



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Technically it’s Frankenstein’s monster...“

Monster Brawl: Hybrid, Mashup und prosthetic activity devices

Verfasser

Thomas Weichselbaum

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

Inhaltsverzeichnis

Einleitung: Monster What?!	7
1. Auf Augenhöhe: Werkzeug für <i>Monster Brawl</i>	20
1.1 Methodisches Vorgehen	20
1.2 Thesen der <i>prosthetic activity devices</i>	27
2. Theorie: Postmoderne und postklassischer Film	30
2.1 In postmoderner Gesellschaft	30
2.2 Postmoderner oder postklassischer Film? Problem einer Definition	31
2.3 Merkmale des postmodernen/postklassischen Films	34
3. Geschichte I: Horror, Hybrid und Monster Rally	39
3.1 Genre	39
3.1.1 Definition	39
3.1.2 Horrorfilm	41
3.2 Recycling	46
3.2.1 Remake und Hybridgenre	46
3.2.2 Mashup und Monster Rally	50
3.3 Exkurs: Wrestling-Horror in Mexiko	52
4. Analyse: Zwei Lesarten für <i>Monster Brawl</i>	54
4.1 Postklassische Analyse	55
4.2 Klassische Analyse	102
4.3 Conclusio: Klassisch oder postklassisch?	107
5. Geschichte II: Film, Technik und Zuschauer	108
5.1 Immersion: Filmtechnik zum Eintauchen	108
5.1.1 Sehen und Hören	109
5.1.2 Fühlen und Spüren	112
5.1.3 Haben und Teilen	114
5.2 New Media: Video- und Computerspiel	115
5.2.1 Film im Computerspiel	116

5.2.2 Computerspiel im Film	117
5.2.3 Interaktivität: Unterschiede	120
5.3 Activity: Der produktive Rezipient	121
5.3.1 Medienkompetenz	121
5.3.2 Horrorfilmzuschauer	125
5.3.3 Das Kino als Ort der Interaktion und Eskalation	127
Schlusswort	133
Abbildungsverzeichnis	138
Filmverzeichnis	139
Literaturverzeichnis	160
Abstracts	173
Danksagungen	175
Lebenslauf	176

„Als besonderer Moment fällt mir spontan aber kein Film ein, sondern eine Lecture von Peter Kubelka, an deren Ende er eine Xbox in der Mitte seines Unsichtbaren Kinos montierte, die Steuerung nahm und auf der Leinwand irgendeinen Straßenschlitten durch New York fetzen ließ (ich glaube, es war „Grand Theft Auto“). Ich weiß nicht mehr genau, worauf Kubelka mit dieser Aktion hinauswollte - für mich hat sich das Bild erhalten, als Idee, dass Kino ist, was man als Kino erlebt.“¹

Maya McKechney

¹ Maya McKechney: „Impressionen. ray-Redakteure und Kollegen über ihre persönlichen Glücksmomente im Filmmuseum“, in: Andreas Ungerböck, Mitko Javritchev (Hg.): *50 Jahre Österreichisches Filmmuseum. Projekte zum Jubiläum*, Wien: substance media ltd. 2014, S. 76.

Einleitung: Monster What?!

Wie der Titel schon verrät: *Monster Brawl*, aus der Regie-Feder des Kanadiers Jesse Thomas Cook und 2011 erschienen, ist ein Film, in dem Monster gegeneinander kämpfen, oder genauer: ein Film, in dem Monster *one-on-one* in einem Wrestlingring gegeneinander *catchen*. Acht Monster nehmen teil, vier davon sind Untote – Frankenstein, Zombie Man, Lady Vampire und The Mummy. Die anderen vier sind Kreaturen: Swamp Gut, Witch Bitch, Werewolf und Cyclops.² Austragungsort der Kämpfe ist der Friedhof Hillside Necropolis. Bevor der anspruchsvolle Leser und Filmliebhaber jetzt schon das Handtuch wirft und an Trash, Billigfilm oder niedere Kultur denkt, will ich einhaken, dass *Monster Brawl* aus mehrererlei Hinsicht einer genaueren Betrachtung würdig ist. Ich halte es mit Robert Michael Cotters Worten:

„It is sometimes that very cynicism which gives a film that special quality of "badness", but this is based on the prevailing opinion that the monster/wrestler movies are bad - and that, of course, is a very relative term. Considering them to be bad just because they may be bizarre is a very patronizing view.“³

Zumal Frankensteins Monster - das im Lauf seiner Filmgeschichte das „Monster“ abgelegt hat und zumindest namenstechnisch synonym mit seinem Erschaffer, dem *mad scientist* Frankenstein, geworden ist - mir für einen Hauptanteil dieser Arbeit dienen soll. Der Frankenstein-Aspekt - *Bausteine zusammensetzen, technischer Fortschritt, Hybridform* sind die Stichworte - kann von jetzt an zwischen den Zeilen mitgelesen werden. Ich gehe explizit in meinen Thesen im nächsten Kapitel und im Schlusswort darauf ein.

Zuallererst ist das Thema des Untoten eine Allegorie auf das Kino selbst. Filmmonster befinden sich seit ihrer „Erfindung“ in den 1930er und 1940er Jahren durch Universal Pictures⁴ im ständigen Recycling-Modus. Jüngere Beispiele sind etwa *Dracula 3D* (R: Dario

² Die Einteilung in *Untote* und *Kreaturen* stammt nicht von mir, sondern wird im Film *Monster Brawl* vorgenommen. Sie ist irreführend, weil zumindest Frankensteins Monster ebenso als Kreatur geführt werden könnte.

³ Robert Michael Cotter: *The Mexican Masked Wrestler and Monster Filmography*, Jefferson: McFarland & Company 2005, S. 3.

⁴ Streng genommen hat es bereits vor den Universal Classic Monstern (mit ihren prominentesten Vertretern: Dracula, Frankenstein, The Mummy, The Invisible Man, Werewolf/The Wolf Man, weiters: Phantom of the Opera, Creature from the Black Lagoon) Monsterfilme gegeben. Bekannte frühe Filme sind etwa die zwei Klassiker des deutschen

Argento, 2012), *Dracula Untold* (R: Gary Shore, 2014), *The Wolfman* (R: Joe Johnston, 2010), die *Underworld*-Filme (R: Len Wiseman, 2003 und 2006; Patrick Tatopoulos, 2009; Måns Mårilind, Björn Stein, 2012), *Abraham Lincoln: Vampire Hunter* (R: Timur Bekmambetov, 2012), *I, Frankenstein* (R: Stuart Beattie, 2014) oder auch *WolfCop* (R: Lowell Dean, 2014). Die Liste ließe sich endlos fortführen. Was an den genannten Beispielen auffällt, ist, dass es sich bei ihnen - mit Ausnahme von *Dracula 3D* und *WolfCop* - um hoch bis sehr hoch budgetierte Spielfilme handelt⁵. Die zwei Ausnahmen führe ich einfach deshalb an, weil *Dracula 3D* vom italienischen Horror-Altmeister Dario Argento stammt und er dem Dracula-Mythos seine erste 3D-Arbeit widmet (ich komme in Kapitel 5.1 auf 3D zurück) und weil *WolfCop* wie *Monster Brawl* ein kanadischer Comedy-Horror-Film mit vergleichsweise geringem Budget ist.⁶ Jedenfalls demonstrieren die hoch budgetierten Filme, allen voran die zwei von Universal, *The Wolfman* (\$150.000.000) und *Dracula Untold* (\$70.000.000), dass die Filmwirtschaft, im Fall der zwei Universal-Filme auch die großen Hollywood-Studios, am Horrorfilm fast so interessiert ist wie sonst nur an großen Action-, Fantasy-, Abenteuer- oder Science-Fiction-Blockbustern.

Expressionismus, *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (R: F.W. Murnau, 1922) und *Das Cabinet des Dr. Caligari* (R: Robert Wiene, 1920). Der Frankenstein-Mythos findet sich schon in *Der Golem, wie er in die Welt kam* (R: Carl Boese, Paul Wegener, 1920) und noch früher im Kurzfilm *Frankenstein* (auch bekannt als *Edison's Frankenstein*, R: J. Searle Dawley, 1910). Universal Pictures ist es jedoch zu verdanken, dass die Monster zu ihrer Popularität gelangten. Die britischen Hammer Studios hauchten dem Monsterfilm zwischen den 1950er und 1970er Jahren dann den nötigen Rest an Farbe, Sex und Gewalt ein, um ihn für neue Zuschauer und Sehgewohnheiten interessant zu halten.

⁵ Die nachfolgenden Informationen zu Produktionsbudgets und Produktionsfirmen stammen aus der International Movie Database, URL: <http://www.imdb.com> [29.10.2014]: *The Wolfman* (150 Millionen US-Dollar, Universal Pictures, Relativity Media, Stuber Productions), *Dracula Untold* (70 Millionen US-Dollar, Universal Pictures, Legendary Pictures, Michael De Luca Productions), *Underworld: Awakening* (70 Millionen US-Dollar, Screen Gems, Lakeshore Entertainment, Saturn Films, Sketch Films, UW4 Productions), *Abraham Lincoln: Vampire Hunter* (69 Millionen US-Dollar, Abraham Productions, Bazelevs Production, Location Gourmet, Tim Burton Productions), *I, Frankenstein* (65 Millionen US-Dollar, Hopscotch Features, Lakeshore Entertainment, Lionsgate, Sidney Kimmel Entertainment), *Underworld: Evolution* (50 Millionen US-Dollar, Screen Gems, Lakeshore Entertainment), *Underworld: Rise of the Lycans* (35 Millionen US-Dollar, Sketch Films, Lakeshore Entertainment, Screen Gems, UW3 Film Productions), *Underworld* (22 Millionen US-Dollar, Lakeshore Entertainment, Laurinfilm, Subterranean Productions LLC, Subterranean Productions UK Ltd., Underworld Produktions GmbH), *Dracula 3D* (5,6 Millionen Euro / 7,1 Millionen US-Dollar, Enrique Cerezo Producciones Cinematográficas S.A., Film Export Group, Les Films de l'Astre), *WolfCop* (1 Million CAD-Dollar / 897.530 US-Dollar, Echolands Creative Group).

⁶ Zum Vergleich: *Monster Brawl* hatte ein noch bescheideneres Budget von ca. 180.000 US-Dollar / 200.000 CAD-Dollar (Foresight Features, Optix Digital Pictures). Das entspricht 140.000 Euro.

Um einen groben Überblick über aktuelle Blockbuster-Budgets zu geben, seien hier einige Beispiele aus der jüngeren Vergangenheit genannt: *Pirates of the Caribbean: At World's End* (R: Gore Verbinski, 2007, 300 Millionen US-Dollar, Walt Disney Pictures, Jerry Bruckheimer Films, Second Mate Productions), *Spider-Man 3* (R: Sam Raimi, 2007, 258 Millionen US-Dollar, Columbia Pictures, Marvel Studios, Laura Ziskin Productions), *Harry Potter and the Half-Blood Prince* (R: David Yates, 2009, 250 Millionen US-Dollar, Warner Bros., Heyday Films), *Avatar* (R: James Cameron, 2009, 237 Millionen US-Dollar, Twentieth Century Fox Film Corporation, Dune Entertainment, Ingenious Film Partners, Lightstorm Entertainment), *The Avengers* (R: Joss Whedon, 2012, 220 Millionen US-Dollar, Marvel Studios, Paramount Pictures), *Guardians of the Galaxy* (R: James Gunn, 2014, 170 Millionen US-Dollar, Marvel Studios, Marvel Enterprises, Moving Picture Company). Diese Beispiele sind keine lückenlose Auflistung der teuersten Filme aller Zeiten. Wobei der erstgenannte, Gore Verbinskis *Pirates*-Film aus 2007, wirklich der bis dato teuerste Film ist. Ich habe bewusst diese Filmtitel ausgewählt, um auf Trends der letzten zehn Jahre hinzuweisen: Comic-Verfilmungen, Film-Serien mit mehreren Sequels und Mashups, also das Zusammenführen von verschiedenen Charakteren aus Parallel- oder zeitversetzten Filmwelten, siehe *The Avengers* und *Guardians of the Galaxy*, beide produziert von Marvel Studios. Der Comics-Tradition, Superhelden aus Paralleluniversen mit- oder gegeneinander antreten zu lassen, folgt ein Marvel Cinematic Universe. Was sich spätestens seit *Iron Man* (R: Jon Favreau, 2008) abzeichnet, geht 2015 mit *The Avengers: Age of Ultron* (R: Joss Whedon, 2015) in die nächste Runde. Nach *Age of Ultron* soll es im Marvel Cinematic Universe planmäßig mit *Ant-Man* (R: Peyton Reed, 2015), *Captain America: Civil War* (R: Anthony Russo, Joe Russo, 2016), *Guardians of the Galaxy 2* (R: James Gunn, 2017) und *Thor: Ragnarok* (R: Craig Kyle, Christopher Yost, 2017) weitergehen. Auch Warner Bros. und DC Entertainment werden ihr Universum der DC Superhelden in den kommenden Jahren mit neuen Filmbeiträgen erweitern. Exemplarisch genannt seien etwa *Batman v Superman: Dawn of Justice* (R: Zack Snyder, 2016) und *The Justice League Part One* (R: Zack Snyder, 2017). Und nach dem Lego-Film *The Lego Movie* (R: Phil Lord, Christopher Miller, 2014) wird es bald auch *The Lego Batman Movie* (R: Chris McKay, 2017) geben.⁷ Und allem Anschein nach arbeitet auch Universal an einer Neuerfindung seines Universal Classic

⁷ Für mehr Informationen über geplante Comic-Verfilmungen siehe *International Movie Data Base*, URL: <http://www.imdb.com> und *Comics Alliance*, URL: <http://www.comicsalliance.com> [30.10.2014].

Monster Universe.⁸ Nach dem Schlachten-Epos *Dracula Untold* soll 2016 eine Neuauflage von *The Mummy* (R: Alex Kurtzman, 2016) in die Kinos kommen. Das Besondere an den geplanten Remakes ist, dass sie - ähnlich wie die oben genannten Comicverfilmungen - Zusammenhänge zwischen den einzelnen Monstergeschichten aufbauen sollen. Universal würde damit seine eigene Tradition der Monster-Film-Serien aus den 1930er, 1940er und frühen 1950er Jahren rekonstruieren. Die Filmgeschichte wiederholt sich in Perioden, oder, wie James Francis schreibt: „The horror film industry, once a pariah of filmmaking (and still considered not worthy of much respect according to mainstream critics), is in the process of becoming a giant remake of its genre film past.“⁹ Universal hat in seiner Film-Vergangenheit einen vielfältigen Monster-Fundus angelegt: Nachdem mit *Dracula* (R: Tod Browning, 1931), *The Mummy* (R: Karl Freund, 1932), *Frankenstein* (R: James Whale, 1933), *Werewolf of London* (R: Stuart Walker, 1935) oder auch *The Wolf Man* (R: George Waggner, 1941) die größten Classic Monster etabliert worden und einige davon bereits in Sequels zu sehen gewesen waren, trafen 1943 zwei davon zum ersten Mal in einem Film aufeinander: *Frankenstein Meets the Wolf Man* (R: Roy William Neill, 1943). Und da sich parallel zu den Monstern auch das Universal-eigene Komiker-Duo Abbott and Costello zum Publikumsliebling entwickelt hatte, entschied das Studio 1948 Horror auf Komödie treffen zu lassen: *Abbott and Costello Meet Frankenstein* (R: Charles T. Barton, 1948).

Vom zeitgenössischen (Horror-)Film wird oft angenommen, dass er Genres und Stilmittel nach Belieben mischt und bestehende Erzählformen neu auslotet.¹⁰ Ich möchte dieser Annahme nicht widersprechen, aber hinzufügen, dass Genre-Hybride und offenere Erzählformen bereits in den genannten Filmserien und Mashups der Universal Classic Monster mehr als nur die Ausnahme von der Regel waren. Im Fall *Monster Brawl* von einem klassischen oder reinen Horrorfilm zu sprechen wäre zu unpräzise. Er ist ein Bastard¹¹ aus den klassischen Genres Horror und Komödie, der TV-Ästhetik, des Wrestlings und gewissermaßen auch des Video- oder Computerspiels. In Kapitel 3.1 stelle ich die wichtigsten Genre-Konventionen des klassischen Horrorfilms vor, um sie nebst verschiedener, in *Monster*

⁸ Vgl. Mike Fleming Jr: „Morgan To Relaunch Classic Movie Monster Franchises“, in: *Deadline*, 16.07.2014, URL: <http://deadline.com/2014/07/universal-classic-movie-monsters-805169/> [30.10.2014].

⁹ James Francis: *Remaking Horror. Hollywood's New Reliance on Scares of Old*, Jefferson: McFarland 2012, S. 2.

¹⁰ Vgl. ebenda, S. 7.

¹¹ Vgl. Linda Badley: *Film, Horror, and the Body Fantastic*, New York: Greenwood Press 1995, S. 2. Badley argumentiert, dass der Horror die Ikonografien der Medien geplündert hat.

Brawl versammelter, TV-Stilmittel in der Filmanalyse ausfindig zu machen. Computerspiel-Ästhetiken sollen als Abgrenzung vom klassischen Kinofilm als Einflüsse der neuen Medien verstanden werden, denen ich mich in Kapitel 5.2 widme. Zwischen den großen Begriffen *Klassischer Film* und *New Media* liegt ein weiterer Hauptaspekt dieser Arbeit: was heißt klassisch in Bezug auf Film und welche Medien sind überhaupt (noch) neu? Formale Gestaltung und narrative Struktur eines Films wie *Monster Brawl* werfen in Hinblick auf das scheinbar oppositionelle Begriffspaar die Frage nach adäquaten Bezeichnungen auf. Hierfür hat die Filmwissenschaft zwei mehr oder weniger sinnvolle Vorschläge hervorgebracht: *postmoderner Film* und *postklassischer Film*. Ich widme mich in Kapitel 2 der Problematik dieser Begriffe und ihrer Verwendung.

Das *Monster Brawl*'sche Filmuniversum ist eines, in dem die Monster nicht nur in der Philosophie, den Gesellschafts- und Filmtheorien allegorisch „als Spiegelbild gesellschaftlicher Vorstellungen, Gemütslagen und Differenzierungen kulturelle Realität“,¹² sondern wahrhaftig anzufassen sind, sei es als Plüschi- oder per Controller im Videospiel. Auf letzterem recht pragmatischem Zugang basieren meine Überlegungen zu einer Theorie des Films der *prosthetic activity devices* - mehr dazu im nächsten Kapitel. Wie Monster und (Horror-)Filme immer stärker von der Kinoleinwand in unsere Wohnzimmer vorgedrungen sind, werde ich in Kapitel 5 erläutern.

Um an die Allegorie des Untoten auf das Kino¹³, in dem sich Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft überlagern¹⁴, anzuknüpfen: Schauspieler und Filmstars sind genauso schwer totzukriegen wie Filmcharaktere und -monster. Sie kommen einfach nicht zur Ruhe, oder wie Thomas Elsaesser schreibt:

„Das Thema des Untoten ist von Grund auf mit dem Kino verwandt. Man braucht nur an die alten, noch lebenden Stars zu denken, die ihrem früheren Selbst zuschauen. Jeder Kinostar ist sein eigener Dracula, der versucht, wiederaufzustehen, ein weiteres Mal zu bezaubern, und der gleichzeitig unfähig ist, ruhig im Grab zu verharren, sondern zu Talkshows, Festivals und Retrospektiven gekarrt wird.“¹⁵

¹² Wolfgang Schwerdt: *Vampire, Wiedergänger und Untote. Auf der Spur der lebenden Toten*, Berlin: Vergangenheitsverlag 2011, S. 142.

¹³ Kino meint hier nicht nur das Lichtspieltheater (also die Institution mit Leinwand, auf die Filme projiziert werden), sondern den gesamten Filmbetrieb.

¹⁴ Vgl. Thomas Elsaesser: „Der ewig junge Mythos Hollywoods: BRAM STOKER'S DRACULA“, in: Ders.: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz + Fischer GbR 2009, S. 117-138, hier S. 128.

¹⁵ Ebenda, S. 127f.

Linda Badley beschreibt, wie die Images - nicht nur von Schauspielern, sondern allgemein von Stars - durch die Massenmedien permanent rekonstruiert werden und nennt als exemplarische Beispiele etwa Michael Jackson, Cher und Madonna.¹⁶ Im Fall dieser drei trifft überdies hinaus der Begriff Rekonstruktion im wortwörtlichen Sinn zu, denkt man an ihre unzähligen Schönheitsoperationen. Für die Filmanalyse und die Beschäftigung mit der Rolle der Star-Persona im Kino in Kapitel 4 ist Badleys erste Definition von Rekonstruktion wichtig: Klone von Stars, die durch die Popkultur und quer durch die Medienlandschaft erschaffen werden - etwa in der Mode oder Fotografie. „Media superstars achieve a monstrous iconicity. No longer human, they are images that may be manipulated and replicated beyond their creators' control.“¹⁷

Um noch einmal die Plüschi- und das Videospiel hervorzuholen: Filmrecycling findet nicht nur auf Seiten der Figuren, Schauspieler, Themen, Motive oder in der Vermischung von Genres statt, sondern auch in der Verbreitung durch diverse Medien und Waren der Popkultur. Den Horrorfilm betreffend schreibt Badley, dass dieser wohl das beste Beispiel für ein transmediales Phänomen sei.¹⁸ Horrormotive umgeben uns zu Halloween als Vampir-Zombie-Frankensteins-Hybrid in Form einer Plüschi-figur im Stammlokal oder im Dezember, wenn der Krampus- und Perchtenlauf in Österreichs ländlicheren Regionen die Kinderscharen vor sich her treibt. Der Horror hängt aber auch zuhause an der Wand als Filmplakat oder steht nebenan im DVD-Regal. Waren es in den letzten Jahrzehnten TV-Serien wie *Twin Peaks* (Mark Frost, David Lynch, 1990-1991), *Tales from the Crypt* (William Maxwell Gaines, 1989-1996) oder *The X-Files* (Chris Carter, 1993-2002), die durch die Fernsehapparate ins global-private Heim eingedrungen sind, so sind 2014 die Zombies von *The Walking Dead* (Frank Darabont, 2010-), die Vampire von *True Blood* (Alan Ball, 2008-2014) oder *The Vampire Diaries* (Kevin Williamson, Julie Plec, 2009-) oder etwa *Penny Dreadfuls* (John Logan, 2014-) Gothic-Größen wie Dracula, Dr. Frankenstein und Dorian Gray nur noch einen Mausklick entfernt. Horrorfiguren finden sich ebenso in der Werbung, beispielsweise als Gremlin in einem neueren Snickers TV-Spot¹⁹ oder bereits vor 30 Jahren, als die Gremlins gerade erst das Licht der Leinwand erblickt hatten, in Gestalt des Bankomat-bdienenden

¹⁶ vgl. Badley: *Film, Horror, and the Body Fantastic*, S. 94.

¹⁷ Ebenda, S. 94.

¹⁸ Vgl. ebenda, S. 2.

¹⁹ Siehe <http://www.youtube.com/watch?v=d2bhoIpwb88> [30.10.2014].

Graf Dracula in einem TV-Spot der britischen Bank Abbey National.²⁰ Ebenfalls 1985 brachte Lebensmittelhersteller Heinz seine Haunted House Pasta in Tomatensauce auf den Markt.²¹

Wie nützlich, gewinnbringend und oft banal Horror-Sujets in der Werbung eingesetzt werden (im folgenden Fall meine ich das Werben um Fans), zeigt ein längerer Sekunden andauernder Moment im Film *Welcome to the Machine* (R: Andreas Steinkogler, 2012)²², als der Frontmann der finnischen Hard-Rock-Band Lordi sich seine Antwort auf die Frage, ob ihr erschreckendes Bühnenoutfit oder ihre Musik wichtiger sei, überlegen muss. Wie zu erwarten, beantwortet er die Frage zugunsten der Musik. Das Bild sagt jedoch etwas anderes. Lordi und Bands wie Beatfreakz, Insane Clown Posse oder Slipknot verwenden „Horror-symboliken als Markenzeichen in Clips und Live-Shows.“²³ Horrormotive finden sich seit den späten 1970er Jahren im Erscheinungsbild, in den Texten und in den Bandnamen aller Musikrichtungen mitsamt ihren Subgenres. Rockmusiker wie Alice Cooper, Kiss, The Grateful Dead und Ozzie Osborne, um nur einige zu nennen, haben den Horror für sich entdeckt und an die nächste Generation aus Musikstil-Hybridformen zwischen Metal, Punk, Rock und Gothic wie Megadeth, Iron Maiden, The Dead Kennedys oder Anthrax weitergegeben.²⁴ Analog zum Horror Punk gibt es im Hip Hop das Subgenre Horrorcore, entstanden aus Hardcore und Gangsta Rap. Vertreter dieser Stilrichtung wie etwa Necro bereichern die Welt des Horror mit ihrem Death Rap, eine weitere gängige Bezeichnung und auch Titel eines Albums des erwähnten Rappers. Explizite Verweise auf den Frankenstein-Mythos finden sich ebenso im Rap, zum Beispiel auf dem 2001 erschienenen Album *Malpractice* des New Jerseyer Rappers Redman. Am Anfang von *Smash Sumthin`*, dem letzten Titel des Albums, brüllt er ins Mikrofon: „Now I`m back, I`ve been born again. Master, hit the switch. Igor, he`s alive!“²⁵ Auf dem CD-Cover sieht man Redman, der sich auch Funk Doctor nennt, in einem

²⁰ Siehe http://www.youtube.com/watch?v=8zLYBCj3q_0 [30.10.2014].

²¹ Vgl. Mondozilla: „Heinz Haunted House (food)“, in: *Horrorpedia: Horror, Sci-Fi & Fantasy Culture*, 30.07.2014, URL: <http://horrorpedia.com/2014/07/30/heinz-haunted-house-food-and-drink/> [30.10.2014].

²² „Machine“ meint in Steinkoglers Film das System bzw. die Strategie in der Musikbranche, um erfolgreich zu sein.

²³ Daniel Klug: „Der monströse Körper im Musikclip. Chris Cunninghams Musikclip zu *Sheena is a Parasite* (2006) als Beispiel für die radikale Form des *body horror* in einem audiovisuellen Kurzformat“, in: Jörg Van Bebber (Hg.): *Dawn of an Evil Millennium. Horror/Kultur im neuen Jahrtausend*, Darmstadt: BÜCHNER-Verlag 2011, S. 312-318, hier S. 315.

²⁴ Vgl. Badley: *Film, Horror, and the Body Fantastic*, S. 8.

²⁵ Redman: „Smash Sumthin`“, in: Ders.: *Malpractice*, Frankreich: Barclays S.A. 2001, 00:00:20.

Krankenhauslabor, wie er gemeinsam mit einer Krankenschwester eine lebensgroße Puppe, sein Alter Ego Reggie Noble, zum Leben erweckt. Und bereits auf seinem Debütalbum *Whut? Thee Album*, erschienen 1992, spielt der Rapper im Titel *Redman Meets Reggie Noble* mit dem Themenkomplex rund um Kreatur und Erschaffer. Immer noch aktuell, wird auch im österreichischen Hip Hop die Frankenstein- und Horror-Metaphorik bedient, rappte nicht zuletzt Sunny, Mitglied der steirischen Crew²⁶ Warwolves, auf dem 2013, gemeinsam mit dem Wiener Rapper Ansa von Die Vamummtn, veröffentlichten Mixtape *A Wos!* in Mundart davon, dass er „Schrauben im Schädel und Kabel im Hals“ hätte und sein „mechanisches Herz [...] die Adern mit Strom“²⁷ fülle. Im selben Track textet Ansa: „Da hat ein Blitz eingeschlagen in meine Matrix, das Monster wacht auf, nennt es Ansa und Sunny.“²⁸

Abgesehen von Horror- und Frankenstein-Motiven scheint mir HipHop-Musik erwähnenswert aufgrund seiner Tradition des Samplens, also des Wiederverwertens von ausgesuchtem, in anderen Quellen gefundenem Material. „Rap composing [...] working almost entirely with found music (sampled and recontextualized into new combinations)“²⁹ kommt wohl von allen Musikrichtungen der Praxis des Genre- und Stil-Mischens und dem Recycling im Filmbetrieb am nächsten. Um noch ein letztes Mal auf einen Rapper zu verweisen, und zwar auf einen kanadischen, sogenannten Battle-Rapper namens Madchild, soll mir dessen Musikvideo *Monster*³⁰ (R: David McDonald, 2012) als Überleitung zur horroraffinen Ikonografie im „audiovisuellen Kurzformat“³¹ dienen. Zumal besagtes Musikvideo mit dem Untertitel *Attack of the Hipster-Eating Zombies!*, in dem Madchild mit einer Horde gleichgesinnter Untoter aus dem Wald heraus auf junge, nebst Nature-Feel-Good-Szenerie campende und an ein Beatnik-Revival erinnernde, Menschen losgeht, einer eigenen literarisch-wissenschaftlichen Untersuchung bedürfte. Als eines der ersten Horror-Musikvideos hat Michael Jacksons *Thriller* (R: John Landis, 1983) „durch seine Werwolf-Interpretation und seinen Zombie-

²⁶ „Crew“ kann im HipHop-Vokabular zwar auch ein loseres, künstlerisches Umfeld eines Rappers, DJs oder Produzenten meinen. Hier wird es synonym für „Band“ oder „Gruppe“ verwendet.

²⁷ Apollo Ansa, Sunny Brown: „Intro“, in: Dies.: *A Wos!*, Wien 2013, 00:02:08. Siehe <http://www.richtigrealrap.at/download.php>, [30.10.2014]. Unter Verzicht auf Rhythmus, Reim und auditiven Geschmack habe ich zugunsten der besseren Lesbarkeit die österreichische Mundart ins Hochdeutsche übertragen.

²⁸ Ebenda, 00:01:15.

²⁹ Robert B. Ray: „Tracking“, in: Ders.: *How a Film Theory Got Lost and Other Mysteries in Cultural Studies*, Bloomington: Indiana University Press 2001, S. 64-73, hier S. 65.

³⁰ Siehe <http://www.youtube.com/watch?v=y6Ni2QxT47w> [30.10.2014].

³¹ Klug, a.a.O., S. 312.

Tanz³² den Weg für alle nachfolgenden Horror-Clips geebnet. Und spätestens Ende der 1990er Jahre hat auch der *body horror* in der Welt der Musikvideos ein neues Zuhause gefunden. Verantwortlich dafür war der britische Regisseur Chris Cunningham, der neben Musikvideos für Madonna (*Frozen*, 1998), Leftfield (*Afrika Shox*, 1999), Placebo (*36 Degrees*, 1996), Björk (*All is full of love*, 1999) oder Portishead (*Only You*, 1999), um einige bekanntere zu nennen, auch die Clips zu Aphex Twins *Come to Daddy* (1997) und *Windowlicker* (1999) umgesetzt hat.³³ In letzterem „dient die Inszenierung des Star-Körpers teils als Kritik, teils als Parodie auf den entsprechend stereotyp dargestellten Körperkult gängiger US-HipHop-Clips.“³⁴

Um Körper geht es auch im Wrestling, und zwar um männliche, verschwitzte, sich aneinander reibende Körper. Die vorliegende Arbeit interessiert sich aber weniger für eine unterdrückte und im Ring vage ausgelebte Homosexualität. Ebenso wenig werden homoerotische Lesarten des Frankenstein-Mythos oder der Andersartigkeit des Monsters diskutiert.³⁵ Es geht hier eher, vergleichbar mit der Star-Persona von Schauspielern oder auch Monstern, um ein Verständnis für das Image eines Wrestlers, das über diverse Medienangebote aufgebaut, rekonstruiert und wiederverwertet wird.

Nach dieser eher locker zusammenhängenden Einführung als eine Art Sammelsurium an Einstiegsmöglichkeiten in das Horror-, Frankenstein und Hybrid-Gebäude wird es jetzt konkreter. Der transmediale Überblick sollte kurz aufzeigen, wie lange und fest der Horror schon in unserem Alltag verankert ist bzw. wir im Horror verankert sind. Angesichts dieser wechselseitigen Verankerung verwundert es kaum, dass die gesamte Palette von Andersartigkeit - vom Gruselmonster der 1930er und 1940er über den atomar verseuchten Mutanten der 1950er und 1960er bis zum Psycho- und Teenie-Slasher der 1970er, 1980er und 1990er Jahre - als Metaphorik für unsere eigenen Abgründe herhalten muss. Die

³² Ebenda, S. 315.

³³ Vgl. ebenda, S. 314f.

³⁴ Ebenda, S. 314.

³⁵ Hierfür sei auf die Literatur ausgewählter feministischer Filmtheorie verwiesen, exemplarisch genannt seien etwa:

Caroline Joan Picart: *The Cinematic Rebirths of Frankenstein: Universal, Hammer, and beyond*, Westport, Conn.: Praeger Publishers 2002.

Ebd.: *The Frankenstein Film Sourcebook*, Westport, Conn. / London: Greenwood 2001.

Judith Butler: *Bodies that Matter: On the Discursive Limits of "Sex"*, New York: Routledge 1993.

Judith Halberstam: *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*, Durham: Duke University Press 2000.

psychoanalytische Filmtheorie hat sich an Projektion und Identifikation regelrecht abgearbeitet. Spätestens seit Wes Cravens *Scream* (1996) ist ein zunehmend spielerischer Umgang mit Horrormotiven auch im Mainstreamfilm auszumachen, der, und das ist ganz wichtig, den Zuschauer regelrecht in den Film hineinholt (und tatsächlich sollte man Cravens *New Nightmare* mit Freddy Krueger von 1994 als Vorläufer dieser neuen Spielart sehen). Im Kino der letzten zwei Jahrzehnte verwischt die Grenze zwischen Mensch und Ungeheuer zusehends. Zumal uns heute die wahren Schreckensbilder aus den Fernsehnachrichten (Irakkrieg, Abu Ghraib, Guantanamo, 9/11 etc.) erreichen (und denen heute oft die Mitschuld gegeben wird für ein weiteres Subgenre des Horrorfilms: den „torture porn“ oder auch „Terrorfilm“³⁶). Die Menschen sind zu einer Bedrohung geworden, die keiner erklärenden Psychologisierung mehr bedarf. Und die Filme des neuen Jahrtausends bieten diese auch nicht mehr an. Selbst in George A. Romeros Zombiefilmen, die seit seinem ersten Eintrag *Night of the Living Dead* (1968) den Menschen im Visier der Kritik haben, verschmelzen Mensch und Zombie immer offensichtlicher. Das Ende von Romeros letztem Zombiefilm *Survival of the Dead* (2009) - ein Zombie reißt sich ein Stück Pferdefleisch statt eines Menschen, die Menschen erschießen sich gegenseitig - oder etwa die von Robert Kirkmans gleichnamigen Comics adaptierte TV-Serie *The Walking Dead* (Frank Darabont, 2010-), in der sich Menschengruppen gegeneinander bekämpfen und nebenbei ein paar Zombies beseitigen, lassen keinen Zweifel daran, dass der Zombie bzw. das Andersartige nicht mehr die Bedrohung ist, sondern der Mensch selbst. Nicht zuletzt sind es auch immer die Menschen, die, beispielsweise in *Land of the Dead* (R: George A. Romero, 2005) oder *The Walking Dead*, Zombies auf andere Menschen hetzen oder in *Monster Brawl* das Who-is-Who des Monster-Universums gegeneinander wrestlen lassen. Wie der Mensch in *Monster Brawl* repräsentiert wird und ob er *im* Film als Fernsehkommentator, Ringrichter oder Bikini-Nummerngirl oder *außerhalb* des Films als Zuschauer, Fan oder Computerspieler verstanden werden will, läßt Spielraum für mehrere Theorien. Es handelt sich dabei keinesfalls um Gedankenexperimente, die einander ausschließen, sondern immer um Möglichkeiten, die nebeneinander existieren und sich ergänzen können, oder auch, wie Thomas Elsaesser schreibt:

³⁶ Bekannte Beispiele sind etwa *Saw* (R: James Wan, 2004), *Hostel* (R: Eli Roth, 2005), *Wolf Creek* (R: Greg McLean, 2005) oder *Martyrs* (R: Pascal Laugier, 2008).

„Wenn eine frühere Generation ein *epistemologisches* Interesse am Film zeigte (das dieser selten, wenn je befriedigen konnte), geht es heute eher um ein *ontologisches* Verständnis: das Kino als Welt der Möglichkeiten, und damit - zumindest tendenziell - auch als Möglichkeit der Welt.“³⁷

„Epistemologisches Interesse“, ein Begriff aus der philosophischen Erkenntnistheorie, meint das menschliche Bestreben nach Erkenntnis und Wissen, das nach Elsaesser im Film nicht fündig wurde/wird. „Ontologisches Verständnis“, „Welt der Möglichkeiten“ oder „Möglichkeit der Welt“ meint nach Elsaesser die Filmerfahrung durch alle Sinne und nicht allein durch das Auge.³⁸ Er spricht damit „eine Art der Erfahrung [an], bei der das Kino anders erlebt würde als in der Subjekt-Objekt-Trennung von Betrachter und Bild mit dem Spannungsfeld der Projektion, Introjektion und Ich-Bildung,“³⁹ um festzustellen, dass „das *ontologische* Potenzial des Kinos [...] Parallelen (nicht aber Deckung) aufweist mit einem wiedererwachten Interesse an der Phänomenologie des Films und mit den verschiedenen Theorien der „Verkörperung“ der Wahrnehmung und der Sinneserfahrung.“⁴⁰ Mehr dazu im nächsten Kapitel.

Vorher möchte ich noch kurz den Aufbau der Arbeit und die wichtigsten Quellen vorstellen. Detaillierte Angaben zu den hier genannten Aufsätzen und Büchern sind im Literaturverzeichnis zu finden.

Um einem Film wie *Monster Brawl* auf Augenhöhe begegnen zu können, ihn also als wissenschaftlichen Untersuchungsgegenstand ernstzunehmen, bedarf es des richtigen theoretischen Werkzeugs. Aufgrund meines persönlichen Zugangs zu Horrorfilm, B-Movie, Trash oder *transgressive cinema*⁴¹ war schnell klar, dass die angewandten Methoden den Rezipienten als aktiven Teilnehmer im Blick haben müssen. In Kapitel 1 gebe ich einen

³⁷ Thomas Elsaesser: „Vom New Hollywood zum New Economy Hollywood“, in: Ders.: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz + Fischer GbR 2009, S. 11-34, hier S. 14.

³⁸ Ebenda, S. 18.

³⁹ Ebenda, S. 18.

⁴⁰ Ebenda, S. 18.

⁴¹ Auch: Cinema of Transgression (Kino der Überschreitung), Überschreitung von Grenzen durch grotesken Humor und Provokation (Schock-Evozierung), vor allem im Sinne von: künstlerische Grenzen bewusst aufbrechen. Vgl. Nick Zedd: „Cinema of Transgression Manifesto“, in: *The Cinema of Transgression (1979-1993)*, URL: <http://www.ubu.com/film/transgression.html> [10.12.2014], und zur mainstream-tauglicheren Veranschaulichung einer Idee des Transgressiven etwa *Cecil B. DeMented* (R: John Waters, 2000).

kurzen Überblick über Cultural Studies, postmoderne und phänomenologische Filmtheorie und erläutere die Gründe gegen Psychoanalyse und Apparatustheorie. Als Denkanstoß gebende Einflüsse seien an dieser Stelle Timothy Corrigan's „A Cinema without Walls“, Robert B. Rays „How a Film Theory Got Lost“ und Vance Kepleys Aufsatz „Whose Apparatus? Problems of Film Exhibition and History“ genannt. Im Anschluss an die Methodik stelle ich zwei Thesen der *prosthetic activity devices* auf. Die erste These bezieht sich auf den Rezipienten als Cyborg, die zweite handelt von Frankenstein als Allegorie auf ein Kino der *prosthetic activity devices*.

Bestimmte stilistische Merkmale oder Trends im Kino werden gerne dem postmodernen Film zugeschrieben, ohne dies näher zu erklären. In der Literatur scheint der Begriff des Postmodernen inflationär auf Filme angewandt, ohne dass jemand beschreiben könnte, was das überhaupt genau bedeutet. In Kapitel 2 widme ich mich Theorien zu postmodernem und postklassischem Kino. Als wichtigste literarische Grundlagen dienen Steve Neales und Murray Smiths „Contemporary Hollywood Cinema“ (eine Sammlung kritischer Essays verschiedener Autoren zu den Begriffen des Klassischen und Postklassischen) und zahlreiche Aufsätze von Thomas Elsaesser.

Elsaessers enormer Einfluss auf diese Arbeit zeigt sich am stärksten in der Filmanalyse von *Monster Brawl* in Kapitel 4. Ich orientiere mich dabei an Elsaessers Überlegungen zu klassischer und postklassischer Lesart von *Die Hard* (R: John McTiernan, 1988) in seinem Aufsatz „(Post-)Klassisches Hollywoodkino: DIE HARD.“

Die Rahmenkapitel zur Filmanalyse, Kapitel 3 und 5, sind gewissermaßen auch die Rahmenbedingungen für ein weiter gefasstes Verständnis von postmodernem Film.

In Kapitel 3 erläutere ich Definitionen von Genre und Mischformen. Wichtige Anhaltspunkte finden sich in Jörg Schweinitz' „Von Filmgenres, Hybridformen und goldenen Nägeln“ und in Nicola Dosis' „Remaking als Praxis“.

Tiefe Einblicke in die Welt des Horrors geben Ian Conrichs „Horror Zone“, James Francis' „Remaking Horror“, Bruce G. Hallenbecks „Comedy-Horror Films“ und „The Frankenstein Film Sourcebook“ von Caroline J. Picart, Frank Smoot und Jayne Blodgett. Beschreibungen zu allen denkbaren Monstern findet man in der „Ashgate Encyclopedia of Literary and Cinematic Monsters“ von Jeffrey A. Weinstock.

Kapitel 5 beschäftigt sich mit filmtechnischen Entwicklungen, New Media, Computerspiel und dem wichtigsten Aspekt dieser Arbeit: dem Filmrezipienten als produktivem Zuschauer. Essenziell für diesen Abschnitt sind „The Film Experience“ von Timothy Corrigan und

Patricia White, „ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces“ von Geoff King und Tanya Krzywinska und Rainer Winters „Der produktive Zuschauer“.

Schließlich will ich im Schlusswort versuchen meine Thesen zu bestätigen und die gewonnenen Erkenntnisse über ein Kino der *prosthetic activity devices* zusammenfassen. Abschließend biete ich Interpretationsmöglichkeiten zu *Monster Brawl* an und wage einen Ausblick auf mögliche neue Klassifizierungen und Rezeptionsverhalten für Film, New Media und Bewegtbilder, welche über die Unterscheidung in klassischen und postklassischen bzw. postmodernen Film hinausgehen sollen.

Und zu guter Letzt möchte ich darauf hinweisen, was nicht in dieser Arbeit steht:

Der einzige Film, den ich ausführlich analysiere, ist *Monster Brawl*. Ich biete keine detaillierten Besprechungen anderer Monster- oder Frankenstein-Filme, sondern ziehe Beispiele aus der Filmgeschichte nur heran, um die Entwicklung der einzelnen Monster-Figuren zu überprüfen. Primäres Ausgangsmaterial meiner Überlegungen sind der Film *Monster Brawl* auf DVD und, davon abgeleitet, die verschiedenen medialen Ästhetiken, die er in sich vereint. Ich habe nicht das Drehbuch und keine Produktionsnotizen zum Film gelesen. Zu Mary Shelleys Romanvorlage „Frankenstein oder Der moderne Prometheus“ (1818) biete ich keine Diskussion. Auf filmtechnische Entwicklungen, Wrestling und Computerspiel gehe ich nur in dem Ausmaß ein, in dem es mir für den Kontext dieser Arbeit sinnvoll erscheint. Hinsichtlich der unüberblickbaren Menge an Monsterfilmen werden viele gar nicht vorkommen, weil sie sich schlicht meiner Kenntnis entziehen.

So, und jetzt kann's losgehen - Jimmy Hart: „The monsters are getting ready for the fights. I just saw a graveyard worker get their arms ripped off by a zombie!“⁴²

⁴² *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:05:08.

1. Auf Augenhöhe: Werkzeug für *Monster Brawl*

1.1 Methodisches Vorgehen

Alte VS. Neue Theorien

Ziel jeder wissenschaftlichen Untersuchung sollte es sein, gezielt Fragen zu stellen und aus deren Ableitung neue Erkenntnisse zu gewinnen. Die Rolle der jeweiligen methodischen Herangehensweise ist dabei kaum zu überschätzen. Ein Forschungsansatz „von oben nach unten“, also bestehende Leitkonstrukte einer einzigen Theorie auf ein Untersuchungsbeispiel anzuwenden und nur daraus Schlüsse zu ziehen, sollte vermieden werden. „Die Axiome einer Großtheorie, die ohnehin darauf ausgelegt sind, jeden Fall abzudecken, werden ausgewählten Beispielen übergestülpt, mit dem Effekt, scheinbar den Einzelfall zu erhellen und die Theorie zu bestätigen.“⁴³ Stattdessen müssen die spezifische Struktur und die Konstruktionsprinzipien des jeweils zu untersuchenden Einzeltexts berücksichtigt werden.⁴⁴ Ergänzend zu einem Film, der untersucht wird, sollten aber auch dessen Aneignung und Rezeption in die wissenschaftliche Auseinandersetzung miteinbezogen werden. Rainer Winter bringt es in „Der produktive Zuschauer“ auf den Punkt:

„In einer kritischen Diskussion der wichtigsten zeitgenössischen Theorien und Forschungsrichtungen, in deren Zentrum die Wirkungen von Medien, die Mediatisierung der Erfahrung und der Kultur stehen, haben wir gezeigt, dass die Vernachlässigung der Dimension der Medienaneignung deren blinden Fleck darstellt und zu vereinfachenden und überzogenen Schlussfolgerungen führt.“⁴⁵

In Anbetracht dieser „Dimension der Medienaneignung“ wirken etwa die Theoriekonstrukte aus Psychoanalyse, *apparatus theory*, *spectatorship* oder *male gaze* nicht mehr zeitgemäß. Ich möchte ganz kurz darauf eingehen.

Die *apparatus theory* meint die Kritik am vermittelnden Apparat, also der Einrichtung, die uns das Filmvergnügen erst ermöglicht: der Filmprojektor, der dunkle Kinosaal und eine Bild-

⁴³ David Bordwell: „Postmoderne und Filmkritik: Bemerkungen zu einigen endemischen Schwierigkeiten“, in: Andreas Rost, Mike Sandbothe (Hg.): *Die Filmgespenster der Postmoderne*, Frankfurt am Main: Verlag der Autoren 1998, S. 29-39, hier S. 31f.

⁴⁴ Vgl. ebenda, S. 32f.

⁴⁵ Rainer Winter: *Der produktive Zuschauer: Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*, Köln: Halem 2010, S. 284.

Betrachter-Beziehung, die - abgeleitet vom ödipal-patriarchalen Blick der Psychoanalyse - aus Subjekt und Objekt besteht. Der Zuseher wird vom Film als Objekt adressiert und soll während der Filmvorführung seinen Gefühlen freien Lauf lassen und die ihm angebotenen Anhaltspunkte (der Geschichte) zusammensetzen.⁴⁶ „The topic of how subjects interact with films and with the cinematic apparatus is known as the theory of **spectatorship**.“⁴⁷ *Spectatorship* meint das Publikum und seine Interaktion mit der kinematographischen Einrichtung. Was nach aktiver Beteiligung des Zuschauers klingt, meint in Wirklichkeit aber nur die (eher teilnahmslose) Interaktion durch den Blick. Eine weiterentwickelte Theorie der Zuschauerschaft wird auch als *screen theory* oder *gaze theory* bezeichnet⁴⁸, als Theorie der Leinwand oder Theorie des Blicks. Laura Mulvey stellte 1975 in ihrem Aufsatz „Visual Pleasure and Narrative Cinema“ fest, dass dieser Blick als ein männlicher konstituiert ist. *Male gaze* bedeutet, dass in unserer Gesellschaft der Mann das Privileg des Blicks innehatte und sein Objekt war die Frau.⁴⁹

Solche Ideen einer Leinwand-Zuschauer-Beziehung konnten der Filmwahrnehmung nie ganz gerecht werden. Filme wurden und werden dem Zuschauer nicht immer nach dem gleichen Schema präsentiert. Vance Kepley schreibt in seinem Aufsatz „Whose Apparatus?“:

„It does not ask, for example, about alternative ways of seeing movies: were open-air showings at amusement parks and fairgrounds not to be counted as cinema since spectators would doubtless have taken in other sights and sounds while watching movies? It does not ask about the social practices of audiences watching films in the classic situation of the darkened chamber: did/do spectators actually sit quietly in the dark? It does not ask what social pleasures (as opposed to psychic drives) might be satisfied by going to the movies [...] might spectators find forms of social companionship, for example, by attending movies with friends and peers? Finally (and importantly), it does not ask about the ways in which practices of film viewing changed over time and from society to society: is it possible that a Russian villager in the 1920s saw movies in circumstances that were materially different from those of a French intellectual in the 1970s and that those conditions produced different effects?“⁵⁰

⁴⁶ Vgl. Timothy Corrigan, Patricia White: *The Film Experience. An Introduction*, Boston: Bedford/St. Martin's 2004, S. 457.

⁴⁷ Ebenda, S. 457.

⁴⁸ Ebenda, S. 457.

⁴⁹ Vgl. Laura Mulvey: „Visual Pleasure and Narrative Cinema“, in: Laura Mulvey: *Visual and other Pleasures*, Basingstoke: Palgrave Macmillan 2009, S. 14-30.

⁵⁰ Vance Kepley, Jr.: „Whose Apparatus? Problems of Film Exhibition and History“, in: David Bordwell, Noel Carroll (Hg.): *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*, Madison/Wisconsin: University of Wisconsin Press 1996, S. 533-549, hier S. 536.

Kepley stellt hier wichtige Fragen nach verschiedenen Präsentations- und Rezeptionsweisen im Kino, die sich durch die Beschaffenheit des Publikums ändern. Ich werde in Kapitel 5 genauer darauf eingehen. Es gibt nicht nur den einen Typ Zuseher, der sich in der Dunkelheit des Kinosaals im Sessel vergräbt und sich den Bildern auf der Leinwand hingibt, sondern auch Formen von echter Interaktion zwischen den Zusehern vor der Leinwand. Es geht nicht nur um Illusion und Identifikation, sondern auch um andere Erfahrungen.⁵¹

In Anbetracht eines aktiven Rezipienten will ich an dieser Stelle auch darauf hinweisen, dass eine Theorie der Kulturindustrie nach Horkheimer und Adorno⁵² nicht zweckdienlich für die vorliegende Arbeit ist. „Weder kann sie die veränderte Gestalt der postmodernistischen Kulturwaren erfassen, noch die Pluralität ihrer Aneignungen, da in ihr eine Symmetrie von Produktion und Konsumtion unterstellt wird.“⁵³

Wie sehen Zuschauer also Filme und wie hat sich die Beziehung zur Leinwand verändert? Zumal es heute ja nicht mehr nur die Kinoleinwand und den Fernsehbildschirm gibt, sondern multiple Formen medialer Bewegtbildarstellungen. Mein Interesse gilt hier besonders zwei zusammenhängenden Faktoren: Einerseits muss der Rezipient in seiner Filmwahrnehmung und -teilnahme als aktiver Teil der Interaktion verstanden werden. Und andererseits geht es bei zeitgemäßen, populären Filmen nicht immer nur um traditionelle lineare Erzählungen, sondern auch um andere Formen narrativer Unterhaltung, die eine veränderte Struktur und Funktion der Erzählung voraussetzen.⁵⁴

In Hinblick auf den, mehrere Monster und Ästhetiken vereinenden Film, *Monster Brawl* und den Horrorfilm im Allgemeinen, mit seiner oft als Fantum bezeichneten Aneignung durch den Rezipienten, scheinen mir die Cultural Studies und eine postmoderne bzw. phänomenologische Filmtheorie am geeignetsten.

Cultural Studies

Anstatt nur einzelne Filme zu analysieren oder abstrakt über ein nicht näher definiertes Publikum nachzudenken, nehmen die Cultural Studies auch den historisch kontextualisierten

⁵¹ Vgl. ebenda, S. 546.

⁵² Vgl. Max Horkheimer, Theodor W. Adorno: „Kulturindustrie. Aufklärung als Massenbetrug“, in: Dies.: *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Frankfurt a. M. 1969 S. Fischer, S. 128-176.

⁵³ Winter, a.a.O., S. 284.

⁵⁴ Vgl. Jim Collins: „Genericity in the Nineties: Eclectic Irony and the New Sincerity“, in: Ders., Hilary Radner, Ava Preacher Collins (Hg.): *Film Theory Goes to the Movies*, New York, London: Routledge 1993, S. 242-263, hier S. 253.

