist (viertens) oftmals auch »Variability«⁷¹: »Instead of identical copies, a new media object typically gives rise to many different versions. And rather than being created completely by a human author, these versions are often in part automatically assembled by a computer.«⁷² Zuletzt führt Manovich (fünftens) noch »Transcoding«⁷³ als ein Charakteristikum Neuer Medien an, denn über die Digitalisierung von Daten sowie Objekten können alle Neuen Medien, auf diese digitalisierten Daten wie auch Objekte zugreifen, das heißt, dass es

jedem User Neuer Medien möglich sein sollte, auf diese digitalisierten Objekte zuzugreifen, sie wiederum zu »sampeln« und damit auch zu verändern.

Diese Charakteristika, die auf die digitalen Bestandteile der technischen Medien zurückgehen, führen beim Medienrezipienten zu einer *verstärkten Interaktivität* zwischen ihm und den genutzten technischen Medien: »[U]sers try to gain control over their lives in relation to New Media Technologies and Information and Communication Technology (ICT).«⁷⁴ Gerade deshalb soll auch innerhalb dieser Arbeit der Begriff »User« für die Benutzer von technischen Medien angewendet werden, denn wie Axel Bruns anmerkt: »In fact, to be a »user«, in the first place already implies a more active role than that of the consumer [...]«⁷⁵. Ebenso impliziert die Verwendung des Terminus »User« bereits »active expression and communication of views, values, beliefs, ideas, knowledge, and creativity«⁷⁶. Sofern innerhalb dieser Arbeit demnach von »Neuen Medien« oder »Usern« die Rede ist, bezieht sich dies auf eben jene Definition von Neuen Medien und deren Benutzern, die in Manovichs Ausführungen beschrieben ist.

Hingegen soll in dieser Untersuchung zum größten Teil darauf verzichtet werden, technische Erklärungen von Medienfunktionen anzuführen, da die Konzentration vielmehr auf den diskursiven Implikationen der analysierten Filme liegt. Um diese Betrachtungen einzugrenzen, beschränkt sich diese Arbeit

auf drei Neue Medien. Dabei handelt es sich um die technischen (Neuen) Medien »Video«, »Mobiltelefon« sowie »Internet« (bzw. »Cyberspace«), deren Vorteil für diese Untersuchung gegenüber anderen Medien darin besteht, dass es sich bei ihnen um Medien handelt, die in der aktuellen Medienkultur eine wesentliche Funktion übernehmen und deshalb wiederholt Teil einer bestehenden poplärkulturellen Reflexion sind. Zusätzlich wird mit dem Blick auf die Behandlung von Neuen Medien in Kinofilmen auch die Frage nach der Fortschreibung von Traditionslinien filmischer Medienreflexion gelenkt: Wird mit den bisherigen Darstellungsmodi hinsichtlich der Nutzung, Funktion, Dysfunktionalität, Transparenz oder Opazität gebrochen, oder werden diese Modi kontinuierlich fortgeschrieben? Wird zum Beispiel das Mobiltelefon auf andere Weise in Szene gesetzt als zuvor das Festnetztelefon? Um solchen Fragen nachzugehen, wird in Abhängigkeit vom jeweiligen Medienbeispiel ein historischer Rekurs zu Medienreflexionen in vorangehenden Filmen (1920er bis 1950er Jahre für das Telefon und 1970er bis 1990er Jahre für das Medium »Video«) im Vergleich mit den ausgewählten Beispielen aus dem 21. Jahrhundert genauere Erkenntnisse liefern.⁷⁷

Die Medienreflexionen zu den drei ausgewählten Untersuchungsbeispielen – Video, Mobiltelefon und Internet – werden letztlich anhand dreier Filme untersucht, die jeweils eines der gewähl-

