

Film & Fakten

September 1992
Ausgabe 18

Themen

- Tote und Verletzte – Läßt sich Gewalt im Fernsehen messen? 11
- Moral oder Wirkung – Wonach urteilen die Jugendschützer? 15
- Wann sind Filme gewaltverherrlichend? 28
- Jugendschutz im Fernsehen ist Ländersache 29

Rubriken

- Filmkritik 20
- Journal 21
- Impressum 24
- Filmlexikon 25
- Bücher 26
- Zur Diskussion 27
- Meinungen 31

Filmdaten

- Erstmals geprüfte Filme und Videos 34
- Änderungen 49
- Trailer 55
- Indizierte Videofilme 59

Fotonachweis

DIF Ffm., Senator, JvG, Dr. Reinhard Bestgen, Basis-Film, Münchner Verleih der Filmemacher, Ana Radica Filmpresse, USP, Concorde, NEF 2, Twentieth Century Fox

Im Zentrum des Jugendschutzinteresses steht normalerweise die Wirkung von Filmen. Warum aber Jugendliche sich freiwillig dem emotionalen Streß von Horrorfilmen aussetzen, bleibt weitgehend ungeklärt. Eine Studie von Dr. Jürgen Grimm, Universität Mannheim, untersuchte jetzt die Motive jugendlicher Horrorfans.



ab Seite 2



Gewalt und Sex, ob im Kino, auf Video oder im Fernsehen, sind in der Öffentlichkeit ein Dauerthema. Während die einen Leichen zählen, sprechen andere von Lernwirkung und Verstärkereffekten. Ben Bachmair, Professor an der Gesamthochschule in Kassel, hält dagegen Wirkungstheorien für zu „mechanisch“. Film & Fakten sprach mit ihm.

ab Seite 6

Die Faszination des Schreckens

Warum Horrorfilme so attraktiv sind

von Dr. Jürgen Grimm, Universität Mannheim, DFG-Projekt Medien: Wirklichkeit und Simulation

Ein Merkmal des modernen Horrorfilms ist: er läßt keine neutrale Haltung zu. Man sieht hin und reagiert, positiv oder negativ. Damit will ich sagen, daß jedem Versuch, das Phänomen zu begreifen, unweigerlich Spuren des ursprünglichen, subjektiven Erlebnisses anhaften. Und die Spannbreite möglicher Erlebnisse ist gerade beim Horror enorm: Grusel, Ekel, Abscheu, Unterhaltung,

Angst, Lust, Sensation etc.. Daraus resultiert die Schwierigkeit, von der einen auf die andere Rezeption zu schließen, z. B. von der Rezeption des forschenden Analytikers auf die Rezeption eines jugendlichen Publikums. Manche bezweifeln sogar generell, daß es möglich ist, die Rezeptionsweise von jugendlichen Horror-Fans nachzuvollziehen, es sei denn, man ist selber einer.

Beispiele des Grauens

Nicht ohne Grund habe ich mir ein Pensum direkter Anschauung in Form von vielen Stunden Horrorfilm verordnet. Auch wenn ich dabei nicht vollständig zum Horror-Fan konvertierte, hoffe ich, meine introspektive Kompetenz sozusagen in der Vorschule zur wissenschaftlichen Beschäftigung mit dem Phänomen erhöht zu haben. Auf die Gefahr hin, als Angsthase zu erscheinen, muß ich allerdings gestehen, daß mir auch nach wiederholtem Anschauen einzelne Szenen aus dem „Texas Chainsaw Massacre“ (Tobe Hooper 1974) oder „Man Eater“ (Aristide Massaccesi) nach wie vor unerträglich sind.

Der Kettensäger Leatherface gehört ebenso wie Michael Myers von „Halloween“ und Jason aus „Freitag, der 13.“ zu einer neuen Generation von Horrorstars, die nicht mehr wie Dracula entrückten mystischen Sphären entsprungen sind, sondern häufig dem ganz normalen Wahnsinn des Alltagslebens. „Splatter“, „Slasher-movies“ oder „Gore“-Filme, so die neuen genrebildenden Bezeichnungen, betonen die körperliche Seite der Gewalt, deren Wirkungen am erleidenden Opfer detailliert gezeigt werden. Die Kamera läuft schamlos weiter, wo der Blick sich angewidert abwenden möchte, aber doch – aus welchen Gründen auch immer – sich nicht abwenden kann. Der Splatter setzt auf Tabuverletzung, weniger auf feinsinnigen Spannungsaufbau: shocking statt suspense!