Alltag von Individuen und sozialen Gruppen ins Visier.⁵⁵ „In dieser Forschungsrichtung hat sich das Interesse immer mehr vom medialen Text und der Analyse seiner potenziellen Lesarten zum Kontext der Aneignung verschoben, in dem in der Interaktion von Text und Zuschauer erst der Sinn des ersteren entsteht.“⁵⁶ Allein der nominale Unterschied zwischen *cultural* bzw. *reception studies* und *spectatorship* verdeutlicht ein größeres Interesse an der Auseinandersetzung mit einem bewusst aktiven Typ des Rezipienten. Gehen die Theorien von *apparatus*, *spectatorship* oder *gaze* von einem abstrakten Zuschauer-Prototypen, der sich unbewusst dem einzelnen Film ausliefert, und einer nicht näher bestimmten Form der Filmaneignung aus, konzentrieren sich die Kultur- oder Rezeptionswissenschaften auf tatsächliche Antworten des Publikums auf den Film.⁵⁷ Timothy Corrigan und Patricia White nennen exemplarisch *The Rocky Horror Picture Show* (R: Jim Sharman, 1975), bei dessen Kinovorstellungen die Zuschauer zu Teilnehmern werden, indem sie sich verkleiden, während der Aufführung miteinander sprechen, den Film kommentieren und so in gewisser Weise auch mit dem Film selbst kommunizieren. Corrigan und White weisen darauf hin, dass es bei solcher Art Publikum eine Schnittmenge an geteiltem Wissen gibt. Es handelt sich dabei um eine interpretierende Community, die über Subkulturen Bescheid weiß (oder selbst Teil einer Subkultur ist) und den Film durch ihre kulturelle Kompetenz wahrnimmt und interpretiert. Die Antworten von einzelnen Zuschauern auf kulturelle Phänomene können als situierte, objektiv nicht nachvollziehbare Antworten bezeichnet werden und sind von mehreren Faktoren wie Alter, Geschlecht, Herkunft oder etwa Wohlstand abhängig.⁵⁸ Corrigan und White weisen auf die individuell unterschiedliche Bedeutung von Massenmedien hin: „Theorists see these multiple ways of interacting with a text as confirmation that individuals actively make meaning even in response to otherwise homogenous mass media.“⁵⁹ In Hinblick auf alltäglichere Medienangebote als den Film auf der Kino-Leinwand, beispielsweise Fernsehen, Video- und Computerspiel, Websites mit Multimedia- oder Streaming-Inhalten oder Smartphone-Anwendungen, wirken die alten Theorien nicht zeitgemäß. Der Begriff *gaze* kann demnach nur noch synonym für den *look*, das Aussehen oder die formale Beschaffenheit eines medialen Angebots, nicht aber für dessen Rezeption,

⁵⁵ Vgl. Corrigan, White, a.a.O., S. 460.

⁵⁶ Winter, a.a.O., S. 285.

⁵⁷ Vgl. Corrigan, White, a.a.O., S. 462.

⁵⁸ Vgl. ebenda, S. 461.

⁵⁹ Ebenda, S. 462.

verwendet werden. Die Cultural Studies haben ihre Wurzeln in der Soziologie und behandeln zeitgenössische Medien, oder New Media, mit einem extensiven Verständnis kultureller Bedeutung.⁶⁰ Die außerfilmische Beschäftigung mit Kino in Werbung, Tageszeitungen, Filmmagazinen oder etwa Interviews wird zum Gegenstand kulturwissenschaftlicher Forschung. Ein besonderes Augenmerk gilt den Schauspielern bzw. deren Star-Personae oder Images, welche nicht nur durch Filme, sondern durch die reale Person im öffentlichen Leben, etwa im Rahmen von Promotiontätigkeiten, generiert werden und das Verständnis eines Films für den Zuschauer mitprägen.⁶¹ Corrigan und White beschreiben unsere Erfahrung mit Star-Images in Abhängigkeit von kulturellen (außerfilmischen) Codes wie Alter, Rasse, Klasse, Geschlecht oder Kleidung und filmischen Codes wie Genre, Schauspiel oder Filmcharakter. Durch kulturelle und filmische Codes generierte Star-Images beeinflussen wiederum die Bedeutung jedes Films.⁶²

Phänomenologische und postmoderne Filmtheorie

Phänomenologie in der Filmtheorie bedeutet, dass der Wahrnehmungsakt auf einer Wechselseitigkeit zwischen Betrachter/Zuschauer und Betrachtetem/Film basiert. Das Konzept einer Phänomenologie der Wahrnehmung, als intersubjektives Filmerlebnis und als Ablehnung eines psychoanalytischen Konzepts des Unbewussten⁶³, beruht auf Vivian Sobchacks erstmals 1991 publizierter Aufsatzsammlung „The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience.“ Als „kommunikative Kompetenz des Kinos“ beschreibt Sobchack „the intrasubjective and intersubjective exchange of perception and expression that is located in both the spectator of the film and the film as spectator.“⁶⁴ Sobchack wendet in ihrer Filmtheorie Konzepte der phänomenologischen Philosophie an und leitet daraus eine Definition der Filmerfahrung ab:

„It offers us, in fact, a new mode of seeing and reflecting upon our sight as the entailment of an *object of vision*, an *act of viewing*, and a *subject of vision* in a dynamic and

⁶⁰ Vgl. ebenda, S. 467.

⁶¹ Vgl. ebenda, S. 463.

⁶² Vgl. ebenda, S. 464.

⁶³ Vgl. ebenda, S. 468.

⁶⁴ Vivian Sobchack: „Phenomenology and the Film Experience“, in: Dies.: *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton: Princeton University Press 1992, S. 3-50, hier S. 50.

transitive correlation. It is this correlation of cinematic vision *as a whole* that structures and informs what we call the "film experience" and gives it meaning as such.⁶⁵

Ich knüpfe hier an Thomas Elsaessers „ontologisches Potenzial des Kinos“⁶⁶ an, dem es nicht „um Illusion und den schönen Schein“⁶⁷ geht, sondern die Filmwahrnehmung „als eine Art Wahrnehmungsakt unter anderen“⁶⁸ versteht, „der allenfalls durch (technologisch produzierte) Präsenz und Immersivität gesteigert, aber damit nicht notwendigerweise apparativ vermittelt erscheint.“⁶⁹ Technologie als maßgeblicher Steigerungsfaktor für die Wahrnehmung des Rezipienten kann im Sinne von Marshall McLuhans Begriff des Mediums⁷⁰ verstanden werden. Immersivität als weitergedachter McLuhan-Begriff meint ein wahrhaftig haptisches Eintauchen in den Film, der im Verbund mit der Filmerfahrung als Affekte-Aktivierer fungiert und sich dem Zuschauer als Portal in eine virtuelle Welt anbietet, anstatt ihn zum Voyeur oder dezentriertem Subjekt mit Identifikationszwang zu machen.⁷¹ Und wenn man in diesem Zusammenhang den französischen Philosophen Gilles Deleuze⁷² mitdenken will, dann muss Film als eigene Erfahrung von Bewegung und Zeit, und nicht etwa als Referenzsystem auf eine reale Welt, verstanden werden.⁷³ Für den Zweck der vorliegenden Arbeit reicht mir diese kurze Feststellung. An dieser Stelle eine ernsthafte Auseinandersetzung mit der Philosophie von Deleuze und ihrer Bedeutung für die Filmtheorie zu wagen, wäre allein aus Platzgründen nicht möglich. Die Filmerfahrung als Erfahrung von Bewegung und Zeit kann, phänomenologisch gesprochen, als synästhetische Wahrnehmung bezeichnet werden.⁷⁴ „Es geht um einen Begriff von verkörperlichter Wahrnehmung, um eine Abkehr vom Primat des

⁶⁵ Ebenda, S. 49.

⁶⁶ Elsaesser: „Vom New Hollywood zum New Economy Hollywood“, S. 1-34, hier S. 18.

⁶⁷ Thomas Elsaesser: „Erfahren, erleben, entgrenzen: Das Kino der (zu starken) Körper und Gefühle“, in: Ders.: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz + Fischer GbR 2009, S. 35-52, hier S. 35.

⁶⁸ Ebenda, S. 35.

⁶⁹ Ebenda, S. 35.

⁷⁰ Vgl. Marshall McLuhan, 1911-1980, Quentin Fiore, Jerome Agel (Hg.): *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*, Corte Madera, Kalifornien: Gingko Press 2001.

⁷¹ Vgl. Elsaesser: „Erfahren, erleben, entgrenzen“, S. 35-52, hier S. 35.

⁷² Siehe Gilles Deleuze: *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*, Frankfurt a. Main: Suhrkamp 1989. und Gilles Deleuze: *Das Zeit-Bild. Kino 2*, Frankfurt a. Main: Suhrkamp 1991.

⁷³ Vgl. Corrigan, White, a.a.O., S. 468.

⁷⁴ Vgl. Lukas Foerster: „Body Horror und Utopie. Steve McQueens Hunger (2008), das zeitgenössische Körperkino und die phänomenologische Filmtheorie“, in: Jörg Van Bebber (Hg.): *Dawn of an Evil Millennium. Horror/Kultur im neuen Jahrtausend*, Darmstadt: BÜCHNER-Verlag 2011, S. 487-492, hier S. 488.

Distanziert-Visuellen und - allgemeiner - um eine Überwindung des Gegensatzes von Körper und Geist.⁷⁵ Der Horrorfilm reagiert direkt auf die synästhetische Wahrnehmung, indem er durch filmtechnische Effekte (Darstellung von Gewalt, Splatter, spannende Musik, verstörende Geräusche) die Affekte beim Zuschauer aktiviert und deswegen auch den „body genres“⁷⁶ zugeordnet wird. Linda Williams bezeichnet den Horrorfilm, den Pornofilm und das Melodrama als „body genres“, weil in ihnen ein Exzess des Körperlichen stattfindet: Gewalt, Sex und Emotionen. Und in der Interaktion zwischen Film und Rezipient zeigt sich jener Exzess des Körperlichen in Form von Angst, sexueller oder emotionaler Erregung, nicht selten durch den Ausstoß von Körperflüssigkeiten wie Schweiß, Sperma oder Tränen. Es geht um die direkte Betroffenheit des menschlichen Körpers auf Seiten des Rezipienten. Linda Badley beschreibt Porno- und Horrorfilm, in Anlehnung an Williams' Buch über Pornografie *Hard Core*⁷⁷, als die physiologischsten („most physiological“)⁷⁸ Genres, „horror is one of several genres that focus on body spectacle and movement.“⁷⁹ Badley und Williams meinen damit einerseits das Spektakel des Körpers im Film und andererseits die Bewegung des Körpers beim Rezipienten. Sie schränken diesen Körperbezug aber nicht auf die oben genannten Genres oder physischen Reaktionen ein. Hinzuzählen müsste man auch das Musical und die Komödie, musikalischen Rhythmus und Lachen; oder etwa auch Wrestling, wie Michael R. Ball suggeriert:

„The vast majority of the popular press literature reviewed confirms the view that wrestling evokes both a physical and an emotional response from fans watching. [...] fans become so emotionally involved in the ritual that they are sometimes unable to discern the difference between the drama portrayed by the wrestlers and the real personalities of the wrestlers.“⁸⁰

Ein Film wie *Monster Brawl*, der Horror, Wrestling und Komödie in sich vereint, scheint prädestiniert zu sein für eine phänomenologische Filmtheorie. Wenn Ball schreibt, die Fans

⁷⁵ Ebenda, S. 488.

⁷⁶ Vgl. Linda Williams: „Film Bodies: Gender, Genre, and Excess“, in: *Film Quarterly*, Vol. 44, 4. University of California Press 1991, S. 2-13.

⁷⁷ Vgl. Linda Williams: *Hard Core: Power, Pleasure, and the "Frenzy of the Visible"*, Berkeley, Kalifornien: University of California Press 1989.

⁷⁸ Badley: *Film, Horror, and the Body Fantastic*, S. 11.

⁷⁹ Ebenda, S. 11.

⁸⁰ Michael R. Ball: *Professional Wrestling as Ritual Drama in American Popular Culture*, Lewiston, New York: Mellen 1990, S. 63.

seien so emotional in das Ritual involviert, dass sie manchmal gar nicht mehr zwischen gespielterm Drama und echter Person der Wrestler unterscheiden könnten, macht er damit auf das weiter oben erwähnte Verständnis von Images bzw. Star-Personae aufmerksam. Eine postmoderne Filmtheorie beachtet - wie die Cultural Studies - derlei Phänomene, die außerhalb der Filme zu finden sind und beschreibt nicht nur die Filme selbst, sondern auch wie sie im Alltag verwendet und verstanden werden. Dazu gehört auch das Nachdenken darüber, wie sich das Kino im Lauf der Zeit verändert und wie neue Medien und andere Bildtechnologien den Film und das Verständnis von Film beeinflussen. Die Bezeichnung der postmodernen Filmtheorie leitet sich vom Begriff der gegenwärtigen postmodernen Gesellschaft ab. Die Postmoderne beschreibt Kultur als *Art zu leben*, mit all ihren sozialen Strukturen und Beschaffenheiten.⁸¹

Analog zum Gesellschaftsbegriff und als Abgrenzung zum sogenannten klassischen Film hat man im Lauf der 1970er und 1980er Jahre angefangen, zeitgenössische Filme auch postmodern zu nennen.

1.2 Thesen der *prosthetic activity devices*

Bevor ich im nächsten Kapitel mögliche Definitionen eines postmodernen oder postklassischen Films erläutere, stelle ich zwei Thesen auf, die sich mit dem Rezipienten als aktiven Filmteilnehmer und Franksteins Monster als Allegorie auf jenen Typ des Rezipienten auseinandersetzen - auch in Hinblick auf New Media und technische Entwicklungen für die Aneignung von Bewegtbildinhalten. Beiden Thesen liegt die Idee von *prosthetic activity devices* zugrunde, die ich in Anlehnung an den Begriff *prosthetic memory* kurz erläutern will.

Als *prosthetic memory*, Gedächtnisprothese, lassen sich nach Pierre Nora elektronische oder audiovisuelle Gedächtnisstätten verstehen. Sie fungieren als eine Art zweites Gedächtnissystem, das schnell zu einer zweiten Realität wird und - kulturpessimistisch gesprochen - das Ende von Erinnerung und Gedächtnis bedeutet.⁸² Alison Landsberg hat

⁸¹ Vgl. Corrigan, White, a.a.O., S. 460.

⁸² Vgl. Pierre Nora: „Wie läßt sich heute eine Geschichte Frankreichs schreiben?“, in: Ders. (Hg.): *Erinnerungsorte Frankreichs*, München: Beck 2005 (Übers. von Michael Bayer), S. 15-23, und

Noras Idee einer medialen Gedächtnisstütze ins Positive gewendet⁸³ und - ich zitiere Elsaesser - argumentiert, „dass die technischen Bilder gewonnen haben - gegen den humanistischen Begriff der Authentizität als Unmittelbarkeit oder Unvermitteltheit der Erinnerung, wie ihn Nora versteht.“⁸⁴ Medien als Gedächtnisprothesen prägen kulturelles Erinnern. Sogar Ereignisse, bei denen man nicht dabei war, können als persönliche Erinnerung erfahren werden. „Prosthetic memory emerges at the interface of a person and a historical narrative of the past, at an experiential site, such as a movie theatre or a museum. In this moment of contact, an experience occurs through which the person sutures himself or herself into a larger history [...]“⁸⁵ Es geht hier um die sinnliche und affektive Aneignung von mediatisiert vermittelter Erinnerung, betont durch die Metapher der Prothese - Erinnerungen als Gliedmaßen, die sich nach Elsaesser auch dadurch definiert, „dass etwas fehlt und dass etwas Fehlendes ersetzt oder etwas nicht Funktionierendes ausgetauscht wird.“⁸⁶ Elsaesser zählt zu den „Erfahrungsstätten“ („experiential sites“) neben Kino und Museum auch die Bilder im Fernsehen oder Fotos in Zeitungen.⁸⁷

Während *prosthetic memory* in der Gedächtnisforschung neue Möglichkeiten der Erinnerung meint, will ich die Prothesen-Metapher in Hinblick auf den aktiven Rezipienten, der bewusst aus Medienangeboten Inhalte selektiert, verwenden: Der Filmzuschauer bedient sich für die Aneignung verschiedener Filmerfahrungen seiner *prosthetic activity devices*. Dies ist meine erste Definition von *device*, die nur symbolisch und im Sinn des englischsprachigen Idioms „to leave someone to his own devices“ verstanden werden soll: der Rezipient kann tun was er will. Er ist sich seiner Verantwortung im Umgang mit Film und Medien bewusst und entscheidet selbst, wie, wann, wo und - das ist wichtig - warum er sich Filme oder andere Bewegtbildinhalte aneignen will. Es geht also um den Rezipienten als bestimmenden Entscheidungsträger. Seine Haltung, seine Methode oder sein Plan sind hier als *device* („devising“) gemeint. Hierauf begründet sich meine erste These, dass Frankenstein's Monster

Pierre Nora: *Zwischen Geschichte und Gedächtnis*, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag 1998 (Übers. von Wolfgang Kaiser).

⁸³ Vgl. Alison Landsberg: *Prosthetic Memory. The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*, New York: Columbia University Press 2004.

⁸⁴ Thomas Elsaesser: „Geschichte(n), Gedächtnis, Fehlleistungen: FORREST GUMP“, in: Ders.: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz + Fischer GbR 2009, S. 181-192, hier S. 182.

⁸⁵ Landsberg, a.a.O., S. 2.

⁸⁶ Elsaesser: „Geschichte(n), Gedächtnis, Fehlleistungen“, S. 181-192, hier S. 182.

⁸⁷ Vgl. ebenda, S. 181.

als Allegorie auf ein Kino der *prosthetic activity devices* gelesen werden kann. Meine zweite Definition von *device* ist im gegenständlichen Sinn als ein Stück Hardware zu verstehen und bezieht sich auf neue technische Möglichkeiten zur Medienaneignung - nicht nur, aber auch in Form diverser Geräte, die der Rezipient bedient und/oder an sich trägt. Ich leite daraus meine zweite (und eng mit der ersten verflochtenen) These ab: Der Filmzuseher wird durch technische Prothesen immer mehr zum Cyborg und dadurch verstärkt aktiven Filmteilnehmer. Diese Entwicklung auf Seiten der Filmrezeption ist der größte Unterschied zwischen klassischem und postmodernem bzw. postklassischem Film.

Im folgenden Kapitel widme ich mich möglichen Definitionen eines postmodernen oder postklassischen Kinos, um anschließend näher auf seine stilistischen Merkmale einzugehen und diese in der Filmanalyse von *Monster Brawl* ausfindig zu machen. In Hinblick auf meine zwei Thesen werfe ich anschließend einen genaueren Blick auf den Rezipienten und filmtechnische Entwicklungen.

2. Theorie: Postmoderne und postklassischer Film

2.1 In postmoderner Gesellschaft

Die postmoderne Gesellschaft kann als Konsumgesellschaft, Mediengesellschaft, Informationszeitalter, Elektronik- oder High-Tech-Zeitalter, postindustrielle oder postfordistische Gesellschaft etikettiert werden. Postmoderne heißt zuerst einmal „nach der Moderne“ und benennt eine neue Ära beginnend mit dem späten 20. Jahrhundert. Als Moderne gilt generell die erste Hälfte des 20. Jahrhunderts, deren künstlerische Bewegungen wie atonale Musik, Kubismus oder auch der Sowjetische Montagefilm ebenfalls als modern bezeichnet werden. Die Postmoderne löst die Grundsätze der Moderne - etwa den Glauben an die Kunst als angemessene Kritik an der Welt, die Unterscheidung in hohe und niedere Kultur oder die Vorstellung vom genialen und unabhängigen Künstler - ab. Stilistisch zeichnet sie sich in Architektur, Kunst, Musik oder Film durch die referenzielle Verwendung unterschiedlichster anderer Kunstformen und Stile aus. Diese Praxis wird als Pastiche bezeichnet und meint, grob gesprochen, einen Stil des Stils wegen. Es geht dabei um „den Akt der schöpferisch-zitierenden Aneignung, das Neumachen durch Auswahl“⁸⁸, in der beliebige Quellen in eine neue Beziehung zueinander gesetzt werden. Fredric Jameson nennt als auffälligsten Unterschied zwischen der Moderne und der Postmoderne „das Hervortreten einer neuen Flachheit oder Seichtheit, einer neuen Oberflächlichkeit im wortwörtlichen Sinne, die das vielleicht auffälligste formale Charakteristikum aller Spielarten der Postmoderne ist.“⁸⁹ Jameson verweist mit der „neuen Flachheit“ auf den Warencharakter und die Verdinglichung, etwa von Andy Warhols menschlichen Objekten oder von Filmstars, die „in ihr eigenes Bild transformiert werden.“⁹⁰ Er macht damit auf ein weiteres Spezifikum postmoderner Historiographie aufmerksam: Repräsentation. In der Postmoderne zeigt sich die

⁸⁸ Dirck Linck: „Batman & Robin als „verlässliche Referenz“. Zur Zitathaftigkeit von Popliteratur in den 1960er Jahren“, in: Frédéric Döhl, Renate Wöhrer (Hg.): *Zitieren, appropriieren, sampeln. Referenzielle Verfahren in den Gegenwartskünsten*, Bielefeld: transcript Verlag 2014, S. 43-68, hier S. 45.

⁸⁹ Fredric Jameson: „Postmoderne - zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus“, in: Andreas Huyssen, Klaus R. Scherpe (Hg.): *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*, Reinbek: Rowohlt 1986, S. 45-102, hier S. 54.

⁹⁰ Ebenda, S. 56.

Bedeutung der Geschichtsschreibung nur noch in ihrer repräsentativen Vergegenwärtigung, oft auch in Form von Filmen.⁹¹

2.2 Postmoderner oder postklassischer Film? Problem einer Definition

Exemplarisch für die filmische Vergegenwärtigung von Geschichte sei etwa *Forrest Gump* (R: Robert Zemeckis, 1994) genannt, ein Film, in dem der Protagonist aus Alabama verschiedene Stationen amerikanischer Geschichtsschreibung miterlebt (beispielsweise den „Stand in the Schoolhouse Door“, den Vietnamkrieg, die Ping-Pong-Diplomatie oder Bürgerrechtsdemonstrationen) und sogar initiiert (etwa Elvis Presleys Hüftschwung, die Watergate-Affäre, Joggen, den Spruch „Shit happens!“ oder den Smiley). Er trifft dabei auf berühmte Persönlichkeiten wie die US-Präsidenten John F. Kennedy, Richard Nixon und Lyndon B. Johnson oder John Lennon. Ein weiteres oft genanntes Paradebeispiel für postmodernes Kino ist Quentin Tarantino, der zuletzt in *Django Unchained* (2012) das Western-Genre und die Geschichte der Sklaverei in den USA neu interpretiert oder in *Inglourious Basterds* (2009) das Hitler-Attentat umgeschrieben und - passenderweise - in den Kinosaal verlegt hat. Corrigan und White weisen darauf hin, dass im postmodernen Kino Geschichte nur noch als Nostalgie repräsentiert wird, als ob die Vergangenheit nicht mehr als ein Film sei, den man zitieren kann.⁹² Und so verwundert auch kaum ein Zitat, das Tarantino zugeschrieben wird: Er sei von den Anschlägen auf das World Trade Center am 11. September 2001 gar nicht so schockiert gewesen, da er bereits vorher eine Version der Angriffe in dem Hong-Kong-Actionfilm *Purple Storm* (*Zi yu feng bao*, R: Teddy Chan, 1999) gesehen hätte.⁹³

Um wieder an den Begriff des Postmodernen anzuknüpfen - kann man die Bezeichnung einer Ära auch uneingeschränkt auf den Film, der bis dato mit knapp 120 Jahren eine relativ kurze Lebensdauer hat, anwenden? Oder sollte man, zumindest namentlich, auf den klassischen Hollywoodfilm, der nach Studios und Genres organisiert war und von 1917 bis 1960

⁹¹ Vgl. Collins, a.a.O., S. 248.

⁹² Vgl. Corrigan, White, a.a.O., S. 469.

⁹³ Vgl. Brioux Ferot: „Some people can make movies and have a real life. Not me“, in: *Sofilm*, Ausgabe 2, Dezember 2013. London: Capricci Publishing (UK) Limited 2013, S. 32-45, hier S. 35.

dominant war⁹⁴, verweisen und die Bezeichnung eines *postklassischen* Kinos verwenden? Diese Fragen stellt sich die Filmwissenschaft immer wieder aufs Neue. Einige Filmtheoretiker - zu den prominenteren Vertretern zählen etwa David Bordwell und Kristin Thompson - meinen, es sei kein Begriff wie postklassisch notwendig, weil sich in zeitgenössischen Filmen immer noch die „stilistischen und narratologischen Prinzipien“⁹⁵ des klassischen Films finden. Andere, etwa Thomas Schatz und Timothy Corrigan, halten wiederum dagegen, „dass nicht die konstanten Elemente einer Erklärung bedürfen, sondern jene, die sich verändert haben [...]“⁹⁶ André Bazin weist 1971 als einer der ersten auf Veränderungen hin. Er stellt in einer Analyse von Western fest, dass sich bereits in den 1940er Jahren das klassische Hollywoodkino zu einem „barocken“ Kino mit größerem Selbstbewusstsein und mehr Stilisierung entwickelt hat.⁹⁷ Exemplarisch nennt er „Super-Western“ wie *Duel in the Sun* (R: King Vidor, 1946), *High Noon* (R: Fred Zinnemann, 1952) und *Shane* (R: George Stevens, 1953).⁹⁸ 1971 findet sich auch eine der ersten Erwähnungen des Begriffs postklassisch („post-classical“) durch Lawrence Alloway. In Anlehnung an Bazins Beschreibung des amerikanischen Kinos der späten 1930er Jahre als Kino von „klassischer Perfektion“ meint Alloway, die nachfolgenden Entwicklungen seien demnach postklassisch.⁹⁹ Alloway zieht seine These wieder zurück mit der Begründung, dass die in den 1930er Jahren etablierten Themen und formalen Möglichkeiten nicht ersetzt wurden, sondern nur intensiviert und maximiert.¹⁰⁰ Für die Diskussion über die Trennung in klassisches und postklassisches Kino ist es wichtig darauf hinzuweisen, dass der Begriff des Klassischen hier nicht nur bestimmte ästhetische Qualitäten meint, sondern die historische Rolle Hollywoods als Vorlage oder Schablone für ein globales Filmschaffen.¹⁰¹ Die Unterschiede zwischen zeitgenössischen und jenen prototypischen Filmen aus den 1930er Jahren lassen sich nicht immer explizit

⁹⁴ Vgl. David Bordwell, Janet Staiger, Kristin Thompson: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, London: Routledge 1988.

⁹⁵ Thomas Elsaesser: „(Post-)Klassisches Hollywoodkino: DIE HARD“, in: Ders.: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz + Fischer GbR 2009, S. 53-96, hier S. 55.

⁹⁶ Ebenda, S. 55.

⁹⁷ Vgl. André Bazin: „The Evolution of the Western“, in: *What is Cinema?*, Vol. 2, Übers.: Hugh Gray. Berkeley: University of California Press 1971, S. 149-157.

⁹⁸ Vgl. Murray Smith: „Theses on the Philosophy of Hollywood History“, in: Steve Neale, Ders. (Hg.): *Contemporary Hollywood Cinema*, London, New York: Routledge 1998, S. 3-20, hier S. 5.

⁹⁹ Vgl. Lawrence Alloway: *Violent America: The Movies, 1946-1964*, New York: Museum of Modern Art 1971, S. 11.

¹⁰⁰ Vgl. Smith, a.a.O., S. 5.

¹⁰¹ Vgl. ebenda, S. 4.

beschreiben. Genres existieren weiterhin und es sind Subgenres entstanden. Dass die Schauwerte in neueren Filmen wieder eine Steigerung erfahren ähnlich wie im sogenannten Kino der Attraktionen¹⁰², das sich auf den Frühen Film in der Anfangszeit des Kinos (1895-1906) - in Form von kurzen Sensations- und Nummernfilmen beispielsweise im Variété - bezieht, kann auch nicht abgestritten werden. Dass dies jedoch auf Kosten einer Geschichte passiert, kann keinem Film vorgeworfen werden. Geschichten werden immer noch erzählt, oft auf komplexere Art und Weise als in einer dreiaktigen Struktur nach Aristoteles oder wie es die klassischen Hollywood-Filme vorexerziert haben. Die Verwendung des Begriffs postklassisch macht Sinn, wenn man auf bestimmte stilistische Veränderungen hinweisen möchte, damit aber nicht die dem Film immanenten Merkmale ausklammern möchte. Postklassisch meint also immer auch das Klassische mit. Genauso kann man vom Begriff postmodern in Bezug auf Film behaupten, dass dieser auch immer den modernen Film - wenn er denn als solcher in Form des Kunst- oder Avantgarde-Films bezeichnet wird - miteinbezieht. Postmoderner Film meint auch den Mainstreamfilm oder Hollywood-Blockbuster, der schon längst die formalen Merkmale eines früheren Kunstkinos subsumiert hat. Es überrascht demnach nicht, wenn bereits in der Struktur und Selbstreflexivität der französischen Nouvelle-Vague-Filme, in Jean-Luc Godards Vermischen von Genres und Stilen oder im Verwenden von Filmzitatzen Postmodernes festgestellt wird.¹⁰³ Ich wage zu behaupten, hätte es in den 1930er Jahren bereits Fernsehen, TV-Werbung, Musikvideos und Video- oder Computerspiele gegeben, dann wären die Filme aus jener Zeit von neuen Narrativ-Konstrukten, Serialität oder schnelleren Schnittfolgen geprägt gewesen. „Auf die Frage, was denn die Postmoderne von der Moderne unterscheidet, was das Präfix „post“ ausmache, kann man hinsichtlich des Films zumeist nur mit dem Verweis auf Einzelphänomene antworten, nicht auf eine durchgängig zugrundeliegende Theorie.“¹⁰⁴ Bevor ich auf zwei dieser Einzelphänomene eingehe, möchte ich anmerken, dass ich vorerst den Begriff postklassisch verwenden werde¹⁰⁵ und verweise auf einen 20-jährigen Aufsatz

¹⁰² Vgl. Tom Gunning: „Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde“, in: *Meteor. Texte zum Laufbild*, Nr. 4, 1996, S. 25-34.

¹⁰³ Vgl. Maureen Turim: „Cinemas of Modernity and Postmodernity“, in: Ingeborg Hoesterey (Hg.): *Zeitgeist in Babel. The Postmodernist Controversy*, Bloomington: Indiana University Press 1991, S. 177-191, hier S. 177.

¹⁰⁴ Ernst Schreckenberg: „Was ist postmodernes Kino? Versuch einer kurzen Antwort auf eine schwierige Frage“, in: Andreas Rost, Mike Sandbothe (Hg.): *Die Filmgespenster der Postmoderne*, Frankfurt am Main: Verlag der Autoren 1998, S. 119-130, hier S. 119.

¹⁰⁵ Für die dieser Arbeit zugrundeliegenden Fragestellungen sind die Begriffe postmodern und

von Drehli Robnik. In „Das postklassische (Hollywood-)Kino“ bezieht sich Robnik auf Thomas Elsaesser, der „im Rahmen einer Gastprofessur am Fakultätslehrgang *Film und Geisteswissenschaften* der Uni Wien 1994 eine Vorlesung über postklassisches Kino gehalten und u.a. gemeint [hat], daß [!] es kein postmodernes Kino gäbe.“¹⁰⁶ Postklassisches Kino habe „seinen Referenzpunkt im klassischen Kino, zum Teil zeitgleich und mitunter in engen Beziehungen zum modernen Kino.“¹⁰⁷ Robnik begreift postklassischen Film als globales Phänomen, will ihn aber trotzdem auf kapitalistische Industrienationen eingegrenzt verstanden wissen. Sein Entstehungsdatum liege zwischen 1960 und 1975.¹⁰⁸ Während Bordwell, Staiger und Thompson den größten Einfluss auf das New Hollywood zu jener Zeit im europäischen, B-Movie-geschulten Autorenkino und der Nouvelle Vague sehen, begreift Elsaesser den europäischen Einfluss auf das New Hollywood der 1980er Jahre in einer neuen Generation von Regisseuren aus der Werbebranche wie Adrian Lyne, Ridley Scott, Alan Parker oder Paul Verhoeven. Dieser Einfluss macht sich weniger in einer Autorenhandschrift als in Werbeästhetik, Stilisierung und Dekoration bemerkbar.¹⁰⁹ Die Betonung auf Stil und „Stylishness“ nennt Justin Wyatt „high concept“.¹¹⁰

2.3 Merkmale des postmodernen/postklassischen Films

Selbstreferenzialität und Pastiche

Drehli Robnik beschreibt das postklassische Kino (er kürzt es mit PKK ab) mit der weiter oben erwähnten Flachheit von Fredric Jameson:

„So wird z.B. der flache Schematismus stereotyper Genre-Figuren und -Rituale nicht mehr bloß parodiert (wie in den Persiflagen von Zucker, Zucker und Abrahams, den *Airplane-*, *Naked Gun-* und *Hot Shots-*Zyklen), sondern auch im zärtlich-ironischen Bewußtsein eines umfassenden Eh-Schon-Wissens affirmativ ausgespielt [...]“¹¹¹

postklassisch gleichbedeutend.

¹⁰⁶ Drehli Robnik: „Das postklassische (Hollywood-)Kino“, in: *Filmkunst*, Nr. 145, Wien 1995, S. 60-71, hier S. 60.

¹⁰⁷ Ebenda, S. 60.

¹⁰⁸ Vgl. ebenda, S. 61.

¹⁰⁹ Vgl. ebenda, S. 62f.

¹¹⁰ Vgl. Justin Wyatt: *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood*, Austin: University of Texas Press 1994.

¹¹¹ Robnik, a.a.O., S. 64.

Ein postklassischer Film spricht die Fähigkeit des Publikums an, Genre-Konventionen zu (er)kennen. Das Bewusstsein des Zuschauers hat sich im Lauf der Filmgeschichte, beginnend mit der Zweitverwertung von Filmen im Fernsehen in den späten 1950er Jahren¹¹², so stark verändert, dass er als film- und mediengeschulter Rezipient „im Kino als jemand angesprochen werden will, dessen Medienkompetenz ernst genommen wird. Mit dieser Distanz lustvoll zu spielen, macht den Resonanzboden postmodernen Kinos aus.“¹¹³ Als Folge plündern populäre Filme die Genre- und Figureschemata aus ihrer eigenen Vergangenheit, um sie in neuen Konstellationen wieder „aufleben“ zu lassen. Sie imitieren aber auch Stile und Merkmale aus Kunst-, Medien- und Populärkultur. Es handelt sich dann um ein filmfremdes Zitat, das „die intertextuelle Enzyklopädie des Zuschauers aktiviert oder frustriert.“¹¹⁴ Das offene Kopieren und Imitieren von Stilen, Genres, Charakteren, Themen oder Inhalten ist charakteristisch für die Postmoderne und wird als Pastiche (frz.: Nachahmung) bezeichnet. Pastiche meint nicht nur die satirische Imitation in Form der Parodie oder das verehrende Zitat als Hommage, etwa an ein Regisseur-Idol, sondern die Kopie von Allgemeinplätzen, Topoi, aus Vergangenheit und Gegenwart - oder: die Repräsentation als nostalgische Kopie. Fredric Jameson nennt Pastiche, mit Verweis auf Platons Begriff des Simulakrums, „die identische Kopie von etwas, dessen Original nie existiert hat“¹¹⁵ oder auch „eine Kunst der Imitate, denen ihr Original entschwunden ist.“¹¹⁶ Jameson begründet den „heute fast inflationäre[n] und universale[n] Gebrauch des Pastiche“¹¹⁷ zwar mit einer zweifelhaften Logik aus „dem Verschwinden des individuellen Subjekts und damit auch des persönlichen Stils“¹¹⁸, Konsumgier und der Versessenheit auf Pseudoereignisse.¹¹⁹ Er grenzt das Pastiche aber eindeutig von der Parodie ab und bezeichnet es als „neutrale Praxis dieser Mimikry ohne die an ein Original gebundenen tieferliegenden

¹¹² Vgl. Robert B. Ray: *A Certain Tendency of the Hollywood Cinema, 1930-1980*, New Jersey: Princeton University Press 1985, S. 256f. u. 263f.

¹¹³ Schreckenberger, a.a.O., S. 126.

¹¹⁴ Nicola Dusi: „Remaking als Praxis: Zu einigen Problemen der Transmedialität“, in: Robert Blanchet, Kristina Köhler, Tereza Smid, Julia Zutavern (Hg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film-Seriellen zu aktuellen Quality-TV- und Online-Serien*, Marburg: Schüren 2011, S. 357-376, hier S. 360.

¹¹⁵ Jameson, a.a.O., S. 63.

¹¹⁶ Ebenda, S. 61.

¹¹⁷ Ebenda, S. 61.

¹¹⁸ Ebenda, S. 61.

¹¹⁹ Vgl. ebenda, S. 63.

Beweggründe der Parodie, ohne satirischen Impuls¹²⁰ und als „ausdruckslose Parodie“¹²¹, was aber nicht bedeutet, dass das Pastiche humor- oder leidenschaftslos ist.¹²² Rainer Winter versteht, mit Verweis auf Jamesons Definition des Pastiche, den „Pluralismus von Stilen und Techniken“¹²³ postmoderner Filme nicht mehr als innovativ, denn:

„Ursprüngliche Avantgardetechniken wie die Montage, die Selbstreflexivität oder die Diskontinuität werden vom Mainstreamkino bzw. vom Fernsehen, von Musikvideos oder der Werbung übernommen, ohne dass damit die ursprüngliche Absicht der Distanzierung und Aufklärung erhalten bliebe.“¹²⁴

Ich möchte Winter nicht widersprechen, sehe in zeitgenössischen und populären Filmen aber weniger deren Innovationslosigkeit oder Verlust im aufklärerischen Sinn, sondern das affirmative Spiel mit einem Bescheid wissenden Publikum als ihr Kernkonzept. Die oberflächliche Künstlichkeit ist hier „kein Mittel der Illusionsbrechung, um traditionellen Erzählformen den Schein der Natürlichkeit zu nehmen, sie als etwas Gemachtes, Konstruiertes vorzuführen“¹²⁵, wie es etwa Godard in den 1960er Jahren getan hat¹²⁶, sondern „ein Reflex auf die zunehmende Mediatisierung der Lebensumwelt, die sich in den Filmen in vielfältigen Formen widerspiegelt.“¹²⁷ Schreckenbergs betont die intertextuellen Möglichkeiten des Medienzitats, die neben Werbung, Comics und Videoclips auch Design, Kleidung und Wohnungseinrichtung miteinschließen¹²⁸, und macht damit implizit auf den Einfluss von Ausstattung und *production design* in Filmen aufmerksam. „Sie arbeiten mit Bildern, die in ihrer emotionalen Intensität und Schockwirkung tieferliegende Bewußtseinsschichten [!] assoziativ ansprechen.“¹²⁹ Diese tieferliegenden Bewusstseinschichten, die sich von Rezipient zu Rezipient unterscheiden und dem Film eine Mehrfach-Kodierung ermöglichen, beschreibt Jim Collins mit dem Begriff einer „meta-mythologischen Dimension“ („meta-

¹²⁰ Ebenda, S. 62.

¹²¹ Ebenda, S. 62.

¹²² Vgl. ebenda, S. 63.

¹²³ Winter, a.a.O., S. 90.

¹²⁴ Ebenda, S. 90.

¹²⁵ Schreckenbergs, a.a.O., S. 120.

¹²⁶ In diesem Zusammenhang kann man den italienischen Neorealismus, die französische Nouvelle Vague oder den Neuen Deutschen Film mit ihren verwandten Strategien eines Autorenkinos durchaus als konsequente Fortsetzung von Brechts Verfremdungseffekt im Theater verstehen.

¹²⁷ Schreckenbergs, a.a.O., S. 120.

¹²⁸ Vgl. ebenda, S. 121.

¹²⁹ Ebenda, S. 121.

mythological dimension“).¹³⁰ Die Welt bestehe bereits aus Schichten abgelagerter, populärer Mythologien, die alle - egal ob alt oder neu - koexistieren.¹³¹

Spektakel und Narration

Postklassisches Kino wird oft assoziiert mit Filmen, die ihre Schauwerte oder Attraktionen zugunsten eines gut entwickelten und durchdachten Plots ausnutzen. Mediengeschulte Zuseher, egal ob Actionfilm-Aficionados oder Kunstfilm-Liebhaber, bestreiten diesen Vorwurf gar nicht, sondern artikulieren ihn - vor, während oder nach dem Filmvergnügen - gerne gleich als Entschuldigung mit, ausgesprochen etwa in Form eines „Ja, ich weiß eh, aber hier geht's ja nicht um die Story, sondern um die Action.“ Eine „gute Geschichte“ wird oft mit linearem Handlungsaufbau, fast immer mit Logik und zielgerichtet handelnden Charakteren gleichgesetzt. Die erwarteten Qualitätsmerkmale bestehen aus formalen und inhaltlichen Elementen, denen ein postklassisches, „kinetisch-mimetisches Kino“¹³² nicht immer gerecht wird. Im postklassischen Film nehmen digitale Trickeffekte, Sounddesign und die „körperliche Affizierung der Zuschauer“¹³³ eine genauso wichtige Rolle ein wie im klassischen Film Genre, lineare Erzählung oder Schauspiel. Die Narration ist nicht mehr auf den Handlungsverlauf im Film beschränkt, sondern erstreckt sich auch über die zuvor erwähnte meta-mythologische Dimension. Geschichtenerzählen ist im postklassischen Kino ein komplexes Referenzsystem, das sich alternierend zwischen Film, Rezipient und kultureller Umwelt aufbaut. Dabei wollen die Filme weder illusionieren, noch das Kino als Illusionsapparat entlarven. Stattdessen geht es um eine mit allen Sinnen wahrnehmbare Filmerfahrung, die keiner rationalen Logik gehorcht. Das postklassische Kino spielt nicht Attraktion gegen Narration aus, sondern gesteigerte Lustintensität gegen „dramaturgische Plausibilität, Handlungslogik und psychologische Stimmigkeit“¹³⁴ - Protagonisten müssen dafür genauso wenig handlungsorientiert handeln wie psychologisch motiviert sein. Corrigan vergleicht postklassische, unmotivierte Figuren im Film mit denen aus Comics und Cartoons,

¹³⁰ Collins, a.a.O., S. 262.

¹³¹ Vgl. ebenda, S. 262.

¹³² Elsaesser: „Erfahren, erleben, entgrenzen“, S. 35-52, hier S. 44.

¹³³ Elsaesser: „(Post-)Klassisches Hollywoodkino“, S. 53-96, hier S. 56.

¹³⁴ Schreckenberg, a.a.O., S. 124.

denn auch in ihnen geht es um Repräsentation, „any attempt to explain *why* Batman, Superman, or Roger Rabbit do what they do is clearly an imported afterthought [...]“¹³⁵

Um zu zeigen, an welchen Stellen sich eine Trennlinie zwischen klassischem und postklassischem Kino aufgrund ihrer Unterschiede ziehen lässt, wende ich in der Filmanalyse in Kapitel 4 beide Lesarten auf *Monster Brawl* an. Vorher gehe ich noch auf die Filmkategorisierung nach Genres ein.

¹³⁵ Timothy Corrigan: *A Cinema without Walls. Movies and Culture after Vietnam*. New York: Routledge 1991, S. 169.

3. Geschichte I: Horror, Hybrid und Monster Rally

3.1 Genre

3.1.1 Definition

Nach aktuellem Forschungsstand lässt sich eine grobe Einteilung und mit ihr zusammenhängende Ideologie in Genrefilm und Autorenfilm vornehmen. Mit letzterem assoziiere man aufgrund seiner persönlichen Note und Originalität meist einen höheren künstlerischen Anspruch. Der weniger prestigeträchtige Genrefilm - Kritiker einer Massenkultur sähen in ihm ein Produkt des Marktes - eigne sich besser für Promotion- und Marketingzwecke, weil das Publikum ihm gegenüber eine weniger differenzierte Erwartungshaltung habe.¹³⁶ Die potenzielle Vorhersehbarkeit von Stil, Struktur, Plot oder Thema eines sogenannten Autorenfilms (von der ich überzeugt bin) kann hier aus Platzgründen nicht diskutiert werden. Im Kontext der vorliegenden Arbeit macht es aber Sinn, sich mit Genre-Merkmalen und Publikums-Erwartungen zu beschäftigen.

Seit es Filme gibt, existieren Filmgenres. Bereits die frühen Genres orientierten sich an spezifischen, wenn auch einfachen Merkmalen. Es gab etwa Filme über eine berühmte Person oder Panoramablicke. Als die Filme anspruchsvoller wurden, entwickelten sich die Genres zu komplexeren Erzählungen mit erkennbaren formalen Konventionen.¹³⁷ Filmstudios begannen, sich auf einzelne Genres zu spezialisieren und diese immer weiter zu entwickeln (Warner Bros.: Gangsterfilm, Paramount: Komödie, MGM: Musical und Melodrama, RKO: Literaturverfilmung, Columbia Pictures: Western, Universal: Horrorfilm). Ihnen gemeinsam war ein Produktionssystem, das auf effizientem Recycling von Schemata und Konventionen, Stars und Sets beruhte.¹³⁸

Ein prominenter Ansatz, Genres als Mythen zu erklären, geht zurück auf den französischen Anthropologen Claude Lévi-Strauss und seine Analyse des Mythos bei primitiven Völkern. Genre als Mythos meint die Annahme, dass sich Grundwerte und soziale Probleme einer Kultur in ihren populären Geschichten widerspiegeln. Die von der Genre-als-Mythos-Theorie präferierte Methode ist das Herausarbeiten von binären Oppositionen, um die sich die

¹³⁶ Vgl. Corrigan, White, a.a.O., S. 432.

¹³⁷ Vgl. ebenda, S. 297.

¹³⁸ Vgl. ebenda, S. 296.

Konflikte von Filmen aufbauen.¹³⁹ John Cawelti zufolge haben sich Genrefilme jedoch ab den späten 1960er Jahren dahingehend verändert, dass sie nicht mehr als purer, unvermischter Mythos funktionieren. Cawelti begründet seine Annahme mit vier Typen „generischer Transformation“, die er in den Westernfilmen der 1970er Jahre beobachtet: In der „Burlesque“ würden klassische Konventionen überstrapaziert, um Lacher zu ernten (*Blazing Saddles*, R: Mel Brooks, 1974). Der „Nostalgiefilm“ kehre noch einmal sentimental zu den glorreichen Mythen aus Hollywoods Goldener Ära zurück (*True Grit*, R: Richard T. Heffron, 1978). In der „Entmythologisierung“ würden die Lehren klassischer Genrefilme als schädlich und täuschend entlarvt (*Little Big Man*, R: Arthur Penn, 1970). Und die „Affirmation des Mythos seiner selbst willen“ sehe den ursprünglichen Mythos zwar als veraltet, aber trotzdem auf seine Weise bedeutend, an (*The Wild Bunch*, R: Sam Peckinpah, 1969).¹⁴⁰ Jim Collins stützt sich auf Caweltis These generischer Transformationen und erweitert sie in Hinblick auf die Gründe ihrer Entstehung: „The ambiguity of television in American homes by the 1960s caused a profound shift in the nature of the film-going public. Families tended to stay home and watch television and would venture forth only rarely for special-event blockbusters.“¹⁴¹ Jugendliche und Studenten wurden zum neuen Zielpublikum für den postklassischen Genrefilm, der auf soziale, technologische und demografische Veränderungen reagieren muss. Genrespezifische Schemata und Konventionen betreffen einerseits bestimmte, zueinander verwandte Filme und sind andererseits von historischen und kulturellen Umständen abhängig. In Anbetracht der Nicht-Beachtung dieser historischen Dimension kritisiert Jörg Schweinitz das Konzept des Genre-als-Mythos: „Man brachte Genres in Verbindung mit Grundbedürfnissen der Menschen nach Imagination, die im Kern seit Urzeiten unwandelbar, also ahistorisch seien.“¹⁴² Schweinitz bezeichnet Genre „als eine Generationsfolge von jeweils offen strukturierten Geflechten stereotyper Formen.“¹⁴³ Die Stereotypisierung, das sukzessive Konventionalisieren von etablierten Mustern, geht „mit dem Effekt der Reduktion

¹³⁹ Vgl. Collins, a.a.O., S. 243f.

¹⁴⁰ Vgl. ebenda, S. 244.

¹⁴¹ Ebenda, S. 245.

¹⁴² Jörg Schweinitz: „Von Filmgenres, Hybridformen und goldenen Nägeln“, in: Jan Sellmer, Hans J. Wulff (Hg.): *Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?*, Marburg: Schüren 2002, S. 79-92, hier S. 81.

¹⁴³ Ebenda, S. 83.

von Komplexität und mit der Koordinierung der Filmformen mit den Dispositionen des Publikums einher [...]“¹⁴⁴

Bevor ich mich den Spielarten des Horrorfilms widme, stelle ich einige Merkmale, anhand derer Genres beschrieben werden, vor. Ich übernehme die Begriffe, wie sie Timothy Corrigan und Patricia White in „The Film Experience“ vorschlagen.

Genres basieren auf Stabilität (der Rahmenhandlung), Wiederholung (von Themen und Stilen) und Erwartung (des Publikums bezüglich Charaktere, Erzählung oder Stil).¹⁴⁵ Dadurch können wir ein Genre vom anderen unterscheiden. Um diese Bedingungen erfüllen zu können, muss ein Filmgenre seine gattungsmäßigen Grundsätze („generic conventions“) und Schemata („generic formulas“) im Lauf der Filmgeschichte wiederholen und ausbauen.¹⁴⁶ Eine generische Konvention ist etwa die Ikonografie, im Fall des Horrorfilms beispielsweise das Motiv des Friedhofs. Generische Konventionen beruhen auf dem Prinzip der Auswahl - manche kommen in einem Film vor und andere nicht. Wenn mehrere Grundsätze entlang der Plot-Entwicklung aneinander gereiht auftreten, spricht man von generischen Schemata. Sie sind das Prinzip, das vorgibt, wie generische Konventionen im Verlauf der Handlung angeordnet sind.¹⁴⁷ Der Erfolg von Konventionen und Schemata hängt davon ab, ob sie die Erwartung und das Wissen des Zusehers aktivieren, sodass er deren Bedeutung und narrative Entwicklung verstehen und erahnen kann. Die genrespezifische Erwartungshaltung des Zuschauers wird als generische Erwartung bezeichnet¹⁴⁸ und betont den wichtigen Faktor des Zuschauers in der Bestimmung von Genres.

3.1.2 Horrorfilm

Der Horrorfilm ist ein Subgenre des fantastischen Films. Seine fundamentalen Elemente sind Charaktere mit physischen, psychischen oder spirituellen Abartigkeiten, Erzählformen basierend auf Spannung, Überraschung und Schock und eine visuelle Gestaltung, die sowohl aus der Furcht des Nicht-Sehens als auch aus dem Horror des Sehens besteht.¹⁴⁹ Horrorfilme überschreiten nicht selten realistische Darstellungsnormen, um die Logik aus Ursache und Wirkung zu unterwandern. Sie halten sich nicht an die „klassischen Verfahren wie

¹⁴⁴ Ebenda, S. 84.

¹⁴⁵ Vgl. Corrigan, White, a.a.O., S. 288f.

¹⁴⁶ Vgl. ebenda, S. 290f.

¹⁴⁷ Vgl. ebenda, S. 291.

¹⁴⁸ Vgl. ebenda, S. 292.

¹⁴⁹ Vgl. ebenda, S. 308.

Schuss/Gegenschuss, Kontinuität in der Bewegung und Schnitt auf der Achse, sodass ein Gefühl des Mysteriösen entsteht, des Unerwarteten, des Überraschenden, der Inkongruenz und des Schreckens.¹⁵⁰ Dem Zuschauer werden Informationen vorenthalten und oft bleibt die Gefahr, beispielsweise in Form eines Monsters, lange Zeit im Off verborgen. Der Ton nimmt eine wichtige Rolle im Horrorfilm ein, lässt sich aber nicht immer durch seine gleichzeitige Präsenz im Bild lokalisieren und steigert somit die Vorstellungskraft des Zuschauers.¹⁵¹ Vom typischen Horrorfilm-Rezipienten wird angenommen, dass er sich intensiver mit den Filmen auseinandersetzt und hinsichtlich Thema, Handlung, Charaktere, Filmtechnik oder Special Effects besser Bescheid weiß als die Zuschauer anderer Genres.¹⁵²

Als erster Horrorfilm gilt George Méliès' *Le Manoir du Diable* (1896). J. Searle Dawleys *Frankenstein* (1910), Robert Wiens *Das Kabinett des Dr. Caligari* (1919) und F.W. Murnaus *Nosferatu* (1922) haben Stil und Themen des Horrorfilms weiterentwickelt und mit dem halluzinierenden Irren, dem Schlafwandler, der Mumie, dem Vampir oder dem Golem den Weg für weitere Monster geebnet. In den 1930er Jahren kamen die Literaturverfilmungen *Dracula* (R: Tod Browning, 1931) und *Frankenstein* (R: James Whale, 1933) in die Kinos. Gleichzeitig ging es bereits um natürliche und wissenschaftliche Kuriositäten, etwa in *Island of Lost Souls* (R: Erle C. Kenton, 1932), *King Kong* (R: Ernest B. Schoedsack, Merian C. Cooper, 1933) oder *Bride of Frankenstein* (R: James Whale, 1935). Die 1940er Jahre brachten körperliche Deformationen und Hybridwesen aus Mensch und Tier hervor, beispielsweise *The Wolf Man* (R: George Waggner, 1941), *Cat People* (R: Jacques Tourneur, 1942) oder *The Beast with Five Fingers* (R: Robert Florey, 1946). In den 1950er Jahren kamen Aliens und weitere Monster hinzu, genannt seien hier etwa *Invaders from Mars* (R: William Cameron Menzies, 1953) oder *Gojira (Godzilla)*, (R: Ishirô Honda, 1954).¹⁵³ Ende der 1950er Jahre waren Horrorfilme durch Fernsehkompilationen wie *Shock Theater* (Screen Gems, 1957) auch im privaten Haushalt verfügbar, was unter anderem dazu führte, dass der Filmbetrieb in den kommenden Jahrzehnten zu einer internationalen Unterhaltungsindustrie wurde,¹⁵⁴ in der

¹⁵⁰ Elsaesser: „Der ewig junge Mythos Hollywoods“, S. 117-138, hier S. 124.