ten Beispielmedien zu ihrem thematischen Mittelpunkt gemacht haben. Dabei werden in jeder der drei Filmanalysen die Darstellungsmodi und -traditionen in der filmischen Behandlung des jeweiligen Mediums aufgegriffen. Die Einzelbetrachtungen der ausgewählten Filme unternehmen damit neben der Strukturanalyse⁷⁸ der narrativ entwickelten Medienkonzepte sowie dem Abgleich mit bestehenden Medientheorien auch einen Vergleich mit Medienreflexionen in früheren Filmproduktionen und erweitern gleichzeitig die gewählte Segmentierungsebene der Medienmotivik um eine historische Dimension. »Die Analyse des Gegenstandes kann somit an von der Inszenierung selbst dominant herausgestellten Strukturen, Elementen oder Segmentierungsebenen ansetzen, oder aber sie kann ihren ganz eigenen Gewichtungen folgen«⁷⁹ – wie dies in der vorliegenden Untersuchung mit dem Motiv »Neue Medien« im Horrorfilm erfolgt.

Dass die für die Analyse ausgewählten Fallbeispiele allesamt dem japanischen Raum entstammen, mag auf die Technikbegeisterung und die damit zusammenhängende verstärkte Mediennutzung in Japan zurückzuführen sein.⁸⁰ Nichtsdestotrotz lassen sich die Medienreflexionen in den drei ausgewählten japanischen Horrorfilmen auch mit medientheoretischen Positionen aus dem europäischen wie auch dem amerikanischen Raum vergleichen, weil es sich bei ihnen erstens um Produktionen handelt,

die von drei Auteurs (Hideo Nakata, Takashi Miike und Kiyoshi Kurosawa) für eine globale Filmauswertung hergestellt worden sind,⁸¹ und weil zweitens gerade die Theorie der Neuen Medien eine globale Dimension impliziert.

Bei den drei ausgewählten Filmen handelt es sich um die Horrorfilme RING (Ring; 1998; R: Hideo Nakata)⁸², CHAKUSHIN ARI (One missed Call / The Call; 2003; R: Takashi Miike) und KÄIRO (Pulse / Kairo; 2001; R: Kiyoshi Kurosawa). Während in RING die Reflexion von Video als Neues Medium erfolgt, fokussiert Takashi Miikes CHAKUSHIN ARI medien-spezifische Parameter der Mobiltelefonie. Die dritte und letzte Filmanalyse zeigt, neben Darstellungsmodi für das Internet im Film, wie in KÄIRO ein Modell für die Fortsetzung der Virtualität des Internets in der menschlichen Realität entworfen wird. Somit konzentriert sich der Analyseteil der Untersuchung mit Schwerpunkten aus den Themenbereichen »Video«, »Mobiltelefonie« sowie »Internet« auf Neue Medien, die im Alltag der User eine zentrale Funktion übernehmen, und auf die mit der kinematografischen (Re-)Präsentation zusammenhängenden Veränderungen in den Beziehungen zwischen Film und neuen Medienstrukturen.

Als Ausgangsthese steht so mit am Beginn der Untersuchung, dass gerade der Horrorfilm einen Beitrag zur Medienforschung leisten kann, da sich an seinem Beispiel aufzeigen lässt, wie bestimmte Medialitäts- und Intermedia-

litätskonzeptionen in der Interaktion verschiedener Medien (z.B. Film/Video, Film/Mobiltelefonie, Film/Internet) entwickelt, ausgestaltet und popularisiert werden. Die filmische Übertragung medialer Erscheinungsformen setzt der Horrorfilm dabei eher als »Nebenprodukt« seiner narrativen Systeme in Szene, so dass die medientheoretische Dimension erst herausgestellt, detaillierter erkundet und in der Folge mit bereits bestehenden Medienkonzeptionen in Beziehung zu setzen ist. □