Die paradoxe Attraktivität des Schrecklichen

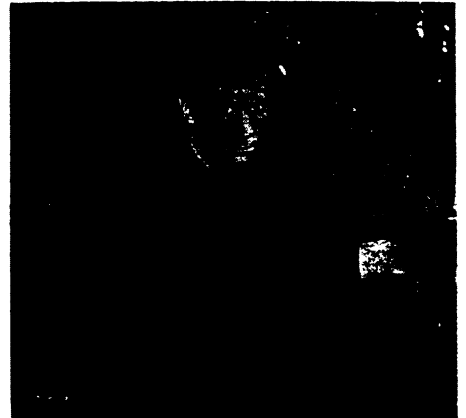
Nur Masochisten würden sich selbst freudig dem Schmerz aussetzen, den die Helden in Horrorfilmen häufig erleiden: abgesägte Gliedmaßen, explodierende Köpfe, geschundene und aufgeschlitzte Körper, Gedärm, das sich aus der Bauchhöhle ergießt. Kein Schrecken, keine Qual wird ausgelassen.

Die gesamte Fan-Gemeinde von Horrorfilmen zu „Masochisten“ zu erklären, erscheint dennoch voreilig. Denn in der Konsequenz müßte man die halbe Menschheit perverser Umtriebe verdächtigen. Die Faszination des Schreckens ist alles andere als neu. Angstszenerien wur-

den im Laufe der Menschheitsgeschichte immer wieder zum Gegenstand kultureller Handlungen und massenattraktiver Spektakel. Siehe z. B. die steinzeitlichen Darstellungen angstbesetzter Stiere in den Höhlen von Altamira und Lascaux, die altgriechische Tragödiendichtung, römische Gladiatorenkämpfe oder das Zurschaustellen von Monströsitäten auf den mittelalterlichen Jahrmärkten bis hin zur Geisterbahn auf dem Rummelplatz von nebenan. Grausame Märchen mit abgeschnittenen Tanzfüßen und verbrannten Hexen gehören bis heute zur Grundausstattung der guten Kinderstube. Und schließlich stehen die Schreckensphantasien anerkannter Künstler wie Boschs Teufelsvisionen, die Medusa von Rubens oder die Dante'sche Hölle den Horrorfilmen in Sachen Grausamkeit in nichts nach. Wer sich dafür begeistert, ein schmerzklüster Irrer?

Wenn das Masochismus-Argument nicht trifft, stellt sich die Frage: Wie ist dann die angenehm empfundene empathische Qual zu erklären, die beim Anschauen des Angsterregenden, des Bösen, Schlimmen, Ekelhaften entsteht? Das Paradoxon der Unterhaltungsangst besteht darin, daß etwas, das man im Leben meidet wie die Pest, plötzlich zur Quelle des Vergnügens wird. Anstatt wegzulaufen, bleibt man – von magischer Hand gehalten – stehen und verfolgt gebannt bis fasziniert das schreckliche Geschehen.

Der moderne Horrorfilm hat also eine lange Vorgeschichte, die zu erzählen freilich nicht meine Absicht ist. Vielmehr geht es mir darum, mich anhand des Horrorfilms an die zugrundeliegenden Motive heranzuarbeiten, die als quasi-anthropologische Konstante einen erheblichen Einfluß auf kulturelle Entwicklungen ausüben, ob uns das nun paßt oder nicht. Die Fakten zu leugnen oder schlicht abzulehnen, ist wenig hilfreich. Denn die Horrorfilme sind kein Minderheitenphänomen, das man durch Ignoranz, soziale Ächtung oder Enthaltensappelle aus der Welt schaffen könnte. Die Horrorfilme sind auch nicht beschränkt oder beschränkbar auf die Schmutzdecke der Videothek. Sie sind längst aus den subkulturellen Nischen heraus, manche sagen: in epidemischer Ausbreitung begriffen. Die dahinterstehenden Triebkräfte zu erkennen – so mein



„Psycho – Alfred Hitchcock“

Hintergedanke – könnte bei der Überwindung allfälliger Irritationen helfen, die das Thema „Horror“ in der Öffentlichkeit begleiten. Im übrigen enthält nach meiner Überzeugung das Paradoxon der Unterhaltungsangst den Schlüssel zu einer tragfähigen Unterhaltungstheorie, d. h. wer die Funktionsweise des Medienhorror versteht, versteht zu einem guten Teil die Medienunterhaltung überhaupt.