¹⁵¹ Vgl. ebenda, S. 124.

¹⁵² Vgl. James Francis: „The Value of Horror“, in: Ders.: *Remaking Horror. Hollywood's New Reliance on Scares of Old*, Jefferson: McFarland 2012, S. 9-18, hier S. 16.

¹⁵³ Vgl. James Francis: „Remake Central“, in: Ders.: *Remaking Horror. Hollywood's New Reliance on Scares of Old*, Jefferson: McFarland 2012, S. 77-145, hier S. 77.

¹⁵⁴ Ein anderer gewichtiger Punkt in dieser Entwicklung ist der Paramount Decree von 1948, der den großen Hollywood Studios eine zukünftige Trennung von Produktion und Distribution vorschrieb.

neben Film sukzessive andere Kulturprodukte bedient werden mussten, zum Beispiel Comics mit Dracula, Frankenstein, dem Werwolf oder der Mumie. Der Horror als transmedialer Wiedergänger beruht auf der pragmatischen Tatsache, dass crossmediale Produktion zum integralen Faktor des Überlebens in der Unterhaltungsbranche geworden ist.¹⁵⁵ Der klassische Horrorfilm war bis 1968, mit Ausnahme einiger Filme der britischen Hammer Studios und von Herschell Gordon Lewis, gesittet und deutete seinen Horror und Schrecken meist nur an.¹⁵⁶ George A. Romeros Zombiefilm *Night of the Living Dead* (1968) markiert den Übergang vom klassischen zum zeitgenössischen oder postklassischen Horrorfilm. Neben Romero waren es später Regisseure wie Stuart Gordon (*Re-Animator*, 1985), Sam Raimi (*The Evil Dead*, 1981), David Cronenberg (*Scanners*, 1981), Clive Barker (*Hellraiser*, 1987), Joe Dante (*The Howling*, 1981) oder John Carpenter (*Halloween*, 1978), die - rückblickend oft als Neue Horror Welle bezeichnet - dem Horrorfilm in den nächsten zwei Jahrzehnten, gemeinsam mit dem Einzug der VHS-Kassette Ende der 1970er Jahre, zu neuer Popularität verhelfen. „It is not surprising that the horror genre experienced a surge in production and interest, as the video industry sought to establish itself partly through sensational films and lurid video covers.“¹⁵⁷ Die Erfolge von Horror- (und Porno-)Filmen und VHS als neuem Heimunterhaltungssystem bedingen sich gegenseitig. Die Filme der 1970er und 1980er Jahre wurden brutaler in ihrer Bildsprache, blutiger in Form von Splatter, gleichzeitig - nicht immer - aber auch witziger und selbstreferenzieller. Der Horrorfilm hat sich mittlerweile sämtlicher anderer Genres bedient, und in manchen Fällen im wahrsten Sinne des Wortes einverleibt. Von Roadmovie-Ausflügen in *The Texas Chainsaw Massacre* (R: Tobe Hooper, 1974) oder *The Hills Have Eyes* (R: Wes Craven, 1977) bis zur trauten Familienkomödie in *Gremlins* (R: Joe Dante, 1984) war fast alles dabei. Neben Thriller, Action und Science Fiction, die dem Horrorgenre immer schon näher standen, führten Selbstreferenz, Slapstick-Komödie und Splatter, wie sie etwa Sam Raimi 1981 in *The Evil Dead* vorgelegt hatte, Anfang der 1990er Jahre mit Filmen wie *Braindead* (R: Peter Jackson, 1992) zur Erkenntnis: Blutiger geht es nicht mehr. Der bis zu diesem Zeitpunkt dem Horrorgenre genuine Splatter verschwand

¹⁵⁵ Vgl. Angela Ndalians: „Dark Rides, Hybrid Machines and the Horror Experience“, in: Ian Conrich (Hg.): *Horror Zone. The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*, London: I.B. Tauris & Co 2010, S. 11-26, hier S. 16.

¹⁵⁶ Vgl. Benjamin Moldenhauer: „Teenage Nightmares. Jugend und Gewalt im modernen Horrorfilm“, in: Ders., Christoph Spehr, Jörg Windszus (Hg.): *On Rules and Monsters. Essays zu Horror, Film und Gesellschaft*, Hamburg: Argument Verlag 2008, S. 60-83, hier S. 71f.

¹⁵⁷ Conrich: *Horror Zone*. S. 2.

genauso wenig wie der Horrorfilm selbst. Splatter setzte sich in größeren und dem Mainstream zuzuordnenden Filmproduktionen als Stilmittel fort, beispielsweise in den Filmen *Natural Born Killers* (R: Oliver Stone, 1994) oder *From Dusk Till Dawn* (R: Robert Rodriguez, 1996). Letzterer weist mit seiner selbstreferenziellen, mehrere Stile und Genres (Gangsterfilm, Roadmovie, Vampir-Horrorfilm, Komödie) vermengenden Art bereits die Richtung der (Horrorfilm-)Parodien der nächsten zwei Jahrzehnte. Wie bereits eingangs erwähnt, Filmgeschichte wiederholt sich in Perioden. Haben die Horrorfilm-Regisseure der 1970er und 1980er Jahre die Filme der 1930er, 1940er und 1950er Jahre für sich entdeckt und neu interpretiert, so sind eben jene Regisseure und ihre Filme die Vorbilder für die Filme der 2000er und 2010er Jahre. „Horror directors of the last ten years - such as Christopher Smith, Neil Marshall, Eli Roth and Rob Zombie - have subsequently been acknowledging their debt to the 1970s and 1980s and the horror films of the new wave and video age.“¹⁵⁸ Ab Mitte der 1990er Jahre sorgte Wes Craven mit *Scream* (1996), *Scream 2* (1997), *Scream 3* (2000)¹⁵⁹ nicht nur für ein kleines Revival des Teen Slasher-Films¹⁶⁰, sondern für eine neue Form der Selbstreferenzialität, die geradezu ausstellend ist: die Charaktere im Film sind sich ihrer Rolle als Horrorfilm-Opfer bewusst, zitieren Überlebensregeln aus anderen Horrorfilmen und stellen die typischen Genre-Konventionen bloß. Der Film wird gewissermaßen zum Spiel - ein Spiel, das Craven schon zwei Jahre vor *Scream* in Form eines Films im Film in seinem zweiten und letzten Freddy-Krueger-Eintrag *New Nightmare* (1994) begonnen hat und das den Zuschauer auffordert „mitzuspielen“. Das Publikum teilt mit dem Film ein ironisches Verständnis von sich wiederholenden, generischen Konventionen und Schemata, oder wie Nick Rombes schreibt:

„*Scream's* demystification of its own rules--even as it adhered to them--spawned a series of films, such as *Scream II* and *III*, *Scary Movie*, *Urban Legend*, *Not Another Teen Movie*, and *Jeepers Creepers*--that depended upon audiences' meta-ironic position of superiority towards the exhausted genres on the screen.“¹⁶¹

¹⁵⁸ Conrich: *Horror Zone*. S. 2.

¹⁵⁹ *Scream 4* (R: Wes Craven, 2011) setzte die Serie erst zehn Jahre später fort.

¹⁶⁰ Siehe z.B.: *I Know What You Did Last Summer* (R: Jim Gillespie, 1997), *I Still Know What You Did Last Summer* (R: Danny Cannon, 1998), *Halloween H20: 20 Years Later* (R: Steve Miner, 1998).

¹⁶¹ Nick Rombes: „Professor DVD“, in: *CHTEORY*, 21.06.2002. URL: http://www.ctheory.net/text_file.asp?pick=342 [24.09.2014].

Rombes' letzten Satz will ich nicht unkommentiert lassen. Erstens glaube ich nicht, dass sich ein Publikum durch seine „meta-ironische Position“ irgendeinem Film überlegen fühlt.¹⁶² Und zweitens impliziert Rombes' Wortwahl der „verbrauchten Genres“ ein Verständnis von Genre, das ahistorisch, nicht kulturell bedingt und damit nicht flexibel ist. Das Gegenteil ist der Fall. Im neuen Jahrtausend zeigt sich der Horrorfilm wieder von seiner dunkelsten Seite, etwa in den Filmen von Eli Roth (*Cabin Fever*, 2002; *Hostel*, 2005; *Hostel: Part II*, 2007; *The Green Inferno*, 2013) und Rob Zombie (*House of 1000 Corpses*, 2003; *The Devil's Rejects*, 2005; *Halloween*, 2007; *Halloween 2*, 2009; *The Lords of Salem*, 2012) oder Alexandre Aja (*Haute tension*, 2003; *The Hills have Eyes*, 2006), Alexandre Bustillo, Julien Maury (*À l'intérieur*, 2007) und Pascal Laugier (*Martyrs*, 2008), die gemeinsam oft als Neue Französische Horror Welle bezeichnet werden. Eli Roth und Rob Zombie nennt auch Benjamin Moldenhauer. Er sieht die Rückkehr zu brutaleren Horrorfilmen als Wiederaufnahme der „Strömung des drastischen Horrorfilms [...], nach einer Phase, in der im Genre die ironische Selbstreflexion dominierte“¹⁶³, will dem amerikanischen Neo-Splatter damit aber nicht die Attribute ironiefrei oder unreflektiert zuschreiben. Parallel zu den neueren verstörend-gewalttätigen Filmen lässt sich noch eine ganz andere Tendenz im aktuellen Horrorfilmschaffen festmachen, für die der Genrebegriff schon stark gedehnt werden muss und der Hinweis lohnt, dass die ironische Selbstreflexion dem Genre nie abhanden gekommen ist.¹⁶⁴ Als Hybridgenres aus Komödie, Horror, Science Fiction oder Action sind etliche neue *creature features* erschienen, die ihre filmgeschichtlichen Referenzpunkte bei Alfred Hitchcocks *The Birds* (1963), Steven Spielbergs *Jaws* (1975), dem modernen Zombiefilm oder den Atom- und Alienmonstern aus den 1950er Jahren haben. Exemplarisch genannt seien etwa *Black Sheep* (R: Jonathan King, 2006), *Slither* (R: James Gunn, 2006), *Dinoshark* (R: Kevin O'Neill, 2010), *Mega Shark vs. Crocosaurus* (R: Christopher Ray, 2010), *Mega Shark vs. Giant Octopus* (R: Jack Perez, 2009), *Piranhaconda* (Jim Wynorski, 2012), *Poultrygeist: Night of the Chicken Dead* (R: Lloyd Kaufman, 2006), *Sharknado* (R: Anthony C. Ferrante, 2013), *Sharknado 2: The Second One* (R: Anthony C.

¹⁶² Wenn ein Gefühl der Überlegenheit auftritt, dann vermutlich und leider gegenüber anderen Filmrezipienten, die diese meta-ironische Position nicht einnehmen können.

¹⁶³ Moldenhauer: „Teenage Nightmares“, S. 60-83, hier S. 72.

¹⁶⁴ Erst 2013 ist *Scary Movie 5* (R: Malcolm D. Lee, David Zucker) in die Kinos gekommen, um ein prominentes Beispiel zu nennen.

Ferrante, 2014), *Sharktopus* (R: Declan O'Brien, 2010) oder *Zombeavers* (R: Jordan Rubin, 2014).

Was diese Beispiele sowohl mit den klassischen Horror-Monsterfilmen von Universal als auch mit *Monster Brawl* verbindet, ist ihr Gebrauch von horrorspezifischen Konventionen und Schemata. Deswegen sind sie aber nicht exemplarisch für ein Horror-Genre, wie es allgemein verstanden wird. Linda Badley stellt etwa fest, dass schon die Geister früherer Filme beim Publikum eher Lachen und Verwunderung evozierten als dass sie sie erschreckt hätten. Sie nennt Geisterfilme, die in Wirklichkeit Romanzen, etwa *The Ghost and Mrs. Muir* (R: Joseph L. Mankiewicz, 1947), oder Komödien wie *Topper* (R: Norman Z. McLeod, 1937) waren. Spukfilme dienten oft nur als Motiv für Komödien wie im Fall der Begegnungen zwischen Abbott and Costello und diversen Monstern.¹⁶⁵ James Francis argumentiert ähnlich, dass trotz der Verwendung bekannter Horror-Elemente einige Filme - er nennt *Dracula* (R: Tod Browning, 1931), *Frankenstein* (R: James Whale, 1933), *Bride of Frankenstein* (R: James Whale, 1935) und *The Wolf Man* (R: George Waggner, 1941) - nicht als typische Horrorfilme bezeichnet werden könnten.¹⁶⁶ „They are notable because they contain horrific elements and/or scary moments, but even their remake counterparts are better suited as suspense, thriller, literary adaptation, or hybrid sci-fi horror categorizations.“¹⁶⁷ Francis stellt fest, dass viele Horror-Remakes den sozialen Kommentar ihrer Originale einfach übernehmen und damit an einer veränderten Umwelt scheitern. Daher seien sie nur Horror-Unterhaltung ohne Botschaft für das Publikum.¹⁶⁸ Ich möchte Francis' Feststellung leicht abändern und - unter der Voraussetzung, dass der Begriff Remake auch Parodie und Pastiche meint - behaupten: die Horror-Unterhaltung *ist* die Botschaft.

3.2 Recycling

3.2.1 Remake und Hybridgenre

Der postmoderne Begriff des Pastiche lässt sich hinsichtlich des Horrorfilms mit einem Zitat von Philip Brophy erläutern, der schon 1983 feststellte: „The contemporary Horror film

¹⁶⁵ Vgl. Badley: *Film, Horror, and the Body Fantastic*, S. 43.

¹⁶⁶ Vgl. Francis: „Remake Central“, S. 77-145, hier S. 77.

¹⁶⁷ Ebenda, S. 77.

¹⁶⁸ Vgl. ebenda, S. 136.

knows that you've seen it before; it knows that you know what is about to happen; and it knows that you know it knows you know.“¹⁶⁹ Bei solcherart gegenseitigen Bescheidwissens wird der kreative Spielraum irgendwann knapp.

„Die Produktivität des Genres über Modi wie Variation, Hybridisierung, Remake, Reboot, Sequel, Pastiche, Plagiat, Parodie usw. erklärt sich aus dem ständigen Bedarf, die häufig gleichen Themen und Motivkomplexe für eine sich ständig im Wandel befindliche Zuschauerschaft zu revitalisieren, ein Prozess, der im gegenwärtigen Medienverbund ungemein beschleunigt ist.“¹⁷⁰

Es gibt das direkte Remake, das sich explizit auf seine Quelle bezieht, und das getarnte Remake, das seine Quelle verschleiert. Ein explizites Remake unterscheidet sich in seiner Narration nur wenig oder gar nicht vom Original, während das transformierte Remake Figuren, Zeit und Schauplatz ändert. Weiters gibt es noch das *non-remake*, das nur den Titel mit dem Original teilt, aber eine komplett neue Handlung aufweist, und das uneingestandene Remake, dessen Transformationen dem Zuschauer nicht bekannt sind oder nicht als solche ausgegeben werden.¹⁷¹ Die Gründe für ein Remake sind einerseits ökonomischer Natur. Wenn ein Remake veröffentlicht wird, regt es beim Zuschauer/Konsumenten Interesse an der Originalversion samt seiner Prequels und Sequels, die er in Folge käuflich erwirbt.¹⁷² Andererseits verhilft ein Remake auf diese Weise dem Ausgangstext oft erst zu seinem Klassiker-Status. „Mit solchen Methoden betont der Produzent des Zieltextes, des Remakes, im Dialog mit dem neuen Publikum, was er in seinem kulturellen Kontext für wertvoll hält.“¹⁷³ Als Remakes können - im weiteren Sinn - auch die Parodie und das Pastiche bezeichnet werden. Strenggenommen werden sie nicht immer als Remake bewertet, „da sie den Ausgangstext eher benutzen als interpretieren.“¹⁷⁴ Während die Parodie eine „spielerische

¹⁶⁹ Philip Brophy: „Horrorality. The Textuality of the Contemporary Horror Film“, in: *Art & Text*, Nr. 3, Melbourne 1983. Zitiert nach Neuauflage, 1985, URL: www.philipbrophy.com/projects/rstff/Horrorality_C.html [12.11.2014].

¹⁷⁰ Jörg Van Bebber (Hg.): *Dawn of an Evil Millennium. Horror/Kultur im neuen Jahrtausend*, Darmstadt: BÜCHNER-Verlag 2011, S. 19.

¹⁷¹ Vgl. Dusi, a.a.O., S. 361f.

¹⁷² Vgl. Francis: *Remaking Horror*, S. 176f.

¹⁷³ Dusi, a.a.O., S. 364.

¹⁷⁴ Ebenda, S. 363.

Transformation des Ausgangstextes¹⁷⁵ darstellt, ist das Pastiche „die spielerische Imitation und Neuschöpfung, die auch zur Karikatur werden kann.“¹⁷⁶

Wenn Remakes - egal welcher Sorte - ein Filmgenre und seine Konventionen neu interpretieren, dann sind Hybridgenres ein Experimentierfeld, in dem unterschiedliche generische Schemata neu miteinander verflochten werden können. Thomas Elsaesser stellt eine Tendenz zur Hybridisierung von Filmgenres seit den 1980er Jahren fest:

„[...] ein (Anti-)Kriegsfilm wie APOCALYPSE NOW mischt mehrere Genres, darunter den Western, und übernimmt vom Horrorfilm bestimmte Bildschnitte und Tonmontagen; ein Science-Fiction-Film wie BLADE RUNNER hat viel gemeinsam mit dem Film noir, Thriller wie BASIC INSTINCT ähneln stellenweise dem Pornofilm, Neo-Noir verträgt sich mit *body horror*, und der Actionfilm bekommt Züge des Melodramas. Ebenfalls bemerkenswert ist die ästhetische Auf- und Wiederverwertung von ehemaligen B-Genres, Exploitation-Filmen und Fernsehformaten der 1950er Jahre (*Twilight Zone* [USA 1959-64], Polizeiserien oder *G-Men*).“¹⁷⁷

Hybridgenres sind aber kein einmaliges Spezifikum des postklassischen Kinos, „sondern eine Konstante der Filmgeschichte. Sie dienen den Studios dazu, Momente der Innovation und damit des Neuigkeitswertes in das Genre einzuführen, aber auch dazu, die Filme [...] noch stärker für verschiedene demographische Zielgruppen zu öffnen.“¹⁷⁸ Erste Mischformen, beispielsweise aus Horror und Komödie, existierten schon in den Stummfilmen der 1920er Jahre, etwa in *Haunted Spooks* (R: Alfred J. Goulding, 1920), *The Haunted House* (R: Edward F. Cline, Buster Keaton, 1921), *One Exciting Night* (R: D.W. Griffith, 1922), *The Bat* (R: Roland West, 1926)¹⁷⁹ oder *The Cat and the Canary* (R: Paul Leni, 1927).¹⁸⁰ Was in den Stummfilmen mit Laurel und Hardy, etwa in *Do Detectives Think?* (R: Fred Guiol, 1927) mit einer Szene am Friedhof und in *The Laurel-Hardy Murder Case* (R: James Parrott, 1930) als Parodie auf Spukhausfilme wie *The Bat* oder *The Cat and the Canary*, noch als vage Zusammenführung von Slapstick und Horror begann, setzte sich im Lauf der 1930er Jahre mit der Erweiterung und Perfektionierung des Tonfilms fort und führte zu einer ganzen Reihe von

¹⁷⁵ Ebenda, S. 363.

¹⁷⁶ Ebenda, S. 363.

¹⁷⁷ Elsaesser: „Vom New Hollywood zum New Economy Hollywood“, S. 11-34, hier S. 24.

¹⁷⁸ Schweinitz, a.a.O., S. 84.

¹⁷⁹ Dieser Film und sein Remake *The Bat Whispers* (R: Roland West, 1930) dienten Bob Kane als Vorlage für die Erfindung des DC Comics-Superhelden Batman (1939). In *The Bat* ist auch schon das Bat-Zeichen zu sehen.

¹⁸⁰ Für mehr Informationen zu den einzelnen Filmen siehe: Bruce G. Hallenbeck: *Comedy-Horror Films. A Chronological History, 1914-2008*, Jefferson: McFarland & Company 2009.

Filmen, in denen Komiker auf unheimliche Gestalten und später auch auf Monster trafen. Neben The Ritz Brothers und The East Side Kids (später: The Bowery Boys) waren The Three Stooges und Abbott and Costello die bekanntesten unter ihnen¹⁸¹. Letzteren gebührt mit *Abbott and Costello Meet Frankenstein* (Charles T. Barton, 1948) eine besondere Aufmerksamkeit. Der Film gilt als Höhepunkt der Komiker-treffen-Monster-Welle (neben Frankensteins Monster treffen Abbott and Costello in diesem Film auch auf Dracula und Wolf Man) und motivierte Universal, seine - zu diesem Zeitpunkt in Sequels schon mehrfach überarbeiteten - Monster noch ein weiteres Mal im Komödien-Horror-Hybrid zu recyceln.¹⁸² Dass ausgerechnet zwei so entgegengesetzte Gefühle hervorrufende Genres wie Komödie und Horror gut miteinander funktionieren, erklärt Bruce G. Hallenbeck mit dem pragmatischen Argument, dass Angst und Spaß zwei der elementarsten menschlichen Emotionen sind. Hallenbeck verweist auf Stephen Kings Roman *It* (1986), dessen Symbol des Terrors ein Clown ist.¹⁸³ Die Komödie ist ähnlich körperbetont wie der Horrorfilm, denkt man an manch physische Extravaganz der Charaktere hinsichtlich Körpergröße und -sprache (theatrales Schauspiel) oder etwa Sprachstil und Stimme. Nach Corrigan und White ist die Narration der Komödie oftmals der Hervorhebung einzelner Episoden geschuldet, statt der Kontinuität und

¹⁸¹ Exemplarisch genannt seien hier: *The Gorilla* (R: Allan Dwan, 1939) mit den Ritz Brothers und Bela Lugosi; *Spooks Run Wild* (R: Phil Rosen, 1941), *Ghosts on the Loose* (R: William Beaudine, 1943), *Master Minds* (R: Jean Yarbrough, 1949) und *The Bowery Boys Meet the Monsters* (R: Edward Bernds, 1954) mit den East Side Kids bzw. Bowery Boys; *Ghost Catchers* (R: Edward F. Cline, 1944) mit Olsen and Johnson; *Zombies on Broadway* (R: Gordon Douglas, 1945) mit Wally Brown, Alan Carney und Bela Lugosi; *Bela Lugosi Meets a Brooklyn Gorilla* (R: William Beaudine, 1952) mit Duke Mitchell, Sammy Petrillo und Bela Lugosi; *We Want Our Mummy* (R: Del Lord, 1939), *Idle Roomers* (R: Del Lord, 1943) und *A Bird in the Head* (R: Edward Bernds, 1946) mit den Three Stooges, die in den späten 1950er und frühen 1960er Jahren statt Monstern und Spukhäusern auch Aliens und fremden Planeten begegneten. Das Komiker-Duo Abbott and Costello hatten ihren ersten Auftritt im Komödien-Horrorgenre in *Hold That Ghost* (R: Arthur Lubin, 1941). Noch eine Randnotiz: Bela Lugosi ist der Horrorfilm-Star, der die meisten Komiker getroffen hat.

¹⁸² Es folgten noch drei weitere „Abbott and Costello Meet“-Monsterfilme: *Abbott and Costello Meet the Invisible Man* (R: Charles Lamont, 1951), *Abbott and Costello Meet Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (R: Charles Lamont, 1953), *Abbott and Costello Meet the Mummy* (R: Charles Lamont, 1955).

¹⁸³ Vgl. Bruce G. Hallenbeck: *Comedy-Horror Films. A Chronological History, 1914-2008*. Jefferson: McFarland & Company 2009, S. 208.

Kings Roman wurde als gleichnamiger TV-Zweiteiler *It* (R: Tommy Lee Wallace, 1990) erstmals auf ABC ausgestrahlt. Der Clown heißt Pennywise und wird in den nächsten Jahren als Filmfigur zurückkehren, und zwar als Kinofilm von Warner Bros./New Line Cinema. Regie führen soll Cary Fukunaga, der auch für die erste Staffel der TV-Serie *True Detective* verantwortlich zeichnet. Vgl. Borys Kit: „Stephen King’s ‘It’ Moves From Warner Bros. to New Line (Exclusive)“, in: *The Hollywood Reporter*, 21.05.2014, URL: <http://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/stephen-kings-moves-warner-bros-706062> [13.11.2014].

Entwicklung des Plots.¹⁸⁴ Den Humor in Horrorfilmen unterteilt Udo Franke-Penski in zwei Kategorien. Die eine Art hat „nicht direkt mit einer Schreckensszene zu tun“¹⁸⁵ und ist das Gegengewicht zum Horror. Die andere lässt sich als Fun-Splatter beschreiben und meint „die Verflechtung des Humors mit dem Ekel - wenn beispielsweise ein Untoter stolpert und dabei einen angefaulten Arm verliert.“¹⁸⁶ Unrealistische Darstellungsformen und absurde Splatter-Effekte machen es dem Zuschauer leicht, die Bilder und Szenen nicht ernst zu nehmen, sondern darüber zu lachen.

3.2.2 Mashup und Monster Rally

Mashup- oder auch Hybridfilme (nicht zu verwechseln mit dem Begriff Hybridgenre) sind - ähnlich wie in der Musik - Mischungen oder Remixes von unterschiedlichen Quellen und Figuren und werden gerne der Comics-Tradition und postmoderner Zitat- und Samplingkultur zugeschrieben. Ähnlich wie bei Hybridgenres, wird heute oft angenommen, dass das Figuren-Mashup im Film erst in den letzten zehn bis zwanzig Jahren etabliert worden ist. Dutzende Comicverfilmungen mit mehreren zusammengeführten Superhelden, von denen ich einige in der Einleitung erwähnt habe, legen diese Vermutung nahe und tendenziell mag das auch stimmen, sieht man sich die geplanten Fortsetzungen und Reboots der Filmstudios an oder liest in der Filmliteratur Bemerkungen wie diese von James Francis:

*„I have not included discussions of films such as Freddy vs. Jason because "versus films" (hybrids) are their own branch of entertainment. Like AVP: Alien vs. Predator (2004), these films are neither original sequels nor remakes; they are creations from comic books, video games, and fan-appreciation movies that are typically made to rejuvenate the separate franchises.“*¹⁸⁷

Francis hat nicht Unrecht - zudem geht es in „Remaking Horror“ um direkte, zumindest explizite, Remakes und keine Mashups. Angesichts des Zusatztitels seines Buches, „Hollywood’s New Reliance on Scares of Old“, hätte er aber in Hinblick auf die von ihm erwähnten Versus-Filme zumindest auf Universals Monster Rallies der 1940er und 1950er

¹⁸⁴ Vgl. Corrigan, White, a.a.O., S. 298.

¹⁸⁵ Udo Franke-Penski: „Kettensägen, Lust und Toleranz. Zur Konsumierbarkeit von Horrorfiktionen“, in: Benjamin Moldenhauer, Christoph Spehr, Jörg Windszus (Hg.): *On Rules and Monsters. Essays zu Horror, Film und Gesellschaft*, Hamburg: Argument Verlag 2008, S. 20-41, hier S. 32.

¹⁸⁶ Ebenda, S. 32.

¹⁸⁷ Francis: *Remaking Horror*, S. 181.

Jahre hinweisen können. Diese Mashups hatten zwar noch kein „versus“ im Titel, aber immerhin gab es schon Kämpfe zwischen Monster und Monster. Das erste Zusammentreffen dieser Art geschah in der zweiten Hälfte des Films *Frankenstein Meets the Wolf Man* (R: Roy William Neill, 1943). Es folgte *House of Frankenstein* (R: Erle C. Kenton, 1944) mit Frankensteins Monster, Wolf Man, Dracula, dem verrückten Doktor und seinem buckligen Assistenten und einer reißerischen Ankündigung auf dem Filmplakat: ALL TOGETHER..! FRANKENSTEIN'S MONSTER! WOLF MAN! DRACULA! HUNCHBACK! MAD DOCTOR!¹⁸⁸ Nur ein Jahr später kam das Remake-Sequel *House of Dracula* (R: Erle C. Kenton, 1945) in die Kinos, wieder mit Frankensteins Monster, Dracula und Wolf Man. Bis heute folgten etliche Monster Mashups, von der Fernsehserie *The Munsters* (Allan Burns, Chris Hayward, Bob Mosher, 1964-1966) und dem darauf basierenden Film *Munster, Go Home!* (R: Earl Bellamy, 1966), oder *The Monster Squad* (R: Fred Dekker, 1987), dem TV-Remake *House of Frankenstein* (R: Peter Werner, 1997) bis zu den aktuelleren Werwolf-Vampir-Treffen in den Filmserien von *Underworld* (R: Len Wiseman, 2003 und 2006; Patrick Tatopoulos, 2009; Måns Mårilind, Björn Stein, 2012) und *The Twilight Saga* (R: Catherine Hardwicke, 2008; Chris Weitz, 2009; David Slade, 2010; Bill Condon, 2011, 2012) oder in *Van Helsing* (R: Stephen Sommers, 2004) und *House of the Wolf Man* (R: Eben McGarr, 2009) - die beiden letzteren auch wieder mit Frankensteins Monster. Was bei den Universal Monster Rallies aus den 1940er und 1950er Jahren auffällt - neben der Tatsache, dass es überhaupt schon Mashups gab, sind das serielle und willkürliche Zusammenführen von zeitlich verschiedenen Monster-Universen und die gleichzeitige Diskontinuität zwischen den einzelnen Filmen. Lawrence Talbot, der Wolf Man, wird am Ende von *House of Dracula* von seiner Lykanthropie geheilt. Im nachfolgenden Film, *Abbott and Costello Meet Frankenstein*, beginnt alles wieder von vorne, Talbot leidet wieder an seiner Krankheit und verwandelt sich in den Wolf Man. Dasselbe gilt für Frankensteins Monster, das verbrannt worden ist, und Dracula, der wegen des Sonnenlichtes nur noch als Skelett übrig bleibt. Im nächsten Film sind sie einfach wieder da, ohne Erklärung oder kausal motivierter Narration, wie es dem klassischen Kino üblicherweise zugeschrieben wird. Universals Monster Mashups weisen bereits eindeutige postklassische Züge auf.

¹⁸⁸ Vgl. http://www.imdb.com/media/rm3414802432/tt0036931?ref_=tt_ov_i [13.11.2014].

3.3 Exkurs: Wrestling-Horror in Mexiko

Ohne näher auf die Kultur- und Medienlandschaft in Mexiko eingehen zu können, in Anbetracht eines Films wie *Monster Brawl*, der Wrestling, Horror und Komödie vereint, lohnt ein Blick auf das mexikanische Filmschaffen. Mit dem - durch Fernsehsendungen wie *Shock Theater* und die Filme der Hammer Studios - neu geweckten Interesse an Universals Monsterfiguren begann in den späten 1950er Jahren auch in Mexiko ein Goldenes Zeitalter des Monster-Horrorfilms. Zuerst wurden die schon bekannten Monster aufgegriffen und neu interpretiert, etwa die mexikanische Variante von *Creature from the Black Lagoon* (R: Jack Arnold, 1954)¹⁸⁹, *El pantano de las ánimas* (*Swamp of the Lost Souls* oder *Swamp of the Lost Monster*, R: Rafael Baledón, 1957)¹⁹⁰ oder die Mumie, in drei - kurz hintereinander erschienenen - Filmen, *La momia azteca* (*Attack of the Aztec Mummy*, R: Rafael Portillo, 1957), *La maldición de la momia azteca* (*The Curse of the Aztec Mummy*, R: Rafael Portillo, 1957) und *La momia azteca contra el robot humano* (*The Robot vs. the Aztec Mummy*, R: Rafael Portillo, 1958).¹⁹¹ Letzteren kann man als mexikanische Version von *Frankenstein Meets the Wolf Man* sehen. Nachdem die Monsterfilm-Welle in Mexiko gerade erst begonnen hatte, folgten wenige Monate später schon zahlreiche Mashups. Die erste Monster Rally-Komödie, *El castillo de los monstruos* (*Castle of the Monsters*, R: Julián Soler, 1958), erweiterte neben Frankensteins Monster, Dracula und Wolf Man sein Ensemble mit der Mumie, der Kreatur (*Creature from the Black Lagoon*) und einem Gorilla. Universal hatte mit dem Zusammenführen seiner Monster erst begonnen, da neigte sich die Ära der Monsterfilme schon wieder dem Ende. Die Monster Rallies erstreckten sich über einen Zeitraum von sechs Jahren. In Mexiko hingegen dauerten sie sechzehn Jahre.¹⁹² Nicht nur wegen der länger anhaltenden Popularität oder der höheren Monster-Dichte sollte man den mexikanischen Mashups besondere Beachtung schenken, sondern wegen ihres spielerischen Umgangs mit den Monstern. Frankensteins Monster trägt beispielsweise Ziegenbart und Rollkragenpullover oder fährt einen Sportwagen. Mumien können sich in Werwölfe oder Fledermäuse

¹⁸⁹ Das Sumpfmmonster aus *Creature from the Black Lagoon* ist mit seinem verhältnismäßig späten Erscheinen 1954 der Nachzügler unter den Universal Classic Monsters.

¹⁹⁰ Vgl. Cotter, a.a.O., S. 32.

¹⁹¹ Vgl. ebenda, S. 35.

¹⁹² Vgl. ebenda, S. 38 u. S. 197.

verwandeln und reiten auf Pferden. Vampire können als außerirdische Zwerge erscheinen.¹⁹³ Und nach Robert Cotter sind das erst die normalen Monster, es gebe außerdem noch „space cyclops, space gorillas, space midgets, talking space spiders, singing space robots, robots who wear matching uniforms, robots that wear sunglasses and trenchcoats, zombies that fly helicopters. And they all wrestled.“¹⁹⁴ Mexikanische Filmemacher lassen nicht nur Komiker auf Monster treffen, sondern auch maskierte Wrestler¹⁹⁵, beispielsweise in *Santo el enmascarado de plata y Blue Demon contra los monstruos* (*Santo and Blue Demon Against the Monsters*, R: Gilberto Martínez Solares, 1970) oder in *Santo y Blue Demon vs Drácula y el Hombre Lobo* (*Santo & Blue Demon vs. Dracula & the Wolfman*, R: Miguel M. Delgado, 1973). Seraina Rohrer weist darauf hin, dass die mexikanischen Figuren - etwa im Unterschied zu denen aus Hollywood - nicht strikt einem Genre verpflichtet sind, sondern in allen möglichen auftauchen. Sollten sie in ein narratives Muster nicht passen, dann werden entweder sie oder das Genre angepasst.¹⁹⁶ In dieser Tradition sollte man Filme wie etwa *Zombie Beach Party* (R: Stacey Case, 2003) oder *Pro Wrestlers vs Zombies* (R: Cody Knotts, 2014) sehen. In beiden Filmen kämpfen ehemalige, teils noch oder wieder amtierende, Profi-Wrestler (*Zombie Beach Party*: Rob „El Fuego“ Etcheverria, Nicholas „Sinn Bodhi“ Cvjetkovich, Jason Winn „JB Destiny“ Bareford, Jim „The Anvil“ Neidhart; *Pro Wrestlers vs Zombies*: „Rowdy“ Roddy Piper, „Hacksaw“ Jim Duggan, Matt Hardy, „The Franchise“ Shane Douglas, Kurt Angle) gegen Zombies oder werden selbst zu welchen.

¹⁹³ Vgl. ebenda, S. 174.

¹⁹⁴ Ebenda, S. 174.

¹⁹⁵ Maskierte Wrestler („luchadores“) sind in Mexikos kultureller Umwelt ganz normal im Alltag integriert. Vgl. dazu etwa die Parodie *Nacho Libre* (R: Jared Hess, 2006) mit Jack Black in der Hauptrolle des stümperhaften Leggings-Catchers Ignacio.

¹⁹⁶ Vgl. Seraina Rohrer: „La India María: Das Spiel mit einer stereotypen (Helden-)Figur der mexikanischen Populärkultur“, in: Robert Blanchet, Kristina Köhler, Tereza Smid, Julia Zutavern (Hg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online-Serien*, Marburg: Schüren 2011, S. 399-416, hier S. 399.

4. Analyse: Zwei Lesarten für *Monster Brawl*

In *Monster Brawl* treten acht Monster gegeneinander an, die großteils von professionellen Wrestlern¹⁹⁷ verkörpert werden. Neben der Einteilung in eine „Creature Conference“ (Cyclops, Witch Bitch, Swamp Gut, Werewolf) und eine „Undead Conference“ (Mummy, Lady Vampire, Frankenstein, Zombie Man) werden die Monster-Wrestler weiters in die Gewichtsklassen „Mittelgewicht“ (Cyclops, Witch Bitch, Mummy, Lady Vampire) und „Schwergewicht“ (Swamp Gut, Werewolf, Frankenstein, Zombie Man) unterteilt. Pro Gewichtsklasse und Conference finden je zwei Kämpfe statt. Die Gewinner aus den Schwergewichtskämpfen treten am Schluss gegeneinander im „Heavyweight Championship Match“ gegeneinander an. Es wird solange gekämpft, bis ein Gegner tot ist, und es gibt keine Regeln, oder wie Herb Dean sagt: „No rules, no time limits, no stoppages. The match will continue until one of them loses their life. I'm here to cut down on the shots to the groin, manager interventions, that sort of thing. Other than that, standard deathmatch.“¹⁹⁸ Sogenannte Deathmatches hatten ihren popkulturellen Höhepunkt Ende der 1990er Jahre in Form des *Celebrity Deathmatch* (Eric Fogel, 1998-2007) auf MTV, eine TV-Satire in Form von Knetanimationen, in denen Stars bis zum Tod gegeneinander kämpfen. Andere Beispiele für Deathmatches sind etwa *Deadliest Warrior* (Gary Tarpinian, Tim Prokop, 2009-2011), eine TV-Serie, in der sich Krieger aus Vergangenheit und Gegenwart in einem simulierten Kampf töten, oder *Death Battle* (Chad James, Ben Singer, 2010-), eine TV-Serie, in der sich verschiedene Charaktere aus Filmen, Comics, Fernsehen oder Videospielen bis zum Tod bekämpfen. Andere aktuelle Beispiele sind etwa die Filmserie von *The Hunger Games* (R: Gary Ross, 2012; Francis Lawrence, 2013, 2014) oder dessen Remake-Parodie *The Hungover Games* (R: Josh Stolberg, 2014).¹⁹⁹ *Monster Brawl* ist aufgebaut wie eine Wrestling-TV-Übertragung im Pay-per-View-Stil, die von den zwei Kommentatoren, Sasquatch Sid Tucker

¹⁹⁷ Die Allegorie des Untoten trifft auch auf das Wrestling zu, eine theater-sportliche Sparte der Unterhaltungsbranche, in der sich manche Stars nach teils jahrzehntelanger körperlicher Höchstakrobatik schwer tun die Bühne bzw. den Ring zu verlassen. Zum Thema des alternden (Wrestling-)Stars, der sein Comeback versucht, vgl. etwa *The Wrestler* (R: Darren Aronofsky, 2008) mit Mickey Rourke in der Hauptrolle des Randy „The Ram“ Robinson. Rourke als abgehalfterter Star (und Boxer) spielt sich quasi selbst und erinnert als Wrestler etwa an Hulk Hogan.

¹⁹⁸ *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:09:32.

¹⁹⁹ *The Hungover Games* ist ein Mashup aus den Filmen von *The Hunger Games* (*Die Tribute von Panem*) und *Hangover* (R: Todd Phillips, 2009, 2011, 2013).

(Art Hindle) und Buzz Chambers (Dave Foley) begleitet wird. Der Ringrichter, Herb Dean (er ist auch im realen Leben Martial-Arts- und Wrestling-Ringrichter), wird bereits im ersten Kampf zwischen Cyclops und Witch Bitch von letzterer getötet. Jimmy „The Voice of the South“ Hart, jahrzehntelanger Wrestling-Manager bei WWF (World Wrestling Federation), WCW (World Championship Wrestling) und WWE (World Wrestling Entertainment), spielt sich selbst - samt Megaphon²⁰⁰ - und kommentiert das Geschehen. Jeweils vor den Kämpfen erzählen zwei bis drei Minuten lange Filmeinschübe die Hintergrundgeschichten der nächsten zwei Gegner.²⁰¹

In Anlehnung an Thomas Elsaessers klassische und postklassische Lesarten des Films *Die Hard* (R: John McTiernan, 1988) möchte ich auch am Beispiel *Monster Brawl* zeigen, dass „die Differenz zwischen beiden Erzählformen mindestens ebenso stark von der ideologischen oder ästhetischen Sichtweise des Betrachters abhängt wie von den „objektiv“ beschreibbaren formalen oder ideologischen Merkmalen des Films.“²⁰² Ich orientiere mich hauptsächlich an Elsaessers vorgeschlagenen Unterscheidungsmerkmalen, beginne aber - anders als Elsaesser - mit der postklassischen Analyse.

4.1 Postklassische Analyse

In *Monster Brawl* treffen mehr oder weniger bekannte Stars aus der Welt des Profi-Wrestlings aufeinander, entweder als sie selbst (Wrestling-Manager Jimmy „The Mouth of the South“ Hart, Ringrichter Herb Dean²⁰³) oder in Gestalt eines Filmcharakters (Wrestler „Diesel“ Kevin Nash als Zombie Mans Manager Colonel Crookshanks) oder eines Monsters (Robert „Kurrigan“ Maillet als Frankenstein, RJ Skinner als Mummy und Werewolf, Rico Montana als Zombie Man, Courtney Rush als Witch Bitch, Kelly Couture als Lady Vampire)²⁰⁴. Für den

²⁰⁰ Das Megaphon wurde in den 1980er Jahren unter der WWF Jimmy Harts Markenzeichen.

²⁰¹ Mummy: 2min 12sec, Cyclops, Werewolf: 2min 17sec, Lady Vampire, Frankenstein: 2min 30sec, Witch Bitch, Swamp Gut: 2min 33sec, Zombie Man: 2min 42sec.

²⁰² Elsaesser: „(Post-)Klassisches Hollywoodkino“, S. 53-96, hier S. 54.

²⁰³ Herb Dean war von 2005 bis 2008 in 25 Episoden der MMA-Kampfsport-TV-Serie (Mixed-Martial-Arts) *The Ultimate Fighter* (Lorenzo Fertitta, Craig Piligian, Frank Fertitta, Dana White, 2005-) als UFC-Schiedsrichter (Ultimate Fighting Championship) zu sehen. In *Here Comes the Boom* (R: Frank Coraci, 2012) spielte er sich selbst.

²⁰⁴ Bis auf Cyclops und Swamp Gut werden alle Monster von kanadischen WrestlerInnen dargestellt, die außerhalb des Wrestlings eher unbekannt sind. Einzig Robert Maillet hat sich parallel zu seiner Wrestling- auch eine Schauspielkarriere aufgebaut. Durch seine Auftritte in *300* (R: Zack Snyder, 2006), *Sherlock Holmes* (R: Guy Ritchie, 2009), *Pacific Rim* (R: Guillermo del Toro, 2013), *Percy Jackson: Sea of Monsters* (R: Thor Freudenthal, 2013) oder zuletzt an der Seite

an Wrestling nicht interessierten Zuschauer macht es keinen Unterschied, ob ein echter Wrestler eine Filmfigur oder ein Monster verkörpert. Es ist ein Gimmick²⁰⁵ für die Wrestling-Fans unter den Horrorfilm-Fans.²⁰⁶ Images von Wrestlern werden wie Images von Schauspielern oder anderen Stars aufgebaut, beeinflussen das Rezipienten-Verständnis für einen Filmcharakter und die Narrationslogik des Films. „So scheint allein die Präsenz eines John Wayne oder Jerry Lewis vor der Kamera ein bestimmtes Repertoire stereotyper Verhaltensweisen in Gang zu setzen, das die unter ihrer Mitwirkung entstandenen Filme fortlaufend perpetuieren.“²⁰⁷ Und was John Wayne für den Western oder Jerry Lewis für die Komödie ist, sind Jimmy Hart²⁰⁸ und Kevin Nash²⁰⁹ für das Wrestling.



Abb. 1: Jimmy Hart spielt Jimmy Hart

von Wrestling-Kollege Dwayne „The Rock“ Johnson in *Hercules* (R: Brett Ratner, 2014) dürfte der zwei Meter große Maillet stark an Popularität gewonnen haben. Auch in Jesse T. Cooks Film *Septic Man* (2013) wirkte Maillet wieder mit.

²⁰⁵ „Gimmick“ kann hier im doppelten Sinn verstanden werden. Im Wrestling wird als Gimmick der jeweilige Charakter bzw. sein Erscheinungsbild im Ring bezeichnet. Ein beliebtes Gimmick ist etwa der „Nature Boy“ (z.B. Ric Flair). Weiters wird unterschieden in „Faces“ (die Guten) und „Heels“ (die Bösen).

²⁰⁶ Genaugenommen müssen auch diejenigen hinzu gezählt werden, die zumindestens einmal - etwa in ihrer Kindheit - mit Wrestling und/oder deren prominenteren Vertretern in Berührung gekommen sind (der Verfasser dieser Arbeit inklusive).

²⁰⁷ Dusi, a.a.O., S. 360.

²⁰⁸ Jimmy Hart trat außerhalb des Wrestlings zwei Mal in *Baywatch* (Michael Berk, Gregory J. Bonann, Douglas Schwartz, 1989-2001) und ein Mal in *Thunder in Paradise* (Michael J. Bonann, 1994) vor die TV-Serien-Kamera - er spielte sich selbst bzw. den Manager von Hulk Hogan.

²⁰⁹ Kevin Nash stand in den letzten zwanzig Jahren einige Male für TV-Filme und -Serien vor der Kamera, meistens stellte er sich dabei selbst dar. Zu seinen bekannteren Ausflügen in den Kinofilm zählen etwa *Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Secret of the Ooze* (R: Michael Pressman, 1991) - er verkörperte den Super Shredder, *The Punisher* (R: Jonathan Hensleigh, 2004), *The Longest Yard* (R: Peter Segal, 2005), *DOA: Dead or Alive* (R: Corey Yuen, 2006) oder *Magic Mike* (R: Steven Soderbergh, 2012).



Abb. 2: Jimmy „The Mouth of the South“ Hart und sein Markenzeichen, das Megaphon



Abb. 3: Kevin „Diesel“ Nash spielt Colonel Crookshanks



Abb. 4: Colonel Crookshanks / Kevin Nash versucht sein Comeback als Untoter

Das Schauspiel beruht hier nicht mehr auf einem psychologisierten Charakter, der narrativ motiviert die Handlung vorantreibt, sondern wird durch das Star-Image ersetzt. Robert B. Ray sieht hierin einen prägnanten Unterschied zum Schauspiel im Theater, „the distinction between a theatrical actor’s need to disappear into a role vs. the movie star’s responsibility to “play himself”. Film stars, in fact, have always been less actors than personalities, paid to personify (rather than impersonate) a certain character type.“²¹⁰ An anderer Stelle schreibt Ray, dass schon das klassische Hollywood-Kino die Schauspieler zu kodifizieren versuchte, um aus ihnen vorhersehbare Signifikanten („predictably signifying objects“) zu machen, „not only through consistent cinematic use (typecasting), but also through extracinematic, semiliterary forms of publicity (press releases, fan-magazine articles, bios, interviews, and news plants).“²¹¹ Timothy Corrigan beschreibt diesen Typ Charakter als „a flattened, cartoonish display whose chief action is to exhibit its exaggerated figuration“²¹² - mit den Attributen abgeflacht und comicartig lässt sich auch die Ausstellung von Monstern im postklassischen Horrorfilm beschreiben. So wie sich die Hybridpersonae aus Film- oder Wrestlingfigur und realem Star-Darsteller in einer stetigen Bedeutungs-Transformation befinden, durchleben die Monster Metamorphosen quer durch alle Film- und Kulturlandschaften. „Bis heute finden die Untoten aller Kategorien ihren Weg in die Medien der bewegten Bilder. In Kino, Fernsehen oder auf DVD treiben sich die Monster in unterschiedlicher künstlerischer Qualität und Ausführung im Horrorgenre herum.“²¹³ Der Zuschauer im postklassischen Horrorfilm kennt die Vergangenheit von Dracula, Frankenstein oder der Mumie, zumindest hat er davon gehört und hat eine Vorstellung davon. Für Fredric Jameson ist das Wissen um frühere Filmversionen ein wesentlicher Bestandteil eines neuen Films. „Wir selbst finden uns wieder in der „Intertextualität“ des Films, und zwar als bewußt eingeplanter Bestandteil des ästhetischen Effekts. Die Konnotationen von „Vergangenheit“

²¹⁰ Robert B. Ray: „The Riddle of Elvis-the-Actor“, in: Ders.: *How a Film Theory Got Lost and Other Mysteries in Cultural Studies*, Bloomington: Indiana University Press 2001, S. 102-107, hier S. 103. Ray beschreibt etwa Elvis Presleys Umgang mit dessen Star-Persona-Alter-Ego. Presleys Selbstwahrnehmung beruhe demnach schon auf Performance und Rollenspiel. Sein Schauspiel-Stil, anders als der von Frank Sinatra, repräsentiere den Beginn einer neuen Tradition, die das Rollenspiel nach einem postmodernistischen Verständnis betone (vgl. S. 107).

²¹¹ Robert B. Ray: „Film and Literature“, in: Ders.: *How a Film Theory Got Lost and Other Mysteries in Cultural Studies*, Bloomington: Indiana University Press 2001, S. 120-131, hier S. 122.

²¹² Corrigan, a.a.O., S. 170f.

²¹³ Schwerdt, a.a.O., S. 123f.

und pseudohistorischer Tiefe werden so auf eine neue Art funktionabel.²¹⁴ Wenn in *Monster Brawl* die Grenzen zwischen Wrestler und Monster offensichtlich verschwimmen, etwa bei dem Boxerstiefel tragenden Werewolf, dann wird, um beim Beispiel Werewolf und dessen eher unbekanntem Wrestler-Darsteller RJ Skinner zu bleiben, nicht dieselbe Art komplexen Reflektierens über Darsteller-Figur-Hybrid freigesetzt wie etwa bei der Figur Colonel Crookshanks und seinem Darsteller Kevin Nash. Das einzige Monster in *Monster Brawl*, das vermutlich imstande ist ein aktives Denken über diesen Mix aus Star-Persona und Filmfigur hervorzurufen, ist Frankenstein mit seinem Darsteller Robert Maillet. Die unbekannteren WrestlerInnen bleiben unter ihren Monsterfassaden unerkannt.²¹⁵ Das Phänomen des Nachdenkens über Darsteller- und Figurenmetamorphosen ist sich trotzdem ähnlich. Denn was uns *Monster Brawl* außerhalb des Films über die Darsteller-Personen miterzählt, das ist auf der Ebene der Monster-Narrationen über deren vergangene (Film-)Geschichten abrufbar. Elsaesser betont (hinsichtlich Dracula-Mythos und -Status als Kino-Sujet) das „Thema der Wiederholung, Serienhaftigkeit (*seriality*), der Klischees und der Stereotype, der Überarbeitung und Wiederkehr sowie neuerlichen (Kehrt-)Wendung“²¹⁶ und beschreibt damit, was ich als Metamorphose bezeichnet habe. Jedes der in *Monster Brawl* wrestlenden Monster hat sich in der Filmgeschichte mehrmals neu erfunden, wurde mit seinen Klischees in Remakes und Sequels wiederholt, kopiert und überarbeitet oder ist in anderer Form wiedergekehrt. Die Figur des Werewolf oder Wolf Man als Kreatur der Folklore und Popkultur wird als Boxschuh tragender Wrestler nicht zum ersten mal persifliert - man denke etwa an Henry Hull als sprechenden Werewolf-Buddy²¹⁷ in *An American Werewolf in London* (R: John Landis, 1981).²¹⁸ Dass Werwölfe auch Piano spielen und Gewehre abfeuern können,

²¹⁴ Jameson, a.a.O., S. 65.

²¹⁵ Ich gehe vom - so subjektiv der Begriff ist - Durchschnittszuschauer aus, der sich nicht mit kanadischem Wrestling beschäftigt und die Wrestlerinnen „hinter“ Lady Vampire (Kelly Couture) und Witch Bitch (Courtney Rush) nicht erkennt. Denn gemeinsam mit Rico Montana, dem Darsteller von Zombie Man, sind sie am wenigsten entstellt oder maskiert - man kann ihr Gesicht gut sehen.

²¹⁶ Elsaesser: „Der ewig junge Mythos Hollywoods“, S. 117-138, hier S. 127.

²¹⁷ Der Werewolf als Buddy ist auch im kanadischen Film *WolfCop* (R: Lowell Dean, 2014) ein Thema, in Form des dauerbetrunkenen Polizisten Lou Garou - für einen Film aus dem gemischt englisch-französischsprachigen Kanada eine überzogene („abgeflachte“) Anspielung: „loup garou“ heißt auf französisch Werewolf.