Anmerkungen

- 1 Arns, Inke: »Wach sind nur die Geister«. Über Gespenster und ihre Medien«. In: Arns, Inke / de Ruyter, Thibaut [Hgg.]: *Wach sind nur die Gespenster. Über Gespenster und ihre Medien*. Berlin / Dortmund: Revolver Publishing / Hartware MedienKunstVerein [HKMV], 2009, S. 11.
- 2 Kittler, Friedrich: *Grammophon Film Typewriter*. Berlin: Brinkmann & Bose, 1986, S. 22.
- 3 Cox, Damian / Levine, Michael P.: *Thinking Through Film. Doing Philosophy, Watching Movies*. Malden [u.a.]: Wiley-Blackwell, 2012, S. viii.
- 4 Chapple, Freda / Kattenbelt, Chiel: »Key Issues in Intermediality in theatre and performance«. In: Chapple, Freda / Kattenbelt, Chiel [Hgg.]: *Intermediality in Theatre and Performance*. Amsterdam / New York: Rodopi, 2006 [Themes in Theatre. Collective Approaches to Theatre and Performance, Bd. 2], S. 14.
- 5 Auslander, Philip: *Liveness. Performance in a mediatized culture*. London / New York: Routledge, 1999, S. 16ff.
- 6 Chapple / Kattenbelt 2006, a.a.O., S. 14.
- 7 »Gerade die traditionell gefasste Ver-Körperung, die Personifikation, zeichnet sich dadurch aus, dass sie Abstraktem einen

- erfahrbaren Körper verleiht und so das Dilemma von Diskurs und Materialität immer schon in sich birgt. [...] Allegorische Körper sind signifikative Zeichen, die über kodifizierte Verweisungssysteme an bestimmte Bedeutungen gebunden sind, gerade ohne dass Bildform und Inhalt über äußere Ähnlichkeit korrespondieren müssen. Das Allegorische ist in der Lage, über die reine Zeichen-Ebene zwei Semantiken miteinander so zu verbinden, dass die Verbindung selbst unsichtbar wird. Die eine Bedeutungsebene bezeichnet das Zeichen selbst, die Form, die andere jedoch bezeichnet den Code, das mit dem Zeichen verknüpfte Abstraktum, ein über das Zeichen hinausgehendes Zeichen.« (Oesterreich, Miriam / Rüthemann, Julia: »Körper-Ästhetiken. Allegorische Verkörperungen als ästhetisches Prinzip. Eine Einleitung«. In: Logemann, Cornelia / Oesterreich, Miriam / Rüthemann, Julia [Hgg.]: *Körper-Ästhetiken. Allegorische Verkörperungen als ästhetisches Prinzip*. Bielefeld: transcript, 2013 [Kultur- und Medientheorie], S. 32).
- 8 Grixti, Joseph: *The Terrors of Uncertainty. The Cultural Contexts of Horror Fiction*. London / New York: Routledge, 1989, S. xii.
 - 9 Gleich, Uli: »Medien und Gewalt«. In: Mangold, Roland / Vorderer, Peter / Bente, Gary [Hgg.]: *Lehrbuch der Medienpsychologie*. Göttingen [u.a.]: Hogrefe, 2004, S. 588.
 - 10 Grixti 1989, a.a.O., S. 6.
 - 11 Wood, Robin: »An Introduction to the American Horror Film«. In: Grant, Barry Keith / Sharrett, Christopher [Hgg.]: *Planks of Reason. Essays on the Horror Film*. durchges. Aufl., Lamham / Toronto / Oxford: The Scarecrow Press, 2004, S. 107-141.
 - 12 Shelton, Catherine: *Unheimliche Inskriptionen. Eine Studie zu Körperbildern im postklassischen Horrorfilm*. Bielefeld: transcript, 2008 [Film], S. 118.
 - 13 Kracauer, Siegfried: *Von Caligari bis Hitler. Ein Beitrag zur Geschichte des deutschen Films*. Hamburg: Rowohlt, 1958, S. 49ff.; Kracauer, Siegfried: *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Frankfurt a.M.: Suhr-