Die Thesen, die ich Ihnen nun vortragen möchte, stellen in diesem Sinne einen Annäherungsversuch dar.

Thesen zur Unterhaltungsangst

These 1: Gefährliche und angstmachende Situationen sind besonders gut geeignet, um unsere Vorstellungskraft zu stimulieren. Die kognitive Prägnanz des Horrors hat, artgeschichtlich betrachtet, die Überlebenswahrscheinlichkeit erhöht. Nur wer schnell und zutreffend eine Gefahrensituation erfaßt, kann rechtzeitig fliehen oder andere geeignete Maßnahmen ergreifen.

Erläuterung: Gehirnpfysiologische Studien belegen, daß der menschliche Denkapparat in einer tiefgelegenen Schicht unter Ausnutzung rudimentärer Kognitionen einen rettenden Angstkurzschluß herbeiführt, der direkt vom limbischen System unter Umgehung des eigentlichen Denkprozessors in der Großhirnrinde zu gefühlsgesteuertem Verhalten führt. Aus diesem archaischen Schnellschuß-Mechanismus bezieht auch der Horrorfilm einen Teil seiner Attraktivität. Er produziert Bilder, die man nicht vergißt, da er eine

grundlegende Fähigkeit unseres Gehirns aktiviert, die ursprünglich der Vermeidung von tödlichen Situationen diene. Da es häufig darauf ankommt, schnell auf Gefahren zu reagieren, ist zudem eine vorsorgliche, durch Phantasie angetriebene Beschäftigung mit dem Angstmachenden durchaus funktional. In diesem Gemisch aus Biologie und Phantasie kann es in Einzelfällen zu pathologischen Ausfällen kommen. Steven King zitiert aus einem Zeitungsbericht:

Es ist das Jahr 1960, und ein einsamer Jugendlicher aus Ohio hat das Kino verlassen, in dem er gerade zum fünften Mal *Psycho* gesehen hat. Dieser junge Mann geht nach Hause und ersticht seine Großmutter. Der Gerichtsmediziner zählt später über vierzig Stichwunden. „Warum?“, fragt die Polizei. „Stimmen“, antwortet der junge Mann. „Stimmen haben mir gesagt, daß ich es tun soll.“

Wer daraus allerdings ableiten wollte, daß Horrorfilme generell direkte Schaltungen vom limbischen System in ein unreflektiertes, nur gefühlsgesteuertes Flucht- oder Angriffsverhalten provozieren, übersieht etwas Entscheidendes.

These 2: Die Unterhaltungsangst, die ein Horrorfilm ermöglicht, ist einem qualitativ anderen Erfahrungsmodus zuzuordnen als die Realangst, die das wirkliche Leben mit sich bringt. Analogieschlüsse vom einen auf den anderen Erfahrungsbereich sind deshalb unzulässig. Zwischen Unterhaltungsangst und Realangst bestehen zwar komplexe Wechselbeziehungen, aber kein einfaches Widerspiegelungsverhältnis.

Erläuterung: Über den unterhaltsamen Reiz von Horrorszenerien hat sich bereits der römische Epikuräer Lukrez in „de

rerum natura“ geäußert. Nicht etwa klammheimlich, sondern mit unverhohlenen Vergnügen beobachteten er und andere vom sicheren Ufer aus das Schauspiel, das eine blutige Seeschlacht bot.

Der Unterschied zwischen dem Erfahrungsmodus der Realangst und dem der Unterhaltungsangst besteht darin, daß bei letzterem keinerlei Gefahr für Leib und Leben besteht. Das wilde Tier des Horrorfilms sitzt sozusagen im Käfig. In freier Wildbahn müßte man, um zu überleben, fliehen. Andererseits rührt die Faszination des wilden Tiers im Käfig gerade daher, daß eben dieses Tier in freier Wildbahn sehr gefährlich ist. Man kann sich also vorstellen, dem wilden Tier auch ohne schützende Gitterstäbe zu begegnen. Insofern lebt die Unterhaltungsangst von der Realangst, die sie zugleich voraussetzt und überwindet.