²¹⁸ Der Titel ist ein Mix aus dem Musical *An American in Paris* (R: Vincente Minnelli, 1951) und Universals *Werewolf of London* (R: Stuart Walker, 1935).

hat Rob Zombie in seinem *Grindhouse*-Trailer *Werewolf Women of the S.S.* (2007) gezeigt.²¹⁹ Der Fünf-Minuten-Kurzfilm, mit eindeutigen Referenzen auf den Sexploitation-Frauen-Gefängnisfilm *Ilsa: She Wolf of the SS* (R: Don Edmonds, 1975)²²⁰ und Frankenstein- bzw. *mad-scientist*-Filme, zeigt Udo Kier in der Rolle des Nazi-Kommandanten Franz Hess. 1973 war Kier selbst der *mad scientist*, in *Andy Warhol's Frankenstein (Flesh for Frankenstein)*, R: Paul Morrissey) als Baron von Frankenstein. Ein Jahr später schlüpfte Kier in die Rolle des Graf Dracula, abermals für Andy Warhol und Paul Morrissey, in *Blood for Dracula* (R: Paul Morrissey, 1974). Dieselbe Rollen-Flexibilität weisen Dracula und Frankenstein auf, wenn sie sich im japanischen Splatter-Spaßfilm *Vampire Girl VS Frankenstein Girl* (R: Naoyuki Tomomatsu, Yoshihiro Nishimura, 2009) als weibliche Neuinterpretationen gegenüber stehen. Auf die nominal-figurale Verschmelzung aus *mad-scientist*-Frankenstein (creator) und Frankensteins Monster (creature), die dem Frankenstein-Mythos im Kino spätestens seit den Hammer-Filmen der späten 1950er Jahre anhaftet²²¹, verweist Sasquatch Sid Tucker in *Monster Brawl* mit den Worten „Technically it's Frankenstein's monster, if you wanna be a dick about it“²²² just in jenem Moment, als Frankenstein-Wrestler-Manager Dr. Igora seine Kreatur aus der Friedhofsscheune herausholt und Richtung Ring begleitet. Zuvor kündigte ihn Jimmy Hart lautstark durch das Megaphon an: „First up, fighting out of the stone crypt, is the

²¹⁹ *Grindhouse* (R: Quentin Tarantino, Robert Rodriguez, 2007) - schon der namentliche Titel-Verweis auf die referenzierte Grindhouse-Kino-Tradition der 1970er Jahre führt die postmoderne Flachheit ad absurdum - beinhaltet neben den als Double Feature ausgegebenen Hauptfilmen *Death Proof* (R: Quentin Tarantino) und *Planet Terror* (R: Robert Rodriguez) vier Fake-Trailer: *Machete* (R: Robert Rodriguez), *Thanksgiving* (R: Eli Roth), *Don't* (R: Edgar Wright) und *Werewolf Women of the S.S.* (R: Rob Zombie), in dem zwei Werwölfe von den Wrestlern Andrew „Test“ Martin und Oleg Prudius verkörpert werden.

²²⁰ Es folgten *Ilsa, Harem Keeper of the Oil Sheiks* (R: Don Edmonds, 1976) und *Ilsa the Tigress of Siberia* (R: Jean LaFleur, 1977). Weitere Beispiele für das Subgenre des Nazi-Sexploitation-Gefängnisfilms sind etwa *SS Experiment Love Camp (Lager SSadis Kastrat Kommandantur)*, R: Sergio Garrone, 1976), *Caligula Reincarnated as Hitler (L'ultima orgia del III Reich)*, R: Cesare Canevari, 1977) oder *Deported Women of the SS Special Section (Le deportate della sezione speciale SS)*, R: Rino Di Silvestro, 1976).

²²¹ Vgl. *The Curse of Frankenstein* (R: Terence Fisher, 1957), *The Revenge of Frankenstein* (R: Terence Fisher, 1958), *The Evil of Frankenstein* (R: Freddie Francis, 1964), *Frankenstein Created Woman* (R: Terence Fisher, 1967), *Frankenstein Must Be Destroyed* (R: Terence Fisher, 1969), *The Horror of Frankenstein* (R: Jimmy Sangster, 1970) und *Frankenstein and the Monster from Hell* (R: Terence Fisher, 1974). Streng genommen entwickelte sich die Figur des Monsters schon ab Universals *House*-Filmen, *House of Frankenstein* (R: Erle C. Kenton, 1944) und *House of Dracula* (R: Erle C. Kenton, 1945), zur Schablone für Neuinterpretation und Parodie.

²²² *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:56:30.

undisputed grandmaster of Gothic giants. The reigning champion of reanimation and eternal damnation. The undefeated legend of the fall, Frankenstein!²²³



Abb. 5: „The undefeated legend of the fall, Fraaankensteeeiinin!“



Abb. 6: „Technically it’s Frankenstein’s monster, if you wanna be a dick about it.“

Der Gothic Horror und seine „Giganten“ sind in *Monster Brawl* bloß noch popkulturelle Zitate aus Film, Medien und Comics. Frankensteins Metamorphosen beinhalten etwa die Mimik von Boris Karloff, Bela Lugosi oder Peter Cushing, wurden parodiert von Peter Boyle in *Young Frankenstein* (R: Mel Brooks, 1974), neu interpretiert und umgekehrt in den ersten zwei *Terminator*-Filmen (R: James Cameron, 1984, 1991) - um im dritten Teil der Filmreihe, *Terminator 3: Rise of the Machines* (R: Jonathan Mostow, 2003), die Schablonenfigur Arnold

²²³ *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:56:09.

Schwarzenegger ironisch bloßzustellen.²²⁴ In Chucky, der Mörderpuppe²²⁵, steckt genauso viel Frankenstein wie in *Prometheus* (R: Ridley Scott, 2012), *The Frankenstein Syndrome* (*The Prometheus Project*, R: Sean Tretta, 2010), *The Rocky Horror Picture Show* (R: Jim Sharman, 1975) oder der TV-Serie *The Munsters* (Allan Burns, Chris Hayward, Bob Mosher, 1964-66). Die Liste ließe sich - für alle Monster - endlos fortführen. Von den frühen Film-Sequels und -Parodien über aktuellere Neuinterpretationen, etwa des Vampirs im schwedischen Drama *Låt den rätte komma in* (*Let the Right One in*, R: Tomas Alfredson, 2008) oder in der türkischen Komödie *Kutsal Damacana 3: Dracoola* (R: Korhan Bozkurt, 2011), über die Comics von DC (etwa bereits 1939 in der Adaption des Films *Son of Frankenstein* oder ab den 1980er Jahren als Weltretter-Team der *Creature Commandos*) und Marvel (Cyclops als Mitglied der *X-Men* mit Frankenstein als Gegner, die *Creature-from-the-Black-Lagoon*-Comic-Variante *Swamp Thing*) bis zu Computerspiel (etwa die Gothic-Horror-Kampfspiel-Serie *Darkstalkers* [Alex Jimenez, 1994-2013]), TV-Serie (etwa die Hexen in *Charmed* [Constance M. Burge, 1998-2006] oder *Sabrina, the Teenage Witch* [Nell Scovell, 1996-2003]) und Pornofilm (etwa *Porn of the Dead* [R: Rob Rotten, 2006] oder *This Ain't Charmed XXX* [R: Axel Braun, 2010]) - die Monster sind überall anzutreffen - global und transmedial. Im Sinne eines postklassischen Bescheidwissens über popkulturelle Zitate spielt *Monster Brawl* seine Referenzen und Insiderwitze - mal flach und direkt, mal versteckt und subtil - voll aus und verlagert damit das Geschichtenerzählen auf Ebenen außerhalb der Filmhandlung. Den flachen oder plumpen Witz findet man etwa in der Hintergrundgeschichte zu *Mummy*²²⁶, in deren erster Hälfte die Mumie einen Staplerfahrer im Lager des New Yorker Metropolitan Museums tötet. Nach einer kurzen Abblende folgt die Live-Schalte ins TV-Nachrichten-Studio von „Breaking News on Channel B“ mit einem Bericht über den

²²⁴ Unter der Voraussetzung einer postmodernen Ununterscheidbarkeit zwischen Sein und Schein, Star- und Film-Persona, ließe sich der Frankenstein-Mythos über Terminator-Schwarzenegger nicht nur als *Gothic giant*, sondern auch als *Californian governor* interpretieren. Die Transformation vom unsterblichen Action-Gigant der 1980er Jahre zum lustig-schwangeren Männerexempel in *Junior* (R: Ivan Reitman, 1994) und wieder zurück, siehe Schwarzeneggers Auftritte in der Filmreihe von *The Expendables* (R: Sylvester Stallone, 2010; Simon West, 2012; Patrick Hughes, 2014), betrifft gleichermaßen Frankenstein-Mythos, Filmfigur und Schwarzenegger-Image.

²²⁵ Die Horror-Thriller-Puppe aus *Child's Play* (R: Tom Holland, 1988), *Child's Play 2* (R: John Lafia, 1990) und *Child's Play 3* (R: Jack Bender, 1991) erlebte mit zwei parodistischen Ausflügen in die Horror-Komödie, *Bride of Chucky* (R: Ronny Yu, 1998) und *Seed of Chucky* (R: Don Mancini, 2004) ihren selbstreferenziellen Höhepunkt als Pop-Zitat, um knapp zehn Jahre später in *Curse of Chucky* (R: Don Mancini, 2013) wieder zu seinen böseren Ursprüngen zurückzukehren.

²²⁶ *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:24:12.

Vorfall im Museumslager. News-Anchor Chris Chilton trägt die Meldung seriös vor - das ihn umgebende Nachrichten-Screendesign sorgt für Kontrast und Karikatur. Das Sujet-Bild zeigt, scheinbar einer objektiven Berichterstattung bemüht, die fade Außenfassade des Metropolitan Museums. Für den reißerischen „Beigeschmack“ sorgen das eingeblendete Text-Insert „FRIGHT AT THE MUSEUM“ - eine plumpe Anspielung auf den Film *Night at the Museum* (R: Shawn Levy, 2006), und die Bauchbinde „MUMMY KILLS DUMMY“. Es folgt ein 5-sekündiger, schwarz-weiß-flackernder Ausschnitt von den Aufnahmen der Museums-Überwachungskamera, in dem man noch einmal die Attacke der Mumie auf den Lagerarbeiter zu sehen bekommt. Der Moderator spricht weiter aus dem Off und als er wieder am Bildschirm zu sehen ist, blickt eine spitzbezahnte, comicartige Mumie in Profilansicht, regelrecht sensationsgierig, aus dem Sujet-Bild heraus. Das Insert fragt „KING KHAFRA?“ und die Bauchbinde mit der Headline „KNOW YOUR MUMMY“ gibt die passende Antwort „Experts believe remains trace back to 4000 year old ruler.“ Anchorman Chilton beschreibt King Khafra als brutalen und grausamen Pharao und weist darauf hin, dass für die gesamte Drei-Staaten-Region um New York City jetzt Alarmstufe Orange²²⁷ herrscht, solange sich dieses untote Monster frei auf den Straßen bewegt. „Breaking News on Channel B“ zeigt jetzt ein zuvor aufgezeichnetes Statement mit einem Sheriff, der erklärt, die Mumie habe ein Ziel vor Augen und „irgendetwas böses“ („something evil“) habe sie dazu genötigt ihr Grab zu verlassen. Angesichts seiner verdutzten Mimik, etwas unbeholfenen, zugleich patriotisch-staatsmännischen Art und der Betonung des Wortes „böse“ („something eee-vil“)²²⁸ wirkt der New Yorker Sheriff auf *Monster Brawls* Kanal B wie eine Karikatur auf den ehemaligen US-Präsidenten George W. Bush, der in einer Rede zur Lage der Nation im Jänner 2002 den Begriff der „Achse des Bösen“ („Axis of Evil“) einführte. Der Sheriff fordert am Ende noch die Mitbürger via TV-Nachrichten auf, ihn anzurufen, sollten sie die Mumie sehen. Der suggerierte Insert-Subtext „Know your Enemy“ impliziert hier auch ein „Know your Terrorist“ - wo auch immer dieser herkommt, Saddam Hussein aus dem Irak, Osama Bin Laden aus Afghanistan/Pakistan, Kim Jong-il/-un aus Nordkorea, Mahmud Ahmadineschad aus dem Iran, Muammar al-Gaddafi aus Libyen oder King Khafran aus Ägypten. Das „Böse“ ließe sich mit Ronald Reagan bis in den Kalten Krieg zurückverfolgen und den bandagierten

²²⁷ Alarmstufe Orange ist die zweithöchste Stufe des US-Ministeriums für Innere Sicherheit bei Risiko eines Terrorangriffes.

²²⁸ Bereits der Friedhofswärter zu Beginn warnt vor einem Fluch und etwas bösem. Auch er betont das Wort „böse“ und wiederholt es drei mal (00:08:04).

Pharao, King Khafran, als kommunistisches Gespenst deuten - eine Interpretation, die hier nicht weiter diskutiert werden soll.



Abb. 7: Seriöser Anchorman als Karikaturen-Kontrast



Abb. 8: TV-News-Ästhetik: Splitscreen zur Live-Schalte



Abb. 9: Staatsmännisch, aber unbeholfen und karikiert

Analog zur polizeilichen Wortmeldung, wenn aus dem Anchor-/Sheriff-Splitscreen das Bild zur Gänze auf den Sheriff heranzoomt, ändert sich die Bauchbinden-Schlagzeile von „KNOW YOUR MUMMY“ zu „MILF ALERT: MUMMY I'D LIKE TO FIND“²²⁹ und darunter stehendem, gekürzten Sheriff-Zitat „Evil has Compelled Him From Grave.“ *Monster Brawl* macht sich in der Mummy-Nachrichten-Episode über sensationsgierig-pointierte („knackige“) Schlagzeilen-Titel, Bildästhetik und Narrativ-Struktur von TV-Nachrichten lustig, definiert die Medienkultur der Diegese und parodiert als selbstreferenzieller Meta-Kommentar sich selbst als nondiegetisches Produkt der realen Medien- und Filmkultur.



Abb. 10: Film übernimmt TV-Ästhetik für TV-Diegese



Abb. 11: Ästhetik-Mashup als diegetischer Meta-Kommentar und Selbstreferenz

²²⁹ Spätestens seit *American Pie* (R: Paul Weitz, 1999) hat die Abkürzung für „Mom I'd Like to Fuck“ ihren Weg aus dem Porno-Vokabular ins Allgemeinwissen gefunden. Dass MILF auch die Abkürzung für „Moro Islamic Liberation Front“ (Islamische Befreiungsfront der Moros) ist, dürfte in diesem Zusammenhang dem Zufall geschuldet sein.

TV-Spektakel (Wrestling-Übertragung im Pay-per-View-Stil mit eingeblendetem Monster-Brawl-Logo am rechten, unteren Bildrand), Film (einerseits und trotz TV-Kommentatoren die Geschehnisse am Friedhof und im Wrestling-Ring, andererseits die Monster-Episodenfilme) und Werbung (einerseits das eingeblendete Monster-Brawl-Logo, andererseits die als Episodenfilme getarnten und aus Pay-per-View-Gründen implizierten Werbeunterbrechungen) sind in den übereinandergreifenden Bildsprachen und der episodenhaften Erzählstruktur nicht klar voneinander zu trennen. *Monster Brawl* lässt sich anhand der verschiedenen Bildästhetiken und Narrativkonstrukte als Abbild einer postmodernen, fragmentarischen Umwelt verstehen. „The ever-expanding number of texts and technologies is both a reflection of and a significant contribution to the "array" - the perpetual circulation and recirculation of signs that forms the fabric of postmodern cultural life.“²³⁰ In Anlehnung an Collins kann man die Vielzahl medialer Texte als Resultat und gleichzeitige Bedingung einer postmodernen „Zeichenfabrik“ verstehen. E. Ann Kaplan beschreibt TV-Programm-„Flow“, fragmentierte Sehgewohnheiten und serielles Erzählen mit der Theorie des *televisual apparatus*:

„By "televisual apparatus" I mean: the technological feature of the machine itself (the way it produces and presents images); the various "texts", including ads, commentaries, and displays; the central relationship of programming to the sponsors, whose own texts - the ads - are arguably the *real* TV texts; and, finally, the reception sites - which may be anywhere from the living room to the bathroom.“²³¹

Als exemplarische Beispiele für serielle Dramatisierung nennt Kaplan Soaps, Nachrichten und Spiele-Shows. „All of these programs exist on a kind of horizontal axis that is never ending, instead of being discrete units consumed within the fixed two-hour limit of the Hollywood movie, or, like the novel, having a fixed and clearly defined boundary.“²³² *Monster Brawl* kann demnach auch als Abbild der Theorie des *televisual apparatus* verstanden werden. Mit Pay-per-View-Ästhetik und Suggestiv-Pausen - nach jeder Monster-Episode begrüßen Buzz Chambers und Sid Tucker das Publikum aufs Neue - verwischt *Monster Brawl* neben den Grenzen von Bildästhetiken und Narrativen auch jene zwischen diegetischem TV-Zuschauer und nondiegetischem Film-Zuschauer. Hinsichtlich des

²³⁰ Collins, a.a.O., S. 246.

²³¹ E. Ann Kaplan: *Rocking around the Clock: Music, Television, Postmodernism, & Consumer Culture*, London and New York: Methuen 1987, S. 3.

²³² Ebenda, S. 4.

Vermischens von Genre-Konventionen, Paralleluniversen und verschiedenen Bildästhetiken ließe sich Jim Collins' Lesart von *Back to the Future Part III* (R: Robert Zemeckis, 1990) auch auf *Monster Brawl* anwenden:

„[W]e enter a narrative universe defined by impertinent connections, no longer containable by one set of generic conventions. We encounter, instead, different sets of generic conventions that intermingle, constituting a profoundly intertextual diegesis [...] demonstrating the film's ability to access both as simultaneous narrative options, each with a set of conventions that can be recombined at will.“²³³

Der plump ausgestellte Humor des Kanal-B-Screendesigns findet sich in *Monster Brawl* in den Sed-Karten, die die Monster vor ihren Kämpfen noch mal kurz zusammenfassen.



Abb. 12: Plumper Humor...



Abb. 13: ...als Oberflächen-Narrativ

²³³ Collins, a.a.O., S. 249.

Begriffe und Formulierungen wie „MYTHICAL ANCIENT WARRIOR“²³⁴ (Cyclops), „NEFARIOUS NECROMANCER“²³⁵ (Witch Bitch), „PROFICIENT IN MEDIEVAL KNOCKOUTS“²³⁶ (Lady Vampire), „CHRONIC ARTHRITIS“²³⁷ (Mummy), „MOONSHINE POWER UP“²³⁸ (Werewolf), „FLATULENT FIEND“²³⁹ (Swamp Gut), „OGRE BATTLE TACTICS“²⁴⁰ (Frankenstein) oder „HEADCHEESE AFICIONADO“²⁴¹ (Zombie Man) scheinen wie aus einem Comic-Kartenspiel. Während der 45 Sekunden dauernden Nachrichten auf Kanal B sind im unten vorbeilaufenden Kriechtext Kurznachrichten wie etwa „85 YEAR OLD SERIAL KILLER & NECROPHILIAC, CYRIL HAGGARD, ESCAPES INSANE ASYLUM“, „FORMER HULK HOGAN MANAGER JIMMY HART REPORTED MISSING“ oder „TWO "AWOL" U.S. RESERVE SOLDIERS WANTED IN CONNECTION WITH MISSING ARMY TRUCK“ zu lesen. Bei dem 85-jährigen, nekrophilen Serienkiller, Cyril Haggard, handelt es sich um den Friedhofswärter, den Kommentator Buzz Chambers bereits an früherer Stelle als Cyril Haggard, „the resident grave keeper here at Hillside Necropolis“²⁴² vorgestellt hat. Als Zuschauer muss man genau aufpassen, hinsehen und hinhören, damit einem solche Details nicht entgehen. Auch wenn sie der Film recht offen und oberflächlich kommuniziert. Thomas Elsaesser beschreibt Namen und Titel eines Films als „verbale Oberflächen eines Textes“²⁴³, die mehrdeutig und ironisch aufgeladen sein können. Nach dieser Definition sollten auch die schriftlich-visualisierten

²³⁴ *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:15:35.

Der Vollständigkeit halber liste ich jeweils die drei zusätzlichen „Fähigkeiten“ bzw. „Merkmale“ der Monster auf: „EXPERT BLACKSMITH“, „SKILLED IN GLADIATOR/SPARTAN COMBAT“, „LASER BEAM BLAST“

²³⁵ Ebenda, 00:16:13.

„ABYSMAL RECORD IN SMALLTOWN SQUABBLES“, „FORMER TAG-TEAM MEMBER WITH WARLOCK“, „MANAGED BY TROLL TRAINER THE GRUB“

²³⁶ Ebenda, 00:29:40.

„CONTAGIOUS REVENANT“, „IMMORTAL SEDUCTRESS“, „AVERSION TO GARLIC, THE SUN“

²³⁷ Ebenda, 00:30:20.

„FORMER PHARAO“, „BANDAGED PHANTASM“, „VULNERABLE SKELETAL CORE“

²³⁸ Ebenda, 00:42:18.

„WOLFBANE BENEFACOR“, „ANIMAL INSTINCTS“, „DAMAGE RESISTANT“

²³⁹ Ebenda, 00:43:00.

„QUAGMIRE EMPIRE“, MORBIDLY OBESE“, „GUT ROT VENOM“

²⁴⁰ Ebenda, 00:54:40.

„CHOKEHOLD SPECIALIST“, „ZOMBIE HALF-BREED“, „IGORA INTERFERENCE“

²⁴¹ Ebenda, 00:55:42.

„ARMY TRAINED GRAPPLER“, „INDESTRUCTIBLE: DEPARTMENT OF DEFENSE“, „COLONEL CORRUPTION“

²⁴² Ebenda, 00:07:20.

²⁴³ Elsaesser: „(Post-)Klassisches Hollywoodkino“, S. 53-96, hier S. 92.

Texte am *Monster Brawl*'schen TV-Nachrichten- und Wrestling-Bildschirm verstanden werden: als verbale und ironische Oberflächen. Im Gegensatz zum entflohenen Serienkiller und Friedhofswärter, Cyril Haggard, dessen Namen der Zuschauer bis zum Mumien-Nachrichten-Einschub wieder vergessen haben könnte, ist es unmöglich, den als vermisst gemeldeten Jimmy Hart bis zu dieser Stelle des Films überhört zu haben. Der von *Monster Brawl* anvisierte Zuschauer-Typ wird dies eher mit Entzücken als mit Schulterzucken feststellen. Die nächste Kurzmeldung über zwei gesuchte Soldaten ist eine Anspielung auf die Hintergrundgeschichte von *Zombie Man*, dessen Episode 22 Minuten später beginnt. Weniger augenzwinkernd als die TV-Nachrichten über die Mumie, dennoch sehr direkt, wird dem Zuschauer die für den *Zombie* filmhistorische Relevanz George A. Romeros nahegelegt. Der Establishing Shot, ein LKW fährt zwischen offenem Zauntor und geschlossenem Postenhäuschen auf ein verlassenes Gelände, wird vom Erzähler aus dem Off mit „Pittsburgh, Pennsylvania“²⁴⁴ lokalisiert. Romero startete 1968 in Pittsburgh seinen *Zombie-Zyklus*.²⁴⁵ Bildästhetik, Motivwahl und Militär-Setting verweisen auf Romeros *Day of the Dead* (1985).²⁴⁶ Nachdem Lieutenant Briggs den eingetroffenen Colonel Crookshanks militärgemäß begrüßt und ihn auf die Meldung der Basis - „They've reported us AWOL“²⁴⁷ - aufmerksam gemacht hat (und damit wieder rückverweist auf die Kurznachricht auf Kanal B), fragt er den

²⁴⁴ *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:48:14.

²⁴⁵ *Night of the Living Dead* (1968), *Dawn of the Dead* (1978), *Day of the Dead* (1985), *Land of the Dead* (2005), *Diary of the Dead* (2007), *Survival of the Dead* (2009)

²⁴⁶ Militär und *Zombie* haben sich seit *Day of the Dead* in unterschiedlichen Varianten gerne und oft ergänzt, sowohl *Zombie*-bekämpfend und Menschen-beschützend als auch Menschen-mit-*Zombies*-bekämpfend oder wie in *Day* an-*Zombies*-experimentierend (auch als fortgeführter *Frankenstein-mad-scientist*-Mythos im Sinn der Erforschung menschlich-fremder Anatomie). Beispiele für gescheiterte Militärexperimente - und gescheiterten Filmgeschmack in positiv gewendeter Trash-Tradition - sind etwa *Redneck Zombies* (R: Pericles Lewnes, 1989) oder *Planet Terror* (R: Robert Rodriguez, 2007). Spätestens mit Romeros *Night of the Living Dead* (1968) hat der *Zombie* seinen Kadaver-Beinamen samt Kreyòl-Haiti-Wurzeln abgelegt. Statt mit Voodoo-Flüchen wurde er von nun an - und bis heute - mit symbolträchtigen Metaphern auf Massenkultur- und Konsumkritik - ernst gemeint und als Parodie - belegt. Zum Anfang der 2000er Jahre wurde er bewegungstechnisch schneller und konnte zwischenzeitlich sogar richtig rennen, um zuletzt wieder gemächlicher zu werden. Bruce La Bruce' *Zombie* ist schwul - *L.A. Zombie* (2010), *Otto; or, Up with Dead People* (2008), bei Tommy Wirkola verkörpert er den untot gewordenen Nazi und Kommunisten in Personalunion - *Død Snø 2 (Dead Snow 2: Red vs. Dead)*, 2014), in der fünfteiligen Mini-Serie *Dead Set* (Charlie Brooker, 2008) spielt er den Big-Brother-Reality-TV-Insassen, in *Django vs. Zombies (The Dead and the Damned)*, R: Rene Perez, 2011) kämpft er gegen Cowboy und Indianer und in *Ombrenga!* (R: Oliver Braun, 2013) bekommt er es neben Militär auch mit schwäbischem Dialekt zu tun. In *Monster Brawl* haut - allegorisch gesprochen - die Armee (Colonel Crookshanks) der (zweifelhaften) Naturwissenschaft (Dr. Ivo Igora) „die Hacke ins Kreuz.“

²⁴⁷ *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:48:33.

Colonel über das Militärexperiment: „This thing, a specimen from the '69 outbreak?“ Das Exemplar vom Ausbruch 1969 meint hier Romeros 1968 in *Night* entworfenen Typ Zombie, der von da an *der* Zombie schlechthin war.²⁴⁸



Abb. 14: Ikonografisch aufgeladen: Die Lagerhalle im Zombie-Militär-Experiment-Film

Monster Brawl wertet den Zombie entgegen jeder Massen-Metapher zumindest namenstechnisch auf, fügt ihm ein individualisierendes „Man“ hinzu und schafft sich so den perfekten Wrestler-Namen.²⁴⁹ Buzz Chambers stellt ihn vor dem Kampf gegen Frankenstein als „well-trained grappler type of combatant“²⁵⁰ vor. Die Zombie-Man-Episode verläuft genrekonform und reiht sich mit Setting und Bildsprache in die Tradition des Zombie-Militär-Experiment-Films ein. Bevor Crookshanks die Tür zur, als „Quarantine Area“ gekennzeichneten, Schlachthaus-Abstellkammer öffnet, um den in Ketten gelegten Zombie Man - „this magnificent son of a bitch“²⁵¹ - zu begutachten, merkt Briggs an, dass der Zombie immer Hunger hat und ihnen die Leichen zum Füttern ausgehen. Als Briggs den Zombie von den Ketten befreit, stürzt sich dieser auf ihn. Der Splatter findet hauptsächlich auf der Tonspur statt, kurz sind Blut und Gedärme zu sehen. Crookshanks feuert eine Kugel ab und beendet die Episode mit den Worten „Eat slow, my friend. Briggs was a good man.“²⁵²

²⁴⁸ Metatextuell kann „dieses Ding“ als filmhistorische Umbruchphase und Musterbeispiel für den modernen Horrorfilm verstanden werden.

²⁴⁹ Vgl. etwa die Namen der WWF/WWE-Wrestler *Big Boss Man*, *Million Dollar Man*, *Macho Man*.

²⁵⁰ *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:55:22.

²⁵¹ Ebenda, 00:48:58.

²⁵² Ebenda, 00:50:43.



Abb. 15: Begutachtung der geheimen Zombie-Waffe



Abb. 16: „Zombie Man!“



Abb. 17: „Eat slow, my friend.“

Ähnlich konventionell wie die Hintergrundgeschichte zu *Zombie Man* und fast schon banal in ihrer Mythen-getreuen Nacherzählung wirken die Filmeinschübe zu *Cyclops*, *Witch Bitch*,

Lady Vampire, Werewolf und Frankenstein. Cyclops, die einäugige Figur aus der griechischen Mythologie, wird bei seiner Arbeit als Eisenschmied gezeigt, nachdem der Schauplatz - man sieht die Meeresküste, entfernte Inseln und Felsen in der Brandung - vom Erzähler als „Ionian Islands, Greece“²⁵³ vorgestellt worden ist. Dem Übermittler der Einladung zum *Monster Brawl* erzählt er, wie er vor 3000 Jahren dem Totengott Hades sein zweites Auge überließ, um als Gegenleistung in die Zukunft sehen zu können.



Abb. 18: Griechische Idylle auf den Ionischen Inseln



Abb. 19: Cyclops übt sich im Pathos

Parallel zu seiner mythisch-pathetischen Ansprache über Odyssee und Ethik sieht man Cyclops beim Vorbereitungstraining auf den *Monster Brawl*. Er hämmert, hackt Holz, hüpfte mit einem Baumstamm auf den Schultern, boxt vor der Küstenkulisse in die Luft, schleppt

²⁵³ Ebenda, 00:09:58.

und wirft Steine. Witch Bitch - unkenntlich, weil verhüllt und nur von hinten gezeigt - zieht einen Anhänger durch eine Idylle aus Holzhaus-Siedlung - in „Buzzard Bay, Massachusetts“²⁵⁴ - und mittelalterlicher Geigenmusik. Es öffnet sich eine Türe und ein sichtlich gezeichneter, tollwütig-anmutender Rüpel geht auf die Hexe los, beschimpft sie als „worst witch ever“²⁵⁵, spuckt ihr ins Gesicht, zerschmettert eine Flasche auf ihrem Anhänger und ruft ihr ein (ihr den Wrestler-Namen gebendes) „You´re a witch. Bitch!“²⁵⁶ hinterher.



Abb. 20: Hass und (Toll-)Wut: „You´re a witch. Bitch!“



Abb. 21: Die Hexe am Tiefpunkt

In ihrem Haus schmeißt Witch Bitch mit Einrichtungsgegenständen um sich, man sieht ihre mit einem Pentagramm gebrandmarkte Stirn, sie ist sichtlich am Boden zerstört und lungert

²⁵⁴ Ebenda, 00:12:15.

²⁵⁵ Ebenda, 00:12:26.

²⁵⁶ Ebenda, 00:12:31.

herum, bis es an der Tür klopft. Der kleinwüchsige „The Grub“ („Die Made“) - von Sasquatch Sid Tucker als „acne-smitten troll“ („aknegeplagter Troll“) bezeichnet - stellt der Hexe eine bessere Zukunft in Aussicht: „No more witch hunts. The townsfolk will bow to you.“²⁵⁷ Er rät ihr, sich an allen Peinigern zu rächen und am *Monster Brawl* teilzunehmen. Sie solle den ganzen Nekromantikquatsch, die Zauberei und schwarze Magie vergessen und stattdessen eine Kämpferin werden. In der Parallelmontage gewinnt die Hexe einen Boxkampf gegen den zuvor spuckenden Mann - das Dorfpublikum feuert sie bereits mit ihrem Ringnamen an. *Monster Brawl* etabliert Witch Bitch, in Anlehnung an die mittelalterliche Paranoia vor Magie und übersinnlichen Kräften - am stärksten ausgeprägt in Form von Hexenverbrennungen - ihrem Geschichtsmythos und Filmimage getreu als Underdog und Rächerin.



Abb. 22: Vom Underdog zum Wrestler: „No more witch hunts.“

Die Hintergrundgeschichte zu Lady Vampire am Schauplatz „Felldorf, Transsylvania“²⁵⁸ beginnt mit den Diktiergerät-Aufnahmen von Special Agent Laurence Dunn, einer medialen Transposition der Tagebücher Jonathan Harkers. Er erzählt von den ihn warnenden Einwohnern. Er solle nicht weitergehen und das Land sei unheilig. Vor dem Schloss angekommen folgt der privilegiert-unheimliche Over-the-Shoulder-Gegenschuss durch die Fensterscheibe vom ersten Stock. Als Dunn das Anwesen betritt, steht Lady Vampire im schwarzen Abendkleid und mit einem Weinglas schon auf halber Treppenhöhe. Nachdem sich der Agent vorgestellt hat und die Dracula-Frau die Stufen heruntergekommen ist, stellt er fest,

²⁵⁷ Ebenda, 00:13:22.

²⁵⁸ Ebenda, 00:26:57.

dass sein Gegenüber keinen Rotwein, sondern Blut trinkt und erwähnt den ehemaligen Besitzer des Hauses, „Vlad, the Impaler.“²⁵⁹ Lady Vampire erwidert, dass sie schon immer hier wohne und die Letzte ihrer Art sei, „doomed to immortality.“²⁶⁰ Dunn erschießt die Vampirin, beugt sich über sie, worauf ein schneller Schnitt auf das obligatorische Close Up ihrer Vampirzähne folgt und der Agent schreiend und blutüberströmt aus dem Schloss flüchtet.



Abb. 23: Der privilegierte Blick auf den Ankömmling



Abb. 24: Ikonografisch gefärbt I: Rotwein?

²⁵⁹ Ebenda, 00:28:05.

²⁶⁰ Ebenda, 00:28:16.



Abb. 25: Ikonografisch gefärbt II: Möbel?



Abb. 26: Ikonografisch gefärbt III: Schuhe?



Abb. 27: Ikonografisch gefärbt IV: Blut!



Abb. 28: Ikonografisch obligatorisch: Plötzlicher Schnitt auf's Close Up der Vampirzähne



Abb. 29: Ikonografisch gefärbt V: Viel Blut

Ähnlich ikonografisch bewusst beginnt der Filmeinschub in „Silver Springs, New Jersey“²⁶¹ mit Nacht, Vollmond und Werwolfs-Heulen. Das Opfer läuft durch den Wald, in Flashbacks werden der Fund seiner tot gebissenen Freundin und seine anschließende körperliche Ertüchtigung gezeigt. Mit einem Gewehr ausgestattet durchsucht er den Wald nach der Bestie, welche plötzlich hinter ihm erscheint, sich auf ihn stürzt und seinen Hals zerfleischt. Das Opfer kann den Werwolf gerade noch erschießen. Nach einer weiteren Liebesschmerz-Flashback-Überblendung, einem Schnitt und einem Schwenk am Baumstamm vorbei hat er sich selbst in einen Werwolf verwandelt, blickt gen nächtlichen Himmel, heult auf und spaziert davon.

²⁶¹ Ebenda, 00:36:39.



Abb. 30: Verlust von Freundin und Vergangenheit



Abb. 31: Jäger wird zu Gejagtem



Abb. 32: Mensch wird zu Werwolf

Technologisiert und mit unheimlicher Spannung aufgeladen wirken die Gänge und der Aufzug am Weg des Dr. Ivo Igora zu seinem wissenschaftlichen Experiment am Schauplatz „Ingolstadt, Germany.“²⁶² Der Weg hinunter ins Labor wird von seinen Notizen, gesprochen als Off-Kommentar, begleitet. Der Doktor berichtet darin von seiner Forschung des menschlichen Verfalls und der Anatomie. Er enthüllt seine Kreatur, aus dem Off kommentierend erwähnt er die Gräber, in denen er wühlte und versichert sein Genie entgegen aller Behauptungen, er sei verrückt. Es folgen der Gang zum Stromkasten, das Betätigen eines Schalters, aufflackernde Glühbirnen und Blitze. Im Zuge der unruhigen Atmosphäre beginnen zuerst Kamera und dann auch Frankenstein zu wackeln. Nach weiteren Blitzen, Rauch und Dampf bewegen sich Frankensteins Hände. Doktor Igora legt den Schalter wieder um und geht, nachdem sich auch die Kamera langsam dem Monster genähert hat, zu seinem erschaffenen Werk. Nach leichten Handberührungen grummelt Frankenstein, schaut langsam auf und öffnet - mit reißendem Schnitt auf das Close Up - die Augen. Nach anfänglicher Verwunderung und verdatterten Blicken fassen sie gemeinsam an Frankensteins linke Brust, die Kreatur nennt den Doktor „Faaa-ther!“²⁶³ und sie gehen gemeinsam, Igora das Monster stützend, aus dem Labor.



Abb. 33: Ikonografisch verrückter Blick: *mad scientist* Dr. Ivo Igora

²⁶² Ebenda, 00:50:57.

²⁶³ Ebenda, 00:53:12.



Abb. 34: Ikonografisch aufgeladen: *creature & creator*



Abb. 35: Frankensteins Monster erblickt das Licht der Welt



Abb. 36: Hand aufs Herz: „Faaather!“

Die Hintergrundgeschichten zu den Monstern rufen etablierte Genre-Konventionen auf und spielen sie in vollem Bewusstsein aus. Als Zuschauer ist man sich des postklassisch-spielerischen Umgangs mit klassischen Schemata bewusst und goutiert dieses wechselseitige Bescheidwissen. In Abgrenzung zu der üblichen postklassischen Definition von Spektakel, verstanden als Opposition zur Narration, schlägt Thomas Elsaesser vor, Spektakel im Sinne eines reflexiven Wissens zu begreifen. Das Spektakel im postklassischen Kino kennzeichnet sich demnach durch das affirmative Ausspielen von Genre-Konventionen, durch das - in Drehli Robniks Worten - Eh-schon-Wissen. Ich komme gleich darauf zurück.

Angenommen, Spektakel und Narration seien tatsächlich ein binäres Begriffspaar, ließe sich *Monster Brawl* auch als „Body-Count“-Film verstehen, als ein Film, der seine narrative Entwicklung rund um eine Serie aus Gewalt, Splatter und Wrestling-Action aufbaut.²⁶⁴ Als Kino der Attraktionen ließe sich der Film, unterteilt in Gewaltszenen, „gemäß der Logik der performativen Präsenz und einer Ästhetik des Erstaunens“²⁶⁵ beschreiben. Performativität und Erstaunen „brechen die Linearität der Handlung auf und erzeugen Diskontinuitäten, Widersprüche und Spannungen zwischen den einzelnen Textteilen.“²⁶⁶ Nach dieser Definition des Spektakels müsste *Monster Brawl* in seine Hintergrundgeschichten (Narration) und die verbindende Rahmenhandlung der Wrestling-Kämpfe (Spektakel) unterteilt werden. Wenn man Spektakel auch als Betonung des Körpers verstehen will, bietet *Monster Brawl* gleich mehrere Körper-Spektakel an. Zuerst fallen die - bei Sportübertragungen üblichen - mehreren Perspektiven und Wiederholungen ein und derselben Aktion im Wrestling-Ring auf. Die Kämpfe und ihre Protagonisten werden durch verschiedene Blickwinkel genauestens elaboriert, wenn sie ihre Wrestling-Moves - Reversal, Bodyslam, Sand-ins-Gesicht-werfen, Sleeper Hold, Turnbuckle, Bulldog, Slingshot, Jab, Push Kick, Headlock, Uppercut, Double Ear Slap, Chokehold, Doomsday Figure Four Leglock usw. - vorführen. Die Körper der Wrestler werden dabei ausgestellt und vorgeführt. Ihre Verletzlichkeit wird grafisch in Form von Splatter ins Bild gerückt, etwa wenn Cyclops mit einem Hammer das Gesicht von Witch Bitch zertrümmert, Lady Vampire der Mumie das Herz aus der Brust reißt, Frankenstein den

²⁶⁴ Vgl. Jeffrey Sconce: „Spectacles of Death: Identification, Reflexivity, and Contemporary Horror“, in: Jim Collins, Hilary Radner, Ava Preacher Collins (Hg.): *Film Theory Goes to the Movies*. New York, London: Routledge 1993, S. 103-119, hier S. 105.

²⁶⁵ Thomas Elsaesser: „Das Regime der Brüder: BACK TO THE FUTURE“, in: Ders.: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*. Berlin: Bertz + Fischer GbR 2009, S. 163-180, hier S. 163.

²⁶⁶ Winter, a.a.O., S. 87.

Schädel von Zombie Man zermatscht oder den Kiefer von Werewolf auseinanderreißt, bis Blut herausspritzt.



Abb. 37: Wrestling



Abb. 38: Spucken I



Abb. 39: Spucken II



Abb. 40: Lichtstrahl I



Abb. 41: Lichtstrahl II



Abb. 42: Grüner Splatter



Abb. 43: Splatter durch rohe Gewalt



Abb. 44: Matsch-Gesicht Witch Bitch



Abb. 45: Der *headcheese aficionado* beißt zu



Abb. 46: *Brain-crushing foot stomp* für den *headcheese aficionado*



Abb. 47: Splatter-Rausch mit Kieferbruch



Abb. 48: Splatter-Rausch mit Kieferbruch im Close Up

Auch die Körper außerhalb des Rings werden vorgeführt, in Form der zwei Nummern-Girls, die vor dem ersten Kampf um den Ring tänzeln als wäre es ein Laufsteg und anschließend für die Kamera posen und sie bezirzen. Dabei tragen sie kniehohe Stiefel, Netzstrümpfe, knappe Höschen und ausladende BHs.

Nach Linda Badley geht es im Horrorgenre bereits seit den 1980er Jahren nicht mehr bloß um die Transzendenz *des* Körpers, sondern um die Transzendenz *durch* den Körper, „albeit the body in a recharged, re-gendered, and regenerated sense – through shock, transposition of the senses, intense feeling, and special effects.“²⁶⁷ Will man Körper-Spektakel und/als Special Effects im Sinne eines postmodern-selbstreflexiven Referenzwerkzeugs begreifen, ließe sich nach Ernest Mathijs behaupten, dass deren Ausstellungen eher der Narration und einem Historizitätsgefühl dienen anstatt Grenzen überschreiten zu wollen.²⁶⁸

„The display of HFX’s self-awareness with their own history, and its impact on narratives, has given it a status in horror culture similar to that of discussions of *mise-en-scène* in the film culture propagated by the 1950s *Cahiers du Cinéma*, or of montage in the 1920s formalist debates of film culture: the most significant formal tool in presenting itself as a legitimate cultural debate.“²⁶⁹



Abb. 49: Körper-Spektakel als Narrativ: Beine, Stiefel, Höschen

²⁶⁷ Badley: *Film, Horror, and the Body Fantastic*, S. 9.

²⁶⁸ Vgl. Mathijs, a.a.O., S. 167.

²⁶⁹ Ebenda, S. 167. HFX: Horror-Effects (*special* und *visual*).



Abb. 50: Nummerngirl I vor der Friedhofsscheune



Abb. 51: Nummerngirl II neben dem Wrestlingring



Abb. 52: Körper-Spektakel re-gendered? Technisches Hilfsmittel statt Phallus-Symbolik

Mit Hinblick auf B-Movies, serielle und episodenhafte Erzählstrukturen stellt Murray Smith zur Betonung des Spektakels (im Sinne von Thomas Schatz' „Cinema of Attractions“) fest, dass Narrationen nicht zugunsten von Special Effects vernachlässigt werden. Stattdessen übernehmen Spezialeffekte narrative Funktionen. „In action [and horror or other body genre] films, the plot advances through spectacle; the spectacular elements are, generally speaking, as 'narrativized' as are the less ostentatious spaces of other genres.“²⁷⁰ Die Dinosaurier aus *Jurassic Park* (R: Steven Spielberg, 1993) oder *The Lost World: Jurassic Park* (R: Steven Spielberg, 1997) seien nicht nur beeindruckende Spektakel, sondern „creatures of terror and wonderment - characters, antagonists, in a tale. It is this emotional dimension which, among other things, makes the movies memorable [...]“²⁷¹ Eine ähnliche Argumentation findet sich bei Timothy Corrigan in Hinblick auf Star-Personae und Filmfiguren, die als Special Effects eingesetzt werden:

„[A]n original plot becomes a minimal background for figures of technological or stylistic extravagance, [...] These figures in effect detach themselves from the path of character psychology and plot incident and become located instead as an imagistic or technological performance, which then moves from the margins to the center of the narrative logic. Here, the remade character becomes the star-image who takes over the role rather than inhabits an original character. The star as image replaces character psychology as a narrative motivation, and does not so much address and narratively anchor its audience [...] but poses as a publicity display whose significance is in how it extends beyond this particular story.“²⁷²

Corrigan sieht die Darsteller in ihrer Funktion als Special Effects zwischen Technologie und Comics angesiedelt, um mehrfach recycelte Geschichten fortsetzen und revitalisieren zu können.²⁷³ „To watch and enjoy these movies is not to watch for a story (which is already known or at least already available); it is to watch and participate in those "moments of special effect" that exceed an original story (the sequel and the remake) or that exceed narrative itself (the series).“²⁷⁴

Es macht also Sinn, den Spektakel-Begriff (inklusive unmotivierte Filmfiguren, Wrestling und Splatter) nicht als Opposition zur Narration zu verstehen, sondern gemäß Elsaessers alternativer Interpretation zu begreifen: als reflexives Wissen „um die Kodierungen, die die

²⁷⁰ Smith, a.a.O., S. 13.

²⁷¹ Ebenda, S. 14.

²⁷² Corrigan, a.a.O., S. 170.

²⁷³ Vgl. Corrigan, a.a.O., S. 171.

²⁷⁴ Ebenda, S. 171.

klassische Darstellung und ihre Genre-Konventionen beherrschen und die nun so offen liegen, dass der Zuschauer als Mitwisser daran teilhaben kann.²⁷⁵ Damit sind die bereits erwähnten Genre-Konventionen in den Filmeinschüben zu den einzelnen Monstern genauso gemeint wie auch die Rahmengeschichte im Wrestling-Ring und am Friedhof. David Roche fragt etwa: „Do the films metafictionally problematize their own relationship to the horror genre and its Gothic heritage, and if so, how? Are certain generic conventions reworked and/or mixed?“²⁷⁶ Roches Fragen decken sich mit Corrigan und Whites Argumentation, wonach wir einen Film einem bestimmten Genre nur zuordnen könnten, weil wir zuvor bereits andere Filme desselben Genres gesehen hätten.

„This repetition of formulae leads to a complicated **intertextuality**, which means simply that one text depends on other texts for its full meaning. [...] The audience is the place where all of the intersecting intertextual meanings come together. Bringing their prior experiences with them to the movie theater, audiences have agency or control in determining meaning.“²⁷⁷

Monster Brawl bedient sich auch außerhalb der Hintergrundgeschichten zu den Monstern einer horrorspezifischen Ikonografie, etwa wenn zu Beginn des Films der Friedhof samt Nebel, Grabsteinen und Kreuzen als Austragungsort etabliert wird oder Lady Vampire im schwarzen Umhang zum Kampf erscheint, die Mumie einen Holzpflöck holt, um damit Lady Vampire zu pfählen, Werewolf aus der Scheune über die Stufen zum Ring hüpfen oder den Vollmond vom obersten Seil im Ring aus anheult. Sogar Doktor Ivo Igora wird - gemäß des filmhistorischen Perspektivenwechsels auf den *mad scientist* - die Rolle des Bösen zugeschrieben, wenn er seine Kreatur, Frankenstein, im Kampf gegen Zombie Man anspricht, er solle sich endlich auf dessen Kopf konzentrieren.

²⁷⁵ Elsaesser: „(Post-)Klassisches Hollywoodkino“, S. 53-96, hier S. 94.

²⁷⁶ David Roche: *Making and Remaking Horror in the 1970s and 2000s: Why don't they do it like they used to?* Jackson: University Press of Mississippi 2014, S. 119.

²⁷⁷ Corrigan, White, a.a.O., S. 434.



Abb. 53: Horror-Ikonografie: Friedhof, Kreuz und Nebel



Abb. 54: Dracula-Ikonografie: Schwarzer Umhang



Abb. 55: Dracula-Ikonografie: Lady Vampire im schwarzen Umhang



Abb. 56: Vampir-Ikonografie: Holzpflock



Abb. 57: Werwolf-Ikonografie: Heulen bei Vollmond



Abb. 58: Zombie-Konvention: Der Kopf!

Abgesehen von den horrorgenrespezifischen Konventionen und Schemata, die *Monster Brawl* abrufte, liefert der Film mit der Hintergrundgeschichte zu Swamp Gut ein weiteres Beispiel für ironisch-ausspielendes Eh-schon-Wissen hinsichtlich fernsehtauglicher Darstellungsformen. So wie sich *Monster Brawl* im Mumien-Kurzfilm über TV-Nachrichten lustig macht, behandelt der Film im Swamp-Gut-Segment die ästhetischen Qualitäten der Natur- und Tierreportage. Die Episode wird von einem „GRISLY PLANET“-Logo eingeleitet und die sonore Stimme des Doku-Erzählers begleitet den Zuschauer zu einem exotischen Abenteuer in „Marshfield, Louisiana.“²⁷⁸ Dass „grisly“, zu deutsch: grausig, phonetisch an den Grizzlybären erinnert („grizzly“ heißt „gräulich“), ist dem bereits vorhin erwähnten oberflächlich-verbalen und ironischen Witz geschuldet. Die zweieinhalb Minuten lange Dokumentation über Swamp Gut bezieht ihren Spaßfaktor aber vor allem aus ihrer Bedeutungs-Diskrepanz zwischen Bild und Erzählstimme. Mit dieser Diskrepanz ist aber nicht etwa die - im Jargon der TV-Nachrichten-Gestalter gern bemühte - Bild-Text-Schere (eine abwechselnde Übereinkunft bzw. Variation aus Gezeigtem und Gesagtem) gemeint. Das Gegenteil ist der Fall, der Erzähler gibt das Gezeigte eins zu eins wieder, wie es in Naturreportagen üblich ist. Die Bedeutungs-Diskrepanz liegt hier zwischen *was* gesagt/gezeigt und *wie* es gesagt/gezeigt wird. Grisly Planet liefert im Titel die grafisch-verbale Parodie-Vorlage für das nachfolgende Ausstellen einer raren Spezies.



Abb. 59: Naturreportage berichtet über das Sumpfmonster

²⁷⁸ *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:39:00.

Das Sumpfmonster wird zwar seiner medienkulturgeschichtlichen Ikonografie²⁷⁹ gerecht dargestellt. Die sich seriös ausgebende Tier- und Naturreportage präsentiert es aber wie den Typ des asozialen und viel zu fetten Schmarotzers, wie er von - sich selbst als Unterschichten-Fernsehen deklarierenden - Reality-Formaten schon längst als Klischee oder TV-Ikonografie etabliert worden ist. „This vast boggy wasteland [Mississippi Bayou] is also home to one of the most bizarre and disgusting creatures in the whole world.“²⁸⁰ Swamp Gut wird bei der Jagd gezeigt, die aus krokodilähnlich langsamem Annähern und Giftspucken besteht, „a savage combat technique for such reckless adventurers.“²⁸¹ Swamp Guts Abenteuerer-Opfer sind ein Fliegenfischer mit Zigarre und ein Dosenbier trinkender Kanufahrer.



Abb. 60: Swamp Gut bei der Jagd

Die Erzählerstimme stellt mit traurig-wissenschaftlichem Unterton fest, dass es für Swamp Gut heutzutage schwierig ist gute Freunde zu finden. Wenn die Kreatur zahlreiche Bierdosen²⁸² aus seinem Sumpf fischt, kommentiert das der Erzähler mit „Signs of the enemy

²⁷⁹ Vgl. etwa *Creature from the Black Lagoon* (R: Jack Arnold, 1954), *Revenge of the Creature* (R: Jack Arnold, 1955), *The Creature Walks Among Us* (R: John Sherwood, 1956), *Creature from the Haunted Sea* (R: Roger Corman, 1961), *Swamp Thing* (R: Wes Craven, 1982), *The Monster Squad* (R: Fred Dekker, 1987), *Beastmaster 2: Through the Portal of Time* (R: Sylvio Tabet, 1991) oder den DC-Comic-Charakter Swamp Thing.

²⁸⁰ *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:39:17.

²⁸¹ Ebenda, 00:40:27.

²⁸² Die giftgrünen Bierdosen der kanadischen Marke „Steam Whistle“ fügen sich perfekt ins Farbmanagement der Swamp-Gut-Sequenz ein (Color Grading mit Grünstich, grüne Umwelt, grünes Sumpfmonster, grüner Giftschleim) und sind ein weiteres Indiz für die Narrativ-Funktion von Oberflächen, in diesem Fall des *production designs*.

are detected and examined closely.²⁸³ Später nagt Swamp Gut an einem abgerissenen Arm, der noch immer die Bierdose in der Hand hält. Mit besorgter, fast schon weinerlicher Stimme beendet der Erzähler den Natur-Kurzfilm: „There are under ten Swamp Guts left in the wild, and that number is falling. Like so many creatures, the Guts have been pushed to the very edge of extinction by the destruction of their habitat.“²⁸⁴



Abb. 61: Swamp Gut bei der Nahrungsaufnahme

Was etwa Orson Welles bereits in *Citizen Kane* (1941) als subtile Parodie auf die Kombination aus Dokumentar- und Wochenschau-Ästhetik von Filmreihen wie *The March of Time* (Louis De Rochemont, 1935-51) angewandt hat, wird dem mediengeschulerten Zielpublikum von *Monster Brawl* affirmativ aufgetischt.²⁸⁵

„The voiceover device soon became the cornerstone of the documentary tradition, in which the voiceover "anchors" the potential ambiguity of the film's images. The sonic qualities of such voiceovers - usually male, resonant, and "unmarked" by class, regional, or foreign accent or other distinguishing features - are meant to connote trustworthiness (although today they can sound propagandistic).“²⁸⁶

Eine ganz andere Funktion männlicher Erzählstimme, die als das genaue Gegenteil ununterscheidbarer Merkmale wahrgenommen wird, erfüllt *Monster Brawls* Voice of God.