- kamp, ³1979 [Siegfried Kracauer. Schriften, Bd. 3], S. 121-134.
- 14 Pabst, Eckhard: »Das Monster als die gen-rekonstituierende Größe im Horrorfilm«. In: Stresau, Norbert / Wimmer, Heinrich [Hgg.]: *Enzyklopädie des phantastischen Films*. Bd. 15 [Teil 3: Themen/Aspekte Bir-Z], Meitingen: CORIAN, 1995 [40. Erg.-Lfg. April 1995], S. 1.
- 15 Stiegler, Christian / Biedermann, Claudio: »Horror und Ästhetik. Das Gegensatz-Paar«. In: Biedermann, Claudio / Stiegler, Christian [Hgg.]: *Horror und Ästhetik. Eine interdisziplinäre Spurensuche*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, 2008, S. 7.
- 16 Baumann, Hans D.: *Horror. Die Lust am Grauen*. Weinheim / Basel: Beltz, 1989 [Psychologie heute. Sachbuch], S. 25.
- 17 Chandler, Daniel: *An Introduction to Genre Theory*. <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/intgenre.html> [19.08.2013].
- 18 Ottl, Frederick W.: *The Films of Fritz Lang. Secaucus*: Citadel Press, 1979; Loy, Arnold / Farin, Michael / Schmid, Hans [Hgg.]: *Nosferatu. Eine Symphonie des Grauens*. München: Belleville, 2000; Curtis, James: *James Whale. A New World of Gods and Monsters*. Boston [u.a.]: Faber & Faber, ³1999; Moral, Tony Lee: *The Making Of Hitchcock's The Birds*. Harpenden: Kamera Books, 2013; Kaul, Susanne / Palmier, Jean-Pierre: *Stanley Kubrick. Einführung in seine Filme und Filmästhetik*. München [u.a.]: Fink, 2010; Jacke, Andreas: *Roman Polanski. Traumatische Seelenlandschaften*. Gießen: Psychosozial-Verlag, 2010 [Imago]; Paffenroth, Kim: *Gospel of the Living Dead. George Romero's Visions of hell on earth*. Waco: Baylor University Press, 2006.
- 19 Tudor, Andrew: *Monsters and Mad Scientists. An Cultural History of the Horror Movie*. Oxford [u.a.]: Blackwell, 1989; Wright, Bruce Lanier: *Nightwalkers. Gothic Horror Movies. The Modern Era*. Dallas: Taylor, 1995; Jahr-aus, Oliver / Neuhaus, Stefan [Hgg.]: *Der Fantastische Film. Geschichte und Funktion in der Mediengesellschaft*. Würzburg: Königs-
hausen & Neumann, 2005; Dixon, Wheeler Winston: *A History of Horror*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2010; Kawin, Bruce F.: *Horror and the Horror Film*. London [u.a.]: Anthem Press, 2012 [New Perspectives on World Cinema].
- 20 Fritz, Jochen / Stewart, Neil [Hgg.]: *Das schlechte Gewissen der Moderne. Kulturtheorie und Gewaltdarstellung in Literatur und Film nach 1968*. Weimar / Wien: Böhlau, 2006.
- 21 Schmid, Hans: *Fenster zum Tod. Der Raum im Horrorfilm*. München: Belleville, 1993; Free-land, Cynthia: *The Naked and the Undead. Evil and the Appeal of Horror*. Boulder [u.a.]: Westview Press, 2000; Hantke, Steffen [Hg.]: *Horror Film. Creating and Marketing Fear*. Jackson: University Press of Mississippi, 2004; Biedermann / Stiegler 2008; Lerner, Neil [Hg.]: *Music in the Horror Film. Listening to Fear*. New York / London: Routledge, 2010 [Routledge Music and Screen Media Series]; Hentschel, Frank: *Töne der Angst. Die Musik im Horrorfilm*. Berlin: Bertz + Fischer, 2011 [Deep Focus, Bd. 12].
- 22 Sipos, Thomas M.: *Horror Film Aesthetics. Creating the Visual Language of Fear*. Jefferson / London: McFarland, 2010.
- 23 Badley, Linda: *Film, Horror, and the Body Fan-tastic*. Westport [u.a.]: Greenwood Press, 1995 [Contributions to the Study of Popular Culture]; Rüffert, Christine [et al.] [Hgg.]: *Unheimlich anders. Doppelgänger, Monster, Schattenwesen im Kino*. Berlin: Bertz + Fi-scher, 2005; Halberstam, Judith: *Skin Shows. Gothic Horror and the Technology of Mons-ters*. Durham [u.a.]: Duke University Press, ⁴2006.
- 24 Grant, Barry Keith [Hg.]: *The Dread of Diffe-rence. Gender and the Horror Film*. Austin: Uni-versity of Texas Press, 1996; Botting, Fred: *Limits of Horror. Technology, Bodies, Gothic*. Manchester [u.a.]: Manchester University Press, 2008; Bartłomiej, Paszyk: *The Plea-sure and Pain of Cult Horror Films. An Historical Survey*. Jefferson [u.a.]: McFarland, 2009.
- 25 Crane, Jonathan L.: *Terror and Everyday Life. Singular Moments in the History of the Horror*