Der gleiche Sachverhalt läßt sich rezeptionstheoretisch folgendermaßen beschreiben. Wenn ein Horrorfilm einen Gewaltakt inszeniert, kann man ihn rezipieren. ALS-OB, als ob man von einem sicheren Ort aus rein reales Geschehen beobachtet. Schlägt das ALS-OB um in einen naiven Realismus, d. h. betrachtete man den Film distanzlos als aktuelle Wirklichkeit, entstünde der Zwang, durch eigenes Handeln zu reagieren. Im Unterschied zum naiven Realismus, bei dem jedes Gefühl für Distanz verloren geht, verbindet die Rezeptionshaltung ALS-OB Elemente der Simulation und der Reflexion. Simulation beinhaltet diese Rezeptionshaltung in dem Maße, in dem die Angstszenerien quasi-realistisch nachempfunden werden; reflektiert ist sie insofern, als die Aufhebung des Handlungszwangs die Möglichkeit eröffnet, sich auf die Erlebnisseite der Angst zu konzentrieren. Man erlebt die Angst bei

der Rezeption eines Horrorfilms gleichsam doppelt, als Angst gegenüber einer quasi-realistischen Gefahr und als Erlebnis, wie man sich selbst als Ängstlicher fühlt. Dies setzt von vornherein ein reflexives Verhältnis zur eigenen Gefühlswelt voraus.

Mein damals fünfjähriger Sohn hatte seinerzeit eine Vorliebe für die Fernsehserie „*Biene Maja*“, die ich ihm auf Video aufgezeichnet hatte. Am liebsten sah er die Folge mit einem wahrhaft martialischen Angriff der Hornissen auf den Bienenstock. Sebastian konnte bei bestimmten Szenen einfach nicht hinschauen. Mitunter nahm er Deckung hinter einem Stuhl. Oder er bedeckte die Augen halb mit der Hand. Ich betone: halb! Denn durch Nichts auf der Welt konnte er dazu bewegt werden, den Angstspuk zu beenden, indem einer die Stoptaste drückt. Nein, er wollte diese Angst – immer wieder – und das geht nur in einer gefühlreflexiven Rezeptionshaltung, eben in der Rezeptionshaltung ALS-OB.

So erklärt es sich auch, daß Horrorfilme gerne von Jugendlichen als Mutprobe benutzt werden. Die Frage ist dabei nicht, ob einer das Schreckliche erträgt, sondern: erträgt er den Ekel, erträgt er die Angst?

These 3: Ein wesentlicher Teil der Faszination von Horrorfilmen verdankt sich der supramaximalen Hemmung, die den Körper vor übermäßiger Aufregung schützt. Die Unterhaltungsangst macht sich simulierend einen anthropologisch verankerten Mechanismus zunutze, der eine extreme Gefährdung des Organismus in eine ekstatische Euphorie umschlagen läßt. Sterbende Menschen, die dem Tode knapp entkamen, berichten von Zuständen hoher Glückseligkeit, die dem paradoxen Genuß von Angst, Ekel und Brutalität in der Unterhaltung entsprechen.

Erläuterung: Die „supramaximale Hemmung“ ist ein von Pawlow nachgewiesener Effekt, der unter bestimmten Reizbedingungen quasi automatisch eintritt. Er ist im Anschluß an These 1 die zweite biologische Fundierung der Unterhaltungsangst, ohne daß freilich diese auf Biologie reduzierbar ist. Der amerikanische Psychologe Berlyne (1974a) berichtet in diesem Zusammenhang von Menschen, die bei Fliegerangriffen im Zweiten Weltkrieg ein Kichern vor lauter Angst nicht unterdrücken konnten. Offensichtlich liegen Angst und Lachen näher beieinander, als gemeinhin angenommen wird. Ein Umschlag von Angst in Euphorie findet vorzugsweise in extremen Grenzsituationen statt, in denen auf hohem Erregungsniveau jede praktische Handlungsmöglichkeit ausgeschlossen scheint. Die supramaximale Hemmung soll eine neurale Überaktivität in extremen Gefahrensituationen verhindern und einen dysfunktionalen Handlungsdruck unterbrechen, wenn keine effektive Kontrollmöglichkeit besteht. Die Unter-