²⁸³ *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:40:13.

²⁸⁴ Ebenda, 00:41:16.

²⁸⁵ Dass Jason David Brown, er spielt Swamp Gut und Cyclops, der „Grisly Planet“-Kurzfilm auch seine Stimme leiht und sich somit in seiner Rolle von Swamp Gut selbst bespricht, kann als weiteres Komik-Gimmick in den Credits wahrgenommen werden. Brown hat mit Cook auch die Geschichte zu *Monster Brawl* entwickelt.

²⁸⁶ Corrigan, White, a.a.O., S. 186.

„The traditional technique of directing our interpretation of images through a transcendent voiceover is sometimes referred to as "the Voice of God". A similar confident male voice can still be heard in nature shows, commercials, and trailers seen in movie theaters.“²⁸⁷ Diese nondiegetische, überweltliche Erzählerstimme übernimmt in *Monster Brawl* Lance Henriksen²⁸⁸. Henriksens tief-rauchige Off-Stimme übernimmt die lokalisierende Funktion zu Beginn jeder Monster-Episode, kommentiert die Wrestling-Kämpfe mit Meldungen wie „incredible“, „glorious combo“, „majestic“, „black heart removal“ oder „head splitter“ und stellt am Ende jedes Matches den Sieger fest, etwa mit den Worten „Frankenstein wins, brain-crushing foot stomp.“²⁸⁹ Die Unterscheidung zur üblichen Rolle der Voice of God in Filmen bedarf hier jedenfalls des Bescheidwissens um Lance Henriksens Star-Persona im Genre. Henriksens affirmativ ausgespielte Voice of God kann nach Elsaesser als „auditiver Witz“²⁹⁰ bezeichnet werden und ist eine Remineszenz an die Off-Stimme in Beat-’em-up-Videospielen wie *Mortal Kombat* (Ed Boon, John Tobias, 1992) oder *Street Fighter* (Takashi Nishiyama, 1987). Als audio-und-visueller Witz fungieren neben Jimmy Hart, der in seiner Funktion des Wrestling-Promoters an Jahrmarktschreier erinnert, die beiden Kommentatoren Buzz Chambers und Sasquatch Sid Tucker. Sie übernehmen die Funktion des Comedy-Teams etwa von Abbott and Costello, parodieren die Monster und sich selbst in der Rolle des mit Headsets ausgestatteten Sportkommentatoren-Duos. Sasquatch Sid Tucker, gespielt von Art Hindle²⁹¹, ist ein ehemaliger Wrestling-Champ und pflegt einen rauen Umgangston. Mit weißem Vollbart und Cowboy-Hut ausgestattet übt er sich in ernster Miene, wenn etwa Buzz Chambers - Darsteller Dave Foley²⁹² karikiert in seiner Intonation und Mimik den Sportkommentator Howard Cosell²⁹³ - großzügige Schlücke aus seinem Flachmann nimmt.

²⁸⁷ Ebenda, S. 186.

²⁸⁸ Henriksen spielte Figuren wie Detective Hal Vukovich in *The Terminator* (R: James Cameron, 1984), Bishop in *Aliens* (R: James Cameron, 1986), *Alien 3* (R: David Fincher, 1992) und *AVP: Alien vs. Predator* (R: Paul W.S. Anderson, 2004), den König in *Super Mario Bros.* (R: Annabel Jankel, Rocky Morton, 1993) oder „Stab“-Filmproduzenten John Milton in *Scream 3* (R: Wes Craven, 2000). Er lieferte die Stimmen in Computerspielen, etwa zu General Shepherd in *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Jason West, 2009) oder zu dem von ihm bereits in den Alien-Filmen verkörperten Karl Bishop Weyland in *Alien vs. Predator* (Ken Turner, 2010).

²⁸⁹ *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 01:01:46.

²⁹⁰ Elsaesser: „Der ewig junge Mythos Hollywoods“, S. 117-138, hier S. 128.

²⁹¹ Art Hindle wirkte neben etlichen TV-Filmen und -Serien, etwa als Polizist in *Beverly Hills, 90210* (Darren Starr, 1990-2000) oder 1981 und 1982 als Jeff Farraday in *Dallas* (David Jacobs, 1978-91), auch in Philip Kaufmans *Invasion of the Body Snatchers* (1978) als Dr. Geoffrey Howell und in *The Brood* (R: David Cronenberg, 1979) mit.

²⁹² Dave Foley ist ein kanadischer Stand-Up Comedian und Schauspieler, bekannt als Dr. Bob



Abb. 62: Kommentator I: der dauertrinkende Buzz Chambers



Abb. 63: Kommentator II: der ehemalige Wrestling-Champion Sasquatch Sid Tucker

Moore aus *Hot in Cleveland* (Suzanne Martin, 2010-), die Stimme von Flick, der Ameise aus *A Bug's Life* (R: John Lasseter, Andrew Stanton, 1998) und *Toy Story 2* (R: John Lasseter, 1999), Dave Nelson aus *NewsRadio* (Paul Simms, 1995-99) oder der Late-Night-Show-Parodie *The Late Late Show with Craig Ferguson* (David Letterman, 2005-), in der er in 19 Episoden von 2005-2008 mitwirkte. Foley ist Mitglied der 1984 gegründeten Sketch-Comedy-Gruppe The Kids in the Hall (mit Kevin McDonald, Bruce McCulloch, Mark McKinney und Scott Thompson), die von 1988 bis 1994 eine eigene TV-Show auf dem kanadischen Sender CBC hatte (und von 1989 bis 1995 in den USA auf CBS und HBO ausgestrahlt wurde).

²⁹³ Howard Cosell (1918-1995) galt im englischsprachigen Fernsehen als einer der bekanntesten Sportkommentatoren. Neben etlichen Boxkämpfen, seinen Interviews mit Muhammad Ali und der ihm zugeschriebenen neuen Art einer Sportberichterstattung, die auch aus nicht-sportlichen Inhalten aus Politik und Gesellschaft besteht, wird Cosell oft im Zusammenhang mit der Ermordung John Lennons genannt. Cosell gab am 8. Dezember 1980 während der Live-Übertragung eines Football-Spiels (Miami Dolphins gegen The Patriots) in *NFL Monday Night Football* (Roone Arledge, ABC 1970-2005, ESPN 2006-) als erste mediale Stimme den Tod John Lennons via ABC bekannt. Vgl. <http://www.youtube.com/watch?v=n73GFvAyIjs> ab 0:40 [22.11.2014].



Abb. 64: Zwei unterschiedliche Kommentatoren als subtiles Comedy-Duo

Während Jimmy Hart jeweils vor und nach den Kämpfen die Monster und Sieger vorstellt und sich zwischen den Nummerngirls seines Megaphons bedient, besprechen Chambers und Tucker sämtliche Matches mit lakonischen Kommentaren wie „its winner takes all, the loser must leave this world“²⁹⁴, „that was a face-melting finish, wow!“²⁹⁵, „ding dong, the Witch is dead“²⁹⁶, „he throws a fistful of dust into the eyes of the Nosferatu“²⁹⁷ oder „it’s lights out for Lady Vampire, she’s drifted into the darkness.“²⁹⁸ Die Kommentare als Handlungsträger bedienen oft mehrere Meta-Narrative, etwa wenn Lady Vampire einen Grabstein auf dem Kopf der Mumie zertrümmert und Sid Tucker erstaunt feststellt: „I haven’t seen a tombstone smash in 25 years.“²⁹⁹ Im Wrestling ist der Tombstone oder Tombstone Piledriver ein Trick, bei dem der Kontrahent kopfüber zwischen den Knien auf den Boden gekracht wird.³⁰⁰ Das Manöver ist bekannt geworden als Finishing Move von The Undertaker³⁰¹, dessen Gimmick sich mit Urnenträger, Sarg und Friedhof klassischer Horror-Ikonografie bedient. Kurz vor Filmende, nachdem Frankenstein bereits den Schädel von Zombie Man zerquetscht, mehrere

²⁹⁴ *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:18:58.

²⁹⁵ Ebenda, 00:22:23.

²⁹⁶ Ebenda, 00:22:53. Referenz auf *The Wizard of Oz* (R: Victor Fleming, 1939).

²⁹⁷ Ebenda, 00:33:06.

²⁹⁸ Ebenda, 00:33:29.

²⁹⁹ Ebenda, 00:35:42.

³⁰⁰ Der Tombstone Piledriver wirkt in seiner Bauch-an-Bauch-Ausgangsposition wie die Sexposition 69. Dies ließe mehrere Interpretationen zu für einen Sport, in dem es auch die Testicular Claw (dt.: Hodenklau) gibt.

³⁰¹ Auch Kevin Nash (Colonel Crookshanks) wurde bereits Opfer eines Tombstones durch den Undertaker - nachzusehen in *Wrestlemania XII* (R: Kevin Dunn, 1996).

andere Zombies mit seinem Gebrüll verjagt und Werewolf den Kiefer auseinandergerissen hat und als Monster Brawl Champion feststeht, öffnet sich noch einmal eine Scheunentür und der mittlerweile zum Zombie gewordene Colonel Crookshanks ruft nach Frankenstein. Buzz Chambers kommentiert dies mit den Worten: „And the Colonel is making a comeback, folks! I don't believe it.“³⁰² Wie stark sich hier Film, Zuseher und kulturelle Umwelt im Geschichtenerzählen ergänzen, wird mit Chambers' kurz darauf folgender Bemerkung - der Sarg solle noch nicht zugenagelt werden³⁰³ - verdeutlicht. *Monster Brawl* ruft implizit Insiderwissen ab, etwa den Sarg, in den der Undertaker in den 1990er Jahren seine unterlegenen Kontrahenten beförderte, und vermischt auf der Metaebene außerhalb des Films die eigenen Charaktere mit den Star-Personae der Darsteller. The Undertaker bietet sich aufgrund seines Images³⁰⁴ und seiner Beinamen The Deadman, The Demon of Death, Lord of Darkness generell für die Projektionsfläche horrorikonografischer Ideen³⁰⁵ an, hier im speziellen für Frankenstein auch aufgrund seiner Körpergröße von über zwei Metern. Jimmy Hart merkt an anderer Stelle, nachdem Witch Bitch Herb Dean die Kehle aufgeschlitzt hat, an: „I hate referees anyhow. They are no use for anything. Trust me on that, girls.“³⁰⁶ Hart spielt damit direkt auf seine eigene Rolle bei Wrestling-Veranstaltungen an. Wenn Werewolf mehrere Treffer auf Swamp Guts Bauch landet, stellt Sid Tucker fest: „I haven't seen an abdomen attack like this since King Hippo back in 88'.“³⁰⁷ King Hippo ist ein Charakter aus dem Videospiel *Mike Tyson's Punch Out!!* (Genyo Takeda, 1987)³⁰⁸ und ähnelt Swamp Gut in seiner Fettleibigkeit und seinem typischen Lebensumfeld als Nilpferd. Der subtile Kommentatoren-Witz von Buzz Chambers und Sasquatch Sid Tucker, etwa in Form eines „Swamp Gut having serious indigestion problems“³⁰⁹ oder eines „somebody better call the Humane Society because we're witnessing extreme animal abuse here tonight“³¹⁰ (wenn Frankenstein auf Werewolf eindrischt), wird von der Narration aufgenommen und am

³⁰² *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 01:21:36.

³⁰³ Vgl. ebenda, 01:21:58.

³⁰⁴ Ein anderes von Undertaker-Darsteller Mark Calaway verkörpertes Wrestling-Gimmick war das des us-patriotischen Biker Bad Boys The American Bad.

³⁰⁵ Für die Vermischung von Horrorfilmfiguren und „realen“ Wrestlern aus dem WWE-Universum vgl. <http://www.wwe.com/inside/tale-of-the-tape-movie-monsters-vs-wwe-superstars/> [24.11.2014].

³⁰⁶ *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:23:43.

³⁰⁷ Ebenda, 00:46:14.

³⁰⁸ Super Mario hat seinen Auftritt als Schiedsrichter.

³⁰⁹ *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:47:12.

³¹⁰ Ebenda, 01:11:09.

Beispiel Kommentatoren-Duo als visueller Reim widergespiegelt, wenn etwa eine Horde Zombies am Friedhof auftaucht und Sid Buzz versichert, dass er auf ihn aufpasst. Gleichzeitig nähert sich im Kommentatoren-Häuschen hinter den beiden ein Zombie, der im nächsten Moment Sid Tucker in die Hand beißt.³¹¹



Abb. 65: Visueller Reim der Narration



Abb. 66: Nonsense statt Suspense

Nach Thomas Elsaesser ist die Selbstreferenzialität in Filmen ihr Adjektiv-gebendes Merkmal des Postklassischen. „Postklassisch, diese These möchte ich jetzt aufstellen, sind vor allem jene Momente in einem klassischen Film, in denen die eigene Theorie oder Problematik im Film selbst auftaucht und uns ins Gesicht blickt: entweder als ernst nickende Zustimmung

³¹¹ Vgl. ebenda, 01:03:50.

oder selbstironisch augenzwinkernd.³¹² *Monster Brawl* erzählt über sich selbst als Film und seine Entstehung bereits ab Minute 5:42, wenn er Jimmy Hart bei einem als zuvor aufgezeichnet ausgegebenen Interview mit dem Erfinder der Veranstaltung, Jake Blackburn, zeigt und hier ganz klar die Autoren Jesse Thomas Cook, der auch Regie geführt hat, und Jason David Brown zu Wort kommen lässt. Blackburn verweist zu Beginn des Interviews indirekt auf die für Wrestling eigenartig anmutende Kulisse eines Friedhofs ohne Live-Publikum als Variation des Backyard Wrestlings, das Nachspielen durch Fans im Garten.

„I’ve always been a geek when it comes to wrestling and monsters. I used to make Kung Fu tournaments in my backyard. I’d have all my friends over, be it somebody’s birthday and we’d beat each other up, and then we’d run inside and watch monster movies and scare the crap out of each other.“³¹³

Auf Harts nochmalige Nachfrage, wie er nur auf die Idee des Monster Wrestlings gekommen sei, antwortet er: „Well, these things are like my drugs, man. I mean, when everyone else was out partying on Friday nights, I’m sitting at home watching Japanese death matches and doodling monsters fighting.“³¹⁴ Cook und Brown belegen damit ihr popkulturell-postmodernes Verständnis von Film, Monstern und Mashups. Jimmy Hart fragt weiter nach den Schwierigkeiten bei der Entstehung von/m *Monster Brawl* und Cook-Brown-Blackburn nennt Schlagworte, die direkt aus den Produktionsnotizen des Films stammen dürften: „affordability“³¹⁵ (Low Budget), „show it to the whole world“³¹⁶ (Vermarktung via Filmfestivals, Web, DVD), „sending invites all over the place“³¹⁷ (Suche nach Darstellern mit Promi-Faktor) oder „some monsters just caught wind of what was going on, some just showed up out of nowhere“³¹⁸ (Angebot an Darstellern und Crew). Die sich hier offenbarende und selbstreferenzielle Autorenstimme reagiert ganz selbstverständlich auf das Beziehungsphänomen zwischen Kultfilmen und Zuschauern. Corrigan stellt mit Blick auf Romeros *Night of the Living Dead* fest:

„In low-budget films [...] the economics of their production and distribution become a

³¹² Elsaesser: „(Post-)Klassisches Hollywoodkino“, S. 53-96, hier S. 83.

³¹³ *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:05:47.

³¹⁴ Ebenda, 00:06:04.

³¹⁵ Ebenda, 00:06:34.

³¹⁶ Ebenda, 00:06:45.

³¹⁷ Ebenda, 00:06:53.

³¹⁸ Ebenda, 00:06:55.

means of distinguishing these movies from a typical Hollywood production yet also a way of claiming a kind of common/secret ground for audiences who might feel closer to Pittsburgh and grainy stock than to the glamour of Hollywood.³¹⁹

Jimmy Hart beendet das Interview für die TV-Zuseher der Diegese und die realen Zuseher des Films mit den Worten: „Well, there you have it folks, the brains behind the brawl.“³²⁰ Wenn es in Filmen wie *Monster Brawl* um eine Identifikation mit einer Person gehen soll, dann befindet sich diese Person außerhalb des Films in Form des Autors. Der Zuseher braucht keinen zielgerichtet handelnden Helden, sondern Ideen und kreative Vorschläge, mit denen er sich identifizieren will. In *Monster Brawl* sitzen sie als Kaugummi kauernder Jake Blackburn mit einem verschmitzten Grinsen im Wrestling-Ring.



Abb. 67: Selbstreferenz im Wrestling-Ring



Abb. 68: „The brains behind the brawl.“

³¹⁹ Corrigan, a.a.O., S. 82.

³²⁰ *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:07:08.

4.2 Klassische Analyse

Auf den ersten Blick verweigert *Monster Brawl* eine klassische Lesart nach Drei-Akt-Struktur und psychologisch motivierter Handlung. Die Narration stützt sich auf acht Mini-Episoden und die Rahmenhandlung einer Pay-per-View-Wrestling-Übertragung. Die Kurzfilme zu Mummy und Swamp Gut fungieren als parodistische Lehrfilme über fernsehästhetische Gestaltungsmittel und Mockumentary³²¹. Sieht man von dieser Segmentierung ab, lässt sich in *Monster Brawl* trotzdem eine für das aristotelische Modell übliche „übergreifende Geschlossenheit von Zeit, Ort und Handlung“³²² festmachen. Die Rahmenhandlung geschieht in TV-Echtzeit und findet am Friedhof Hillside Necropolis in Michigan statt. Die titelgebende Wrestling-Veranstaltung verbindet alle Teilnehmer in ihren ausübenden Funktionen - kommentierend und berichtend oder kämpfend. Ob die Charaktere im Verlauf des Films verschiedene oder dieselben Ziele verfolgen, ist Interpretationssache. Nach Elsaesser konzentriert sich eine aristotelische oder klassische Narration „auf die Charaktere als Initiierende und Handelnde, die das Kernstück einer Erzählung ausmachen, statt interpersonellen Transaktionen (Funktionen) den Vorrang zu geben.“³²³ Die Tatsache, dass die Monster neben der Chance auf den Gürtel des *Monster Brawl* Champions schlicht um ihre (teilweise untoten) Leben kämpfen, spricht für eine Interpretation der Charaktere als ihr Ziel (gewinnen, nicht sterben) verfolgende Initiierende.³²⁴ Die auditive Dauerpräsenz der informationsgebenden Kommentatoren unterstreicht ihre Existenz als wichtige Komponente der Narration. Selbst eine Struktur in drei Akte lässt sich feststellen. Nachdem Schauplatz, Handlung und die wichtigsten Charaktere vorgestellt worden sind, kommt mit Cyril Haggard, dem Friedhofswärter, der Hinweis auf einen stabilen Zustand, in dem sich die Welt in *Monster Brawl* bis gerade eben noch befand und auf den die Komplikation oder der Wendepunkt und die Erkenntnis oder Auflösung folgen wird. Haggard sagt zu Buzz Chambers und Sasquatch Sid Tucker: „I told you to mind your own business. I warned you not to go messing with this place.“³²⁵ Und er fügt hinzu: „The soil is cursed, boy! You’ve gone and stirred up a heap of trouble. Something evil has been unearthed, and I can feel it in

³²¹ Mockumentary setzt sich zusammen aus „to mock“ (dt.: vortäuschen, nachahmen, auch: etwas verspotten) und „documentary“ und meint den fiktionalen Dokumentarfilm bzw. einen Film, der sich über Dokumentarfilm als Genre lustig macht.

³²² Elsaesser: „(Post-)Klassisches Hollywoodkino“, S. 53-96, hier S. 57.

³²³ Ebenda, S. 57.

³²⁴ Dieser Umstand muss jedem Action- oder Horrorfilm „zugute“ gehalten werden.

³²⁵ *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:07:31.

my bones. Evil. Evil! Evil. [...] You bastards are gonna pay for what you've done. You're gonna pay. You're all doomed."³²⁶ Der Filmverlauf bereitet auf den Wendepunkt vor, der Fluch findet seine visuelle Umsetzung in den sich aus der Erde grabenden und ihren Gräbern entsteigenden Zombies, die ab Frankensteins „brain-crushing foot stomp“³²⁷ auf den Schädel von Zombie Man die Menschen attackieren (Colonel Crookshanks, Sasquatch Sid Tucker) und so den Film zu infiltrieren beginnen. Zombie Man lebt zwar in der infektiösen Verbreitung bis nach Filmende weiter - nach den Credits greift noch ein Zombie den telefonierenden Jimmy Hart an, seine Darstellung als Masse am Friedhof wird aber von Frankenstein mit einem Brüller beendet.³²⁸ Nach dieser (wortwörtlichen) Auflösung tritt der Zombie nur noch vereinzelt in Erscheinung. Die Störung durch die Zombie-Masse ist beseitigt, Frankenstein hat die „Rückkehr zu einem veränderten Status quo ante“³²⁹ eingeleitet. Neben der geschlossenen Einheit von Handlung, Ort und Zeit finden sich nach klassischer, strukturalistischer Lesart mehrere binäre Paare in *Monster Brawl*. Elsaesser nennt für ein System semiotischer Beschränkungen etwa „Spektakel vs. Handlung, [...] aalglatte Sprüche vs. witzige Pointen, gute Darstellungen vs. minimale schauspielerische Anforderungen.“³³⁰ Mit Ausblick auf das nächste Kapitel möchte ich die inhaltlichen Oppositionen passiv vs. aktiv und (Technik-)Monster vs. Mensch hinzufügen. Die bereits erwähnte, sehr ungenaue und willkürliche Unterscheidung in Spektakel und Handlung ist in *Monster Brawl* ironischerweise genau umgekehrt angeordnet - die geschlossene Rahmenhandlung bietet die Spektakel, Mini-Film-Einschübe liefern die Handlung in Form von Hintergrundgeschichten über die Monster. Diese Episoden können in ihrer Zusatzinformationen gebenden Funktion anstatt von der übergeordneten Narration losgelöste Segmente auch als narrativ motivierte Flashbacks gelesen werden. Die Motivation als solche wird dem Zuschauer durch etablierte und akzeptierte Konventionen erklärt. Corrigan und White nennen exemplarische „transitional devices“³³¹ wie Über- und Ablendungen. Der Zuschauer zeitgenössischer Filme akzeptiert die durch Fernsehen und Pay-per-View-Ästhetik etablierte Form serieller Pausen in Form von Werbeblöcken. Zeit-Ellipsen können so als Teil einer kontinuierlichen Narrativ-Struktur wahrgenommen werden. Eine psychologisch

³²⁶ Ebenda, 00:07:53.

³²⁷ Ebenda, 01:01:48.

³²⁸ Vgl. ebenda, 01:03:11.

³²⁹ Elsaesser: „(Post-)Klassisches Hollywoodkino“, S. 53-96, hier S. 62.

³³⁰ Ebenda, S. 66.

³³¹ Corrigan, White, a.a.O., S. 135.

motivierter Handlung meint neben dem zielgerichtet handelnden Protagonisten auch die Wissensverteilung, nach der ein Film dem Zuschauer zu bestimmten Zeitpunkten bestimmte Informationen zuspielt oder vorenthält. Die Narration wird zum Kausalitäten-Spiel aus Ursache und Wirkung und sorgt damit für Spannung (Suspense) und Entspannung beim Publikum. Erwartungen werden befriedigt oder nicht erfüllt - oder in eine neue Richtung gelenkt, etwa wenn Buzz Chambers und Sasquatch Sid Tucker Frankenstein bereits als Sieger gegen Werewolf bezeichnen, Werewolf aber noch einmal aufsteht und der Kampf in eine unerwartete Verlängerung geht. Neben der falschen Fährte auf der Tonebene sorgen Kamera und Schnitt für weitere Verwirrung. Als Zuschauer erfährt man im selben Moment wie die Kommentatoren vom doch noch nicht toten Werewolf, wenn Frankenstein im Close Up vor dem Wrestling-Ring steht und sich im unscharfen Bildhintergrund etwas bewegt. Als formales Gestaltungselement des klassischen Kinos und weiteres oppositionelles Begriffspaar sei weiters die Anordnung einzelner Einstellungen nach dem Prinzip von Schuss (Aktion) und Gegenschuss (Reaktion) genannt. Der Schnitt, auch als „psychological editing“³³² bezeichnet, dient der Logik der Geschlossenheit von Zeit, Ort und Handlung. *Monster Brawl* lässt keine Zweifel daran, wer (Kommentator vs. Monster) wo (Kommentatoren-Tisch vs. Wrestling-Ring) worauf (Körper-Aktion vs. Kommentar-Reaktion) reagiert. Weitere Formalkriterien des Kontinuitätssystems sind etwa die 180-Grad-Regel (die imaginierte Blickachse zwischen Subjekten und/oder Objekten darf in aufeinanderfolgenden Einstellungen nicht überschritten werden), die 30-Grad-Regel (aufeinanderfolgende Einstellungen müssen, um nicht als störend bzw. unabsichtlicher Jump Cut wahrgenommen zu werden, sich in ihrem Blickwinkel mindestens um 30 Grad verändert haben) oder der Eyeline Match (Einhaltung der Blickrichtung).³³³ Die Stilmittel unterstreichen die Wahrnehmung der Welt im Film vom menschlich-subjektiven Standpunkt.³³⁴ Oberstes Gebot für diese Wahrnehmung ist die Plausibilität oder der Wahrheitsanschein („verisimilitude“)³³⁵ im klassischen Kino, bedingt durch die genannten formalen Kriterien.³³⁶ *Monster Brawl* erfüllt die klassischen Merkmale in seiner Form, wenn es etwa die Kommentatoren in neutralen Situationen im Doppel zeigt, zu emotionaleren Momenten in die Nahaufnahme oder ins Close Up des Einzelnen wechselt, die

³³² Sconce, a.a.O., S. 107.

³³³ Vgl. Corrigan, White, a.a.O., S. 128.

³³⁴ Vgl. ebenda, S. 133.

³³⁵ Vgl. ebenda, S. 125.

³³⁶ Vgl. ebenda, S. 128.

Programmeinstiege nach den Werbeblock-Kurzfilm-Pausen mit einem Establishing Shot aus der Totale beginnt, zur Steigerung sinnlicher Splatter-Wahrnehmung die Darstellung in verschiedenen Einstellungsgrößen kombiniert oder als kleine, aber akzeptierte Verletzung des Kontinuitätsschnitts nach dem Prinzip des Graphic Editing verfährt und einmalige Aktionen im Wrestling-Ring wie Schläge, Tritte oder Spezialmanöver in mehrmaliger, sich wiederholender Schnittvariation hervorhebt. Als Zuschauer hat man nie das Gefühl von Orientierungslosigkeit, der Film und die abgebildete Welt sind als logisches Konstrukt aus formaler Filmsprache und narrativer Begründung erfahrbar. Elsaesser fordert von Nebenfiguren eine Stellvertreter- und Strukturfunktion ein. Begegnungen mit ihnen gliedern größere Sequenzen in kleinere Handlungseinheiten und zeichnen einen narrativen Weg des jeweiligen Hauptprotagonisten nach.³³⁷ Begegnungen mit Nebenfiguren sind etwa die Ankünfte von Cyril Haggard und Jimmy Hart oder das Interview von Hart mit Jake Blackburn. Sie schließen die Eröffnungssequenz und werden im Verlauf des Films noch mehrfach gespiegelt - in den TV-Nachrichten im Mumien-Kurzfilm, als visuelle oder auditive Reminiszenz. Jimmy Harts Eintreffen am Friedhof und seine begeisterte Bemerkung über den Zombie, der einem Friedhofsarbeiter die Arme abgerissen hat, werden in Haggards Auftritt als Friedhofswärter, Blackburns ähnlicher Bemerkung im Interview (er wolle nicht, dass jemandem die Arme abgerissen werden), Buzz Chambers' Vergleich von Zombie Man mit einem jüngeren und gesünderen Sasquatch Sid Tucker oder in der Zombie-Attacke auf Tucker auf verschiedene Arten wiederaufgenommen. Haggards Warnung an die Kommentatoren klingt mit dem Zombie-Ausbruch als hallende Geisterstimme noch einmal nach, mit exakt denselben Worten. Wenn Jimmy Hart das Äquivalent zu Buzz Chambers und Sid Tucker darstellt, kann Cyril Haggard als ernsthafteres Gegenexemplar und gefährliche Vorahnung von Zombie Man, Frankenstein oder dem Zombie von Colonel Crookshanks verstanden werden. „In diesem Sinne hat jede der Figuren irgendwo einen Doppelgänger, und alle sind durch ein System von Parallelen und Binaritäten miteinander verbunden, die sich um Widersprüchlichkeit, Gegenteiligkeit und Ergänzung drehen [...]“³³⁸ Die Infos, die der Film bereits zu Beginn über seine Hauptcharaktere andeutet, paraphrasieren die Konventionen des jeweiligen Genres - Komödie und Horror - gleich mit. Das „Prinzip der Wiederholung als

³³⁷ Vgl. Elsaesser: „(Post-)Klassisches Hollywoodkino“, S. 53-96, hier S. 68.

³³⁸ Ebenda, S. 79.

Alternation und Umkehrung³³⁹ verdeutlicht sich in Jimmy Harts euphorischer und Cyril Haggards bedrohlicher Sprache. Der Zuschauer identifiziert sich nicht nur mit diesem oder jenem Protagonisten, sondern kann sich schon der vorausgesetzten Genre-Konventionen versichern und sich in diese einüben. Der Grundkonflikt scheint mit dem Zombie-Ausbruch und dem Ziel des Überlebens ein einfach gestrickter zu sein, dafür kann sich der Film auf eine komplexere narrative Konstruktion und die visuellen Effekte konzentrieren und dem Publikum verschiedene Zugänge durch mehrdeutige Zeichen anbieten. Klassisches Erzählkino beruht auf Beziehungen von Ähnlichkeit und Differenz, die sich beim Zuschauer einprägen. Als kontrastierenden Kommentar könnte man auch einige Meldungen von Chambers und Tucker bezeichnen, etwa wenn sie Cyclops als stillen Genießer seines Sieges über Witch Bitch feiern, dieser in Wirklichkeit aber lautstark herumbrüllt und an den Ringseilen rüttelt,³⁴⁰ oder wenn sie die textliche Abbildung der Monsterfähigkeiten auf den Sedkarten sprachlich variiert wiedergeben. Die Ankunft eines Sturms wird erstmals bei Minute 11:02 erwähnt, später in den TV-News als Textkurznachricht ausgestrahlt und am Ende während des Kampfes zwischen Frankenstein und Werewolf inszeniert.³⁴¹ Wenn Special Agent Dunn in der Episode von Lady Vampire aus dem Off seine Aufnahmen spricht, bezeichnet er die Geschichten der Bewohner Felldorfs als „gipsy crap“.³⁴² Nach Lady Vampires Sieg über Mummy stellt Buzz Chambers fest, dass sie jetzt wieder in ihre Heimat zurückkehren kann um Gipsies zu töten.³⁴³ Der Getränkedosenfund aus der Natur-Kurzdoku Grisly Planet wird im Kampf gegen Werewolf wieder aufgegriffen, wenn eine Dose aus Swamp Guts aufgeblähtem Bauch heraus zum Vorschein kommt. Der Mond als zentrales Werwolfsmotiv findet neben Werewolf-Segment und -Kampf auch eine Erwähnung im Frankenstein-Segment durch Dr. Igora. Cyclops schreit zwei Mal die Ankündigung, dass Hades als nächstes (Opfer) drankommt. Lieutenant Briggs betont in der Hintergrundgeschichte zu Zombie Man, dass dieser immerzu Hunger habe - zehn Minuten vor dem Abspann plagt den von einem Zombie gebissenen Sid Tucker ein plötzliches Hungergefühl. Buzz Chambers erschießt ihn kurz darauf, als Tucker sich auf ihn stürzen

³³⁹ Ebenda, S. 69.

³⁴⁰ Vgl. *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:23:02.

³⁴¹ Der Sturm und die Flucht von Jimmy Hart und den Nummerngirls am Ende des Films kann als Variation des Filmendes von *Frankenstein Meets the Wolf Man* (R: Roy William Neill, 1943) gelesen werden, in dem ebenfalls ein Sturm in Form einer Überschwemmung alle bis auf Frankenstein und Wolf Man aus der Frankenstein-Burg flüchten lässt.

³⁴² *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:27:07.

³⁴³ Vgl. ebenda, 00:36:15.

möchte. Fünfzehn Minuten zuvor war es noch Tucker, der den ihn beißenden Zombie nach der Attacke erschossen hat. Chambers' lakonischer Kommentar „He is survived by his 13 kids, 5 ex-wives, he was 58 years old, and now, back to the action“³⁴⁴ spiegelt einen ähnlichen Kommentar von Tucker wieder, als dieser nach dem Tod Herb Deans und Chambers' trauriger Bemerkung darüber sagt: „Look, no more grieving, Buzz. We're missing the action in the ring.“³⁴⁵

4.3 Conclusio: Klassisch oder postklassisch?

Einen Film in das klassische Genre-Korsett zu zwängen kann der Vielfalt an Filmformen nicht gerecht werden. Die Unterteilung in klassisches und postklassisches Kino ist genauso wenig zielführend, weil sie abhängig ist von Perspektive, Kontext und Intention. Mit unterschiedlichem Interpretationsansatz lässt sich ein Film als Beleg für dieses oder jenes Modell heranziehen. Die Möglichkeit, Filme nach Belieben kategorisieren zu können, sollte, um Elsaessers Einstieg in die *Die-Hard-Analysen*³⁴⁶ zu paraphrasieren, nicht negativ bewertet werden. Sie zeigt nur auf, wie komplex und gleichzeitig einfach, wie geschlossen und gleichzeitig offen der klassische und der postklassische Filmbegriff verstanden werden können. An anderer Stelle verweist Elsaesser „auf die Möglichkeit allegorischen Selbstbezugs, was den Zuschauer betrifft. Damit spricht er gezielt-verspielt die neuen Zuschauer-Gruppen mit doppelter Adressierung an und kleidet einen genre-kodierten Stoff sowohl in Bild wie auch Ton in eine besonders raffinierte postklassische Hülle.“³⁴⁷ Nachdem ich in der Filmanalyse einige dieser gezielt-verspielten allegorischen Selbstbezüge behandelt habe, möchte ich im nächsten Kapitel die neuen Zuschauer-Gruppen skizzieren. In diesem Zusammenhang scheint mir ein weiteres Zitat von Elsaesser wichtig. Es impliziert eine Filmgeschichtsschreibung (und -kategorisierung), die den Rezipienten als Ausgangspunkt ihrer Überlegungen ins Visier nimmt. „Wegen seiner untoten Natur hat das Kino letztlich keine Geschichte (von Epochen, Stilen, Moden), sondern nur Fans, Clans und Gläubige, die sich immer wieder versammeln zur Wiederbelebung eines Mythos oder Kults, eines Phantasmas oder Traumas, einer Erinnerung oder einer Vorfreude.“³⁴⁸

³⁴⁴ Ebenda, 01:15:29.

³⁴⁵ Ebenda, 00:21:04.

³⁴⁶ Vgl. Elsaesser: „(Post-)Klassisches Hollywoodkino“, S. 53-96, hier S. 54.

³⁴⁷ Elsaesser: „Der ewig junge Mythos Hollywoods“, S. 117-138, hier S. 125.

³⁴⁸ Ebenda, S. 125.

5. Geschichte II: Film, Technik und Zuschauer

5.1 Immersion: Filmtechnik zum Eintauchen

Das Kino entwickelt sich wie jede andere Kunstform - und Film vereint von Grund auf mehrere Künste in sich (Literatur, Fotografie, mit Einführung des Tonfilms auch Musik) - stetig weiter. Technische Erneuerungen beeinflussen die Filmpraxis, werden erprobt, etabliert, perfektioniert und bleiben bestehen, oder müssen anderen Entwicklungen weichen. Die Abspielgeschwindigkeit bei der Filmprojektion im Kino wurde von 16 bis 18 Bilder auf 24 Bilder pro Sekunde erhöht³⁴⁹, der Tonfilm löste Ende der 1920er Jahre den Stummfilm ab, der Farbfilm löste den Schwarzweißfilm ab. 2014 bedarf es namhafter Regisseure (etwa Christopher Nolan oder Quentin Tarantino), Petitionen³⁵⁰ und eigener Sonderdeals zwischen Kodak und großen Produktionsstudios zur Errettung des Filmmaterials.³⁵¹ Nonlinearer Schnitt vom analogen Videoband und später am Computer mittels digitaler Dateien hat die Filmschneidetische von Moviola oder Steenbeck abgelöst und bietet Filmschaffenden effizientere Möglichkeiten bei Montage-Experimenten. Schnellere Prozessoren, Grafikkarten und mehr Speicher oder größere Kamera-Chips und schnellere Aufzeichnungstechnologien zu immer geringeren Preisen haben es in den letzten zehn Jahren nahezu jedem ermöglicht, selbst Filme herzustellen. Ohne näher auf Details und Veränderungen in der Filmproduktion eingehen zu wollen, ist es für die Fragestellungen in dieser Arbeit von Interesse, auf ähnlich flexible Möglichkeiten der Filmrezeption innerhalb einer sich ständig wandelnden Medienlandschaft hinzuweisen. Filmrezeption läßt sich grob in zwei Formen unterteilen - privat und öffentlich. Dass man Filme am Smartphone, Laptop oder Tablet - als gespeicherte Datei oder Web-Stream - zuhause und in der Öffentlichkeit schauen kann, bleibt dabei aber

³⁴⁹ Seit 2012 finden sich mit Peter Jacksons *The-Hobbit*-Trilogie (2012, 2013, 2014) auch Abspielgeschwindigkeiten von 48fps (frames per second), auch HFR (High Frame Rate) genannt, im Kino. James Cameron plant die *Avatar*-Sequels ebenfalls mit einer Bildrate von 48fps. Oft im Verbund mit 3D sollen höhere Bildraten eine Art Hyperrealismus evozieren und eine stärkere Immersion ins Filmbild ermöglichen. Hinsichtlich beider Techniken sind die Meinungen des Publikums geteilt. Viele Zuseher werfen genannten Filmen einen Videospiele-Look und zu viel Detailtreue vor. Letzteres wird aber gerne auch in Zusammenhang mit den hoch(glanz)auflösenden Chips neuerer Digitalfilmkameras genannt.

³⁵⁰ Vgl. <http://www.savefilm.org/>

³⁵¹ Vgl. <http://www.savefilm.org/news/the-wall-street-journal-movie-film-at-deaths-door-gets-a-reprieve/> [22.12.2014] oder <http://www.hollywoodreporter.com/news/how-christopher-nolans-crusade-save-737191> [22.12.2014].

unberücksichtigt. Man könnte noch die Unterteilung in konzentrierte Filmwahrnehmung in geschlossenen, abgedunkelten Räumen - mit dem Idealfall des Kinos - und in verstreutere Wahrnehmungsformen - etwa in Café, Restaurant, öffentlichen Verkehrsmitteln und durch Nebentätigkeiten oder Dual-Screen-Sehgewohnheiten zuhause - hinzufügen. Selbst dann wären aber unterschiedliche Wahrnehmungsmöglichkeiten, etwa durch den je nach Kino-Typ verschieden ausgeprägten Lärmpegel (Sitznachbar, Flüstern, Chips- und Popcorn-Sackerl-Rascheln) oder durch individuelle Sehgewohnheiten im eigenen Wohnzimmer nicht berücksichtigt. Aus diesen Gründen unterlasse ich derlei Kategorisierungen und möchte in Hinblick auf einzelne technologische Entwicklungen für die Filmrezeption drei andere, sich gegenseitig nicht ausschließende Unterteilungen in Sehen-und-Hören, Fühlen-und-Spüren und Haben-und-Teilen vornehmen.

5.1.1 Sehen und Hören

Spätestens seit Einführung des Fernsehens Ende der 1950er Jahre muss das Kino sein bis dato monopolistisch geführtes Filmangebot einem immer heterogeneren, sich verändernden Publikum attraktiv machen. Lichtspieltheater investier(t)en in technische Infrastruktur, Farbe, Breitbildformate, verbesserte Tonwiedergabe, 3D oder gestochen-scharfe Digitalprojektion, um das Kinoerlebnis zu intensivieren. Erste Experimente mit hochauflösenden Breitbildformaten gab es bereits in der Stummfilmzeit - Fox' 70mm Grandeur, Paramounts Magnafilm, Warners 65mm VitaScope oder etwa Abel Gances Polyvision, wurden aber Anfang der 1930er Jahre aus Kostengründen und mit der Einführung des Tonfilms wieder eingestellt.³⁵² Ab den 1950er Jahren wandte sich die Filmindustrie wieder verstärkt der Weiterentwicklung von Breitbildformaten zu. Exemplarisch genannt seien etwa Cinerama, CinemaScope 55 oder Todd-AO. Für höher budgetierte Filme und Blockbuster setzten sich Super Panavision und Ultra Panavision als Formate durch, da sie in jedem Kino und in allen Bildseitenverhältnissen zwischen 1.33:1 und 2:1 gezeigt werden konnten.³⁵³ Eine Sonderstellung hinsichtlich Auflösung, Leinwandgröße und Tonanlage nehmen IMAX und OMNIMAX ein. Dutzende im gesamten Kinosaal verteilte Lautsprecher lenken hierbei

³⁵² Vgl. Michael Allen: „From *Bwana Devil* to *Batman Forever*: Technology in Contemporary Hollywood Cinema“, in: Steve Neale, Murray Smith (Hg.): *Contemporary Hollywood Cinema*, London, New York: Routledge 1998, S. 109-129, hier S. 109.

³⁵³ Vgl. ebenda, S. 114.

zusätzlich die Aufmerksamkeit des Zuschauers.³⁵⁴ „Although expensive to create both the films themselves and the theatres in which to show them, IMAX and OMNIMAX films are seen to justify their high costs because they offer their audience a significantly different viewing experience.“³⁵⁵ Als Zuschauer akzeptiert man höhere Preise für Kinotickets, wenn einem dafür mehr geboten wird - diese Tradition hält sich bis heute, rechtfertigt einerseits den Kinobesuch als attraktiveres, maximales Filmerlebnis und andererseits den höheren Eintrittspreis für aufwändigere Technologien wie etwa IMAX, 3D, HFR oder Dolby Cinema.³⁵⁶ Den Vorwurf eines dem Rezipienten zu erfüllenden Technikfetisches kann man zurückweisen, handelt es sich doch bei all diesen Gimmicks immer um weitere Optionen zu immersiverer Filmwahrnehmung, für die sich der Zuschauer letztendlich selbst entscheidet (und natürlich als Konsument extra bezahlt). Die technische Weiterentwicklung des Tons, die sich außerhalb der Filmindustrie vollzogen hat und von dieser aufgenommen wurde, vom Mono-Signal zu Mehrkanal-Systemen, führte in den letzten Jahrzehnten - zuletzt im Verbund mit Videoprojektoren und riesigen Flachbildschirmen - zu einer Vielzahl selbst errichteter, privater Heimkinoanlagen. Parallel zu sich etablierenden Breitbildformaten wurden im Audiobereich ab 1975 mit Dolby Surround Sound höhere Tonfrequenzen und die Reduktion von Störgeräuschen ermöglicht. 1992 folgten mit der Einführung des Digitaltons³⁵⁷ weitere Optimierungen, etwa in Form von nicht mehr hörbaren Abnutzungserscheinungen.³⁵⁸ Technische Verbesserungen in Bild- und Tonwiedergabe dien(t)en aber nie einer Filmerfahrung, die der Realitätswahrnehmung (im Sinne von: die Realität abbilden) näher kommen will. Vielmehr stellt das Kino „die Rolle des filmischen Materials als Signifikanten in den Vordergrund, ebenso wie das Acht-Kanal-Stereo-System nicht „realistischer“ wirkt,

³⁵⁴ Vgl. ebenda, S. 115.

³⁵⁵ Ebenda, S. 115.

³⁵⁶ Als IMAX-Konkurrenz-System bietet das für 2015 angekündigte Dolby Cinema (eine Kooperation des Tonanlagen-Spezialisten Dolby und des Projektorenherstellers Christie) das 3D-Raumklangsystem Dolby Atmos und das Projektionssystem Dolby Vision (hoher Dynamikumfang, erweiterter Farbraum). Dolby Cinema soll auch abseits der Leinwand stattfinden, etwa im Eingangsbereich des Kinosaals, der als audiovisueller Zugang schon vor Filmbeginn in die Geschichte einführen soll. Vgl. N.N.: „Dolby Cinema positioniert sich gegen Imax“, in: *Blickpunkt:Film*, 04.12.2014, URL: <http://www.mediabiz.de/film/news/dolby-cinema-positioniert-sich-gegen-imax/388410?Nnr=388410&NL=LIBlitz&uid=8511> [04.12.2014].

³⁵⁷ DTS steht für Digital Theatre Sound.

³⁵⁸ Vgl. Corrigan, White, a.a.O., S. 180.

sondern auf imposante Weise uns den akustischen Signifikanten als solchen erleben läßt.“³⁵⁹ Ein weiterer filmischer Signifikant, der dem Zuschauer das Eintauchen ins Filmerlebnis ermöglicht, ist die 3D-Technik. Bereits in den 1950er Jahren gab es die ersten nennenswerten Kino-Experimente in der dritten Dimension³⁶⁰, beginnend mit *Bwana Devil* (R: Arch Oboler, 1952)³⁶¹ - mit dem Werbeslogan „Ein Löwe auf Ihrem Schoß!“ („A LION in your lap! A LOVER in your arms!“).³⁶² Es folgte eine ganze Welle von 3D-Filmen. Zu den bekannteren Beispielen zählen etwa *House of Wax* (R: André De Toth, 1953), *Creature from the Black Lagoon* (R: Jack Arnold, 1954) oder der Nachzügler - der 3D-Trend war nach drei Jahren schon wieder vorbei - *The Mask* (R: Julian Roffman, 1961)³⁶³, dessen Traumsequenzen mit farbigem 3D ausgestattet waren. Konkurrierende Kinotechnologien, unausgereifte Technik und schwindendes Publikumsinteresse verschoben eine weitere Entwicklung der 3D-Technik bis in die 1980er Jahre. „Die starke Einfärbung der Anaglyph-Brillen stießen [!] über die Zeit beim Großteil des Massenpublikums auf Ablehnung und verursachte [...] Probleme in der Farbwiedergabetreue. Dies führte ab Mitte der 1950er Jahre zu einer verminderten Popularität der Stereo-Produktionen.“³⁶⁴ Klaus Silla sieht den Grund für weitere 3D-Versuche in den 1980er Jahren im Abschluss der „Expansion des filmischen Raumes im akustischen Segment mit der Einführung des Dolby-Stereo-Mehrkanalsystems“³⁶⁵ (1976). Die Filmindustrie konnte sich wieder der Ausdehnung des optischen Bereichs widmen. Viele Horror-Franchises statteten ihre Sequels mit der wiederentdeckten Technik aus, etwa *Piranha Part Two: The Spawning* (R: James Cameron, 1981), *Friday the 13th Part III* (R: Steve Miner, 1982), *Jaws*

³⁵⁹ Thomas Elsaesser: „American Graffiti und Neuer Deutscher Film - Filmemacher zwischen Avantgarde und Postmoderne“, in: Andreas Huyssen, Klaus R. Scherpe (Hg.): *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*. Reinbek: Rowohlt 1986, S. 302-328, hier S. 313.

³⁶⁰ Die erste öffentliche Aufführung eines 3D-Films fand schon drei Jahrzehnte früher - noch vor Einführung von Ton- und Farbfilm - 1922 in Los Angeles statt. Der Schwarzweiß-Stummfilm *The Power of Love* (R: Nat G. Deverich, Harry K. Fairall, 1922) gilt heute als verschollen. Louis Lumière präsentierte 1934 in Paris anaglyphe Aufnahmen (übereinanderliegende Halbbilder aus Rot und Cyan) seiner Zugeinfahrt von 1896, *L'Arrivée d'un train à La Ciotat*, in 3D.

Vgl. Matthias Bolliger: „Auf zur dritten Dimension!“, in: *Film & TV Kameramann. Produktion und Postproduktion in Film, TV und Video*, 1/2011, Dezember 2010. München: I. Weber Verlag, 2010, S. 50-58, hier S. 53f.

³⁶¹ Vgl. Allen, a.a.O., S. 112.

³⁶² Vgl. Bolliger, a.a.O., S. 54.

³⁶³ Vgl. Klaus Silla: „Aufbruch in eine neue Dimension des Horrors. Die innovativen Möglichkeiten der 3D-Technik am Beispiel des Slasherfilms *My Bloody Valentine 3D* (2009)“, in: Jörg Van Bebber (Hg.): *Dawn of an Evil Millennium. Horror/Kultur im neuen Jahrtausend*, Darmstadt: BÜCHNER-Verlag 2011, S. 564-570, hier S. 565.

³⁶⁴ Bolliger, a.a.O., S. 55.

³⁶⁵ Ebenda, S. 565.

3-D (Der weiße Hai 3, R: Joe Alves, 1983) oder *Amityville 3-D* (R: Richard Fleischer, 1983). Die Welle an 3D-Horrorfilmen der 1980er Jahre erlebte - abermals aufgrund unausgereifter Technik und ausbleibendem Publikumsinteresse - spätestens mit dem sechsten Teil der Freddy-Krueger-Reihe, *Freddy's Dead: The Final Nightmare* (R: Rachel Talalay, 1991) ihr Ende,³⁶⁶ oder führte zumindest „ein Schattendasein, meist als Attraktion in Vergnügungs- und Themenparks.“³⁶⁷ James Francis sieht in aktuelleren 3D-Sequels, etwa *My Bloody Valentine* (R: Patrick Lussier, 2009), *Piranha 3D* (R: Alexandre Aja, 2010) oder *Piranha 3DD* (R: John Gulager, 2012)³⁶⁸ ein durch Special Effects und 3D-Technik verstärktes Angsterlebnis für jüngere Zuschauer, die sich der Originalfilme aus den 1970er und 1980er Jahren gar nicht mehr bewusst sind.³⁶⁹

„It is possible that filmmakers are crafting projects to relive the experience of the drive-in where proximity to the unknown was closer at hand; all that separated viewers from the darkness was a glass pane in the form of a car window instead of stadium seating, theater walls, hallways, concession stands, arcade rooms, and lounges. The return of such special effects nostalgically reminds us of the artistic value of horror films.“³⁷⁰

Francis geht es um die Erinnerung an frühere Kinoerlebnisse, die sich durch neue Technologien wieder zeitgemäß erfahren lassen können, für ein neues und - wie Silla anmerkt - „junges Kinopublikum, das durch dreidimensionale Videogames bereits neue Sehgewohnheiten mitbringt.“³⁷¹

5.1.2 Fühlen und Spüren

Neben Breitbildformaten auf riesigen Leinwänden³⁷² - etwa IMAX - und Perfektionierung der Tonwahrnehmung fanden sich im Kino schon früh Versuche, das Publikum - im wahrsten

³⁶⁶ Vgl. James Francis: „What's to Come“, in: Ders.: *Remaking Horror. Hollywood's New Reliance on Scares of Old*. Jefferson: McFarland 2012, S. 164-174, hier S. 164.

³⁶⁷ Bolliger, a.a.O., S. 56.

³⁶⁸ Die *Piranha-3DD*-Filmplakat-Tagline „TWICE THE TERROR. DOUBLE THE D'S.“ in Verbindung mit dem dargestellten Sujet (hellblaues und prall gefülltes Bikini-Oberteil oberhalb des Wassers bei strahlend blauem Himmel vs. gierig aufgerissene Piranha-Mäuler im bedrohlich dunkelblauen Wasser) entspricht dem, in der Filmanalyse zu *Monster Brawl* bereits erwähnten, oberflächlich-ironischen Witz.

Vgl. http://www.imdb.com/media/rm2673652736/tt1714203?ref=tt_ov_i [22.12.2014].

³⁶⁹ Vgl. Francis: „What's to Come“, S. 164-174, hier S. 164.

³⁷⁰ Ebenda, S. 164.

³⁷¹ Silla, a.a.O., S. 570.