- Film. Thousand Oaks [u.a.]: Sage, 1994; Nikele, Manuela: *Horrorfilm als kultisches Phänomen der Gegenwart. Eine medienpädagogische Betrachtung*. Alfeld: Coppi, 1996 [Aufsätze zu Film und Fernsehen]; Hahn, Manfred: *Horrorfilm und Jugendschutz*. Diss., Hannover: Universität Hannover, 1998; Gebhard, Gunther / Geisler, Oliver / Schröter, Steffen [Hgg.]: *Von Monstern und Menschen. Begegnungen der anderen Art in kulturwissenschaftlicher Perspektive*. Bielefeld: transcript, 2009 [Kultur- und Medientheorie]; Feichtinger, Christian / Heimerl, Theresia [Hgg.]: *Dunkle Helden. Vampire als Spiegel religiöser Diskurse in Film und TV*. Marburg: Schüren, 2011 [Film und Theologie].
- 26 Iaccino, James F.: *Psychological Reflections on Cinematic Terror. Jungian Archetypes in Horror Films*. Westport: [u.a.]: Praeger, 1994; Schneider, Steven Jay [Hg.]: *Horror Film and Psychoanalysis. Freud's Worst Nightmare*. New York: Cambridge University Press, 2004 [Cambridge Studies in Film].
- 27 »Die Katharsisthese geht auf Aristoteles zurück und wurde in den siebziger Jahren [...] vertreten. Vor dem Hintergrund triebtheoretischer Überlegungen von Freud und Lorenz geht man davon aus, dass sich das Bedürfnis, aggressiv zu handeln, im Sinne eines Spannungszustandes bis zu jenem Punkt aufbaut, an dem sich dieser Trieb als aggressive Handlung entlädt. Die Ausführung einer aggressiven Handlung hat dann *reinigende* (kathartische) Wirkung, da diese den Anreiz zu weiteren aggressiven Handlungen aufhebt. Ausgehend von dem Postulat der *funktionalen Äquivalenz* (Fantasieaggressionen werden als aggressiven Handlungen gleichwertig verstanden) wird behauptet, dass auch die Wahrnehmung von Aggression durch die Rezeption medialer Gewaltdarstellungen einen solchen kathartischen Effekt hat und damit das tatsächliche Ausagieren überflüssig macht.« (Gleich 2004, a.a.O., S. 598). Vgl. Huang, Han-yu: *Horror and Evil in the Name of Enjoyment. A Psychoanalytic Critique of Ideology*. Bern [u.a.]: Lang, 2007 [Europäische Hochschulschriften, Bd. 14].
- 28 Meteling, Arno: *Monster. Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*. Bielefeld: transcript, 2006 [Film], S. 11.
- 29 »Die Katharsisthese gilt mittlerweile als widerlegt [...]. Als [A]lternative [...] kann die *Inhibitionsthese* gesehen werden. Danach kann Aggressivitätsreduktion durch das Anschauen eines aggressiven Aktes als eine durch Aggressionsangst beziehungsweise Schuldgefühle bewirkte Aggressionshemmung in Betracht gezogen werden.« (Gleich 2004, a.a.O., S. 598). Vgl. Bushman Brad J. / Phillips, Colleen M. / Baumeister Roy F.: »Do People Aggress to Improve Their Mood? Catharsis Beliefs, Affect Regulation Opportunity, and Aggressive Responding«. In: *Journal of Personality and Social Psychology*. Jg. 81, Ausg. 1-6, Washington: American Psychological Association, 2001, S. 17-32; Hug, Daniel: *Katharsis. Revision eines umstrittenen Konzepts*. London: Turnshare, 2004 [Philosophische Reihe].
- 30 Zuckerman, Marvin: *Sensation Seeking and Risky Behaviour*. Washington: American Psychological Association, 2007.
- 31 Zuckerman, Marvin: »Sensation Seeking and the Taste for Vicarious Horror«. In: Weaver, James B. / Tamborini, Ron [Hgg.]: *Horror Films. Current Research on Audience Preferences and Reactions*. Mahwa: Lawrence Erlbaum, 1996, S. 148.
- 32 »In Kommunikations- oder Mediengesellschaften stehen statt Information und Wissen öffentliche Diskurse und Medienkommunikation im Zentrum. Der öffentliche, meist über Medien etablierte, Diskurs wird zum Motor gesellschaftlicher Entwicklung. [...] Nur schon die Ausweitung des Medienangebots, die Etablierung von Metamedien und eine beschleunigte Medienentwicklung rechtfertigen den Terminus Mediengesellschaft. [...] Neben dem Wachstum der Zahl der Medien (1), bzw. der Angebotsformen und der Herausbildung neuer Medienformen (2), haben auch die Vermittlungs-