Provozieren Horrorfilme unreflektiertes Verhalten? „*Psycho* – Alfred Hitchcock“

haltungsangst schließt zwar keine extreme Gefährdung ein, doch entfallen auch hier die Handlungsmöglichkeiten, während die Emotionen unvermindert andauern. Im übrigen tendiert der moderne Horrorfilm oft genug zum Horrorspektakel, das gezielt die Grenzen zwischen Schrecken und Lachen verwischt. Im „Tanz der Teufel 2“ – ein parodistisches Remake auf den verbotenen „Tanz der Teufel 1“ – wird der Schrecken so sehr beschleunigt und überspitzt, daß sich die Szene flugs von der hyperrealen Steigerung des Immer-Schlimmeren zur surrealen Groteske wandelt.

These 4: Horrorfilme gehorchen der Logik des Spiels, das in einer abgegrenzten Zone mit besonderen Regeln stattfindet. Wer spielt, unterbricht das normale Alltagsgeschehen, für ihn gelten die Alltagsnormen zeitweilig nicht mehr. Den größten Spielreiz bietet ein Horrorfilm jedoch nicht dann, wenn er sich am weitesten vom Alltag entfernt, sondern dann, wenn der Film sein Spiel mit dem Alltag treibt.

Erläuterung: Der Horrorfilm „Kettensägenmassaker“ ist z. B. ein Spiel mit durchaus alltäglichen Vorgängen im Schlachthaus, mit dem Ekel, den der Nichtprofi beim Zersägen von totem Fleisch empfindet. Mir ist der Appetit auf Fleisch nach dem ersten Anschauen des Films gründlich vergangen. Kein Plädoyer für Vegetarismus hätte überzeugender sein können. Zugegebenermaßen, die gezeigte Gewalt ist extrem und keineswegs auf das Schlachten von Tieren beschränkt. Doch kontrastiert der übersteigerte Realismus der Gewalt mit sehr unwahrscheinlichen Rahmenbedingungen. Dadurch wird die Gewalt „abstrakt“, sozusagen zu einer in sich rotierenden Gewalt, die offen ist für eine Vielzahl persönlicher Assoziationen.

Die Popularität der „Nightmare“-Filme mit Freddy Krüger erklärt sich nicht zuletzt daraus, daß sie jenseits des vordergründigen Horrorspektakels im Subtext sexuelle Ängste des jugendlichen Zielpublikums thematisieren. Andererseits kann der Unterhaltungswert durch eine zu große Nähe zur Realangst beeinträchtigt werden. Ein gutes Beispiel dafür ist die Zahnarztzene im „Marathon-Mann“ (1976). Der Regisseur John Schlesinger war gezwungen, die Szene, in der Dustin Hofmann mit Hilfe von Meisel und Bohrer traktiert wird, erheblich zu kürzen, weil das Premieren-Publikum den Saal spontan verließ. Hieraus folgt, daß die Unterhaltungsangst zwar in der Nähe der Realangst wächst, nicht aber mit dieser identisch werden darf, da ansonsten das Spielgeschehen gestört und der Erfahrungsmodus der Unterhaltung gesprengt wird. Abgebrühte Horror-Fans können kannibalische Exzesse u. U. besser ertragen als einen Zahnarzt, der den Patienten mit seinem Bohrer quält.

These 5: Unabhängig vom jeweiligen Inhalt sind Horrorfilme Instrumente im Gefühlsmanagement der Zuschauer. Zur Regulierung emotionaler Befindlichkeiten werden drei grundlegende Techniken eingesetzt, denen analog drei Quellen des emotionalen Vergnügens am Horrorfilm entsprechen. Erstens Techniken der Erregungssteigerung durch Gefährdungen und Normverletzungen; zweitens Techniken der Erregungsdämpfung durch den Abbruch einer „negativen“ Reizung und drittens Techniken der Intensivierung von Freude durch Umwertung einer negativen Reizung.