³⁷² Vgl. Anne Friedberg: *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*. Berkeley, Los Angeles,

Sinne des Wortes - körperlich zu berühren. So finden sich bereits 1905 Vorläufer der populären Theme Park Rides (wie etwa in den *Disney-World-Vergnügungsparks*) von *Hale's Tours and Scenes of the World*. Reisefilme wurden in Mini-Kinos, die wie Eisenbahnwaggons aussahen, gezeigt und von Zuglärm begleitet. An manchen Stellen schaukelte der Waggon, um ein Gefühl von Bewegung zu simulieren.³⁷³ Gerade bei Horror- und anderen körperbetonten Filmen wird deutlich, wie sehr sich Bild-Ton-Wahrnehmung und physisches, maschinell gesteuertes Erleben verbinden und sich gegenseitig steigern können.³⁷⁴

„Horror rides focus less on the narrative dimensions and the critical and moral interpretations that can emerge from them and more on the affective assault on the participant. [...] In horror rides, more is invested in what is seen and felt. Vision and all other senses have a far greater role to play in the experience extracted from a ride.“³⁷⁵

Um das viszerale Erlebnis im Kinosaal - neben Bildweite, sinnlicher Wahrnehmung der Leinwandoberfläche, Schnittrhythmus oder Tonvibrationen³⁷⁶ - zu steigern, experimentierte man in den 1950er Jahren mit verkabelten Sesseln, die - vergleichbar mit einem Theme Ride - an bestimmten Stellen des Films vibrierten, etwa in *The Tingler* (R: William Castle, 1959). „Castle wired selected seats in the movie theater to a motor that vibrated when the film's creepy creature escaped, ostensibly to stalk the aisles.“³⁷⁷ Oft als 4D-, 5D-, Geruchs- oder Gimmickkino werden Filmvorführungen bezeichnet, bei denen das Publikum im Saal durch Spezialeffekte abseits der Leinwand „bespielt“ wird. In den 1960er Jahren wurde mit *Scent of Mystery* (R: Jack Cardiff, 1960) - Tagline: „First they moved (1895)! Then they talked (1927)! Now they smell!“³⁷⁸ - und unter den Kinositzen montierten Geruchstuben (Knoblauch, Pfeifenrauch) erstmals *Smell-O-Vision* vorgestellt. John Waters griff die Idee in den 1980er Jahren nochmals auf und ließ - unter dem Namen *Odorama* - das Publikum für

Oxford: University of California Press 1993. S. 134. Friedberg argumentiert, dass die breitflächigen Projektionen im Kino (und die damit ermöglichte Publikums-Immersion in den Film) ihren Ursprung in den Panorama-Gemälden des 18. Jahrhunderts haben.

³⁷³ Vgl. Corrigan, White, a.a.O., S. 178.

³⁷⁴ Vgl. Conrich, *Horror Zone*, S. 4.

³⁷⁵ Ndalians, a.a.O., S. 22.

³⁷⁶ Vgl. Corrigan, White, a.a.O., S. 178. Ein Beispiel für physisch wahrnehmbare Tonvibrationen ist etwa das 1974 erstmals vorgestellte Sensurround-Verfahren. Riesige Subwoofer pumpten Niedrigfrequenzen in den Kinosaal und steigerten so die dramatischen Momente in einem Film. Vgl. Allen, a.a.O., S. 118.

³⁷⁷ Corrigan, White, a.a.O., S. 178.

³⁷⁸ Vgl. http://www.imdb.com/title/tt0054271/?ref_=fn_al_tt_1 [01.12.2014].

Polyester (1981) mit Duftkarten (Rosen, Pizza, alter Tennisschuh) ausstatten.³⁷⁹ Bis heute finden sich Theme Rides, einzelne Filmvorführungen und Kinosäle mit adäquater Einrichtung, bei denen der Zuschauer Filme nicht nur sehen und hören, sondern auch riechen, spüren oder in ihnen mitfahren kann.³⁸⁰ Einen anderen Zugang zur Hyperrealitätswahrnehmung bietet Virtual Reality an. Statt des Eintauchens in eine riesige Bildfläche kehrt das Verfahren die Immersion sozusagen um und findet auf Mini-Bildschirmen, die direkt vor den Augen montiert sind, statt. Individuelle Kopfhörer ersetzen die Lautsprecherboxen. Der Zuschauer wird für die Dauer von Virtual-Reality-Erlebnissen an technisches Equipment angeschlossen, mit dessen Hilfe er in die künstliche Realität eintauchen kann. Virtual Reality findet sich vermehrt in Ausstellungen oder kombiniert mit Theme Rides oder Video- und Computerspielen.³⁸¹

„It works on the principle of totally enclosing the user’s sensory capabilities (mainly the head, but also the hands) in high-technology equipment (headsets and datagloves), thus, theoretically, depriving him/her of real-world sensory stimulation. A simulated environment is then created via computer, to replace this newly lost real world. Users of Virtual Reality are simultaneously in two realities: the virtual world, experienced via their eyes, ears and hands, and the real world, generally experienced, or at least sensed, through the rest of the body.“³⁸²

Ob man als Filmzuschauer im Dunkeln in die Weiten der Leinwand eintaucht oder als Virtual-Reality-Teilnehmer im Computerspiel Aufgaben erledigen muss - sämtliche technische Entwicklungen im Kino und in anderen Bewegtbildmedien fördern die Involviertheit des Publikums in das Geschehen. Die Art von Hyperrealität oder Hyperillusionismus, die dabei entsteht, betont immer ihre eigene Künstlichkeit als spektakuläre Alternative zur Realität.

5.1.3 Haben und Teilen

Eine ganz andere Art des involvierten Publikums begann in den 1950er/1960er Jahren durch das Fernsehen und in den 1980er/1990er Jahren durch die Verbreitung von Videorekordern. Dem Zuschauer haben sich in den letzten 60 Jahren immer mehr Alternativen zum Kino

³⁷⁹ Vgl. Corrigan, White, a.a.O., S. 178f.

³⁸⁰ Für Wien/Österreich vgl. etwa *Time Travel in Vienna* oder *5D Kino Lugner City*.

³⁸¹ Vgl. Mattels Power Glove, diverse Flug-, Renn- und Shooter-Spiele in Videospiehhallen, Nintendos Wii Remote, Microsofts Kinect, Sonys PlayStation Move/Eye/Camera oder etwa das angekündigte Headset-System von Oculus VR (Rift).

³⁸² Allen, a.a.O., S. 126.

angeboten - eine Entwicklung, die Rezipientenverhalten und Filmschaffen bis heute verändert. Während die ersten Fernsehausstrahlungen den Zuschauer an das Wiedersehen mit bekannten Filmen aus den 1930er und 1940er Jahren gewöhnten und ihm mit der Fernbedienung ein Gerät zur Kontrolle von TV-Inhalten gaben, sorgte das Aufkommen von Videorekordern für noch mehr Kontrolle und ein Besitzgefühl von TV-Aufzeichnungen und Filmveröffentlichungen auf Videokassetten. Videotheken und Direct-to-Video-Produktionen kurbelten das Low-Budget-Geschäft an und Zuschauer konnten aus einer Vielfalt von Filmen in Videotheken, Videogeschäften oder Elektronikmärkten einen oder mehrere Filme ausborgen oder kaufen und sie so oft ansehen, so oft stoppen, vor- und zurückspulen wie sie wollten. Es zählte nicht mehr das einmalige Kino-Erlebnis, sondern die ständige Verfügbarkeit - als Leihvideo oder Kaufversion. In den 2000er Jahren wurde die VHS (Video Home System) als Heimabspielmedium abgelöst von DVD (Digital Versatile Disc) und später BD (BluRay Disc). Die großen Videotheksketten haben in den letzten 10 Jahren zugesperrt. Neben wenigen, kleinen und meist spezialisierten Videotheken leiht oder kauft man Filme 2014 meist direkt bei TV- und Webanbietern oder im Online-Filmverleih, einzeln oder im Abo. Ohne näher auf die Entwicklungen rund um Verleih-Betrieb, Kaufversion vs. Raubkopie oder Datenträger vs. Datei-Stream/-Download eingehen zu wollen, reicht an dieser Stelle die Feststellung, dass Filmkopien heute so schnell und leicht wie noch nie zuvor dem Publikum zur Verfügung stehen.³⁸³

5.2 New Media: Video- und Computerspiel

Seit den frühen 1970er Jahren zählen Video- und Computerspiele³⁸⁴ zu einem fixen Bestandteil der Unterhaltungsbranche. Das erste Videospiel, *Spacewar!* (Steve Russel, Peter

³⁸³ Einige Filmtheoretiker, etwa Thomas Elsaesser oder Linda Badley, weisen darauf hin, dass DVDs und BDs vor allem wegen ihres Bonusmaterials gekauft werden. Elsaesser verweist auf zuschauergerichtetes Marketing und angemessenen Vertrieb (Cinephilie, Kennerschaft, Zuschauerschaft). Badley sieht gerade im Horror-Genre die Kauf-Bereitschaft von Fans, die an Special Effects interessiert oder selbst Filmemacher sind. Ich möchte diesen Thesen nicht widersprechen (vielmehr sehe ich mich selbst darin bestätigt), eine detaillierte Diskussion würde an dieser Stelle aber zu weit vom Thema wegführen.

³⁸⁴ Als „Videospiele“ werden üblicherweise die Spiele in Spielhallen oder für Spielkonsolen bezeichnet. „Computerspiele“ meinen die Spiele für den Computer - unter Windows, Mac oder Linux.

Samson), wurde bereits 1958 entwickelt und kam 1962 heraus. Zehn Jahre später erzielte *Pong* (Nolan Bushnell, Allan Alcorn, 1972) den ersten großen kommerziellen Erfolg.³⁸⁵ In den nächsten 40 Jahren kam es immer wieder zu Begegnungen zwischen Film und Video-/Computerspiel. Spiele basieren auf Filmen und vice versa, Filme benutzen Spielästhetiken und Spiele verwenden filmische Gestaltungsmittel. Spieleentwickler und Filmstudios sind längst zu großen Konglomeraten zusammengeschlossen - die eine wie die andere Unterhaltungsform wird oft vom selben Hersteller produziert oder zumindest, unter Lizenzkäufen, in Auftrag gegeben und vertrieben.³⁸⁶ Im Folgenden verwende ich den im Deutschen geläufigeren Begriff „Computerspiel“ synonym für Computer- und Videospiele. Im Einzelfall weise ich gesondert auf eine Unterscheidung hin.

5.2.1 Film im Computerspiel

Computerspiele versuchen ihre Ideen mit den Mitteln des filmischen Erzählens aufzuwerten. Sie adaptieren Formen der klassischen Hollywoodnarration³⁸⁷ und übernehmen Genre-Konventionen, denkt man etwa an die stereotypen Darstellungen und stilisierten Landschaften³⁸⁸ in Abenteuer-, Action-, Thriller-, Horror- oder Science-Fiction-Spielen.

„The most obvious links between games and cinema are the ‘cut-scenes’ found in many games: short, ‘pre-rendered’ audio-visual sequences in which the player usually performs the role of more detached observer than is the case in the more active periods of gameplay. Many games use cut-scenes to establish the initial setting and background storyline.“³⁸⁹

³⁸⁵ Vgl. Geoff King, Tanya Krzywinska (Hg.): *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*, London: I.B. Taurus 2002, S. 2 und Steven Poole: *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*, London: Fourth Estate, 2000, S. 29, 33f.

³⁸⁶ Vgl. etwa Sony Corporation (Sony Pictures und PlayStation), George Lucas (Lucasfilm und LucasArts Entertainment) oder exemplarisch einige der aktuelleren Spiele-Erscheinungen von Warner Bros.: *Terminator Salvation* (Ulf Andersson, 2009), *Mortal Kombat* (Dominic Cianciolo, 2011), *The Lord of the Rings: War in the North* (Nathan Hendrickson, 2011), *The LEGO Movie Videogame* (Matt Palmer, 2014), *LEGO the Hobbit: The Videogame* (James McLoughlin, 2014).

³⁸⁷ Vgl. Maren J. Conrad: „Spiel im Spiel - Die Krise des Ego-Shooters. F.E.A.R. (2005) als Genrehybrid zwischen Computerspiel und Horrorfilm - und wie darin die Grenzen zwischen Ego, Alter-Ego, Spiel und Wirklichkeit verwischen“, in: Jörg Van Bebber (Hg.): *Dawn of an Evil Millennium. Horror/Kultur im neuen Jahrtausend*, Darmstadt: Böhner-Verlag 2011, S. 265-271, hier S. 265.

³⁸⁸ Schnellere Prozessoren und Grafikkarten ermöglichen mittlerweile detailreichere Abbildungsqualitäten von Hintergründen, die früher zugunsten eines flüssigeren Spielverlaufs oft noch vernachlässigt wurden. In puncto Abbildungs- und Bewegungsqualität können Videospiele auf Konsolen nicht mehr mit Computerspielen mithalten.

³⁸⁹ King, Krzywinska, a.a.O., S. 11.

Cut-Scenes (oft auch *cinematics* oder Videosequenzen genannt), verwenden dieselben formalen Kriterien wie ein Film, etwa die Kombination von verschiedenen Einstellungsgrößen (Totale, Nahe, Großaufnahme usw.), und beinhalten oft Dialoge mit anderen Spielcharakteren. Sie dienen der Entwicklung des Plots, strukturieren einzelne Handlungsstränge und geben dem Spieler nützliche Informationen für den weiteren Spielverlauf.³⁹⁰ Die Narrativstruktur von Videosequenzen in Computerspielen basiert auf der des klassischen Erzählkinos. Oberflächlich betrachtet sind Computerspiele Hybride aus Narration (Videosequenzen) und Interaktion (Gameplay)³⁹¹ - ähnlich der (post-)klassischen Unterscheidung bei Filmen in Narration und Spektakel: der Spieler des Computerspiels wäre der *das Spektakel bestaunende Rezipient* des Films und der Zuschauer der Computerspiel-Videosequenzen wäre der *die Geschichte lesende Rezipient* des Films. Wendet man die Kritik an einer Unterscheidung in Narration und Spektakel auf das Computerspiel an, kann man behaupten, dass das Computerspiel sowohl in seinen Videosequenzen Spektakel beinhaltet als auch im Gameplay Geschichten erzählt - der Spieler nimmt in beiden Fällen am Spiel teil, abwechselnd als Zuschauer und als das Spiel Beeinflussender. „Although the two different types of game segment ask completely different things of their audience, they end up integrated into the entire experience.“³⁹² Und will man Spektakel nach Thomas Elsaesser gar nicht so sehr als Opposition zur Narration verstehen, wie es in der postklassischen Lesart zu *Monster Brawl* bereits diskutiert worden ist, läßt sich der Begriff für Computerspiele genauso als affirmatives Ausspielen von Konventionen und als reflexives Wissen verstehen. „Resonances such as those derived from narrative frameworks - from cinema or other sources, from particular films, genres or broader cultural archetypes - can play into the gameplay context, and this is likely to be one of the appeals of games.“³⁹³

5.2.2 Computerspiel im Film

Das Kino pflegte schon immer einen pragmatischen Umgang im Absorbieren anderer Künste, technischer Neuentwicklungen und Ästhetiken. So fanden sich etwa bereits im Frühen Kino

³⁹⁰ Vgl. ebenda, S. 12.

³⁹¹ Vgl. ebenda, S. 25.

³⁹² Sacha A. Howells: „Watching a Game, Playing a Movie: When Media Collide“, in: Geoff King, Tanya Krzywinska (Hg.): *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*, London: I.B. Taurus 2002, S. 110-121, hier S. 110.

³⁹³ King, Krzywinska, a.a.O., S. 25.

das Varieté im Nickelodeon³⁹⁴ wieder, später das bürgerliche Trauerspiel im klassischen Melodrama oder der Videoclip im postklassischen Kino. Genauso selbstverständlich übernimmt der zeitgenössische Film Stilmittel, Motive und Erzählstrategien aus Computerspielen. Man denke etwa an die Repetitiv-Struktur in *Lola Rennt* (R: Tom Tykwer, 1998), die „real-filmische Version des Ego-Shooter-Motivs“³⁹⁵ in *Doom* (R: Andrzej Bartkowiak, 2005) oder die Mehrfachschichtungen aus Filmbild und Grafikanimation in den POV-Einstellungen von *The Terminator* (R: James Cameron, 1984) oder *Wing Commander* (R: Chris Roberts, 1999). Das japanische Survival-Horror-Spiel *Resident Evil* (Bio Hazard; Shinji Mikami, Mtsuhisa Hosoki, 1996) hat eine ganze Reihe von Filmen, Serien, Büchern und Comics initiiert. Die Reihe der Realverfilmungen *Resident Evil* (R: Paul W.S. Anderson, 2002), *Resident Evil: Apocalypse* (R: Alexander Witt, 2004), *Resident Evil: Extinction* (R: Russel Mulcahy, 2007), *Resident Evil: Afterlife* (R: Paul W.S. Anderson, 2010) und *Resident Evil: Retribution* (R: Paul W.S. Anderson, 2012)³⁹⁶ macht ihre Computerspiel-Wurzeln „geradezu zu ihrem Genre-Merkmal, das sich in ihrer Gestaltung und ihrem Inhalt manifestiert. Die Positionen der Figuren werden im „Hive“ (Untergrundlabor in Form eines Bienenstocks) durch digitale Grafiken angezeigt.“³⁹⁷ Die Charaktere müssen Rätsel lösen und verschiedene Kreaturen „mit einem Minimum an Mitteln/Waffen“³⁹⁸ bekämpfen. Geoff King und Tanya Krzywinska weisen darauf hin, dass die meisten Computerspiel-Verfilmungen der 1990er Jahre bei Kritikern und Publikum nicht sehr erfolgreich waren. Sie nennen, aufgrund ihrer Gefälle zwischen Budget und Einspielergebnis, exemplarisch *Super Mario Bros.* (R: Annabel Jankel, Rocky Morton, 1993), *Street Fighter* (R: Steven E. de Souza, 1994) und *Wing Commander* (R: Chris Roberts, 1999). Zu den kommerziell erfolgreicheren Gegenbeispielen zählen sie *Mortal Kombat* (R: Paul W.S. Anderson, 1995) oder etwa *Lara Croft: Tomb Raider* (R: Simon West, 2001).³⁹⁹ Abgesehen von dem zweiten *Tomb-Raider*-Film, *Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life* (R: Jan de Bont, 2003), den *Silent-Hill*-

³⁹⁴ Als „Nickelodeon“ oder „Ladenkino“ bezeichnet man kleine Vorführräume, in denen um die Jahrhundertwende die ersten Filme gegen ein Entgelt von 1 Nickel (5-Dollar-Cent) vorgeführt wurden.

³⁹⁵ Franke-Penski, a.a.O., S. 37.

³⁹⁶ Die RE-Einträge aus 2010 und 2012 wurden als 3D-Versionen veröffentlicht. *Resident Evil: The Final Chapter* ist für 2016 angekündigt. Regie führen soll wieder Paul W.S. Anderson.

³⁹⁷ Irina Gradinari: „Virtuelles Aftergender. Positive Umcodierung des Zombienseins in *Resident Evil: Afterlife* (2010)“, in: Jörg Van Bebber (Hg.): *Dawn of an Evil Millennium. Horror/Kultur im neuen Jahrtausend*, Darmstadt: BÜCHNER-Verlag 2011, S. 644-652, hier S. 644.

³⁹⁸ Ebenda, S. 644.

³⁹⁹ Vgl. King, Krzywinska, a.a.O., S. 9.

Filmen *Silent Hill* (R: Christophe Gans, 2006) und *Silent Hill: Revelation 3D* (R: Michael J. Bassett, 2012) oder der Reihe von *Resident Evil*⁴⁰⁰ erzielen die Computerspiel-Verfilmungen der 2000er und 2010er Jahre auch keine kommerziellen Erfolge⁴⁰¹, wie es derzeit etwa bei den Comic-Verfilmungen zu beobachten ist. Zwar sind Besucher- und Verkaufszahlen kein allgemeines oder monopolistisches Qualitätskriterium für Filme.⁴⁰² Sie können aber Trends andeuten. Selbst ein Film, der seine Produktionskosten (ohne hier näher auf Fördergeldsummen oder ökonomische Refinanzierungsmodelle einzugehen) bereits an den Kinokassen wieder einspielt, wie etwa *House of the Dead* (R: Uwe Boll, 2003, B: 7 Millionen US-Dollar, E: 10 Millionen US-Dollar), zeigt ein, den meisten Computerspiel-Verfilmungen immanentes Phänomen/Problem auf: die Verwendung des Titels eines Spiele-Franchises ohne filmpraktischer Umsetzung dessen spezifischer Spieler-Ästhetik. Die von Franke-Penski beschriebene filmische Variante des Ego-Shooters in *Doom* dauert etwa eine Minute, die restliche Laufzeit verfährt in der konventionellen Bildsprache eines Science-Fiction-Horrorfilms, die zwar actionlastig ist, aber nichts mit der Essenz eines Computerspiels gemein hat. Während etwa Comic-Verfilmungen den Zeichnungen in Form von Bewegtbildern Leben einhauchen, entziehen Computerspiel-Verfilmungen ihren Vorlagen genau das, was sie ausmacht: die Interaktion mit dem Rezipienten.

⁴⁰⁰ Die nachfolgenden Informationen zu Produktionsbudgets (B) und Einspielergebnissen an den Kinokassen (E) sind der International Movie Database, URL: <http://www.imdb.com> [03.12.2014], entnommen (alle Angaben in US-Dollar): *Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life* (B: 95 Millionen, E: 156 Millionen), *Silent Hill* (B: 50 Millionen, E: 98 Millionen), *Silent Hill: Revelation 3D* (B: 20 Millionen, E: 52 Millionen), *Resident Evil* (B: 33 Millionen, E: 102 Millionen), *Resident Evil: Apocalypse* (B: 45 Millionen, E: 130 Millionen), *Resident Evil: Extinction* (B: 45 Millionen, E: 148 Millionen), *Resident Evil: Afterlife* (B: 60 Millionen, E: 296 Millionen), *Resident Evil: Retribution* (B: 65 Millionen, E: 240 Millionen).

⁴⁰¹ Vgl. etwa die Horrorspiel-Adaptionen *Alone in the Dark* (R: Uwe Boll, 2005, B: 20 Millionen, E: 6 Millionen) und *BloodRayne* (R: Uwe Boll, 2005, B: 25 Millionen, E: 3,6 Millionen) oder die Verfilmung des japanischen Beat'em-ups *Dead or Alive* (Tecmo, 1996; erstmals für Spielhallen-Automaten in Japan erschienen, hat sich *DOA* zu einer beliebten Serie für diverse Spielkonsolen entwickelt), *DOA: Dead or Alive* (R: Corey Yuen, 2006, B: 21 Millionen, E: 7,5 Millionen).

⁴⁰² Eine Unterteilung in Erst- und Zweitauswertungen in der Reihenfolge Kino, DVD/BD (Kauf und Verleih), TV ist im zeitgenössischen Filmbetrieb nicht mehr üblich. Kinovorführungen sind meist Publikumstests, um weitere, transmediale Parallel-Verwertungen eventuell marketingstrategisch zu forcieren.

5.2.3 Interaktivität: Unterschiede

Filme und Computerspiele ziehen das Publikum in ihre virtuellen Räume hinein und lassen sie daran aktiv teilnehmen. Die Aktivität auf Seiten des Filmrezipienten muss aber scharf abgegrenzt werden von der des mit Handlungsmacht ausgestatteten Spielers.

„One of the most important points of difference between cinema and games lies in the much used - some would say, abused - notion of 'interactivity'. If games can offer something like a cinematic experience, in some respects, this is extended (and/or complicated, and maybe 'reduced') by the most obvious distinguishing characteristic of games: the fact that they are to be 'played', engaged with in a manner that is much more active and formative of the resulting experience than anything usually involved in the process of film viewing.“⁴⁰³

So affektiv Filme schauen sein kann - gesteigert durch schnelle Schnitte und verwackelte, subjektive Kamera etwa in Actionsequenzen und auf der großen Leinwand umgeben von einer perfekt ausgestatteten Tonanlage, die Interaktivität zwischen Film und Rezipient erlaubt es letzterem nicht, die Geschehnisse auf der Leinwand zu steuern. Filme „spielen“ mit Zuschauern, umgekehrt geht das (noch)⁴⁰⁴ nicht. Um die relative Bedeutung des inflationär angewandten Begriffs „Interaktivität“ zu spezifizieren (und hinsichtlich Computerspiel und Film unterscheiden zu können), schlägt Espen Aarseth vor, den Begriff „ergodisch“ („ergodic“, abgeleitet von den griechischen Worten „ergon“ [Arbeit] und „hodos“ [Weg]) statt „interaktiv“ zu verwenden.⁴⁰⁵ Aarseth will damit auf eine andere, gesteigerte Art von Arbeitsaufwand hinweisen, die den aktiven Rezipienten etwa eines Computerspiels vom Leser eines Buchs oder vom Zuschauer eines Films unterscheidet.⁴⁰⁶ James Newman greift Aarseths Begriff des Ergodischen auf und stellt die Frage, ob Computerspiele als Abgrenzung von Film oder Fernsehen überhaupt so zu bezeichnen wären. Newman stellt fundamentale Missverständnisse in Bezug auf Computerspiele und Spielerfahrung fest und verneint seine Frage pragmatisch:

⁴⁰³ King, Krzywinska, a.a.O., S. 22.

⁴⁰⁴ Ich werde im nächsten Kapitel darauf zurückkommen, wenn ich meine Thesen erläutere.

⁴⁰⁵ Vgl. Espen Aarseth: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997, S. 1, 48. Aarseth weist darauf hin, dass „Interaktivität“ oft nur die Vorstellung von Computerbildschirmen, Benutzerfreiräumen oder individuell gestalteter Medien impliziert und nichts konkretes bezeichnet.

⁴⁰⁶ Vgl. ebenda, S. 1.

„Quite simply, videogames are not interactive, or even ergodic. While they may contain interactive or ergodic elements, it is a mistake to consider that they present only one type of experience and foster only one type of engagement. Videogames present highly structured and, importantly, highly segmented experiences. Play sequences, from where the idea of the interactivity or ergodicity of videogames derives, are framed and punctuated by movie sequences, map screens, score or lap-time feedback screens and so on.“⁴⁰⁷

Wie weiter oben bereits angemerkt, Computerspiele sind per se nicht nur interaktiv oder ergodisch, sondern Hybridformen aus Erzählung und Interaktion. Für die vorliegende Arbeit von Interesse sind weniger die Fragen, ob oder wann der Spieler spielt und/oder zuschaut, und ob die Spiel-Spieler-Interaktion als interaktiv oder ergodisch bezeichnet werden soll. Wichtig ist die Feststellung, dass der Verlauf eines Computerspiels von einem (mit Headset, Joystick, Controller, Tastatur oder anderen technischen Behelfen ausgestatteten) aktiv handelnden Rezipienten abhängt. Computerspiele fordern eine Aktivität vom Rezipienten, die über kinetische oder emotionale Reaktionen eines Filmzuschauers hinausgeht.⁴⁰⁸ Computerspieler interpretieren und intervenieren.⁴⁰⁹

5.3 Activity: Der produktive Rezipient

5.3.1 Medienkompetenz

Die Medienkompetenz des Rezipienten beruht auf dessen reflektiertem Umgang mit der Medien- und Kulturlandschaft, der sich durch kritisches Denken gegenüber medialen Mechanismen und aktive Partizipation an Kultur auszeichnet.

„Trotz struktureller Zwänge und der Abhängigkeit von den „Angeboten“ der Kulturindustrie wählen die Zuschauer aktiv die Produkte aus, mit denen sie etwas anfangen können, und schaffen eine eigene kulturelle Welt. [...] Sie bringen ihre ästhetische Sensibilität in Gemeinschaften ein, die im Gegenzug ihren Gebrauch medialer Texte mitbestimmen.“⁴¹⁰

⁴⁰⁷ James Newman: „The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames“, in: *Game Studies - the international journal of computer game research*, Band 2, Ausgabe 1, Juli 2002. URL: <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> [03.12.2014].

⁴⁰⁸ Vgl. King, Krzywinska, a.a.O., S. 22.

⁴⁰⁹ Vgl. Aarseth, a.a.O., S. 4.

⁴¹⁰ Winter, a.a.O., S. 285.

Aktiv sein meint hier nicht die psychische oder sensomotorische Aktivität zum Zeitpunkt der jeweiligen Film- oder Medienrezeption, sondern das individuell unterschiedliche Eintauchen in die parallelen (Medien-)Angebote, die Kulturgüter umgeben. Der Kinobesuch wird etwa umgeben von Trailern, die man vorher anschaut, und Filmkritiken, die man nachher liest - oder umgekehrt. Es geht um die Beschäftigung mit Zusatzinformationen in allen Medien und Kommunikationskanälen (Print: vom Filmmagazin über die Wirtschaftsseiten der Tageszeitungen bis zur Obdachlosenzeitung, Fernsehen: vom Kulturjournal über Society-Klatsch bis zum „Trash-TV“, Web: von Filmblogs über Social Media bis zu alternativen Streaming-Angeboten usw.). Kommunikations- und Diskussionsgruppen können aus Bekannten, Kollegen, Freunden, Familie, Gleichgesinnten und Andersgesinnten bestehen - je breiter das Umfeld, desto differenzierter die „ästhetische Sensibilität.“ Mediengeschulte Rezipienten sind sich ihres spielerischen Umgangs mit Medienangeboten als kritische Konsumenten und Anwender bewusst - in einer postmodernen, virtuellen Web-2.0-Welt könnte man etwa auch das Erkennen getarnter PR- und Marketingstrategien hinzuzählen. Anhand der zahlreichen Blogs, Meinungen und Kommentare kann man im Web aber auch beobachten, dass schon jeder Filmfan als Filmkritiker auftritt und sich die private Meinung im globalen Online-Feuilleton als Kulturjournalismus generiert.⁴¹¹ Eine Entwicklung hin zu stärkerem Medienbewusstsein und damit eine Verschiebung vom Konsumenten-Rezipienten zum Anwender-Teilnehmer - die aus einer ursprünglichen Underground- oder Subkultur-Haltung heraus längst im Mainstream (Stichwort Web 2.0) angekommen ist - fand etwa schon in den 1980er Jahren als kleine VHS-Heimanwender-Revolution statt. Was bereits in den 1960er und 1970er Jahren mit dem Schmalfilmformat Super 8 als Do-It-Yourself-Homemovie-Experimentierfeld initiiert worden war, setzte sich mit VHS als Aufzeichnungs- und Distributionsformat fort. Die Videokassette ersetzte den Schmalfilm und erschloss Kreativräume für eine neue, meist horror- und/oder pornoaffine Anwenderschaft, „a video subculture with obscure films receiving better distribution, the emergence of video auteurs and, since the 1990s, guerrilla-style direct-to-video horrors made by committed amateur and semi-pro filmmakers.“⁴¹² Die postmodern-popkulturelle Aufhebung zwischen Laie und Experte läßt sich anhand der technischen Voraussetzungen für die Herstellung von Filmen

⁴¹¹ Vgl. Brigid Cherry: „Stalking the Web. Celebration, Chat and Horror Film Marketing on the Internet“, in: Ian Conrich (Hg.): *Horror Zone. The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*, London: I.B. Tauris & Co 2010, S. 67-85, hier S. 69.

⁴¹² Conrich, *Horror Zone*, S. 5.

und einer jahrzehntelangen Entwicklung von Super 8 über VHS, Hi8 und Digitalvideo zu bandlosen DSLRs und erschwinglichen Digitalfilmkameras⁴¹³ nachzeichnen. Conrich nennt als einflussreichen Wendepunkt für das DIY-Gegenkino zur Jahrtausendwende etwa den kommerziellen Erfolg von *The Blair Witch Project* (R: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999).⁴¹⁴ Selbst für die Rezipienten, die sich nicht zur DIY-Fraktion zähl(t)en, bedeuten die VHS-Revolution (als prägnanter Wendepunkt) und sämtliche sich seither vollziehende technische Entwicklungen (als Optionen zur permanenten Weiterbildung) eine Verschiebung vom passiven „Couch Potato“ zum aktiven „Couch Commander“ - oder allegorisch gesprochen: vom TV-Junkie-Duo *Beavis and Butt-Head* (Mike Judge, 1993-97, 2011)⁴¹⁵ zum virtuellen-Bildschirm-Wischer Tom Cruise aus *Minority Report* (R: Steven Spielberg, 2002). Will man den permanenten Entwicklungsschub der elektronischen Medien entgegen jeder kultur- und massenkritischen Lesart positiv verstehen, läßt sich mit Mike Sandbothe formulieren:

„Die von Bill Clinton und Al Gore in den USA bereits seit Anfang der neunziger Jahre zur Chefsache erklärte interaktiv vernetzte Medienkultur, die sich auf dem *Electronic Superhighway* des Internet ausbildet, macht deutlich, daß [!] sich der Bereich der Kultur selbst zur entscheidenden Instanz der Wirklichkeitsgestaltung entwickelt. Und die sich

⁴¹³ Hi8 ist ein, 1989 eingeführtes, analoges Videoformat und Nachfolger des 8mm-Videosystems Video8. Digitalvideo (DV, MiniDV, DVCAM, Digital8, HDV, DVCPro, DVCPro50, DVCProHD) ließ die Grenzen zwischen Amateur, Semi-Profi und Profi zusehends verschwimmen. DSLR ist die Kurzform für Digital Single-Lens Reflex (dt.: Spiegelreflexkamera). Nikon und Canon brachten 2008 die ersten FullHD-fähigen Video-DSLRs auf den Markt (D90 und EOS 5D Mark II). 2007 stellte das erst 2005 gegründete Unternehmen RED die Digitalfilmkamera Red One vor. Seither versuchen auch die länger etablierten Kamerahersteller (Canon, Sony, Panasonic usw.) jährlich, sich im Digitalfilmkamera-Sektor gegenseitig zu übertrumpfen. Namhafte Hersteller wie ARRI, Panavision oder Aaton haben die Produktion klassischer 35mm-Filmkameras aufgegeben. Die zunehmende Digitalisierung von Film (Schnitt, Distribution, Projektion, Aufzeichnung) läßt sich auch in den End-Credits von Kinofilmen der 2000er und 2010er Jahre beobachten, wenn etwa statt Kamera- und Linsenhersteller und statt des Hinweises auf den 35mm-Film „by KODAK“ die für ein neues Filmemacher-Publikum formulierten Werbebotschaften „Filmed on RED“ oder „Edited on FCP X“ zu lesen sind.

⁴¹⁴ Der Low-Budget-Film mit Produktionskosten von ca. 60.000 US-Dollar hat allein an den Kinokassen über 248 Millionen US-Dollar eingespielt.

⁴¹⁵ Die realfilmische Person des arschgesichtigen Couch-Potato-Vollidioten gibt etwa Dax Shepard als Frito in *Idiocracy* (R: Mike Judge, 2006). Judge zieht in seinem Dystopia-Film kulturpessimistisch Bilanz über die Auswirkungen von Konglomeraten aus Politik, TV und Internet im Jahr 2505. Sahen *Beavis and Butt-Head* 1997 die Zukunft noch im frei verfügbaren Gratis-Porno-Internet (vgl. *Cyber-Butt*, Staffel 7, Episode 10), so tun sie das nach 14 Jahren Absenz in der Neuauflage von 2011 immer noch (vgl. *Tech Support*, Staffel 8, Episode 2). Mittlerweile können sie den Computer aber selbst bedienen, sind selbstreferenzieller denn je und kommentieren Reality-TV oder Musikvideos von Katy Perry.

abzeichnende Pluralisierung, Individualisierung und Internationalisierung der Medienangebote eröffnet eine reale Chance, die Grundideen einer anspruchsvollen Postmoderne als Basis für einen reflektierten, selbständigen und kritischen Umgang mit den neuen Medienwelten zu etablieren. Der passive *couch potato*, der auf diffus postmoderne Weise durch die beliebig austauschbaren Programme zapft, ist out. An seine Stelle könnte zukünftig der interaktive *couch commander* treten, der sich in einem anspruchsvoll postmodernen Sinn sein eigenes Programm zusammenstellt.⁴¹⁶

Film-, TV- und Medienrezipienten sind ein aktives Auswahlkomitee, das sich aus allen möglichen, alten und neuen medialen Darstellungs- und Rezeptionsformen seine präferierten Angebote heraussucht und anwendet.⁴¹⁷

„Viewers watch and control its images more extremely than ever before as the narcissistic subject of their own active desires, distractions, and domestic conditions; simultaneously, they are reflected in that experience as always *potentially* a discontinuous or fragmented subjectivity without a centered or stable position, a discursively mobile identity.“⁴¹⁸

Corrigan nennt Mobilität, aufgeteilte Subjektivität und Flexibilität des Zuschauers als wesentliche, seine Rezeption beeinflussende Merkmale. In Zusammenhang mit einer (sukzessiv rapideren) mobilen Identität meint der Flexibilitätsbegriff hier rezeptions- und rezipientenbedingte Vorgänge, die auch außerhalb der Zuschauer-Psyché liegen. Kulturpessimistisch könnte man von der zerstreuten Masse sprechen, die sich den Medienangeboten ausliefert, sich von ihnen verführen läßt und letztendlich unterwirft. Dabei bliebe aber die Möglichkeit eines individuellen Rezipienten-Vergnügens am Sich-Ausliefern unberücksichtigt, zumal der mediengeschulte Zuschauer - ausgestattet mit Fernbedienung, Controller, Tastatur, Smartphone oder Touchscreen - selbst die Kontrolle über seine zerstreute, und nicht fixierte, Subjektivität übernimmt.⁴¹⁹ Statt des Blicks oder der Subjektivität fixiert der Rezipient seine kritische Grundhaltung gegenüber einem Überangebot

⁴¹⁶ Mike Sandbothe: „Was heißt hier Postmoderne? - Von diffuser zu präziser Postmoderne-Bestimmung“, in: Andreas Rost, Ders. (Hg.): *Die Filmgespenster der Postmoderne*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren 1998, S. 41-54, hier S. 53f.

⁴¹⁷ Vgl. Corrigan, White, a.a.O., S. 339.

⁴¹⁸ Corrigan, a.a.O., S. 28f.

⁴¹⁹ An dieser Stelle sollte - ohne weiterführende Diskussion - zumindest auf die Gefahr einer umgekehrten und ganz anders gearteten Kontrolle *des* (und nicht: *durch* den) Rezipienten hingewiesen werden, etwa in Form von Datenausforschung und -auswertung im Web. Solange dies „nur“ im Dienste des Online-Handels oder von Großkonzernen geschieht, könnte man noch ähnlich einer Theorie der Kulturkritik gegen-argumentieren. Sozialwirtschaftliche Überwachung oder Datenmissbrauch - national wie international - gehören hier nicht dazu und werfen Fragen von Netzneutralität und -sicherheit auf, die frei von jeglicher Verschwörungstheorie und im Sinn eines demokratiepolitischen Verständnisses diskutiert werden sollten.

an Bildfragmenten, dem er sich situationsbedingt durch flexible Handlungsweisen anpassen kann.⁴²⁰

„With a smorgasbord of cable/satellite television channels, video rental and retail venues multiplying online, PC-activated DVDs that hotlink to archives or transform into role-playing games (not to mention streaming video and live web casts), domestic viewing is changing the way movies are experienced, distributed and made. Increasingly, a ‘film’ is experienced as a node in the intermediary universe.“⁴²¹

Badleys Beschreibung der Wahrnehmung eines Films als einen von vielen vermittelnden Knotenpunkten deckt sich sowohl mit Elsaessers Spektakel-Begriff, demnach der Film seine Konventionen für das Bescheid wissende Publikum affirmativ ausspielt, als auch mit Corrigan's Feststellung eines veränderten Zuschauer-Film-Verhältnisses. Corrigan beobachtet eine Übereinkunft zwischen Film und Publikum, die auf Modellen der „Unleserlichkeit“ („illegibility“) basiert und die Tradition des Filmschauens als Filmlesen aufgegeben hat. Der Zuschauer ersetze die Sicherheiten eines verantwortungsbewussten Filmlesens mit selbstbestimmter (und manchmal rücksichtsloser) Missachtung von Bedeutungen oder Geheimnissen eines Films, der als Kultobjekt vom Zuschauer ausgeführt und zweckdienlich verwendet wird.⁴²² „Instead of reading movies, contemporary audiences now adopt movies, create cults around them, tour through them.“⁴²³

5.3.2 Horrorfilmzuschauer

Wenn ein Publikum durch Filme tourt, dann trifft dies explizit auf die Aneignungsweisen vieler Horrorfilmfans zu. Splatter und Special Effects, aber auch die Personae von Filmemachern (vom Regisseur bis zum Visual Effects Supervisor) und Schauspielern⁴²⁴ könnte man als „Lieblingsstationen in der Horrorfilm-Tour“ beschreiben. Wie ich schon in Kapitel 3.1.2 James Francis paraphrasiert habe, trifft die nähergehende Beschäftigung mit Filmtechnik und Produktionshintergründen (nicht nur, aber) speziell auf Horrorfilmfans zu. „Horror teaches audience members special codes, narrative formulas, and film techniques that are specific to the field, and these elements are relevant to understanding other areas of

⁴²⁰ Vgl. Corrigan, a.a.O., S. 29.

⁴²¹ Badley: „Bringing It All Back Home“, S. 45-63, hier S. 45.

⁴²² Vgl. Corrigan, a.a.O., S. 4.

⁴²³ Ebenda, S. 81.

⁴²⁴ Vgl. Cherry, a.a.O., S. 74f. Cherry verweist exemplarisch auf *The Evil Dead* (R: Sam Raimi, 1981) und das Interesse der Fans an Regisseur Raimi und Hauptdarsteller Bruce Campbell.

cinema.⁴²⁵ So wie Filmcoaches oft und gerne betonen, dass eine profunde Auseinandersetzung mit Alfred Hitchcocks Werk einer Filmschule gleicht,⁴²⁶ kann man - hier in Anlehnung an Francis, Conrich, VHS-Revolution und *The Blairwitch Project* - behaupten, dass Horrorfilme (und die Zurverfügungstellung von Bonusmaterial wie Behind-the-Scenes-Dokus oder Interviews auf DVD, BD oder online) zu einem großen Teil mitverantwortlich sind für die Transformation von Fans zu DIY-Filmemachern.⁴²⁷ Ein Verständnis vom Horrorfilm als Filmschule läßt sich seit den späten 1960er Jahren beobachten, als der Make-up-Artist Dick Smith in der Zeitschrift *Famous Monsters of Filmland* eine Special-Make-up-Effects-Anleitung, das *Famous Monsters' Do-It-Yourself Monster Make-up Handbook*, veröffentlichte.⁴²⁸ Rainer Winter sieht im Entziffern von Filmtricks und Spezialeffekten ein besonderes Vergnügen und „die symbolische Arbeit der Fans bei der technischen Dimension der Inszenierung [...] Die Monster, aber auch die Blutorgien und Gemetzel werden nicht als Darstellungen der Realität, sondern als durch Tricks hervorgebrachte Spektakel wahrgenommen.“⁴²⁹ Ähnlich Corrigan's Argumentation, Zuschauer würden sich Filme als Tour aneignen, stellt Winter speziell für Horrorfilmfans fest, dass sie eine (wie auch immer geartete) ästhetische Distanz zum Kunstwerk bewusst verringern und stattdessen „die Medien in den Alltag zu integrieren [versuchen]. Zudem interessieren sich die Fans nicht für die

⁴²⁵ Francis: „The Value of Horror“, S. 9-18, hier S. 15.

⁴²⁶ Der Verfasser dieser Arbeit konnte sich dessen bereits mehrfach überzeugen, zuletzt etwa beim Besuch einer Lecture von Frank Spotnitz (bekannt als Drehbuchautor und Produzent von *The X-Files*) im Literaturhaus Wien am 4.12.2014 oder im Rahmen eines Drehbuch-Workshops beim Vienna Filmcoach Ip Wischin am 5.12.2014. Wischin betont, dass er neben Hitchcocks Filmen am meisten aus dem Interview-Buch von François Truffaut, *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* (frz. Original, *Le Cinéma selon Hitchcock*, 1966, auf deutsch erstmals 1973 erschienen) gelernt hat.

⁴²⁷ In diesem Zusammenhang ist eine Bemerkung des französischen Drehbuchautors und Regisseurs, Julien Maury - bekannt für die, gemeinsam mit Alexandre Bustillo realisierten, Filme *À l'intérieur* (2007), *Livide* (2011), *Aux yeux des vivants* (2014), am /slash Filmfestival im September 2014 interessant. Maury erzählte nach einer Filmaufführung davon, wie schwer es französischen Horrorfilmemachern im eigenen Land gemacht wird. Sie müssten nach Hollywood gehen, um angemessenes Budget und Anerkennung von Kritikern wie Publikum zu bekommen. Wenn man den Einfluss der französischen Nouvelle Vague, die sich vom „schönen“ französischen Film abwandte und durch Fantum und Cinephilie die Hollywood-B-Movies der 1940er und 1950er Jahre neu interpretierte, auf den Autorenfilm des New Hollywood der späten 1960er und frühen 1970er Jahre bedenkt, dann wirkt Maurys Kommentar über den Status Quo des französischen Horrorkinos wie schicksalhafte Ironie.

⁴²⁸ Vgl. Ernest Mathijs: „They're Here! Special Effects in Horror Cinema of the 1970s and 1980s“, in: Ian Conrich (Hg.): *Horror Zone. The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*, London: I.B. Tauris & Co 2010, S. 153-171, hier S. 154.

⁴²⁹ Winter, a.a.O., S. 236.

Urteile anerkannter Kritiker und institutionell abgesicherter Autoritäten, sie interpretieren selbst und stellen sich einen eigenen Kanon geschätzter Texte zusammen.“⁴³⁰ Die DIY-Attitüde ließe sich sogar als beleidigte Antwort auf die postmoderne Aufhebung der Oppositionen Laie und Experte verstehen, als würde die Horrorfilm-Subkultur die popkulturelle Gleichung bewusst negieren und aus reziproker Perspektive zum Kampf gegen einen verinstitutionalisierten Gegner aufrufen. Fan-Zeitschriften, allegorisch könnte man sie in Abgrenzung zum Mainstream, zur intellektuellen Wissenschaftsliteratur oder zum Hipster-Kulturheft auch als „Vereinszeitungen“ bezeichnen, sind das Sprachrohr von „echten“ Horrorfans. Ernest Mathijs nennt etwa *L'Écran Fantastique*, *Cinefantastique*, *Starlog*, *Starfix*, *Fantoom*, *Halls of Horror*, *Deep Red*, *Mad Movies*, *Samhain* oder *Fangoria*, die in Printform und online ihren eigenen Kanon zusammenstellen.⁴³¹ Winter unterstreicht mit den „integrierenden Tätigkeiten“⁴³² von Horrorfilmfans ihren sozialen Zusammenhang, der aktiv gestaltet und nicht von einer Kulturindustrie gesteuert wird. Integrale Bestandteile einer Horrorfilm-Fankultur sind nach Winter „Engagement, Vorwissen sowie Partizipation“⁴³³, das Sammeln und Archivieren (auch von verschiedenen Versionen) von Filmen und die Animation zur Interaktion - einerseits durch die Filme und ihre Rezeption selbst, andererseits durch die Beschäftigung mit ihnen in Webforen, Fanzeitschriften oder etwa auf Horror-Conventions.⁴³⁴

5.3.3 Das Kino als Ort der Interaktion und Eskalation

Ich will an dieser Stelle die Behauptung aufstellen, dass die Erfahrungen, die mit dem Besuch eines Kinos und der Wahrnehmung eines Films auf der Leinwand einhergehen, zu den unterschiedlichsten und persönlichsten Erlebnissen eines Menschen zählen. Aus diesem Grund erlaube ich mir weiters die Schilderung eines eigenen Erlebnisses ausnahmsweise im Fließtext anstatt als Fußnote, zumal sie von essenzieller Bedeutung für die Begriffe Interaktion und Eskalation im Kino ist. Das folgende Zitat ist in seiner umgangssprachlichen Wortwahl ebenso wichtig wie der Ort, an dem es ich und zirka 700 andere Besucher hören konnten. Es trug sich bei der Gala-Premiere von *Im Keller* (R: Ulrich Seidl, 2014) zu, mit der

⁴³⁰ Ebenda, S. 173.

⁴³¹ Vgl. Mathijs, a.a.O., S. 156.

⁴³² Winter, a.a.O., S. 203.

⁴³³ Ebenda, S. 192.

⁴³⁴ Vgl. ebenda, S. 192, 195f.

am 18. September im Wiener Gartenbaukino die fünfte Ausgabe des /slash Filmfestivals eröffnet wurde.⁴³⁵ An einer Stelle begann ein hörbar junger Erwachsener (ich schätze zwischen 14 und 20 Jahren alt) für alle im Saal Anwesenden lautstark die Worte aus dem Film zu rezitieren. Er tat das für zirka fünfzehn Sekunden, dann war - vorerst - Ruhe. Kurz darauf begann seine Interaktion mit dem Film - und wie sich gleich zeigen wird, dieses Mal auch mit dem Publikum - in Form von Wortwiederholungen auf ein Neues. Nach wenigen Sekunden wurde die Aktion von einem hörbar älteren und leicht erregten Mann mit den, von der ersten bis zur letzten Reihe des Saals vernehmbaren, Worten „Hoit die Bappn!“ (das deutsche Äquivalent: „Halt die Fresse!“) quittiert. Danach war endgültig Ruhe im Saal - bis auf die üblichen, geduldeten Formen der Publikum-Film-Kommunikation in Form von Lachen, Staunen, Flüstern oder kurzweiliger Wortmeldungen.

Der Einstieg mit diesem Beispiel soll veranschaulichen, von welcher verschiedenen Dispositionen Kinos, Zuschauer, einzelne Filmvorführungen, Veranstaltungen und letztendlich Kultur geprägt sind. Es macht aufmerksam auf binäre Paare wie Jung und Alt, Unterhaltung und Ernst, Fan und Wissenschaft, Laie und Experte, und impliziert das bereits erwähnte, komplizierte Verhältnis zwischen seriös-wissenschaftlich-institutionalisierter Kultur und frech-vorlaut-zynischer Gegenkultur - das in diesem Fall nicht zuletzt durch die vulgärsprachliche Formulierung als Zurechtweisung auch eine Flexibilität von Dispositionen und Perspektiven aufweist. Markus Keuschnigg, Filmjournalist und künstlerischer Leiter des /slash Filmfestivals, gab eine Woche nach Festivaleröffnung eine indirekte Erklärung zum Phänomen der unterschiedlichen Kino- bzw. Festivalkultur. Keuschnigg sagte in der Nacht von 26. auf 27. September 2014, kurz vor der 1-Uhr-Vorstellung von *WolfCop* (R: Lowell Dean, 2014), dass er auf einem anderen Filmfestival etwas über die *conditio humana*, „oder wie sagt man da?“, der zwei folgenden Filme erzählen würde.⁴³⁶ „Da wir hier aber beim /slash Filmfestival sind“, sage er einfach „Prost!“. Kollektives Zuprosten widerfährt auch den Anti-Helden, Bösewichten und Monstern auf der Leinwand im Kino oder am privaten Fernsehbildschirm, von Freddy Krueger über Toxie, Skeletor oder den Gremlins bis zu

⁴³⁵ Das Gartenbaukino (als selbstbewusstes Premierenkino mit einer 16,45m x 7m großen Leinwand und 736 Sitzplätzen ausgestattet) diente an diesem Abend „nur“ der Festivaleröffnung. Zentrale Spielstätte des /slash Filmfestivals ist das weit kleinere Filmcasino. Für Fakten und Details vgl. die Websites von Gartenbaukino, URL: www.gartenbaukino.at und /slash Filmfestival, URL: slashfilmfestival.com [08.12.2014].

⁴³⁶ Nach *WolfCop* wurde um 03:00 Uhr *DiscoPathe* (R: Renaud Gauthier, 2013) gezeigt.

Frankenstein, Zombie Man, Witch Bitch und den anderen Wrestlern aus *Monster Brawl*,⁴³⁷ oder wie Jeffrey Sconce schreibt, „as anyone who has watched one of the *Nightmare on Elm Street* films in a theater knows, few people in the audience actually care about the films' ever-increasing pile of murdered teens. The real hero is Freddy, who [!] appearances on screen are met with cheers, whistles, and wild applause.“⁴³⁸ Rainer Winter nennt exemplarisch *The Rocky Horror Picture Show* (R: Jim Sharman, 1975), für dessen Vorführungen sich viele Zuschauer kleiden und schminken wie die Darsteller. Der Film kann zwar nicht im selben Ausmaß mit dem Publikum kommunizieren wie die Musical-Version, wenn der Erzähler oder die Darsteller das Publikum direkt ansprechen oder mit einer Wasserpistole anspritzen.⁴³⁹ Aber auch der Soundtrack zum Film beinhaltet Regieanweisungen, die den Zuschauern mitteilen, an welcher Stelle sie mit Reis werfen oder wann sie ihre mitgebrachten Spritzpistolen verwenden sollen.⁴⁴⁰ Als berühmtester Kultfilm zeigt *The Rocky Horror Picture Show*, dass „die Zuschauer die ihnen im Kinosaal in der Regel zugewiesene Rolle des Voyeurs gegen die eines bis zum Exhibitionismus gehenden Akteurs vertauschen“⁴⁴¹ - oft animiert durch Musik- oder Tanzszenen. An anderer Stelle berichtet Winter von einem Besuch des Festivals des fantastischen Films in Paris⁴⁴² 1989, beschreibt den Zuschauersaal als „eine Art Arena“⁴⁴³ und die großteils jugendlichen und verkleideten Besucher als lachende und sich gegenseitig anbrüllende Zuschauer.