- leistungen und die Vermittlungsgeschwindigkeit (3) zugenommen. Darüber hinaus durchdringen die Medien immer stärker und engmaschiger alle gesellschaftlichen Bereiche (4). [...] Schließlich erlangen Medien aufgrund ihrer hohen Beachtungs- und Nutzungswerte gesamtgesellschaftliche Bedeutung (5).« (Meier, Werner A. / Bonfadelli, Heinz: »Informationsgesellschaft oder Mediengesellschaft?«. In: Imhof, Kurt [et al.] [Hgg.]: *Mediengesellschaft. Strukturen, Merkmale, Entwicklungsdynamiken*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften [VS], 2004 [Mediensymposium Luzern, Bd. 8], S. 70f.).
- 33 Carroll, Noël: *The Philosophy of Horror. Or Paradoxes of the Heart*. New York / London: Routledge, 1990; Powell, Anna: *Deleuze and Horror Film*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005; Fahy, Thomas Richard [Hg.]: *The Philosophy of Horror*. Lexington: University Press of Kentucky, 2010 [The Philosophy of Popular Culture]; Greene, Richard / Mohammad, K. Silem [Hgg.]: *Die Untoten und die Philosophie. Schlauer werden mit Zombies, Werwölfen und Vampiren*. Stuttgart: Klett-Cotta, 2010.
- 34 Meteling 2006, a.a.O., S. 11.
- 35 Ebd., S. 13.
- 36 Ebd., S. 35.
- 37 Ebd.
- 38 Ebd.
- 39 Fürst, Michael: »Monströse Begegnungen. Zur Medienreflexivität im Horrorfilm«. In: Becker, Andreas R. [et al.] [Hgg.]: *Medien – Diskurse – Deutungen. Dokumentation des 20. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg: Schüren, 2007, S. 255–262, hier S. 255; Fürst, Michael: »Emersive Bilder. Zum Zuschauer-Bild-Verhältnis in David Cronenbergs Videodrome«. In: Reichle, Ingeborg / Siegel, Steffen [Hgg.]: *Maßlose Bilder. Visuelle Ästhetik der Transgression*. München [u.a.]: Fink, 2009, S. 127–142.
- 40 Fürst 2007, a.a.O., S. 255.
- 41 Ebd., S. 257.
- 42 Ebd.
- 43 Fürst 2009, a.a.O., S. 129.
- 44 Ebd.
- 45 Fürst knüpft mit seinem Dispositivbegriff an Foucault an, »der ein Dispositiv als ein Netzwerk aus diskursiven wie auch nicht-diskursiven Elementen beschreibt. Zu diesen Elementen zählen Gesagtes, Geschriebenes, aber auch Handlungen und Institutionen. [...] Für eine medienwissenschaftliche Verwendung des Dispositivbegriffs bedeutet dies, die verschiedenen Medientechnologien in ihrem Verständnis um die Dimensionen des Historischen, Räumlichen wie Soziokulturellem zu erweitern. Sie als dynamische Netze zu verstehen, deren Elemente veränderbare Beziehungen zueinander eingehen und damit wechselseitig aufeinander wirken, heißt, diese Elemente und Beziehungen am konkreten Beispiel aufzudecken, sie zu beschreiben und in ihren Kontexten zu verstehen.« (Fürst 2007, a.a.O., S. 255f.).
- 46 Fürst 2009, a.a.O., S. 131.
- 47 Young, Paul: *The Cinema Dreams Its Rivals. Media Fantasy Films from Radio to the Internet*. Minneapolis / London: University of Minnesota Press, 2006.
- 48 Young 2006, a.a.O., S. xi.
- 49 Ebd., S. xxii.
- 50 Kirchmann, Kay / Ruchatz, Jens [Hgg.]: *Medienreflexionen im Film. Ein Handbuch*. Bielefeld: transcript, 2014 [Film].
- 51 Lippert, Paul: »Cinematic Representations of Cyberspace«. In: Strate, Lance / Jacobson, Ron / Gibson, Stephane B. [Hgg.]: *Communication and Cyberspace. Social Interaction in an Electronic Environment*. Cresskill: Hampton Press, 1996 [The Hampton Press communication series. Communication and public space], S. 261–269.
- 52 Davon abzugrenzen ist folgende Arbeit: Weber, Thomas: *Medialität als Grenzerfahrung. Futurische Medien im Kino der 80er und 90er Jahre*. Bielefeld: transcript, 2008 [Film]. Diese bezieht sich jedoch vornehmlich auf fiktionale Medien wie Zeitmaschinen oder virtuelle Realitäten, welche in Science-Fiction-Filmen reflektiert werden.