Realangst beeinträchtigt die Unterhaltung – „Marathon-Mann“ (1976)

Erläuterung: Unter den Bedingungen der Alltagsroutine mit ihrer Sicherheit gewährenden Ordnung entsteht häufig ein Gefühl der Reizarmut und Langeweile. In dieser Stimmungslage erscheinen Gefährdungen und Normverletzungen attraktiv, da sie eine Erregungssteigerung versprechen. Berlyne nennt dies den „Arousal-Boost-Mechanismus“. Schon 1719 wies Jean Baptiste Dubos darauf hin, daß gegenüber unerträglicher Langeweile ein schmerzhafter Affekt allemal vorzuziehen ist. Vor allem die Tabuzone des Negativen läßt Erlebnisse erwarten, die man noch nicht kennt. Erreicht dabei die Erregung eine unangenehme Intensität, wird umgekehrt eine Erregungsdämpfung angestrebt – nach Berlyne das „Arousal-Jag-Modell“. Wer nämlich in der „Hölle“ war, wird im Anschluß daran das ruhigere Fahrwasser des Alltagslebens als angenehm empfinden und damit auch die Sicherheit der Ordnung wieder neu zu schätzen wissen. In beiden Fällen ist die Veränderung des Erregungsniveaus die Quelle des Vergnügens.

Die dritte Technik bezieht ihre Attraktivität aus der Verbindung einer hohen Erregung mit einer positiven Bewertung des Gefühls. Zillmann et al. (1973) konnten

experimentell nachweisen, daß ein Happy End umso stärker genossen werden kann, je ausgeprägter die zuvor erlittenen Gefährdungen im Film ausfielen. Die vorhandene Resterregung aus dem „negativen“ Erlebnis wird dabei positiv umgewertet („Excitation-Transfer-Modell“) und zur Steigerung des anschließenden positiven Gefühls benutzt. Horrorfilm – eine Art Euphorisiakum!

These 6: Ein bekannter Verhaltensforscher definierte pointiert das Gespenst als das nicht mehr existente wilde Tier. In künstlichen Horrorgestalten suche sich die arbeitslos gewordene Angst ei-

nen ventilähnlichen Ersatz. Dabei handelt es sich jedoch nur um eine Teilarbeitslosigkeit. Denn manche realen Gefahren der Vergangenheit mögen gegenstandslos geworden sein, dafür sind andere, z. T. größere neu entstanden. Horrorfilme erfüllen deshalb nicht nur eine Ventilfunktion für überflüssige archaische Instinkte, sondern sie halten die Angstfähigkeit im Hinblick auf neue Formen der Bedrohung in flexibler Weise wach.

Erläuterung: Der angesprochene Verhaltensforscher ist Konrad Lorenz (1977: 33), wobei vor allem Alewyn die dazugehörige kulturhistorische These formulierte. Einerseits überzeugt Alewyn damit, daß z. B. die archaische Angst vor Dunkelheit die Horrorromane just ab dem Zeitpunkt beschäftigte, als durch die Erfindung künstlicher Beleuchtungen reale Gründe für die Dunkelheits-Furcht entfielen. Andererseits ist die Grundannahme, daß reale Angstgründe generell, bedingt durch den Zivilisationsprozeß, abgenommen hätten, problematisch. Denn im Zivilisationsprozeß werden Angstgründe lediglich verschoben; d. h. manche alten Angstgründe entfallen, während neue Angstgründe entstehen. Viele Horrorfilme handeln von un-

bewältigten Ängsten, denen sie symbolischen Ausdruck verleihen. Deshalb ist es auch kein Zufall, daß vor allem ängstliche Leute angstthematisierende Filme bevorzugen (Zillmann 1980: 160). Gegenüber der These von der arbeitslosen Angst ist geltend zu machen, daß eine Aufgabe der Horrorfilme gerade darin besteht, zur Bewältigung realer Ängste beizutragen.

In diese Richtung deuten auch die Befunde von Grimm (1986) in bezug auf ein verwandtes Unterhaltungsgenre. Mit Hilfe einer Inhaltsanalyse konnte er nachweisen, daß Krimi-Autoren ihren Romanen, sei es als manifestes Motiv, sei es als latente Textstruktur, in der Abfolge der Erzählgegenstände Assoziationspfade der Angstbewältigung einverleiben, die die Leser bei der Bewältigung ihrer Alltagsängste benutzen können.