„Außerdem bewirft man sich mit Mehltüten, benutzt Wasserpistolen, und ab und zu explodiert ein Knallkörper. Ich bin froh, dass ich mich durch den Presseausweis meiner Begleiterin diesem karnevalesken Treiben nicht unfreiwillig anschließen musste. Auf der Pressebühne verhalten sich die Zuschauer nämlich so, wie man sich normalerweise in diesem altehrwürdigen Pariser Theater verhält.“⁴⁴⁴

⁴³⁷ *Monster Brawl* hatte am 30. September 2011 in Wien seine Europa-Premiere, als Abschlussfilm der zweiten Ausgabe vom /slash Filmfestival. Der Verfasser dieser Arbeit war an diesem Abend nicht zugegen, hat sich aber sagen lassen, dass vor der nächtlichen Aufführung des Films noch eine Wrestling-Aktion vor der Leinwand stattfand.

⁴³⁸ Sconce, a.a.O., S. 104.

⁴³⁹ Der Kabarettist und Schauspieler Herbert Steinböck kontert als Erzähler des Musicals *The Rocky Horror Show* (Richard O'Brien, 1973) den Intervenierungsversuchen des Publikums (etwa durch „Boring!“-Rufe) mit Wortwitz im österreichischen Dialekt. An einer Stelle zieht er selbst eine Wasserpistole, um damit von der Bühne aus in die ersten Reihen des Publikums zu spritzen. (Die Aufführung, die hier als Beleg dient, fand am 7.12.2014 in Wien im Museumsquartier statt.)

⁴⁴⁰ Vgl. Winter, a.a.O., S. 142.

⁴⁴¹ Ebenda, S. 142.

⁴⁴² Das Festival des fantastischen Films in Paris findet seit 1972 statt.

⁴⁴³ Winter, S. 192.

⁴⁴⁴ Ebenda, S. 192.

Winters Feldnotizen sind hier aus inhaltlicher wie formaler Perspektive interessant. Er vergleicht das Publikum des Pariser Filmfestivals mit einem Karneval, der „durch Unsinn und Parodien, durch Exzentrizität und Übertreibung gekennzeichnet“⁴⁴⁵ ist, und verweist auf die ungeschriebenen Gesetze und Gepflogenheiten in Kino und Theater. Winter tut dies in einem Tonfall, der ihn - trotz seiner richtigen Beobachtungen - selbst in das Licht einer „altehrwürdigen“, privilegierten (und spaßbefreiten) Institution rückt. Die Zusammenfassung aus Winters Feldforschung über Horrorfilmfans als „Teil eines kollektiven Geschehens, in dem herkömmliche Distanzen relativiert und so eine Gegenwelt zum Alltag und zu herkömmlichen Filmfestivals aufgebaut“⁴⁴⁶ wird, trifft zwar nicht uneingeschränkt oder allgemein auf andere Genre-Fans oder Rezipienten-Typen zu, impliziert aber eine Überprüfung von Elsaessers Idee des Kinos als Möglichkeitsform, das eine Gegenwelt zu traditionellen Filmfestivals oder prestigeträchtigeren Lichtspieltheatern auch auf nerdigen Horror-Conventions sucht oder bei privaten Trash-Abenden findet. Dass Filmgeschmäcker und Filmrezeption individuell verschieden sind, verdeutlicht etwa Winters Einteilung der Horrorfilmfans in Novizen, Touristen, Buffs (mit der Subkategorie des Kunstliebhabers) und Freaks. Winters Klassifizierungen basieren neben differentem Bescheidwissen primär auf Unterschieden im sozialen Umfeld und darauf, ob Filme solitär gelesen oder kollektiv-interaktiv wahrgenommen werden.⁴⁴⁷ „Die Freaks sind die eigentlichen Macher der Szene. [...] So veranstalten sie Filmfestivals, Clubtreffen, schreiben Filmkritiken, entwerfen Filmhandlungen und geben Fanzines heraus.“⁴⁴⁸ Während das typische Horrorfilm-Festival-Publikum die Distanz zur Aufführung - wie beim Happening - verringert, kann die Distanz beim Freak als Film-Festivalleiter eine Steigerung im Spannungsverhältnis zwischen den von ihm verkörperten Oppositionen aus Autorität des künstlerischen Geschmacks und gleichgesinntem Subkultur-Buddy erfahren. Der Versuch dieses künstlerisch-sozialen Spagats ließe sich, im Sinne eines postmodernen Selbstoptimierungswahns und mit Verweis auf Gilles Deleuze und den gesellschaftsphilosophischen Begriff einer Kontrollgesellschaft⁴⁴⁹, in Drehli

⁴⁴⁵ Ebenda, S. 192.

⁴⁴⁶ Ebenda, S. 194.

⁴⁴⁷ Vgl. ebenda, S. 226-241.

⁴⁴⁸ Ebenda, S. 241.

⁴⁴⁹ Vgl. Gilles Deleuze: „Postskriptum über die Kontrollgesellschaften“, in: Ders.: *Unterhandlungen 1972-1990*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993, S. 254-262.

Robniks Worten als „Einübung [in, und] Perspektive auf flexibilisierte medienkulturelle Subjektivität“⁴⁵⁰ zusammenfassen.

Um potenzielle interpersonelle Auswirkungen eines intrapersonalen Spannungsverhältnisses zu skizzieren, schildere ich ein weiteres persönliches Erlebnis in Zusammenhang mit dem /slash Filmfestival, das sich mit Rainer Winters Publikums-Beobachtungen beim Pariser Festival des fantastischen Films in puncto Lachen, Klatschen, Buhen oder Beschimpfen von Organisatoren und Ehrengästen deckt.⁴⁵¹ Im Rahmen der vierten Ausgabe des /slash Filmfestivals wurde am 23. September 2013 *The Lords of Salem* (R: Rob Zombie, 2013) gezeigt. Vor der Filmvorführung präsentierte die Noise/Dark-Ambient-Combo Black Manna, bestehend aus den Journalisten und FM4-Moderatoren David Pfister und Dr. Nachtstrom, ihr Album Radio Manna. Düstere Klänge durchströmten für zirka 30 Minuten den vollen Kinosaal des Filmcasinos (alle warteten auf Rob Zombies neuesten Film). Parallel dazu wurde ein eigens produzierter Experimental-Kurzfilm als Dauerschleife auf die Leinwand projiziert.⁴⁵² Die Heterogenität des enttäuschten Filmpublikum-Anteils offenbarte sich an diesem Abend einerseits im stillen Ertragen des atmosphärischen Happenings oder im Verlassen des Kinosaals und andererseits in Form von Buh-Rufen und Beleidigungen wie „Draht’s o den Schas!“ („Dreht den Scheiß ab!“) oder „Geht’s ham no a bisserl üben!“ („Geht heim, noch ein bißchen üben!“). Nach der Show entschuldigte sich Festivalleiter Markus Keuschnigg bei den Künstlern von Black Manna, trat mit sichtlich erhitztem Gemüt vor das Publikum und stellte vehement klar, dass er jeden einzelnen Buh-Rufer hinausschmeißen würde, wenn er könnte. Wem es nicht gefiele, der könne vor die Tür gehen und draußen warten, bis der Film anfängt.⁴⁵³

Timothy Corrigan schreibt, dass dem Zuschauer das Kino heute nur noch als Forum und Kulisse einer von ihm verlassenen heimischen Umgebung dient.⁴⁵⁴

⁴⁵⁰ Drehli Robnik: „Ausrinnen als Einübung. Der Splatterfilm als Perspektive auf flexibilisierte medienkulturelle Subjektivität“, in: *Nach dem Film, No 5: Werkstatt Filmwissenschaft*, 01.09.2004, URL: <http://nachdemfilm.de/content/ausrinnen-als-einübung> [08.12.2014].

⁴⁵¹ Vgl. Winter, a.a.O., S. 194.

⁴⁵² Der Kurzfilm kann auf der Website des Künstlers Jörg Vogeltanz angesehen werden, vgl. http://www.vogeltanz.at/?page_id=724 [09.12.2014].

⁴⁵³ Markus Keuschnigg soll hier unmissverständlich *nicht* ins Licht einer spaßbefreiten Institution gerückt werden. Als künstlerischer Leiter des /slash Filmfestivals hat er mehrmals das Gegenteil bewiesen, nicht zuletzt etwa wenn er beim Q&A mit New Yorks „Tromaville-Bürgermeister“ Lloyd Kaufman selbigem Nachhilfe im Aufsagen mundartgefärbter Floskeln wie „Do rennt da Schmah“ („Hier rennt der Schmah“ im Sinne von „Wir haben es lustig“) gibt.

⁴⁵⁴ Vgl. Corrigan, a.a.O., S. 30.

„[V]iewers do not "go out to the movies", as, one could argue, audiences did in the thirties and forties when the cinema as an institution was a primary social ritual. Nor do audiences primarily go out "to see *a* movie", as many did in the sixties and early seventies in pursuit of the singular film experience. Rather, today's audiences, whose numbers have remained fairly steady and whose age has gone up slowly but steadily since the early eighties (so that there is now a contending audience over twenty-five), frequently "go out" for the sake of the outing.“⁴⁵⁵

Dass das Publikum nicht mehr extra für einen bestimmten Film ins Kino geht, sondern einfach nur ausgehen und etwas erleben will und sich dafür der Besuch eines Kinos als eine Möglichkeit von vielen anbietet, mag in seiner Grundidee tendenziell stimmen. Dass mehrere ausgehreffreudige Filmzuschauer und Festivalbesucher Kritik an vor Filmbeginn programmierten und ihnen unliebsamen Zusatzveranstaltungen (manchmal in grober Ausdrucksweise) äußern, ist nur ein weiteres Indiz für die Heterogenität des Publikums und die Möglichkeitsform des Kinos.

⁴⁵⁵ Ebenda, S. 29.

Schlusswort

Die Abwesenheit eines für Wrestling so typischen Live-Publikums in *Monster Brawl* ließe sich pragmatisch und produktionsbedingt mit „Low Budget!“ erklären. Jake Blackburn als *Monster-Brawl*-Erfinder und selbstreferenzieller Autoren-Regisseur-Stellvertreter bestätigt diese Vermutung mit seiner Antwort auf Jimmy Harts Frage, wieso er den *Monster Brawl* nicht in Las Vegas - „bright lights, big city, sold-out crowds?“⁴⁵⁶ - stattfinden lasse:

„It all came down to affordability and keeping the monsters comfortable. They don't wanna be in front of big crowds with lots of lights going off and stuff like that. There's a safety issue. You don't want them ripping arms off of people. That's when we came up with the idea to have it in a secret graveyard. We can show it to the whole world. It's perfect.“⁴⁵⁷

Abgesehen vom geringen Produktionsbudget des Films (das Blackburn mit „affordability“ direkt anspricht) und des hier alibimäßig ins Spiel gebrachten Sicherheitsaspekts (den Jimmy Hart mittels euphorischer Bemerkung über das Armausreißen durch einen Zombie bereits bei seiner Ankunft am Friedhof, noch vor der Präsentation des aufgezeichneten Interviews, entkräftet hat), drängt sich dem Filmzuschauer, den *Monster Brawl* mit seinem diegetischen Pay-per-View-TV-Zuschauer gleichschaltet, eine alternative Interpretationsmöglichkeit an, die man als Metakommentar auf zeitgenössische Formen von Filmrezeption lesen kann. 2011, im Jahr der Produktion von *Monster Brawl*, finden Filme ihre „big crowds [in] the whole world“ schon längst nicht mehr nur im Kinosaal (als einer Großveranstaltung beiwohnendes Publikum). *Monster Brawl* scheint neben des Ästhetik-Mashups und des Vermischens von Diegese und Nondiegese geeignet für derlei Interpretations-Spielraum, weil er sich ostentativ als von Fantum geprägter, mit wrestlenden Monstern und Splatter-Effekten angehäufter Trash-Spaß-Film präsentiert und somit auf ein „spielfreudiges“, horroraffines Publikum abzielt. Und dieses Publikum findet sich weniger in Multiplex-Hallen (Mainstream) oder konventionellen („seriösen“) Festival- und Programmkinos (Kunst), sondern zuhause vor Fernsehgerät und Computer, (global) zusammengehalten durch Videotheken, DVDs, BDs oder Web und regelmäßig auf Horror-Conventions oder Horror-Filmfestivals anzutreffen. In Hinblick auf mediengeschulte und „spielfreudige“ Filmzuschauer möchte ich an das dieser

⁴⁵⁶ *Monster Brawl*, Regie: Jesse Thomas Cook, CDN 2011, 00:06:28.

⁴⁵⁷ Ebenda, 00:06:32.

Arbeit vorangestellte „Bild“ des im Österreichischen Filmmuseum Xbox spielenden Peter Kubelkas⁴⁵⁸ und an meine aufgestellten Thesen, für die Frankenstein („Technically it’s Frankenstein’s monster) in seiner Mensch-Technik-Hybrid-Existenz als Metapher dient, anknüpfen. Für die Frankenstein-Allegorie auf ein Kino der *prosthetic activity devices* macht es Sinn, die beiden Thesen als koexistierendes und sich gegenseitig bedingendes Definitionspaar zu verstehen. *Devising* als selbstbestimmte Grundhaltung eines zeitgenössischen Rezipienten gegenüber Medienangeboten findet 2014 seine „spielerischste“ Ausprägung nicht mehr nur in Video- und Computerspielen, sondern auch in chinesischen Kino-Versuchen, das Publikum simultan zur Filmvorführung per Smartphone Textnachrichten auf die Leinwand schreiben zu lassen⁴⁵⁹ oder in der Zuschauer-Involvierung per Smartphone-App (als zeitgenössischere Form des Telefon-Votings), etwa bei der TV-Castingshow „Rising Star“. Dass bei derlei Interaktivitäts-Konzepten die Schere aus Produzenten-Erwartungshaltung und realer Publikumsbeteiligung weit aufgehen kann⁴⁶⁰, liegt

⁴⁵⁸ Peter Kubelka gründete 1964 gemeinsam mit Peter Konlechner das Österreichische Filmmuseum in Wien. Kubelka konnte 1970 als Mitbegründer der Anthology Film Archives in New York erstmals sein Konzept des Unsichtbaren Kinos verwirklichen. Der Umbau zum Unsichtbaren Kino in Wien folgte 1989. Kubelka und Unsichtbares Kino können als klassisches „Lese-Kino“ (ohne jegliche Ablenkung abseits der Leinwand) verstanden werden. Bis heute wird im Filmmuseum vor der Projektion dezent darauf hingewiesen die Handys ganz auszuschalten. Interessante Beobachtungen eines ultimativ heterogenen Publikums lassen sich nichtsdestotrotz bei den jährlichen Viennale- oder etwa bei ausgewählten Horrorfilm-Screenings machen, beispielsweise in Form von Bierdosen- oder den sonst so verpönten Sackerl-Raschel-Geräuschen.

⁴⁵⁹ Vgl. Amy Qin: „Theaters in China Screen Movies, and Viewers’ Text Messages“, in: *The New York Times*, *Sinosphere Blog*, 20.08.2014, URL: <http://mobile.nytimes.com/blogs/sinosphere/2014/08/20/theaters-in-china-screen-movies-and-viewers-text-messages/?smid=tw-share> [22.12.2014]. Der österreichische Filmemacher Peter Kern hat in *Mörderschwestern* (2011) eine ähnliche Zuschauer-Interaktivität mit dem Film auf der Leinwand suggeriert, wenn die Darsteller ins Publikum schimpfen oder etwa zum Drücken bestimmter Handytasten auffordern, um das Filmgeschehen zu beeinflussen. Auf Kerns Homepage liest man etwa „Ein neues Kinoformat – nach 3 D jetzt endlich MÖRDERRAMA“ und „DAS PUBLIKUM WIRD ZUM MITGESTALTER UND MITTÄTER.“ Vgl. <http://www.peterkern.net/?q=node/32> [22.12.2014].

⁴⁶⁰ Zur euphorischen Erwartungshaltung von IP-Österreich, Werbezeitenvermarkter der RTL-Group, sei etwa auf ein Interview mit IP-Chef Walter Zinggl verwiesen, in dem er sich auf den Start des neuen Casting-Formats „Rising Star“ (Ursprungsland Israel) freut, wofür sich RTL die Rechte für den deutschsprachigen Raum sichern konnte. Vgl. N.N.: „IP: Vorfremde auf „Rising Star““, in: *Film Sound & Media*, Juli/August 2014. Wien: Kronos Verlag 2014, S. 50f., hier S. 50. Zur (schwachen) Publikumsbeteiligung sei auf das frühzeitige Ende der Casting-Show verwiesen. Vgl. N.N.: „RTL zieht bei „Rising Star“ die Notbremse“, in: *Süddeutsche Zeitung*, 15.09.2014, URL: <http://www.sueddeutsche.de/news/wirtschaft/medien-rtl-zieht-bei-rising-star-die-notbremse-dpa.urn-newsml-dpa-com-20090101-140915-99-07264> [22.12.2014].

in der widersprüchlich-diffusen Natur der eigentlich anvisierten postmodern-fragmentarisierten Zuschauerschaft, die sich mit Mike Sandbothes „Anything goes“-Missverständnis erläutern lässt, demnach „die Pointe postmodernen Denkens in der Aufkündigung aller Verbindlichkeiten und im Lob der ethischen Beliebigkeit, der ästhetischen Willkür und der sektorenübergreifenden Kombinierbarkeit von allem und jedem bestehe.“⁴⁶¹ Ob man als Kinobesucher neben IMAX, 3D, 5D, 4K, HFR oder Dolby Vision zukünftig auch auswählen kann, ob man etwa „mit echter Zuschauerbeteiligung“ per Smartphone am Film „mitspielen“ will⁴⁶² oder eine gewöhnliche („nach klassischer Lesart“ definierte) Kinovorstellung präferiert, wird sich in den nächsten Jahren und Jahrzehnten zeigen. Für Hybridformen aus Computerspiel und Film könnte es computerspielähnliche Zusatzbezeichnungen oder Subgenres geben. Neben der bereits etablierten Bezeichnung Web-Serie wären etwa RPF (Role Playing Film) oder MMORPF (Massively Multiplayer Online Role Playing Film) vorstellbar. Neben Genres und (Spieler-)Modi sind Plattformen (Kino, TV, Web) und Technologien wichtige Unterscheidungsmerkmale, die in Zukunft Kategorisierungen wie klassisch oder postklassisch wohl wirklich obsolet machen und sie nur noch als nostalgische Erinnerung an eine anfängliche Filmgeschichte bestehen lassen könnten.

Nach den Ausflügen in die Filmgeschichte in Kapitel 3 und 5 scheint mir abschließend die nochmalige Betonung eines aktiven Rezipienten am wichtigsten. Der Cyborg-Begriff, will man ihn synonym für einen *posthuman body* verstehen, muss in Anwendung auf den Filmzuschauer jedenfalls (noch) relativiert werden.⁴⁶³ Eine detaillierte Diskussion zu Cyborgs, Androiden oder künstlicher Intelligenz, wie es meine Thesen vielleicht suggerieren, kann ich hier nicht anbieten. Zumal es zur besseren Nachvollziehbarkeit solch explizit gemeinter Frankenstein-Metaphorik vermutlich eines anderen Beispielfilms als *Monster*

⁴⁶¹ Sandbothe, a.a.O., S. 42.

⁴⁶² Die zunehmende Digitalisierung und Vernetzung in sämtlichen Bereichen der Unterhaltungsindustrie sowie der Kino-Pragmatismus im Absorbieren neuer Technologien sprächen dafür, ausgewählte Kinosäle etwa in Spielhallen-Lichtspieltheater zu transformieren.

⁴⁶³ Als aktuelles Beispiel sei hier etwa das Startup Magic Leap genannt, in dessen technische Entwicklung einer Bildprojektion direkt auf die menschliche Netzhaut Google und andere Unternehmen - auch aus der Filmbranche - im Oktober 2014 542 Millionen US-Dollar investiert haben. Vgl. <http://www.magicleap.com/#/press> [22.12.2014]. Timothy Corrigan und Patricia White verweisen hinsichtlich eines Durcheinanderbringens von realer und filmischer Wahrnehmung auf Anne Friedbergs Begriff eines postmodernen „mobilized virtual gaze“ - Magic Leap hat sich genau diesen mobil-virtuellen Blick zur technischen Aufgabe gemacht. Vgl. Corrigan, White, a.a.O., S. 469.

Brawl bedürfte. Allegorisch gesprochen sollte man den Cyborg-Filmzuschauer im Kontext dieser Arbeit weniger als *Terminator* verstehen denn als *Knight Rider* (Glen A. Larson, 1982-86), und zwar im Kollektiv aus Michael Knight, KITT und Armbanduhr (als *communication & activity device* am Handgelenk). Dass KITT auch manipuliert werden und böse sein kann, wirft bio-ethische Grundsatzfragen auf und wird spätestens seit Mary Shelleys Frankenstein-Roman in Literatur, Kunst, Kultur, Wissenschaft und Forschung diskutiert und praktiziert.⁴⁶⁴ Für die Thesen dieser Arbeit sind weniger KITT oder der *Terminator* als menschenähnliche Maschinen von Interesse, sondern Michael Knight als mit *prosthetic activity devices* ausgestatteter „Cyborg“. Die Ausstattung meint hier sowohl Michael Knights eigene Verantwortung als Entscheidungsträger (soll er KITT lenken oder KITT automatisiert lenken lassen?) als auch die Uhr (als Werkzeug der Aktivitätssteigerung auf beiden Seiten). Im neuen Jahrtausend ließe sich statt „Ein Mann und sein Auto“ ein saloppes „Die Medienrezipienten und ihre *devices*“ formulieren.

In Anlehnung an Elsaessers ontologisches Verständnis vom Kino „als Welt der Möglichkeiten“ und Maya McKechnes Interpretation von Peter Kubelkas Xbox-Spiel im Unsichtbaren Kino als „Idee, dass Kino ist, was man als Kino erlebt“ diene mir der Rezipient als Ausgangsbasis meiner Überlegungen zu (und abgeleitet von) *Monster Brawl*. Hinsichtlich Frankenstein-Mythos, der filmhistorischen, nominalen Gleichstellung von *creator* und *creature* und Frankensteins Sieg über Zombie Man drängt sich eine weitere Lesart des Films auf. Demnach könnte man Frankenstein als individualisierte Masse dutzender Menschen verstehen, die als mediengeschulter und technisch versierter Rezipiententyp - oder als *couch commander, controller* und *creator* in DIY-Personalunion - dem kulturpessimistisch gedeuteten Typ eines unfreiwillig verführten Rezipienten - dem nach Fleisch (Unterhaltung) süchtigen Zombie (Man) - überlegen ist und diesen besiegt.

⁴⁶⁴ Neben unzähligen Forschungsexperimenten und Filmen seien hier schlicht und exemplarisch zwei literarische Auseinandersetzungen mit dem *posthuman body* genannt: Markus Brunner: „Es gibt keinen Vorteil, noch länger menschlich zu sein - Stelarc und die Dialektik der Techno-Evolution“, in: Gunther Gebhard (Hg.): *Von Monstern und Menschen. Begegnungen der anderen Art in kulturwissenschaftlicher Perspektive*, Bielefeld: transcript 2009, S. 187-203.

Elaine L. Graham: *Representations of the post/human. Monsters, aliens and others in popular culture*, Manchester: Manchester University Press 2002.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1-68: Screenshots aus: *Monster Brawl*. Regie: Jesse Thomas Cook. Drehbuch: Jesse Thomas Cook, Jason David Brown. CDN: Foresight Features, Optix Digital Pictures 2011. Fassung: Kauf-DVD. Splendid Film D, 2012. PAL, 86’.

Ich habe mich bemüht, die Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen, um ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit einzuholen. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

Filmverzeichnis

MONSTER BRAWL. Regie: Jesse Thomas Cook. Drehbuch: Jesse Thomas Cook, Jason David Brown. CDN: Foresight Features, Optix Digital Pictures 2011. Fassung: Kauf-DVD. Splendid Film GER, 2012. PAL, 86'.

300. Regie: Zack Snyder. USA: Warner Bros., Legendary Pictures, Virtual Studios, Hollywood Gang Productions, Atmosphere Entertainment MM, Nimar Studios, 2006.

A BIRD IN THE HEAD. Regie: Edward Bernds. USA: Columbia Pictures Corporation, 1946.

A BUG'S LIFE. Regie: John Lasseter, Andrew Stanton. USA: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures, 1998.

ABBOTT AND COSTELLO MEET DR. JEKYLL AND MR. HYDE. Regie: Charles Lamont. USA: Universal Pictures, 1953.

ABBOTT AND COSTELLO MEET FRANKENSTEIN. Regie: Charles T. Barton. USA: Universal Pictures, 1948.

ABBOTT AND COSTELLO MEET THE INVISIBLE MAN. Regie: Charles Lamont. USA: Universal Pictures, 1951.

ABBOTT AND COSTELLO MEET THE MUMMY. Regie: Charles Lamont. USA: Universal Pictures, 1955.

ABRAHAM LINCOLN: VAMPIRE HUNTER. Regie: Timur Bekmambetov. USA: Abraham Productions, Bazelevs Production, Location Gourmet, Tim Burton Productions, 2012.

ALIEN 3. Regie: David Fincher. USA: Twentieth Century Fox, Brandywine Productions, 1992.

ALIENS. Regie: James Cameron. USA/UK: Twentieth Century Fox, Brandywine Productions, SLM Production Group, 1986.

ALONE IN THE DARK. Regie: Uwe Boll. CDN/D/USA: AITD Productions, Boll KG Productions, Herold Productions, Brightlight Pictures, Infogrames Entertainment, 2005.

AMERICAN PIE. Regie: Paul Weitz. USA: Universal Pictures, Zide-Perry Productions, Newmarket Capital Group, Summit Entertainment, 1999.

AMITYVILLE 3-D. Regie: Richard Fleischer. USA: De Laurentiis Entertainment Group, 1983.

AMONG THE LIVING (AUX YEUX DES VIVANTS). Regie: Alexandre Bustillo, Julien Maury. F: Metaluna Productions, SND, Canal+, Ciné+, B MediaExport, Backup Media, 2014.

AN AMERICAN IN PARIS. Regie: Vincente Minnelli. USA: Metro-Goldwyn-Mayer, 1951.

AN AMERICAN WEREWOLF IN LONDON. Regie: John Landis. USA: Universal Pictures, 1981.

ANKUNFT EINES ZUGES IN LA CIOTAT (L'ARRIVÉE D'UN TRAIN À LA CIOTAT). Regie: Auguste Lumière, Louis Lumière. F: Lumière, 1896.

ANT-MAN (in Postproduktion). Regie: Peyton Reed. USA/UK: Big Talk Productions, Marvel Enterprises, Marvel Studios, 2015.

APOCALYPSE NOW. Regie: Francis Ford Coppola. USA: Zoetrope Studios, 1979.

ATTACK OF THE AZTEC MUMMY (LA MOMIA AZTECA). Regie: Rafael Portillo. MEX: Cinematográfica Calderón S.A., 1957.

AVATAR. Regie: James Cameron. USA: Twentieth Century Fox Film Corporation, Dune Entertainment, Ingenious Film Partners, Lightstorm Entertainment, 2009.

AVENGERS: AGE OF ULTRON (in Postproduktion). Regie: Joss Whedon. USA: Marvel Studios, 2015.

THE AVENGERS. Regie: Joss Whedon. USA: Marvel Studios, Paramount Pictures, 2012.

AVP: ALIEN VS. PREDATOR. Regie: Paul W.S. Anderson. USA/UK/CS/CDN/D: Twentieth Century Fox, Davis Entertainment, Brandywine Productions, Lonlink Productions, Stillking Films, Kut Productions, Studio Babelsberg, Inside Track Films, Charenton Productions Limited, Impact Pictures, 2004.

BACK TO THE FUTURE PART III. Regie: Robert Zemeckis. USA: Universal Pictures, Amblin Entertainment, U-Drive Productions, 1990.

BASIC INSTINCT. Regie: Paul Verhoeven. F/USA: Carolco Pictures, Canal+, 1992.

THE BAT. Regie: Roland West. USA: Roland West Productions, Feature Productions, 1926.

BATMAN V SUPERMAN: DAWN OF JUSTICE (in Postproduktion). Regie: Zack Snyder. USA: DC Entertainment, Dune Entertainment, Syncopy, Warner Bros., 2016.

THE BEAST WITH FIVE FINGERS. Regie: Robert Florey. USA: Warner Bros., 1946.

BEASTMASTER 2: THROUGH THE PORTAL OF TIME. Regie: Sylvio Tabet. USA: Films 21, Republic Pictures, 1991.

BELA LUGOSI MEETS A BROOKLYN GORILLA. Regie: William Beaudine. USA: Jack Broder Productions, 1952.

THE BIRDS. Regie: Alfred Hitchcock. USA: Alfred J. Hitchcock Productions, 1963.

BLACK SHEEP. Regie: Jonathan King. NZ: Live Stock Films, 2007

BLADE RUNNER. Regie: Ridley Scott. USA/HK/UK: The Ladd Company, Shaw Brothers, Warner Bros., 1982.

THE BLAIR WITCH PROJECT. Regie: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez. USA: Haxan Films, 1999.

BLAZING SADDLES. Regie: Mel Brooks. USA: Crossbow Productions, 1974.

BLOOD FOR DRACULA (ANDY WARHOL'S DRACULA). Regie: Paul Morrissey. IT/FR: Compagnia Cinematografica Champion, Yanne et Rassam, Andy Warhol Presentation, 1974.

BLOODRAYNE. Regie: Uwe Boll. USA/D: Boll KG Productions, Herold Productions, Pitchblack Pictures, 2005.

THE BOWERY BOYS MEET THE MONSTERS. Regie: Edward Bernds. USA: Allied Artists Pictures, 1954.

BRAINDEAD (DEAD ALIVE). Regie: Peter Jackson. NZ: WingNut Films, 1992.

BRIDE OF CHUCKY. Regie: Ronny Yu. USA: Universal Pictures, Midwinter Productions, 1998.

BRIDE OF FRANKENSTEIN. Regie: James Whale. USA: Universal Pictures, 1935.

THE BROOD. Regie: David Cronenberg. CDN: Canadian Film Development Corporation, Elgin International Films Ltd., Mutual Productions Ltd., Victor Solnicki Productions, 1979.

BWANA DEVIL. Regie: Arch Oboler. USA: Gulu Productions, Oboler, 1952.

CABIN FEVER. Regie: Eli Roth. USA: Tonic Films, Down Home Entertainment, Black Sky Entertainment, Deer Path Films, Cabin Pictures, 2002.

DAS CABINET DES DR. CALIGARI. Regie: Robert Wiene. D: Decla-Bioscop AG, 1920.

CALIGULA REINCARNATED AS HITLER (L'ULTIMA ORGIA DEL III REICH). Regie: Cesare Canevari. I: Cine Lu.Ce., 1977.

CAPTAIN AMERICA: CIVIL WAR (in Vorbereitung). Regie: Anthony Russo, Joe Russo. USA: Marvel Entertainment, Marvel Studios, 2016.

CASTLE OF THE MONSTERS (EL CASTILLO DE LOS MONSTRUOS). Regie: Julián Soler. MEX: Producciones Sotomayor, 1958.

THE CAT AND THE CANARY. Regie: Paul Leni. USA: Universal Pictures, 1927.

CAT PEOPLE. Regie: Jacques Tourneur. USA: RKO Radio Pictures, 1942.

CECIL B. DEMENTED. Regie: John Waters. USA/F: Artic Productions LLC, Canal+, Ice Cap Production, Polar Entertainment Corporation, 2000.

CHILD'S PLAY. Regie: Tom Holland. USA: United Artists, 1988.

CHILD'S PLAY 2. Regie: John Lafia. USA: Universal Pictures, 1990.

CHILD'S PLAY 3. Regie: Jack Bender. USA: Universal Pictures, 1991.

CITIZEN KANE. Regie: Orson Welles. USA: RKO Radio Pictures, Mercury Productions, 1941.

CREATURE FROM THE BLACK LAGOON. Regie: Jack Arnold. USA: Universal Pictures, 1954.

CREATURE FROM THE HAUNTED SEA. Regie: Roger Corman. USA: Roger Corman Productions, 1961.

THE CREATURE WALKS AMONG US. Regie: John Sherwood. USA: Universal Pictures, 1956.

CURSE OF CHUCKY. Regie: Don Mancini. USA: Universal 1440 Entertainment, 2013.

THE CURSE OF FRANKENSTEIN. Regie: Terence Fisher. UK: Warner Bros., Hammer Film Productions, 1957.

THE CURSE OF THE AZTEC MUMMY (LA MALDICIÓN DE LA MOMIA AZTECA). Regie: Rafael Portillo. MEX: Cinematográfica Calderón S.A., 1957.

DAWN OF THE DEAD. Regie: George A. Romero. I/USA: Laurel Group, 1978.

DAY OF THE DEAD. Regie: George A. Romero. USA: United Film Distribution Company, Laurel Entertainment Inc., Dead Films Inc., Laurel-Day Inc., 1985.

THE DEAD AND THE DAMNED (DJANGO VS. ZOMBIES). Regie: Rene Perez. USA: Mattia Borrani Productions, iDiC Entertainment, 2011.

DEAD SNOW 2: RED VS. DEAD (DØD SNØ 2). Regie: Tommy Wirkola. NOR: Tappeluft Pictures, Saga Film, XYZ Films, thefyzz, 2014.

DEATH PROOF. Regie: Quentin Tarantino. Siehe *GRINDHOUSE*.

DEPORTED WOMEN OF THE SS SPECIAL SECTION (LE DEPORTATE DELLA SEZIONE SPECIALE SS). Regie: Rino Di Silvestro. I: Nucleo Internazionale Produzioni Cinematografiche, 1976.

THE DEVIL'S REJECTS. Regie: Rob Zombie. USA/D: Lions Gate Films, Cineranta Medienbeteiligungs KG, Cinelamda, Devil's Rejects Inc., Entache Entertainment, Firm Films, Creep Entertainment International, Spectacle Entertainment Group, 2005.

DIARY OF THE DEAD. Regie: George A. Romero. USA: Artfire Films, Romero-Grunwald Productions, 2007.

DIE HARD. Regie: John McTiernan. USA: Twentieth Century Fox, Gordon Company, Silver Pictures, 1988.

DINOSHARK. Regie: Kevin O'Neill. USA: New Horizons Picture, 2010.

DISCOPATHE. Regie: Renaud Gauthier. CDN: Durango, Voyous Films, 2013.

DJANGO UNCHAINED. Regie: Quentin Tarantino. USA: The Weinstein Company, Columbia Pictures, 2012.

DO DETECTIVES THINK?. Regie: Fred Guiol. USA: Hal Roach Studios, 1927.

DOA: DEAD OR ALIVE. Regie: Corey Yuen. USA/D/UK: Constantin Film Produktion, VIP 4 Medienfonds, Mindfire Entertainment, Impact Pictures, Team Ninja, Tecmo, 2006.

DON'T. Regie: Edgar Wright. Siehe *GRINDHOUSE*.

DOOM. Regie: Andrzej Bartkowiak. UK/CS/D/USA: John Wells Productions, Di Bonaventura Pictures, Doom Productions, Stillking Films, Babelsberg Film, Reaper Productions, Distant Planet Productions, 2005.

DRACULA. Regie: Tod Browning. USA: Universal Pictures, 1931.

DRACULA 3D. Regie: Dario Argento. I/F/E: Enrique Cerezo Producciones Cinematográficas S.A., Film Export Group, Les Films de L'Astre, 2012.

DRACULA UNTOLD. Regie: Gary Shore. USA: Universal Pictures, Legendary Pictures, Michael De Luca Productions, 2014.

DUEL IN THE SUN. Regie: King Vidor. USA: The Selznick Studio, Vanguard Films, 1946.

THE EVIL DEAD. Regie: Sam Raimi. USA: Renaissance Pictures, 1981.

THE EVIL OF FRANKENSTEIN. Regie: Freddie Francis. UK: Hammer Film Productions, Universal International Pictures, 1964.

THE EXPENDABLES. Regie: Sylvester Stallone. USA: Millennium Films, Nu Image Films, Nimar Studios, Rogue Marble, 2010.

THE EXPENDABLES 2. Regie: Simon West. USA: Millennium Films, Nu Image Films, 2012.

THE EXPENDABLES 3. Regie: Patrick Hughes. USA: Lionsgate, Millennium Films, Nu Image Films, Davis-Films, Ex3 Productions, Fipex Holding, 2014.

FLESH FOR FRANKENSTEIN (ANDY WARHOL'S FRANKENSTEIN). Regie: Paul Morrissey. USA/IT/FR: Compagnia Cinematografica Champion, Braunsberg Productions, Carlo Ponti Cinematografica, Rassam Productions, Yanne et Rassam, 1973.

FORREST GUMP. Regie: Robert Zemeckis. USA: Paramount Pictures, 1994.

FRANKENSTEIN. Regie: James Whale. USA: Universal Pictures, 1931.

FRANKENSTEIN AND THE MONSTER FROM HELL. Regie: Terence Fisher. UK: Hammer Film Productions, 1974.

FRANKENSTEIN CREATED WOMAN. Regie: Terence Fisher. UK: Hammer Film Productions, 1967.

FRANKENSTEIN (EDISON'S FRANKENSTEIN). Regie: J. Searle Dawley. USA: Edison Manufacturing Company, 1910.

FRANKENSTEIN MEETS THE WOLF MAN. Regie: Roy William Neill. USA: Universal Pictures, 1943.

FRANKENSTEIN MUST BE DESTROYED. Regie: Terence Fisher. UK: Hammer Film Productions, 1969.

FREDDY VS. JASON. Regie: Ronny Yu. CDN/USA/I: New Line Cinema, Cecchi Gori Group Tiger Cinematografica, Avery Pix, Crystal Lake Entertainment, Sean S. Cunningham Films, WTC Productions, Yannix Technology Corporation, 2003.

FREDDY'S DEAD: THE FINAL NIGHTMARE. Regie: Rachel Talalay. USA: New Line Cinema, Nicolas Entertainment, 1991.

FRIDAY THE 13TH PART III. Regie: Steve Miner. USA: Paramount Pictures, Georgetown Productions Inc., Jason Productions, Sean S. Cunningham Films, 1982.

FROM DUSK TILL DAWN. Regie: Robert Rodriguez. USA: Dimension Films, A Band Apart, Los Hooligans Productions, Miramax Films, 1996.

THE GHOST AND MRS. MUIR. Regie: Joseph L. Mankiewicz. USA: Twentieth Century Fox, 1947.

GHOST CATCHERS. Regie: Edward F. Cline. USA: Universal Pictures, 1944.

GHOSTS ON THE LOOSE. Regie: William Beaudine. USA: Monogram Pictures, Banner Productions, 1943.

GODZILLA (GOJIRA). Regie: Ishirô Honda. J: Toho Film, 1954.

DER GOLEM, WIE ER IN DIE WELT KAM. Regie: Carl Boese, Paul Wegener. D: Projektions-AG Union, 1920.

GREMLINS. Regie: Joe Dante. USA: Warner Bros., Amblin Entertainment, 1984.

THE GORILLA. Regie: Allan Dwan. USA: Twentieth Century Fox Film Corporation, 1939.

THE GREEN INFERNO. Regie: Eli Roth. USA/CHI: Worldview Entertainment, Dragonfly Entertainment, Sobras International Pictures, 2013.

GRINDHOUSE (Double Feature: *DEATH PROOF* & *PLANET TERROR*). Regie: Quentin Tarantino (*DEATH PROOF*), Robert Rodriguez (*PLANET TERROR*, Fake-Trailer *MACHETE*), Eli Roth (Fake-Trailer *THANKSGIVING*), Edgar Wright (Fake-Trailer *DON'T*), Rob Zombie (Fake-Trailer *WEREWOLF WOMEN OF THE S.S.*). USA: Dimension Films,

Big Talk Productions, Dartmouth International (Fake-Trailer *HOBO WITH A SHOTGUN*), Eyetronics, Rodriguez International Pictures, Troublemaker Studios, The Weinstein Company, Yer Dead (*HOBO WITH A SHOTGUN*), 2007.

GUARDIANS OF THE GALAXY. Regie: James Gunn. USA: Marvel Studios, Marvel Enterprises, Moving Picture Company, 2014.

GUARDIANS OF THE GALAXY 2 (angekündigt). Regie: James Gunn. USA: Marvel Enterprises, Marvel Studios, 2017.

HALLOWEEN. Regie: John Carpenter. USA: Compass International Pictures, Falcon International Productions, 1978.

HALLOWEEN. Regie: Rob Zombie. USA: Dimension Films, Nightfall Productions, Spectacle Entertainment Group, Trancas International Films, The Weinstein Company, 2007.

HALLOWEEN II. Regie: Rob Zombie. USA: Dimension Films, Spectacle Entertainment Group, Trancas International Films, 2009.

HALLOWEEN H20: 20 YEARS LATER. Regie: Steve Miner. USA: Dimension Films, Nightfall Productions, Trancas International Film, 1998.

THE HANGOVER. Regie: Todd Phillips. USA/D: Warner Bros., Legendary Pictures, Green Hat Films, IFP Westcoast Erste, 2009.

THE HANGOVER PART II. Regie: Todd Phillips. USA: Warner Bros., Legendary Pictures, Green Hat Films, Living Films, 2011.

THE HANGOVER PART III. Regie: Todd Phillips. USA: Green Hat Films, Legendary Pictures, 2013.

HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE. Regie: David Yates. USA: Warner Bros., Heyday Films, 2009.

THE HAUNTED HOUSE. Regie: Edward F. Cline, Buster Keaton. USA: Joseph M. Schenck Productions, 1921.

HAUNTED SPOOKS. Regie: Alfred J. Goulding, Hal Roach. USA: Rolin Films, 1920.

HELLRAISER. Regie: Clive Barker. UK: Cinemarque Entertainment BV, Film Futures, Rivdel Films, 1987.

HERCULES. Regie: Brett Ratner. USA: Paramount Pictures, Metro-Goldwyn-Mayer, Flynn Pictures Company, Radical Studios, 2014.

HERE COMES THE BOOM. Regie: Frank Coraci. USA: Columbia Pictures, Hey Eddie, Broken Road Productions, Happy Madison Productions, 2012.

HIGH NOON. Regie: Fred Zinnemann. USA: Stanley Kramer Productions, 1952.

HIGH TENSION (HAUTE TENSION). Regie: Alexandre Aja. F/I/RUM: Alexandre Films, EuropaCorp, 2003.

THE HILLS HAVE EYES. Regie: Wes Craven. USA: Blood Relations Co., 1977.

THE HILLS HAVE EYES. Regie: Alexandre Aja. USA/F: Craven-Maddalena Films, Dune Entertainment, Major Studio Partners, 2006.

THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY. Regie: Peter Jackson. USA/NZ: New Line Cinema, Metro-Goldwyn-Mayer, WingNut Films, 2012.

THE HOBBIT: THE BATTLE OF THE FIVE ARMIES. Regie: Peter Jackson. USA/NZ: New Line Cinema, Metro-Goldwyn-Mayer, WingNut Films, 3Foot7, 2014.

THE HOBBIT: THE DESOLATION OF SMAUG. Regie: Peter Jackson. USA/NZ: New Line Cinema, Metro-Goldwyn-Mayer, WingNut Films, 2013.

HOLD THAT GHOST. Regie: Arthur Lubin. USA: Universal Pictures, 1941.

THE HORROR OF FRANKENSTEIN. Regie: Jimmy Sangster. UK: EMI Films, Hammer Film Productions, 1970.

HOSTEL. Regie: Eli Roth. USA: Hostel LLC, International Production Company, Next Entertainment, Raw Nerve, 2005.

HOSTEL: PART II. Regie: Eli Roth. USA: Lionsgate, Screen Gems, Next Entertainment, Raw Nerve, International Production Company, 2007.

HOUSE OF 1000 CORPSES. Regie: Rob Zombie. USA: Spectacle Entertainment Group, Universal Pictures, 2003.

HOUSE OF DRACULA. Regie: Erle C. Kenton. USA: Universal Pictures, 1945.

HOUSE OF FRANKENSTEIN. Regie: Erle C. Kenton. USA: Universal Pictures, 1944.

HOUSE OF FRANKENSTEIN. Regie: Peter Werner. USA: Big Productions, HOF Productions, Michael R. Joyce Productions, Universal Television Entertainment, 1997.

HOUSE OF THE DEAD. Regie: Uwe Boll. D/CDN/USA: Boll KG Production, Mindfire Entertainment, Brightlight Pictures, Herold Productions, 2003.

THE HOUSE OF THE DEVIL (LE MANOIR DU DIABLE). Regie: George Méliès. F: Georges Méliès, Star-Film, 1896.

HOUSE OF THE WOLF MAN. Regie: Eben McGarr. USA: My Way Pictures, 2009.

HOUSE OF WAX. Regie: André De Toth. USA: Bryan Foy Productions, Warner Bros., 1953.

THE HOWLING. Regie: Joe Dante. USA: AVCO Embassy Pictures, International Film Investors, Wescom Productions, 1981.

THE HUNGER GAMES. Regie: Gary Ross. USA: Lionsgate, Color Force, 2012.

THE HUNGER GAMES: CATCHING FIRE. Regie: Francis Lawrence. USA: Lionsgate, Color Force, 2013.

THE HUNGER GAMES: MOCKINGJAY - PART 1. Regie: Francis Lawrence. USA: Lionsgate, Color Force, 2014.

THE HUNGOVER GAMES. Regie: Josh Stolberg. USA: Sense and Sensibility Ventures, Silver Nitrate, 2014.

I, FRANKENSTEIN. Regie: Stuart Beattie. USA: Hopscotch Features, Lakeshore Entertainment, Lionsgate, Sidney Kimmel Entertainment, 2014.

I KNOW WHAT YOU DID LAST SUMMER. Regie: Jim Gillespie. USA: Mandalay Entertainment, Summer Knowledge LLC, 1997.

I STILL KNOW WHAT YOU DID LAST SUMMER. Regie: Danny Cannon. USA: Columbia Pictures, Mandalay Entertainment, Summer Knowledge LLC, 1998.

IDIOCRACY. Regie: Mike Judge. USA: Twentieth Century Fox, Ternion Pictures, 2006.

IDLE ROOMERS. Regie: Del Lord. USA: Columbia Pictures Corporation, 1943.

ILSA, HAREM KEEPER OF THE OIL SHEIKS. Regie: Don Edmonds. CDN/USA: Mount Everest Enterprises Ltd., 1976.

ILSA: SHE WOLF OF THE SS. Regie: Don Edmonds. CDN: Aeteas Filmproduktions, 1975.

ILSA THE TIGRESS OF SIBERIA. Regie: Jean LaFleur. CDN: Mount Everest Enterprises Ltd., 1977.

IM KELLER. Regie: Ulrich Seidl. A: Coop99 Filmproduktion, MMK Media, Ulrich Seidl Film Produktion GmbH, 2014.

INGLOURIOUS BASTERDS. Regie: Quentin Tarantino. USA/D: Universal Pictures, The Weinstein Company, A Band Apart, Studio Babelsberg, Visiona Romantica, 2009.

INSIDE (À L'INTÉRIEUR). Regie: Alexandre Bustillo, Julien Maury. F: La Fabrique de Films, BR Films, Canal+, CinéCinéma, Soficinéma 3, Uni Etoile 4, Cofinova 3, 2007.

INVADERS FROM MARS. Regie: William Cameron Menzies. USA: Edward L. Alperson Productions, 1953.

INVASION OF THE BODY SNATCHERS. Regie: Philip Kaufman. USA: Solofilm, 1978.

IRON MAN. Regie: Jon Favreau. USA: Paramount Pictures, Marvel Enterprises, Marvel Studios, Fairview Entertainment, Dark Blades Films, 2008.

ISLAND OF LOST SOULS. Regie: Erle C. Kenton. USA: Paramount Pictures, 1932.

IT (TV-Zweiteiler). Regie: Tommy Lee Wallace. USA/CDN: Green/Epstein Productions, Konigsberg/Sanitsky Company, Lorimar Television, Warner Bros. Television, 1990.

IT (Kino-Remake, angekündigt). Regie: Cary Fukunaga. USA: KatzSmith Productions, Lin Pictures, Vertigo Entertainment, 2016.

JAWS. Regie: Steven Spielberg. USA: Zanuck/Brown Productions, Universal Pictures, 1975.

JEEPERS CREEPERS. Regie: Victor Salva. USA/D: United Artists, American Zoetrope, Cinerenta-Cinebeta, Cinerenta Medienbeteiligungs KG, VCL Communications, 2001.

JUNIOR. Regie: Ivan Reitman. USA: Northern Lights Entertainment, Universal Pictures, 1994.

JURASSIC PARK. Regie: Steven Spielberg. USA: Universal Pictures, Amblin Entertainment, 1993.

THE JUSTICE LEAGUE PART ONE (in Vorbereitung). Regie: Zack Snyder. USA: DC Entertainment, Kennedy Miller Productions, Lin Pictures, Warner Bros., 2017.

KING KONG. Regie: Ernest B. Schoedsack, Merian C. Cooper. USA: RKO Radio Pictures, 1933.

KUTSAL DAMACANA 3: DRACOOOLA. Regie: Korhan Bozkurt. TRK: İyi Seyirler Film, Zero Film, 2011.

L.A. ZOMBIE. Regie: Bruce La Bruce. USA/D: PPV Networks, Dark Alley Media, Wurstfilm, 2010.

LAND OF THE DEAD. Regie: George A. Romero. USA/CDN/F: Universal Pictures, Atmosphere Entertainment MM, Exception Wild Bunch, Romero-Grunwald Productions, 2005.

LARA CROFT: TOMB RAIDER. Regie: Simon West. USA/UK/J/D: Paramount Pictures, Mutual Film Company, BBC, Lawrence Gordon Productions, Marubeni, Eidos Interactive, KFP Produktions GmbH & Co. KG, Tele München Fernseh Produktionsgesellschaft, Toho-Towa, 2001.

LARA CROFT TOMB RAIDER: THE CRADLE OF LIFE. Regie: Jan de Bont. USA/D/J/UK: Paramount Pictures, Mutual Film Company, BBC, Lawrence Gordon Productions, Eidos Interactive, Tele München Fernseh Produktionsgesellschaft, Toho-Towa, October Pictures, 2003.

THE LAUREL-HARDY MURDER CASE. Regie: James Parrott. USA: Hal Roach Studios, 1930.

THE LEGO BATMAN MOVIE (angekündigt). Regie: Chris McKay. USA: Vertigo Entertainment, Warner Animation Group, Warner Bros., 2017.

THE LEGO MOVIE. Regie: Phil Lord, Christopher Miller. AU/USA/DK: Warner Bros., Village Roadshow Pictures, RatPac-Dune Entertainment, The LEGO Group, Vertigo Entertainment, Lin Pictures, Warner Bros. Animation, 2014.

LET THE RIGHT ONE IN (LÅT DEN RÄTTE KOMMA IN). Regie: Tomas Alfredson. S: EFTI, Sandrew Metronome Distribution Sverige AB, Filmpool Nord, Sveriges Television, WAG, Canal+, The Chimney Pot, Fido Film AB, Ljudligan, 2008.

LITTLE BIG MAN. Regie: Arthur Penn. USA: Cinema Center Films, Stockbridge-Hiller Productions, 1970.

LIVID (LIVIDE). Regie: Alexandre Bustillo, Julien Maury. F: La Fabrique 2, SND, La Ferme! Productions, Plug Effects, Canal+, CinéCinéma, Coficup, Backup Films, Cofimage 22, 2011.

LOLA RENNT. Regie: Tom Tykwer. D: X-Filme Creative Pool, WDR, Arte, 1998.

THE LONGEST YARD. Regie: Peter Segal. USA: Paramount Pictures, Columbia Pictures, Happy Madison Productions, MTV Films, Callahan Filmworks, Wonder Works Films, 2005.

THE LORDS OF SALEM. Regie: Rob Zombie. USA/UK/CDN: Alliance Films, Automatik Entertainment, Blumhouse Productions, Haunted Movies, IM Global, 2012.

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK. Regie: Steven Spielberg. USA: Universal Pictures, Amblin Entertainment, 1997.

MACHETE (Fake-Trailer). Regie: Robert Rodriguez. Siehe *GRINDHOUSE*.

MAGIC MIKE. Regie: Steven Soderbergh. USA: Iron Horse Entertainment, Extension 765, 2012.

MARTYRS. Regie: Pascal Laugier. F/CDN: Canal Horizons, Canal+, CinéCinéma, Crédit d'Impôt Cinéma et Télévision, Crédit d'Impôt pour la Productions Cinématographique ou Magnétoscopique Canadienne, Eskwad, TBC Film, Wild Bunch, 2008.

THE MASK. Regie: Julian Roffman. CDN: Beaver-Champion Attractions, Taylor Roffman Productions, 1961.

MASTER MINDS. Regie: Jean Yarbrough. USA: Monogram Pictures, 1949.

MEGA SHARK VS. CROCOSAURUS. Regie: Christopher Ray. USA: The Asylum, 2010.

MEGA SHARK VS. GIANT OCTOPUS. Regie: Jack Perez. USA: The Asylum, Giant Seafood, 2009.

MINORITY REPORT. Regie: Steven Spielberg. USA: Twentieth Century Fox, DreamWorks SKG, Cruise/Wagner Productions, Blue Tulip Productions, Ronald Shusett/Gary Goldman, Amblin Entertainment, 2002.

THE MONSTER SQUAD. Regie: Fred Dekker. USA: Home Box Office (HBO), Keith Barish Productions, TAFT Entertainment Pictures, 1987.

MORTAL KOMBAT. Regie: Paul W.S. Anderson. USA: New Line Cinema, Threshold Entertainment, 1995.