- 53 Weber, Catherine: *Das Handy in Alltag und Spielfilm*. Dipl., Wien / Hamburg: Universität Wien / Academic Transfer, 2008/09.
- 54 Laceyfield, Kristen [Hg.]: *The Scary Screen. Media Anxiety in The Ring*. Farnham / Burlington: Ashgate, 2010.
- 55 Stiglegger, Marcus: *Ritual & Verführung. Schaulust, Spektakel & Sinnlichkeit im Film*. Berlin: Bertz + Fischer, 2006 [Deep Focus, Bd. 3].
- 56 Stiglegger, Marcus: *Terrorokino. Angst/Lust und Körperhorror*. Berlin: Bertz + Fischer, 2010 [Kultur & Kritik, Bd. 1].
- 57 Stiglegger 2010, a.a.O., S. 95.
- 58 Ebd.
- 59 Stiglegger 2006, a.a.O., hier S. 9.
- 60 Ebd., S. 9.
- 61 Ebd.
- 62 Young 2006, a.a.O., S. 204.
- 63 Vgl. Furedi, Frank: *Culture of Fear. Risk-Taking and the Morality of Low Expectation*. London / New York: Cassell, 1997, S. 60f.
- 64 Die Absicht, gerade Freuds Definition des Unheimlichen für diese Arbeit heranzuziehen, liegt in der Tatsache begründet, dass seit Freuds Schrift *Das Unheimliche* von 1919 keine weiterführenden Betrachtungen zum Unheimlichen angestellt worden sind. Der Großteil später angestellten Ausführungen bezieht sich wiederum auf Freud: Hentschel meint in Bezug auf psychologische Literatur zum Begriff des Unheimlichen nach Freud schlicht: »Sie existiert zum Thema jedoch kaum.« (Hentschel 2011, a.a.O., S. 11) Maschelein führt für diese weiterführenden, auf Freud zurückgehenden Begriffe des Unheimlichen im 20./21. Jh. allerdings an, dass »er [...] sich einer eindeutigen semantischen Festlegung [entzieht]« (Maschelein, Anneleen: »Zwischen Animismus und Computeranimation. Das Unheimliche als Unbegriff im 20. und 21. Jahrhundert«. In: Doll, Martin [et al.] [Hgg.]: *Phantasmata. Techniken des Unheimlichen*. Wien / Berlin: Turia + Kant, 2011 [Cultural Inquiry], S. 19) und kommt damit zum Schluss: »Freuds komplexer Aufsatz ›Das Unheimliche‹ wird weiterhin als ›Ursprung‹ der Konzeptualisierung des Begriffs akzeptiert« (Maschelein 2011¹ a.a.O., S. 26). Aus diesem Grund wird auch in dieser Arbeit Freuds grundlegende Definition des Unheimlichen verwendet.
- 65 Freud, Sigmund: *Das Unheimliche. Aufsätze zur Literatur*. Hg. Klaus Wagenbach, Hamburg-Wandsbeck [u.a.]: Fischer doppelknoten, 1963 [Fischer doppelknoten, Bd. 4], S. 47.
- 66 Manovich, Lev: *The Language of New Media*. Cambridge / London: The MIT Press, 2001 [Leonardo], S. 11.
- 67 Manovich 2001, a.a.O., S. 27.
- 68 Ebd., S. 28.
- 69 Ebd., S. 30. »Media elements, be they images, sounds, shapes, or behaviors, are represented as collections of discrete samples (pixels, polygons, voxels, characters, scripts). These elements are assembled into larger-scale objects but continue to maintain their separate identities.« (Ebd., S. 30).
- 70 Ebd., S. 32f.
- 71 Ebd., S. 36.
- 72 Ebd.
- 73 Ebd., S. 45ff.
- 74 Punie, Yves: »Introduction. New Media Technologies and User Empowerment. Is there a Happy Ending?«. In: Pierson, Jo / Mante-Meijer, Enid / Loos, Eugène [Hgg.]: *New Media Technologies and User Empowerment*. Frankfurt a.M.: Peter Lang, 2011 [Participation in Broadband Society, Bd. 8], S. 9.
- 75 Bruns, Axel: *Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond. From Production to Produsage*. New York [u.a.]: Peter Lang, 2009 [Digital Formations], S. 14.
- 76 Bruns 2009, a.a.O., S. 15.
- 77 Da das Medium ›Internet‹ im Kino erst eine sehr kurze Geschichte hat, muss hier die historische Perspektive überwiegend durch einen vergleichenden Blick auf die Figuren des Internets in anderen Genres des Erzählkinos ersetzt werden.
- 78 Zur Methodik der Strukturanalyse vgl. Fischer-Lichte, Erika: *Semiotik des Theaters*. Bd. 3 [Die Aufführung als Text], Nachdr., Tübingen: Gunter Narr, ⁴2003, hier S. 72ff.