Schlußfolgerungen

1. In Anbetracht des massiven Imports von Horrorelementen in den Fernsehalltag – siehe *Twin Peaks*, *Hulk*-, *Werwolf*- und *Gefrierschocker*-Reihen bis hin zu Kinder-Cartoons a la *He-Man* und *Ghostbusters* etc. –, erscheinen Wertungsrigorismus und Pauschalurteile unangemessen. Sie führen geradewegs zu hilflosen Verbotskampagnen und medienpädagogischen Schildbürgerstreichen, deren Wirkungen mindestens ebenso problematisch sind wie der unterstellte Effekt des problematisierten Produkts. Andererseits ist auch ein generalisierter Wertungsrelativismus nicht befriedigend, da er in unakzeptabler Weise einer postmodernen Beliebigkeit frönt. Das Problem des Horrorfilms besteht heute darin, ethische Fragen mit empirischen Evidenzen zu vereinbaren. Hier gibt es ein deutliches Defizit. Nicht die Abschaffung der Wertung ist zu fordern, sondern die Anpassung der Wertung an die kulturelle Realität.

2. Versuche, Horrorfilme zu „entschärfen“, indem man brutale Gewaltszenen herauschneidet, haben einen Bumerang-Effekt. Denn dadurch wird die Phantasie der Zuschauer nachhaltig gerade auf das gelenkt, dessen Wirksamkeit aus Gründen des Jugend- und Erwachsenenschutzes unterbrochen werden sollte. Die Auffassung, daß die Entschärfung von Gewaltszenen – also der Verzicht auf brutale Details – die aggressive Wirkung mindere, konnte bisher nicht bestätigt werden. Im Gegenteil, empirische Befunde sprechen dafür, daß detailliert dargestellte Brutalität (Blutszenen etc.) die Aggressionsbereitschaft hemmen können. Zu diesem Ergebnis kommt auch Brosius in bezug auf Horrorvideos. Bei realistischen Gewaltschilderungen ist die Wahrscheinlichkeit einer verminderten Gewaltlegitimation größer als bei irrealen oder nur angedeuteten Formen der Gewalt. Experimente von Tannenbaum zeigten überdies, daß geschnittene Filmversionen, aus denen die brutalen Details entfernt wurden, die Erregung und postrezept-

tive Aggressionsbereitschaft der zuschauenden Versuchspersonen mehr erhöhten als der ungeschnittene Ursprungsfilm. Erklärt wird dies mit dem Auffüllverhalten der Rezipienten, die die ausgelassenen Stellen erschließen konnten und sich dabei mehr erregten als dies beim Anschauen dieser Stellen der Fall gewesen wäre.

3. Ich plädiere für einen öffentlichen Diskurs über Horror und Horrorfilme; auch wenn heute noch viele meinen, sich bei der Diskussion über Ekelhaftes zu beschmutzen. Wir brauchen eine Gesprächskultur, die die überwiegend impliziten Inhalte des Unterhaltungshorrors aus den diffusen Zonen holt. Schließlich dominiert das Negative nicht nur in der Fiktion, sondern z. B. auch in den Nachrichtenmedien; Negativität ist ein zentraler Nachrichtenfaktor (Schulz).

4. Bei der Diskussion über Medienhorror und Mediennegativität sollte nicht die übliche, oftmals strapazierte Frage im Vordergrund stehen, ob die gezeigten Gewaltakte und Katastrophen nun schädlich wirken oder nicht. Vielmehr sind Horrorfilme als ein sehr eindringliches Thematisierungsangebot aufzufassen, an dem Techniken der Angstreflexion ansetzen können und müssen. Aufgabe einer produktiven Unterhaltungskritik ist es, geeignete Ein- und Auspunkte der Angstreflexion zu finden und von ungeeigneten wertend zu unterscheiden. Ihre kulturelle Leistungsfähigkeit entfalten Horrorfilme dort, wo unter der Oberfläche der vordergründigen Gewaltabläufe ein zweiter Diskurs eröffnet wird. Nicht auf den sichtbaren Text, sondern auf den Subtext kommt es an!

5. Der Kommunikationswissenschaft fällt in diesem Zusammenhang die Aufgabe zu, grundlegende Erkenntnisse zur Unterhaltungsgangst im Verhältnis zu realen Ängsten beizusteuern. Darüber hinaus ist es wünschenswert, eine wissenschaftliche Methodik der Unterhaltungskritik zu entwickeln und zukünftigen Journalisten zu vermitteln.