MÖRDERSCHWESTERN. Regie: Peter Kern. A: Kulturfabrik Austria, 2011.

THE MUMMY. Regie: Karl Freund. USA: Universal Pictures, 1932.

THE MUMMY (in Vorbereitung). Regie: Alex Kurtzman. USA: K/O Paper Products, Sean Daniel Company, Universal Pictures, 2016.

MUNSTER, GO HOME! Regie: Earl Bellamy. USA: Universal Pictures, 1966.

MY BLOODY VALENTINE. Regie: Patrick Lussier. USA: Lionsgate, 2009.

NACHO LIBRE. Regie: Jared Hess. D/USA: Paramount Pictures, Nickelodeon Movies, Black & White Productions, MP Inka, 2006.

NATURAL BORN KILLERS. Regie: Oliver Stone. USA: Warner Bros., Regency Enterprises, Alcor Films, Ixtlan, New Regency Pictures, J D Productions, 1994.

NEW NIGHTMARE. Regie: Wes Craven. USA: New Line Cinema, 1994.

NIGHT AT THE MUSEUM. Regie: Shawn Levy. USA/UK: Twentieth Century Fox, Ingenious Film Partners, 1492 Pictures, 21 Laps Entertainment, Sun Canada Productions, 2006.

NIGHT OF THE LIVING DEAD. Regie: George A. Romero. USA: Image Ten, Laurel Group, Market Square Productions, Off Color Films, 1968.

NOSFERATU, EINE SYMPHONIE DES GRAUENS. Regie: F.W. Murnau. D: Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal, Prana-Film GmbH, 1922.

NOT ANOTHER TEEN MOVIE. Regie: Joel Gallen. USA: Columbia Pictures, Original Film, Neal H. Moritz Productions, 2001.

OMBRENGA! Regie: Oliver Braun. D: Next Level GFX, Fokus Fotografie, Madoula, 2013.

ONE EXCITING NIGHT. Regie: D.W. Griffith. USA: D.W. Griffith Productions, 1922.

OTTO; OR, UP WITH DEAD PEOPLE. Regie: Bruce La Bruce. D/CDN: Jürgen Brüning Filmproduktion, Existential Crisis Productions, New Real Films, 2008.

PACIFIC RIM. Regie: Guillermo del Toro. USA: Warner Bros., Legendary Pictures, Disney Double Dare You, 2013.

PERCY JACKSON: SEA OF MONSTERS. Regie: Thor Freudenthal. USA: Fox 2000 Pictures, Sunswept Entertainment, 1492 Pictures, Dune Entertainment, TSG Entertainment, Dune Entertainment III, 2013.

PIRANHA 3D. Regie: Alexandre Aja. USA: Dimension Film, Intellectual Properties Worldwide, Aja / Levasseur Productions, Atmosphere Entertainment MM, Chako Film Company, The Weinstein Company, 2010.

PIRANHA 3DD. Regie: John Gulager. USA: Dimension Films, Mark Canton Productions, Intellectual Properties Worldwide, Neo Art & Logic, 2012.

PIRANHA PART TWO: THE SPAWNING. Regie: James Cameron. USA/I/NL: Brouwersgracht Investments, Chako Film Company, 1981.

PIRANHACONDA. Regie: Jim Wynorski. USA: New Horizons Picture, 2012.

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END. Regie: Gore Verbinski. USA: Walt Disney Pictures, Jerry Bruckheimer Films, Second Mate Productions, 2007.

PLANET TERROR. Regie: Robert Rodriguez. Siehe *GRINDHOUSE*.

POLYESTER. Regie: John Waters. USA: New Line Cinema, 1981.

PORN OF THE DEAD. Regie: Rob Rotten. USA: Punx Productions, 2006.

POULTRYGEIST: NIGHT OF THE CHICKEN DEAD. Regie: Lloyd Kaufman. USA: Troma Entertainment, Poultry Productions, 2006.

THE POWER OF LOVE. Regie: Nat G. Deverich, Harry K. Fairall. USA: Haworth Pictures Corporation, Perfect Pictures, 1922.

PRO WRESTLERS VS ZOMBIES. Regie: Cody Knotts. USA: Principalities of Darkness, 2014.

PROMETHEUS. Regie: Ridley Scott. USA/UK: Twentieth Century Fox, Dune Entertainment, Scott Free Productions, Brandywine Productions, 2012.

THE PROMETHEUS PROJECT (THE FRANKENSTEIN SYNDROME). Regie: Sean Tretta. USA: NWR Productions, Ominous Productions, 2010.

THE PUNISHER. Regie: Jonathan Hensleigh. USA/D: Lions Gate Films, Marvel Enterprises, Valhalla Motion Pictures, VIP 2 Medienfonds, VIP 3 Medienfonds, Artisan Entertainment, 2004.

PURPLE STORM (ZI YU FENG BAO). Regie: Teddy Chan. HK: Media Asia Films, 1999.

RE-ANIMATOR. Regie: Stuart Gordon. USA: Empire Pictures, Re-Animator Productions, 1985.

REDNECK ZOMBIES. Regie: Pericles Lewnes. USA: Full Moon Pictures, Trans World Entertainment, 1989.

RESIDENT EVIL. Regie: Paul W.S. Anderson. UK/D/F/USA: Constantin Film Produktion, Davis-Films, Impact Pictures, New Legacy, 2002.

RESIDENT EVIL: AFTERLIFE. Regie: Paul W.S. Anderson. D/F/USA/CDN: Constantin Film Produktion, Davis-Films, Impact Pictures, 2010.

RESIDENT EVIL: APOCALYPSE. Regie: Alexander Witt. D/F/UK/CDN/USA: Constantin Film Ltd., Impact Pictures, 2004.

RESIDENT EVIL: EXTINCTION. Regie: Russel Mulcahy. F/AU/D/UK/USA: Resident Evil Productions, Constantin Film Produktion, Davis-Films, Impact Pictures, 2007.

RESIDENT EVIL: RETRIBUTION. Regie: Paul W.S. Anderson. D/CDN/USA/F: Constantin Film International, Davis Films/Impact Pictures (RE5), Capcom Company, Davis-Films, Impact Pictures, 2012.

RESIDENT EVIL: THE FINAL CHAPTER (angekündigt). Regie: Paul W.S. Anderson. D/AU/CDN/F: Capcom Company, Constantin Film International, Constantin Film Produktion, Davis-Films, Don Carmody Productions, Impact Pictures, 2016.

THE REVENGE OF FRANKENSTEIN. Regie: Terence Fisher. UK: Hammer Film Productions, 1958.

REVENGE OF THE CREATURE. Regie: Jack Arnold. USA: Universal Pictures, 1955.

THE ROBOT VS. THE AZTEC MUMMY (LA MOMIA AZTECA CONTRA EL ROBOT HUMANO). Regie: Rafael Portillo. MEX: Cinematográfica Calderón S.A., 1958.

THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW. Regie: Jim Sharman. UK/USA: Twentieth Century Fox Film Corporation, Michael White Productions, 1975.

SANTO & BLUE DEMON VS. DRACULA & THE WOLFMAN (SANTO Y BLUE DEMON VS DRÁCULA Y EL HOMBRE LOBO). Regie: Miguel M. Delgado. MEX: Cinematográfica Calderón S.A., 1973.

SANTO AND BLUE DEMON AGAINST THE MONSTERS (SANTO EL ENMASCARADO DE PLATA Y BLUE DEMON CONTRA LOS MONSTRUOS). Regie: Gilberto Martínez Solares. MEX: Cinematográfica Sotomayor, 1970.

SAW. Regie: James Wan. USA: Evolution Entertainment, Saw Productions Inc., Twisted Pictures, 2004.

SCANNERS. Regie: David Cronenberg. CDN: Canadian Film Development Corporation, Filmplan, Victor Solnicki Productions, 1981.

SCARY MOVIE. Regie: Keenen Ivory Wayans. USA: Dimension Films, Wayans Bros. Entertainment, Gold/Miller Productions, Brad Grey Pictures, 2000.

SCARY MOVIE 5. Regie: Malcolm D. Lee, David Zucker. USA: Dimension Films, DZE, Brad Grey Pictures, 2013.

SCENT OF MYSTERY. Regie: Jack Cardiff. USA: Michael Todd, Jr., 1960.

SCREAM. Regie: Wes Craven. USA: Dimension Films, Woods Entertainment, 1996.

SCREAM 2. Regie: Wes Craven. USA: Dimension Films, Konrad Pictures, Craven-Maddalena Films, Miramax Films, Maven Entertainment, 1997.

SCREAM 3. Regie: Wes Craven. USA: Dimension Films, Konrad Pictures, Craven-Maddalena Films, Miramax Films, 2000.

SCREAM 4. Regie: Wes Craven. USA: Dimension Films, Corvus Corax, Outerbanks Entertainment, The Weinstein Company, Midnight Entertainment, Prime Focus, 2011.

SEED OF CHUCKY. Regie: Don Mancini. USA: Rogue Pictures, David Kirschner Productions, Castel Film Romania, La Sienega Productions, 2004.

SEPTIC MAN. Regie: Jesse Thomas Cook. CDN: Foresight Features, 2013.

SHANE. Regie: George Stevens. USA: Paramount Pictures, 1953.

SHARKNADO. Regie: Anthony C. Ferrante. USA: The Asylum, Southward Films, 2013.

SHARKNADO 2: THE SECOND ONE. Regie: Anthony C. Ferrante. USA: The Asylum, 2014.

SHARKTOPUS. Regie: Declan O'Brien. USA: New Horizons Picture, 2010.

SHERLOCK HOLMES. Regie: Guy Ritchie. USA/D: Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Silver Pictures, Wigram Productions, Internationale Filmproduktion Blackbird Dritte, Lin Pictures, 2009.

SILENT HILL. Regie: Christophe Gans. CDN/F/J/USA: Silent Hill DCP Inc., Davis-Films, Konami Corporation, 2006.

SILENT HILL: REVELATION 3D. Regie: Michael J. Bassett. F/USA/CDN: Davis-Films, Konami, Silent Hill 2 DCP, 2012.

SLITHER. Regie: James Gunn. USA: Gold Circle Films, Strike Entertainment, Brightlight Pictures, Slither Productions, 2006.

SON OF FRANKENSTEIN. Regie: Rowland V. Lee. USA: Universal Pictures, 1939.

SPIDER-MAN 3. Regie: Sam Raimi. USA: Columbia Pictures, Marvel Studios, Laura Ziskin Productions, 2007.

SPOOKS RUN WILD. Regie: Phil Rosen. USA: Monogram Pictures, Banner Pictures Corporation, 1941.

SS EXPERIMENT LOVE CAMP (LAGER SSADIS KASTRAT KOMMANDANTUR). Regie: Sergio Garrone. I: Società Europea Films Internazionali Cinematografica, 1976.

STREET FIGHTER. Regie: Steven E. de Souza. USA/J: Capcom Entertainment, 1994.

SUPER MARIO BROS. Regie: Annabel Jankel, Rocky Morton. UK/USA: Allied Filmmakers, Cingergi Pictures Entertainment, Hollywood Pictures, Lightmotive, Nintendo, 1993.

SURVIVAL OF THE DEAD. Regie: George A. Romero. USA/CDN: Blank of the Dead Productions, Devonshire Productions, New Romero, Sudden Storm Productions, 2009.

SWAMP OF THE LOST SOULS (EL PANTANO DE LAS ÁNIMAS). Regie: Rafael Baledón. MEX: Alameda Films, 1957.

SWAMP THING. Regie: Wes Craven. USA: Swampfilms, 1982.

THANKSGIVING. Regie: Eli Roth. Siehe *GRINDHOUSE*.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II: THE SECRET OF THE OOZE. Regie: Michael Pressman. USA/HK: Golden Harvest Company, New Line Cinema, Northshore Investments Ltd., 1991.

THE TERMINATOR. Regie: James Cameron. UK/USA: Hemdale Film, Pacific Western, Euro Film Funding, Cinema 84, 1984.

TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY. Regie: James Cameron. USA/F: Carolco Pictures, Pacific Western, Lightstorm Entertainment, Canal+, T2 Productions, 1991.

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES. Regie: Jonathan Mostow. USA/D/UK: C-2 Pictures, Intermedia Films, IMF, Mostow/Lieberman Productions, 2003.

THE TEXAS CHAIN SAW MASSACRE. Regie: Tobe Hooper. USA: Vortex, 1974.

THIS AIN'T CHARMED XXX. Regie: Axel Braun. USA: Hustler Video, 2010.

THOR: RAGNAROK (angekündigt). Regie: Craig Kyle, Christopher Yost. USA: Marvel Entertainment, Marvel Studios, 2017.

THE TINGLER. Regie: William Castle. USA: Columbia Pictures, William Castle Productions, 1959.

TOPPER. Regie: Norman Z. McLeod. USA: Hal Roach Studios, 1937.

TOY STORY 2. Regie: John Lasseter. USA: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 1999.

TRUE GRIT. Regie: Richard T. Heffron. USA: Paramount Television, 1978.

TWILIGHT. Regie: Catherine Hardwicke. USA: Summit Entertainment, Temple Hill Entertainment, Maverick Films, Imprint Entertainment, Goldcrest Pictures, Twilight Productions, 2008.

THE TWILIGHT SAGA: BREAKING DAWN - PART I. Regie: Bill Condon. USA: Summit Entertainment, Sunswept Entertainment, TSBD Canada Productions, TSBD Louisiana, TSBD Productions, Temple Hill Entertainment, Total Entertainment, Zohar International, 2011.

THE TWILIGHT SAGA: BREAKING DAWN - PART 2. Regie: Bill Condon. USA: Summit Entertainment, Temple Hill Entertainment, Sunswept Entertainment, 2012.

THE TWILIGHT SAGA: ECLIPSE. Regie: David Slade. USA: Temple Hill Entertainment, Maverick Films, Imprint Entertainment, Sunswept Entertainment, Summit Entertainment, 2010.

THE TWILIGHT SAGA: NEW MOON. Regie: Chris Weitz. USA: Temple Hill Entertainment, Maverick Films, Imprint Entertainment, Sunswept Entertainment, Summit Entertainment, 2009.

UNDERWORLD. Regie: Len Wiseman. USA: Lakeshore Entertainment, Laurinfilm, Subterranean Productions LLC, Subterranean Productions UK Ltd., Underworld Produktions GmbH, 2003.

UNDERWORLD: AWAKENING. Regie: Måns Mårilind, Björn Stein. USA: Screen Gems, Lakeshore Entertainment, Saturn Films, Sketch Films, UW4 Productions, 2012.

UNDERWORLD: EVOLUTION. Regie: Len Wiseman. USA: Screen Gems, Lakeshore Entertainment, 2006.

UNDERWORLD: RISE OF THE LYCANS. Regie: Patrick Tatopoulos. USA: Sketch Films, Lakeshore Entertainment, Screen Gems, UW3 Film Productions, 2009.

URBAN LEGEND. Regie: Jamie Blanks. USA/F: Phoenix Pictures, Canal+ Droits Audiovisuels, Original Film, 1998.

VAMPIRE GIRL VS. FRANKENSTEIN GIRL (KYÛKETSU SHÔJO TAI SHÔJO FURANKEN). Regie: Yoshihiro Nishimura, Naoyuki Tomomatsu. JP: Concept Film, Excellent Film, Pony Canyon, 2009.

VAN HELSING. Regie: Stephen Sommers. USA: Universal Pictures, The Sommers Company, Stillking Films, Carpathian Pictures, 2004.

WE WANT OUR MUMMY. Regie: Del Lord. USA: Columbia Pictures Corporation, 1939.

WELCOME TO THE MACHINE. Regie: Andreas Steinkogler. A: Andreas Steinkogler, 2012.

WEREWOLF OF LONDON. Regie: Stuart Walker. USA: Universal Pictures, 1935.

WEREWOLF WOMEN OF THE S.S. Regie: Rob Zombie. Siehe *GRINDHOUSE*.

THE WILD BUNCH. Regie: Sam Peckinpah. USA: Warner Bros. - Seven Arts, 1969.

WING COMMANDER. Regie: Chris Roberts. USA/LUX: The Carousel Picture Company, Digital Anvil, No Prisoners, Origin Systems Inc., Wing Commander Productions, 1999.

THE WIZARD OF OZ. Regie: Victor Fleming. USA: Metro-Goldwyn-Mayer, Loew's, 1939.

WOLF CREEK. Regie: Greg McLean. AU: The Australian Film Finance Corporation, The South Australian Film Corporation, 403 Productions, True Crime Channel, Best FX (Boom Sound), Emu Creek Pictures, 2005.

WOLFCOP. Regie: Lowell Dean. CDN: Echolands Creative Group, 2014.

THE WOLF MAN. Regie: George Waggner. USA: Universal Pictures, 1941.

THE WOLFMAN. Regie: Joe Johnston. USA: Universal Pictures, Relativity Media, Stuber Productions, 2010.

WRESTLEMANIA XII. Regie: Kevin Dunn. USA: World Wrestling Federation, 1996.

THE WRESTLER. Regie: Darren Aronofsky. USA/F: Wild Bunch, Protozoa Pictures, Saturn Films, Top Rope, 2008.

YOUNG FRANKENSTEIN. Regie: Mel Brooks. USA: Gruskoff/Venture Films, Crossbow Productions, Jouer Limited, 1974.

ZOMBEAVERS. Regie: Jordan Rubin. USA: Armory Films, BenderSpink, 2014.

ZOMBIE BEACH PARTY. Regie: Stacey Case. CDN: El Zorrero Productions Inc., 2003.

ZOMBIES ON BROADWAY. Regie: Gordon Douglas. USA: RKO Radio Pictures, 1945.

Fernsehserien

BAYWATCH. Idee: Michael Berk, Gregory J. Bonann, Douglas Schwartz. USA: GTG Entertainment, Pearson All-American Television, The Baywatch Company, Tower 12 Productions, Tower 18 Production Company, 1989-2001.

BEAVIS AND BUTT-HEAD. Idee: Mike Judge. USA: MTV Animation, Paramount Television (Staffel 1-7), Tenth Annual Industries (Staffel 2-7), Judgemental Films Inc. (Staffel 2-8), J.J. Sedelmaier Productions (Staffel 1), Film Roman Productions (Staffel 8), Ternion Pictures (Staffel 8), 1993-97, 2011.

BEVERLY HILLS, 90210. Idee: Darren Starr. USA: 90210 Productions, Fair Dinkum Productions, Spelling Television, Torand Productions, 1990-2000.

CELEBRITY DEATHMATCH. Idee: Eric Vogel. USA: Cuppa Coffe Studios (2006-07), MTV Animation, TakToon Enterprise, 1998-2007.

CHARMED. Idee: Constance M. Burge. USA: Spelling Television, Northshore Productions, Paramount Pictures, Viacom Productions, 1998-2006.

COWBOY G-MEN. USA: Telemount-Mutual, 1952-53.

DALLAS. Idee: David Jacobs. USA/CDN: Lorimar Productions, Lorimar Television, 1978-91.

DEAD SET. Idee: Charlie Brooker. UK: Zeppotron, 2008.

DEADLIEST WARRIOR. Idee: Gary Tarpinian, Tim Prokop. USA: 44 Blue Productions, Morningstar Entertainment, 2009-11.

DEATH BATTLE. Idee: Chad James, Ben Singer. USA: ScrewAttack, 2010-.

HOT IN CLEVELAND. Idee: Suzanne Martin. USA: Hazy Mills Productions, SamJen Productions, 2010-.

THE KIDS IN THE HALL. Idee: Lorne Michaels. CDN: Broadway Video International, Broadway Video, CBC, HBO, 1988-94.

KNIGHT RIDER. Idee: Glen A. Larson. USA: Glen A. Larson Productions, Universal TV, 1982-86.

THE LATE LATE SHOW WITH CRAIG FERGUSON. Idee: David Letterman. USA: Worldwide Pants, 2005-.

THE MARCH OF TIME. Idee: Louis De Rochemont. USA: Time-Life Productions Inc., 1935-51.

THE MUNSTERS. Idee: Allan Burns, Chris Hayward, Bob Mosher. USA: CBS Television Network, Kayro-Vue Productions, 1964-66.

NEWSRADIO. Idee: Paul Simms. USA: 343 Films, Brillstein-Grey Entertainment, 1995-99.

NFL MONDAY NIGHT FOOTBALL. Idee: Roone Arledge. USA: ABC Sports, NFL, 1970-.

PENNY DREADFUL. Idee: John Logan. USA: Desert Wolf Productions, Neal Street Productions, 2014-.

RISING STAR. Original-Idee: Keshet Broadcasting. D: Norddeich TV, 2014.

SABRINA, THE TEENAGE WITCH. Idee: Nell Scovell. USA: Finishing the Hat, Hartbreak Films, Viacom Productions, 1996-2003.

SHOCK THEATER (SHOCK!, Filmkompilationen). USA: Screen Gems, 1957.

TALES FROM THE CRYPT. Idee: William Maxwell Gaines. USA: HBO, Tales from The Crypt Holdings, 1989-96.

THUNDER IN PARADISE. Idee: Gregory J. Bonann. USA: MGM Television, Walt Disney Television, 1994.

TRUE BLOOD. Idee: Alan Ball. USA: Your Face Goes Here Entertainment, HBO, 2008-14.

TRUE DETECTIVE. Idee: Nic Pizzolatto. USA: Anonymous Content, Lee Caplin / Picture Entertainment, Passenger, 2014-.

THE TWILIGHT ZONE. Idee: Rod Serling. USA: Cayuga Productions, CBS, 1959-64.

TWIN PEAKS. Idee: Mark Frost, David Lynch. USA: Lynch/Frost Productions, Propaganda Films, Spelling Entertainment, Twin Peaks Productions, 1990-91.

THE ULTIMATE FIGHTER. Idee: Lorenzo Fertitta, Craig Piligian, Frank Fertitta, Dana White. USA: Pilgrim Films & Television, 2005-.

THE VAMPIRE DIARIES. Idee: Kevin Williamson, Julie Plec. USA: Alloy Entertainment, Bonanza Productions, Warner Bros. Television, CBS Television Studios, Outerbanks Entertainment, Warner Home Video, 2009-.

THE WALKING DEAD. Idee: Frank Darabont. USA: AMC, Circle of Confusion, Valhalla Motion Pictures, Darkwoods Productions, AMC Studios, 2010-.

THE X-FILES. Idee: Chris Carter. USA: Ten Thirteen Productions, Twentieth Century Fox Television, X-F Productions, 1993-2002.

Musikvideos

36 DEGREES. Musiker: Placebo. Regie: Chris Cunningham, 1996.

AFRIKA SHOX. Musiker: Leftfield. Regie: Chris Cunningham, 1999.

ALL IS FULL OF LOVE. Musiker: Björk. Regie: Chris Cunningham, 1999.

COME TO DADDY. Musiker: Aphex Twin. Regie: Chris Cunningham, 1997.

FROZEN. Musiker: Madonna. Regie: Chris Cunningham, 1998.

MONSTER. Musiker: Madchild. Regie: David McDonald, 2012.

ONLY YOU. Musiker: Portishead. Regie: Chris Cunningham, 1999.

THRILLER. Musiker: Michael Jackson. Regie: John Landis, 1983.

WINDOWLICKER. Musiker: Aphex Twin. Regie: Chris Cunningham, 1999.

Video- und Computerspiele

ALIEN VS. PREDATOR. Idee: Ken Turner. UK/USA: Rebellion Developments Ltd., 2010.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2. Idee: Jason West. USA: Activision Blizzard, Infinity Ward, PCB Productions, 2009.

DARKSTALKERS. Idee: Alex Jimenez. J: Capcom Entertainment, 1994-2013.

THE LEGO MOVIE VIDEOGAME. Idee: Matt Palmer. USA: TT Games, 2014.

LEGO THE HOBBIT: THE VIDEOGAME. Idee: James McLoughlin. USA: The LEGO Group, Metro-Goldwyn-Mayer, New Line Cinema, Tolkien Enterprises, Traveller's Tales, 2014.

MIKE TYSON'S PUNCH OUT!!. Idee: Genyo Takeda. J: Nintendo R&D3, 1987.

MORTAL KOMBAT. Idee: Ed Boon, John Tobias. USA: Midway Manufacturing Corporation, 1992.

MORTAL KOMBAT. Idee: Dominic Cianciolo. USA: NetherRealm Studios, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2011.

PONG. Idee: Nolan Bushnell, Allan Alcorn. USA: Atari, 1972.

SPACEWAR!. Idee: Steve Russel, Peter Samson. USA: Massachusetts Institute of Technology, 1962.

STREET FIGHTER. Idee: Takashi Nishiyama. J: Capcom Company, 1987.

THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH. Idee: Nathan Hendrickson. USA: Snowblind Studios, 2011.

TERMINATOR SALVATION. Idee: Ulf Andersson. USA: Halcyon Games, 2009.

Literaturverzeichnis

Espen Aarseth: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

Michael Allen: „From *Bwana Devil* to *Batman Forever*: Technology in Contemporary Hollywood Cinema“, in: Steve Neale, Murray Smith (Hg.): *Contemporary Hollywood Cinema*, London, New York: Routledge 1998, S. 109-129.

Lawrence Alloway: *Violent America: The Movies, 1946-1964*, New York: Museum of Modern Art 1971.

Stephen T. Asma: *Monster, Mörder und Mutanten: eine Geschichte unserer schönsten Alpträume*, Berlin: Propyläen, Ullstein-Buchverlag 2011.

Linda Badley: *Film, Horror, and the Body Fantastic*, New York: Greenwood Press 1995.

Linda Badley: „Bringing It All Back Home. Horror Cinema and Video Culture“, in: Ian Conrich (Hg.): *Horror Zone. The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*, London: I.B. Tauris & Co 2010, S. 45-63.

Michael R. Ball: *Professional Wrestling as Ritual Drama in American Popular Culture*, Lewiston, New York: Mellen 1990.

André Bazin: „The Evolution of the Western“, in: *What is Cinema?*, Vol. 2, Übers.: Hugh Gray. Berkeley: University of California Press 1971, S. 149-157.

Jörg Van Bebber (Hg.): *Dawn of an Evil Millennium. Horror/Kultur im neuen Jahrtausend*, Darmstadt: Büchner-Verlag 2011.

Robert Blanchet, Kristina Köhler, Tereza Smid, Julia Zutavern (Hg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online-Serien*, Marburg: Schüren 2011.

Matthias Bolliger: „Auf zur dritten Dimension!“, in: *Film & TV Kameramann. Produktion und Postproduktion in Film, TV und Video*, 1/2011, Dezember 2010. München: I. Weber Verlag, 2010, S. 50-58.

David Bordwell: „Postmoderne und Filmkritik: Bemerkungen zu einigen endemischen Schwierigkeiten“, in: Andreas Rost, Mike Sandbothe (Hg.): *Die Filmgespenster der Postmoderne*, Frankfurt am Main: Verlag der Autoren 1998, S. 29-39.

David Bordwell, Noel Carroll (Hg.): *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*, Madison/Wisconsin: University of Wisconsin Press 1996.

David Bordwell, Janet Staiger, Kristin Thompson: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, London: Routledge 1988.

Philip Brophy: „Horrority. The Textuality of the Contemporary Horror Film“, in: *Art & Text*, Nr. 3, Melbourne 1983. Zitiert nach Neuauflage, 1985, URL: www.philipbrophy.com/projects/rstff/Horrority_C.html [12.11.2014]

Michael Brunas, John Brunas, Tom Weaver: *Universal Horrors. The Studio's Classic Films, 1931-1946*, Jefferson, N.C.: McFarland and Company 1990.

Markus Brunner: „Es gibt keinen Vorteil, noch länger menschlich zu sein - Stelarc und die Dialektik der Techno-Evolution“, in: Gunther Gebhard (Hg.): *Von Monstern und Menschen. Begegnungen der anderen Art in kulturwissenschaftlicher Perspektive*, Bielefeld: transcript 2009, S. 187-203.

Warren Buckland: „A Close Encounter with *Raiders of the Lost Ark*: Notes on Narrative Aspects of the New Hollywood Blockbuster“, in: Steve Neale, Murray Smith (Hg.): *Contemporary Hollywood Cinema*, London, New York: Routledge 1998, S. 166-177.

Judith Butler: *Bodies that Matter: On the Discursive Limits of "Sex"*, New York: Routledge 1993.

Brigid Cherry: „Stalking the Web. Celebration, Chat and Horror Film Marketing on the Internet“, in: Ian Conrich (Hg.): *Horror Zone. The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*, London: I.B. Tauris & Co 2010, S. 67-85.

Jim Collins, Hilary Radner, Ava Preacher Collins (Hg.): *Film Theory Goes to the Movies*, New York, London: Routledge 1993.

Jim Collins: „Genericity in the Nineties: Eclectic Irony and the New Sincerity“, in: Ders., Hilary Radner, Ava Preacher Collins (Hg.): *Film Theory Goes to the Movies*, New York, London: Routledge 1993, S. 242-263.

Maren J. Conrad: „Spiel im Spiel - Die Krise des Ego-Shooters. F.E.A.R. (2005) als Genrehybrid zwischen Computerspiel und Horrorfilm - und wie darin die Grenzen zwischen Ego, Alter-Ego, Spiel und Wirklichkeit verwischen“, in: Jörg Van Bebber (Hg.): *Dawn of an Evil Millennium. Horror/Kultur im neuen Jahrtausend*, Darmstadt: BÜCHNER-Verlag 2011, S. 265-271.

Ian Conrich (Hg.): *Horror Zone. The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*, London: I.B. Tauris & Co 2010.

Timothy Corrigan: *A Cinema without Walls. Movies and Culture after Vietnam*, New York: Routledge 1991.

Timothy Corrigan, Patricia White: *The Film Experience. An Introduction*, Boston: Bedford/St. Martin's 2004.

Robert Michael Cotter: *The Mexican Masked Wrestler and Monster Filmography*, Jefferson: McFarland & Company 2005.

Gilles Deleuze: *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1989.

Gilles Deleuze: *Das Zeit-Bild. Kino 2*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1991.

Gilles Deleuze: „Postskriptum über die Kontrollgesellschaften“, in: Ders.: *Unterhandlungen 1972-1990*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993, S. 254-262.

Gilles Deleuze: *Unterhandlungen 1972-1990*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993.

Frédéric Döhl, Renate Wöhrer (Hg.): *Zitieren, appropriieren, sampeln. Referenzielle Verfahren in den Gegenwartskünsten*, Bielefeld: transcript Verlag 2014.

Nicola Dusi: „Remaking als Praxis: Zu einigen Problemen der Transmedialität“, in: Robert Blanchet, Kristina Köhler, Tereza Smid, Julia Zutavern (Hg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online-Serien*, Marburg: Schüren 2011, S. 357-376.

Thomas Elsaesser: „American Graffiti und Neuer Deutscher Film - Filmemacher zwischen Avantgarde und Postmoderne“, in: Andreas Huyssen, Klaus R. Scherpe (Hg.): *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*, Reinbek: Rowohlt 1986, S. 302-328.

Thomas Elsaesser: „Das Regime der Brüder: BACK TO THE FUTURE“, in: Ders.: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz + Fischer GbR 2009, S. 163-180.

Thomas Elsaesser: „Der ewig junge Mythos Hollywoods: BRAM STOKER'S DRACULA“, in: Ders.: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz + Fischer GbR 2009, S. 117-138.

Thomas Elsaesser: „Erfahren, erleben, entgrenzen: Das Kino der (zu starken) Körper und Gefühle“, in: Ders.: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz + Fischer GbR 2009, S. 35-52.

Thomas Elsaesser: „Geschichte(n), Gedächtnis, Fehlleistungen: FORREST GUMP“, in: Ders.: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz + Fischer GbR 2009, S. 181-192.

Thomas Elsaesser: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz + Fischer GbR 2009.

Thomas Elsaesser: „(Post-)Klassisches Hollywoodkino: DIE HARD“, in: Ders.: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz + Fischer GbR 2009, S. 53-96.

Thomas Elsaesser: „Vom New Hollywood zum New Economy Hollywood“, in: Ders.: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz + Fischer GbR 2009, S. 11-34.

Astrid Erll: *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen*, Stuttgart: Verlag J.B. Metzler 2011.

Brieux Ferot: „Some people can make movies and have a real life. Not me“, in: *Sofilm*, Ausgabe 2, Dezember 2013. London: Capricci Publishing (UK) Limited 2013, S. 32-45.

Mike Fleming Jr: „Morgan To Relaunch Classic Movie Monster Franchises“, in: *Deadline*, 16.07.2014, URL: <http://deadline.com/2014/07/universal-classic-movie-monsters-805169/> [30.10.2014].

Lukas Foerster: „Body Horror und Utopie. Steve McQueens Hunger (2008), das zeitgenössische Körperkino und die phänomenologische Filmtheorie“, in: Jörg Van Bebber (Hg.): *Dawn of an Evil Millennium. Horror/Kultur im neuen Jahrtausend*, Darmstadt: BÜCHNER-Verlag 2011, S. 487-492.

James Francis: „Remake Central“, in: Ders.: *Remaking Horror. Hollywood's New Reliance on Scares of Old*, Jefferson: McFarland 2012, S. 77-145.

James Francis: *Remaking Horror. Hollywood's New Reliance on Scares of Old*, Jefferson: McFarland 2012.

James Francis: „The Value of Horror“, in: Ders.: *Remaking Horror. Hollywood's New Reliance on Scares of Old*, Jefferson: McFarland 2012, S. 9-18.

James Francis: „What's to Come“, in: Ders.: *Remaking Horror. Hollywood's New Reliance on Scares of Old*, Jefferson: McFarland 2012, S. 164-174.

Udo Franke-Penski: „Kettensägen, Lust und Toleranz. Zur Konsumierbarkeit von Horrorfiktionen“, in: Benjamin Moldenhauer, Christoph Spehr, Jörg Windszus (Hg.): *On Rules and Monsters. Essays zu Horror, Film und Gesellschaft*, Hamburg: Argument Verlag 2008, S. 20-41.

Anne Friedberg: *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, Berkeley, Los Angeles, Oxford: University of California Press 1993.

Gunther Gebhard (Hg.): *Von Monstern und Menschen. Begegnungen der anderen Art in kulturwissenschaftlicher Perspektive*, Bielefeld: transcript 2009.

Irina Gradinari: „Virtuelles Aftergender. Positive Umcodierung des Zombienseins in Resident Evil: Afterlife (2010)“, in: Jörg Van Bebber (Hg.): *Dawn of an Evil Millennium. Horror/Kultur im neuen Jahrtausend*, Darmstadt: BÜCHNER-Verlag 2011, S. 644-652.

Elaine L. Graham: *Representations of the post/human. Monsters, aliens and others in popular culture*, Manchester: Manchester University Press 2002.

Tom Gunning: „Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde“, in: *Meteor. Texte zum Laufbild*, Nr. 4, 1996, S. 25-34.

Judith Halberstam: *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*, Durham: Duke University Press 2000.

Bruce G. Hallenbeck: *Comedy-Horror Films. A Chronological History, 1914-2008*, Jefferson: McFarland & Company 2009.

Ingeborg Hoesterey (Hg.): *Zeitgeist in Babel. The Postmodernist Controversy*, Bloomington: Indiana University Press 1991.

Max Horkheimer, Theodor W. Adorno: *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Frankfurt a. Main: 1969 Fischer.

Max Horkheimer, Theodor W. Adorno: „Kulturindustrie. Aufklärung als Massenbetrug“, in: Dies.: *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Frankfurt a. Main: 1969 Fischer, S. 128-176.

Sacha A. Howells: „Watching a Game, Playing a Movie: When Media Collide“, in: Geoff King, Tanya Krzywinska (Hg.): *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*, London: I.B. Taurus 2002, S. 110-121.

Andreas Huyssen, Klaus R. Scherpe (Hg.): *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*, Reinbek: Rowohlt 1986.

Fredric Jameson: „Postmoderne - zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus“, in: Andreas Huyssen, Klaus R. Scherpe (Hg.): *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*, Reinbek: Rowohlt 1986, S. 45-102.

E. Ann Kaplan: *Rocking around the Clock: Music, Television, Postmodernism, & Consumer Culture*, London and New York: Methuen 1987.

Vance Kepley, Jr.: „Whose Apparatus? Problems of Film Exhibition and History“, in: David Bordwell, Noel Carroll (Hg.): *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*, Madison/Wisconsin: University of Wisconsin Press 1996, S. 533-549.

Geoff King, Tanya Krzywinska (Hg.): *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*, London: I.B. Taurus 2002.

Daniel Klug: „Der monströse Körper im Musikclip. Chris Cunninghams Musikclip zu *Sheena is a Parasite* (2006) als Beispiel für die radikale Form des *body horror* in einem

audiovisuellen Kurzformat“, in: Jörg Van Bebber (Hg.): *Dawn of an Evil Millennium. Horror/Kultur im neuen Jahrtausend*, Darmstadt: BÜchner-Verlag 2011, S. 312-318.

Alison Landsberg: *Prosthetic Memory. The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*, New York: Columbia University Press 2004.

Dirck Linck: „Batman & Robin als „verlässliche Referenz“. Zur Zitathaftigkeit von Pöpliteratur in den 1960er Jahren“, in: Frédéric Döhl, Renate Wöhrer (Hg.): *Zitieren, appropriieren, sampeln. Referenzielle Verfahren in den Gegenwartskünsten*, Bielefeld: transcript Verlag 2014, S. 43-68.

Richard Maltby: „‘Nobody knows everything’: Post-Classical Historiographies and Consolidated Entertainment“, in: Steve Neale, Murray Smith (Hg.): *Contemporary Hollywood Cinema*, London, New York: Routledge 1998, S. 21-44.

Ernest Mathijs: „They’re Here! Special Effects in Horror Cinema of the 1970s and 1980s“, in: Ian Conrich (Hg.): *Horror Zone. The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*, London: I.B. Tauris & Co 2010, S. 153-171.

Maya McKeckney: „Impressionen. ray-Redakteure und Kollegen über ihre persönlichen Glücksmomente im Filmmuseum“, in: Andreas Ungerböck, Mitko Javritchev (Hg.): *50 Jahre Österreichisches Filmmuseum. Projekte zum Jubiläum*, Wien: substance media ltd. 2014, S. 76.

Marshall McLuhan, 1911-1980, Quentin Fiore, Jerome Agel (Hg.): *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*, Corte Madera, Kalifornien: Gingko Press 2001.

Benjamin Moldenhauer: „Teenage Nightmares. Jugend und Gewalt im modernen Horrorfilm“, in: Ders., Christoph Spehr, Jörg Windszus (Hg.): *On Rules and Monsters. Essays zu Horror, Film und Gesellschaft*, Hamburg: Argument Verlag 2008, S. 60-83.

Benjamin Moldenhauer, Christoph Spehr, Jörg Windszus (Hg.): *On Rules and Monsters. Essays zu Horror, Film und Gesellschaft*, Hamburg: Argument Verlag 2008.

Mondozilla: „Heinz Haunted House (food)“, in: *Horrorpedia: Horror, Sci-Fi & Fantasy Culture*, 30.07.2014, URL: <http://horrorpedia.com/2014/07/30/heinz-haunted-house-food-and-drink/> [30.10.2014].

Laura Mulvey: *Visual and other Pleasures*, Basingstoke: Palgrave Macmillan 2009.

Laura Mulvey: „Visual Pleasure and Narrative Cinema“, in: Dies.: *Visual and other Pleasures*, Basingstoke: Palgrave Macmillan 2009, S. 14-30.

James Newman: „The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames“, in: *Game Studies - the international journal of computer game research*, Band 2, Ausgabe 1, Juli 2002. URL: <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> [03.12.2014].

Angela Ndaliansis: „Dark Rides, Hybrid Machines and the Horror Experience“, in: Ian Conrich (Hg.): *Horror Zone. The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*, London: I.B. Tauris & Co 2010, S. 11-26.

Steve Neale: „Widescreen Composition in the Age of Television“, in: Ders., Murray Smith (Hg.): *Contemporary Hollywood Cinema*, London, New York: Routledge 1998, S. 130-141.

Steve Neale, Murray Smith (Hg.): *Contemporary Hollywood Cinema*, London, New York: Routledge 1998.

N.N.: „Dolby Cinema positioniert sich gegen Imax“, in: *Blickpunkt:Film*, 04.12.2014, URL: <http://www.mediabiz.de/film/news/dolby-cinema-positioniert-sich-gegen-imax/388410?Nnr=388410&NL=LIBlitz&uid=8511> [04.12.2014].

N.N.: „IP: Vorfreude auf „Rising Star““, in: *Film Sound & Media*, Juli/August 2014. Wien: Kronos Verlag 2014, S. 50f.

N.N.: „RTL zieht bei „Rising Star“ die Notbremse“, in: *Süddeutsche Zeitung*, 15.09.2014, URL: <http://www.sueddeutsche.de/news/wirtschaft/medien-rtl-zieht-bei-rising-star-die-notbremse-dpa.urn-newsml-dpa-com-20090101-140915-99-07264> [22.12.2014].

Pierre Nora (Hg.): *Erinnerungsorte Frankreichs*, München: Beck 2005 (Übers. von Michael Bayer).

Pierre Nora: „Wie läßt sich heute eine Geschichte Frankreichs schreiben?“, in: Ders. (Hg.): *Erinnerungsorte Frankreichs*, München: Beck 2005 (Übers. von Michael Bayer), S. 15-23.

Pierre Nora: *Zwischen Geschichte und Gedächtnis*, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag 1998 (Übers. von Wolfgang Kaiser).

Caroline Joan Picart: *The Cinematic Rebirths of Frankenstein: Universal, Hammer, and beyond*, Westport, Conn.: Praeger Publishers 2002.

Caroline Joan Picart, Frank Smoot, Jayne Blodgett: *The Frankenstein Film Sourcebook*, London: Greenwood 2001.

Steven Poole: *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*, London: Fourth Estate, 2000.

Amy Qin: „Theaters in China Screen Movies, and Viewers’ Text Messages“, in: *The New York Times, Sinosphere Blog*, 20.08.2014, URL: <http://mobile.nytimes.com/blogs/sinosphere/2014/08/20/theaters-in-china-screen-movies-and-viewers-text-messages/?smid=tw-share> [22.12.2014].

Robert B. Ray: *A Certain Tendency of the Hollywood Cinema, 1930-1980*, New Jersey: Princeton University Press 1985.

Robert B. Ray: „Film and Literature“, in: Ders.: *How a Film Theory Got Lost and Other Mysteries in Cultural Studies*, Bloomington: Indiana University Press 2001, S. 120-131.

Robert B. Ray: *How a Film Theory Got Lost and other Mysteries in Cultural Studies*, Bloomington: Indiana University Press 2001.

Robert B. Ray: „The Riddle of Elvis-the-Actor“, in: Ders.: *How a Film Theory Got Lost and Other Mysteries in Cultural Studies*, Bloomington: Indiana University Press 2001, S. 102-107.

Robert B. Ray: „The Two Cities and the Archive: Notes on Godard“, in: Ders.: *How a Film Theory Got Lost and Other Mysteries in Cultural Studies*, Bloomington: Indiana University Press 2001, S. 108-119.

Robert B. Ray: „Tracking“, in: Ders.: *How a Film Theory Got Lost and Other Mysteries in Cultural Studies*, Bloomington: Indiana University Press 2001, S. 64-73.

Drehli Robnik: „Ausrinnen als Einübung. Der Splatterfilm als Perspektive auf flexibilisierte medienkulturelle Subjektivität“, in: *Nach dem Film, No 5: Werkstatt Filmwissenschaft*, 01.09.2004, URL: <http://nachdemfilm.de/content/ausrinnen-als-einübung> [08.12.2014].

Drehli Robnik: „Das postklassische (Hollywood-)Kino“, in: *Filmkunst*, Nr. 145, Wien 1995, S. 60-71.

David Roche: *Making and Remaking Horror in the 1970s and 2000s: Why don't they do it like they used to?*, Jackson: University Press of Mississippi 2014.

Seraina Rohrer: „La India María: Das Spiel mit einer stereotypen (Helden-)Figur der mexikanischen Populärkultur“, in: Robert Blanchet, Kristina Köhler, Tereza Smid, Julia Zutavern (Hg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online-Serien*, Marburg: Schüren 2011, S. 399-416.

Nick Rombes: „Professor DVD“, in: *CHTEORY*, 21.06.2002. URL: http://www.ctheory.net/text_file.asp?pick=342 [24.09.2014].

Andreas Rost, Mike Sandbothe (Hg.): *Die Filmgespenster der Postmoderne*, Frankfurt am Main: Verlag der Autoren 1998.

Mike Sandbothe: „Was heißt hier Postmoderne? - Von diffuser zu präziser Postmoderne-Bestimmung“, in: Andreas Rost, Ders. (Hg.): *Die Filmgespenster der Postmoderne*, Frankfurt am Main: Verlag der Autoren 1998, S. 41-54.

Ernst Schreckenber: „Was ist postmodernes Kino? Versuch einer kurzen Antwort auf eine schwierige Frage“, in: Andreas Rost, Mike Sandbothe (Hg.): *Die Filmgespenster der Postmoderne*, Frankfurt am Main: Verlag der Autoren 1998, S. 119-130.

Jörg Schweinitz: „Von Filmgenres, Hybridformen und goldenen Nägeln“, in: Jan Sellmer, Hans J. Wulff (Hg.): *Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?*, Marburg: 2002, S. 79-92.

Wolfgang Schwerdt: *Vampire, Wiedergänger und Untote. Auf der Spur der lebenden Toten*, Berlin: Vergangenheitsverlag 2011.

Jeffrey Sconce: „Spectacles of Death: Identification, Reflexivity, and Contemporary Horror“, in: Jim Collins, Hilary Radner, Ava Preacher Collins (Hg.): *Film Theory Goes to the Movies*, New York, London: Routledge 1993, S. 103-119.

Klaus Silla: „Aufbruch in eine neue Dimension des Horrors. Die innovativen Möglichkeiten der 3D-Technik am Beispiel des Slasherfilms *My Bloody Valentine 3D* (2009)“, in: Jörg Van Bebber (Hg.): *Dawn of an Evil Millennium. Horror/Kultur im neuen Jahrtausend*, Darmstadt: BÜCHNER-Verlag 2011, S. 564-570.

Murray Smith: „Theses on the Philosophy of Hollywood History“, in: Steve Neale, Ders. (Hg.): *Contemporary Hollywood Cinema*, London, New York: Routledge 1998, S. 3-20.

Vivian Sobchack: „Phenomenology and the Film Experience“, in: Dies.: *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton: Princeton University Press 1992, S. 3-50.

Vivian Sobchack: *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton: Princeton University Press 1992.

Maureen Turim: „Cinemas of Modernity and Postmodernity“, in: Ingeborg Hoesterey (Hg.): *Zeitgeist in Babel. The Postmodernist Controversy*, Bloomington: Indiana University Press 1991, S. 177-191.

Andreas Ungerböck, Mitko Javritchev (Hg.): *50 Jahre Österreichisches Filmmuseum. Projekte zum Jubiläum*, Wien: substance media ltd. 2014.

Jeffrey Andrew Weinstock: *The Ashgate Encyclopedia of Literary and Cinematic Monsters*, Farnham: Ashgate 2014.

Linda Williams: „Film Bodies: Gender, Genre, and Excess“, in: *Film Quarterly*, Vol. 44, 4. University of California Press 1991, S. 2-13.

Linda Williams: *Hard Core: Power, Pleasure, and the "Frenzy of the Visible"*, Berkeley, Kalifornien: University of California Press 1989.

Rainer Winter: *Der produktive Zuschauer: Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*, Köln: Halem 2010.

Justin Wyatt: *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood*, Austin: University of Texas Press 1994.

Abstracts

Deutschsprachiges Abstract

Klassisches Kino, postklassisches Kino, postmoderner Film, Horrorfilm, Komödie, Comedy-Horror, TV-Imitat, Mashup – alle diese Bezeichnungen treffen auf *Monster Brawl* zu. Der Film dient als Beispiel, um aufzuzeigen wie schwierig und unpräzise eine Kategorisierung nach herkömmlichen Genres oder etablierten Epochenbegriffen ist. Die vorliegende Arbeit ist ein Versuch, einem Film wie *Monster Brawl* „auf Augenhöhe“ zu begegnen – das passende Werkzeug hierfür liefern Cultural Studies, postmoderne und phänomenologische Filmtheorie. Die ihnen gemeinsame Basis für eine seriöse Auseinandersetzung mit einem nach Trash und Low Budget lechzenden Monster-Film ist das Verständnis vom Zuschauer als produktiven und aktiv teilnehmenden Rezipienten. Zumal *Monster Brawl* Fragen aufwirft, die formalistische Filmtheorien nicht imstande sind zu eruieren, geschweige denn zu beantworten. Neben theoretischem Grundlagenverständnis und Rezipienten-Respekt (als Opposition zu einer wie auch immer gearteten Kultur- und Massenkritik) geht es dieser Arbeit um eine Film- und Mediengeschichte, die den intertextuellen Vergleich zu scheinbar nicht artverwandten Genres oder irrelevanten Werken nicht nur nicht scheut, sondern ihn als selbstverständlichen Beleg für eine Kino-Ontologie im Sinne Thomas Elsaessers heranzieht. Die Prämisse eines mediengeschulten Rezipienten soll als Leitmotiv durch den Text führen, um Frankensteins Monster als Allegorie auf ein Kino der Möglichkeiten und der *prosthetic activity devices*, der aktivitätsfördernden (technischen) Hilfsmittel, zu untermauern.

Abstract in English

Classical cinema, post-classical cinema, postmodern film, horror film, comedy, comedy-horror, TV-imitation, mashup – all these terms apply to *Monster Brawl*. The movie shows how difficult and imprecise categorizations such as typical genres or established period terms are. This paper is meant to face a movie like *Monster Brawl* on an equal footing – the adequate tools here are lend from cultural studies, postmodern and phenomenological film theory. Their common basis for a serious examination of a monster movie that asks so obviously for trash and low budget is a concept of the viewer as a productive and actively participating recipient. Above all *Monster Brawl* asks questions that formalistic film theories are not capable of determining let alone answering. Besides the understanding of theoretical principles and respect for the recipient (as an opposition to any form of Cultural or Mass

Criticism) this paper examines a kind of film and media history that not only does not avoid the intertextual comparison to apparently unrelated genres or irrelevant pieces of work but instead takes it as evidence for an ontology of cinema as Thomas Elsaesser would put it. The assumption of a media savvy recipient functions as a guiding theme through the text and is intended to support Frankenstein's monster as an allegory of a cinema of possibilities and *prosthetic activity devices*, of proactive (technical) tools.

Danksagungen

Vielen Dank an:

Ramón Reichert für die unkomplizierte Betreuung und essenzielles Feedback; alle KollegInnen aus dem DiplomandInnen-Seminar für konstruktive Kritik; Ulrich Meurer für die ursprüngliche Motivation zum Thema; Lisa Stecker und Martin Krammer vom SYN-Magazin für weiterführende Tipps und Arbeitsmoral; Merle für Verständnis, Spaß und Motivation; meine Eltern für Mentaltraining und vorzügliche Medien-Sozialisation; Susi für Chucky, Doink und Oberhausen.

Lebenslauf

Persönliche Angaben

Name **Thomas Weichselbaum**
Telefon +43 676 964 4096
E-Mail thomas.weichselbaum@gmx.net
Geburtsdatum, Ort 19.07.1984, Hollabrunn
Forschungsschwerpunkte Dokumentarisches Arbeiten, Montage

Berufserfahrung

2011 - 2015 **Thomas Weichselbaum Filmproduktion**
Selbständiger Einzelunternehmer & Cutter
Konzept, Produktion, Kamera & Schnitt von
viralen Videos, Schulungs-, Image- und Eventfilmen

2009 - 2014 **MAXODUS MEDIA**
Cutter (Teilzeit)
Videoschnitt, Aufbereitung & Archivierung von
Adult Content (FSK16 & Hardcore) für Web & Mobile

2008 **PULS 4**
Cutter (frei)
Videoschnitt von Live Events Promotion Trailern

2006 - 2007 **PULS TV**
Videojournalist (Vollzeit)
Redaktion, Kamera und Schnitt für TV- & Online-News
(City News, Österreich News)

Ausbildung

- 2003 - 2015 Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft
Universität Wien
- 2003 - 2015 Studium der Publizistik und Kommunikationswissenschaft
Universität Wien
- 2002 AHS-Matura
Bundesgymnasium, Laa/Thaya

Sonstiges

- 2014 - 2015 Vereinsobfrau-Stv. & Kassier bei World Media Insights (wmi)
- September 2014 Teilnahme an Lloyd Kaufmans Masterclass
„Make Your Own Damn Movie“
- Juni/Juli 2010 Schnitt des Kurzfilms *Es geht uns gut* (R: Benedikt Wrede)
- Mai 2010 Teilnahme an der Ethnocineca-Projektwerkstatt
„10 Tage zur Herstellung eines ethnographischen
Dokumentarfilms“ beim Kunstfestival SOHO in Ottakring
Ton & Schnitt des Kurzfilms *Burning Fire*
(gemeinsam mit Anna Laszlo und Thomas Glatz)
- 2006 - 2008 Kamera & Schnitt für Discover TV (wmi) auf OKTO
(News & Diskussion)
- 2005 - 2006 Absperrer bei Filmdrehs, Agentur EXTRAS
- Oktober 2002 Volontariat beim ORF Landesstudio NÖ, St. Pölten
(Radio Niederösterreich, Niederösterreich Heute)
- 2000 - 2001 Erste Skatevideos auf Hi8 und VHS