- 79 Brincken, Jörg von / Enghart, Andreas: *Einführung in die moderne Theaterwissenschaft*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft [WBG], 2008 [Einführung Germanistik], S. 111.
- 80 Krupp Helmar: *Zukunftsland Japan. Globale Evolution und Eigendynamik*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft [WBG], 1996, S. 322-379.
- 81 Lowenstein, Adam: »Ghosts in a Super Flat Global Village. Globalization, Surrealism, and Contemporary Japanese Horror Films«. In: *Post Script*. Jg. 28, Ausg. 2, Commerce: Post Script, Inc. / Texas A&M University-Commerce, 2009, S. 59-71; Schneider, Steven Jay / Williams, Tony [Hgg.]: *Horror International*. Detroit: Wayne State University Press, 2004 [Contemporary Approaches to Film and Television Series].
- 82 Im Deutschen wie auch im Amerikanischen u.v.a. Ländern findet sich Nakatas Film RING

nur unter dem Titel RINGU wieder. Dies ist auf ein sprachliches Missverständnis zurückzuführen, das bei der DVD-Vermarktung des Films in den USA aufgetreten ist, wie Kalat ausführt: »Since the Japanese title spells out ›Ringu‹, that name was assumed to be the Japanese title. However, there is no Japanese word ›Ringu‹. [...] English words are hard to write in Japanese letters. Japanese consistently pairs consonant sounds with vowel sounds, making it impossible to end a word with a consonant sound. [...] The English ›Ring‹ written in Japanese turns into ›Ringu‹.« (Kalat, David: *J-Horror. The definitive guide to The Ring, The Grudge and beyond*. New York: Vertical, 2007, S. 25) Da die Filme innerhalb dieser Arbeit mit ihren Originaltiteln bezeichnet werden sollen, wird deshalb auch der korrekte Originaltitel RING für Nakatas Film angeführt.

»In medias res« aus:

Lars Robert Krautschick: **Gespenster der Technokratie**. Medienreflexionen im Horrorfilm
ISBN 978-3-86505-390-9 / © 2015 Bertz + Fischer Verlag / www.bertz-fischer.de