Unter solchen Bedingungen, davon bin ich fest überzeugt, wird sich das kulturelle Potential des Horrors voll entfalten, das



Horror im Fernseh-Alltag: „Twin Peaks“

heute weitgehend ungenutzt verpufft. Haben wir es nicht bitter nötig, angesichts möglicher realer Katastrophen, unsere Kompetenz im Umgang mit der Angst nach Kräften zu erhöhen?

Literaturliste

Alewyn, R.: *Die Lust an der Angst*, in: *Ders., Probleme und Gestalten*. Frankfurt a. M. 1974, S. 307–330

Berlyne, D. E.: *Konflikt, Erregung, Neugier*. Zur Psychologie der kognitiven Motivation. Stuttgart 1974 a

Berlyne, D. E.: *Studies in new experimental aesthetics*, in: *ders. (Hg.), Studies in the new experimental aesthetics*. New York 1974 b, S. 1–25

Brosius, H.-B.: *Auswirkungen der Rezeption von Horror-Videos auf die Legitimation von aggressiven Handlungen*, in: *Rundfunk und Fernsehen*, 1987/1, S. 71–91

Brosius, H.-B., I. Schmitt: *Horrorvideos im Kinderzimmer: Wer sieht sie und warum?* In: *Rundfunk und Fernsehen*, 38. Jg., 1990/4, S. 536–549

Drescher, P., G. Hager, E. M. Kirchner: *Horrorfilme – eine harmlose Freizeitbeschäftigung oder Ursache für Aggression und Leistungsabfall Jugendlicher?* In: *Publizistik*, 35. Jg., 1990, S. 454–464

Grimm, J.: *Unterhaltung – zwischen Utopie und Alltag. Methode und praktische Anwendung der Inhaltsanalyse am Beispiel von Kriminalheftromanen*. Frankfurt a. M., Bern, New York 1986

Grimm, J.: *Assoziationsstrukturen im Kriminalheftroman – oder die Verwurzelung fiktionaler Konzepte in der Lebenswelt. Ergebnisse einer systematischen Inhaltsanalyse*, in: *Spiel*, 5. Jg., 1986, S. 241–260

Groebel, Jo: *Erlebnisse durch Medien. Reizsuche in der Realität und in der Fiktion*, in: *M. Kaase, W. Schulz (Hg.) (1989)*, S. 351–363

King, S.: *Danse Macabre. Die Welt des Horrors in Literatur und Film*. München 1988

Lorenz, K.: *Diskussion*, in: *H. v. Diefurth (Hg.), Aspekte der Angst*. München 1977

Lukrez: *De rerum natura*, 2. Buch

Pawlow, I. P.: *Die bedingten Reflexe*. München 1972

Schachter, S.: *The interaction of cognitive and physiological determinants of emotional state*, in: *Advance in Experimental Social Psychology*, Vol. 1, 1964, S. 49–80

Schulz, W.: *Die Konstruktion von Realität in den Nachrichtenmedien. Analyse der aktuellen Berichterstattung*. Freiburg, München 1976

Tannenbaum, P. E., E. P. Gaer: *Mood change as a function of stress of protagonist and degree of identification in a film-viewing situation*, in: *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 2, 1965/4, S. 612 ff.

Tannenbaum, P. E. (Hg.): *The entertainment functions of televisions*. Hillsdale, N. J. 1980

Zelle, C.: *Über den Grund des Vergnügens an schrecklichen Gegenständen in der Ästhetik des achtzehnten Jahrhunderts*, in: *Gendolla, P., C. Zelle (Hg.), Schönheit und Schrecken. Entsetzen, Gewalt und Tod in alten und neuen Medien*. Heidelberg 1990, S. 55–92

Zillmann, D., R. C. Johnson, J. Hanrahan: *Pacifying effect of happy ending of communications involving aggression*, in: *Psychological Reports*, 1973, S. 967–970

Zillmann, D.: *Anatomy of suspense*, in: *P. E. Tannenbaum (Hg.), The entertainment functions of television*. Hillsdale, N. J. 1980, S. 133–163

Zuckerman, M.: *Sensation seeking. Beyond the optimal level of arousal*. Hillsdale, New Jersey 1979