



Vom Tierhorror

Oder: Ein Motivkomplex zwischen den Genres

Hans J. Wulff, Kiel

1. Die Arbeit der Genres

Tierhorror¹ – Genre oder Motivkreis? Kennt der Tierhorror genretypische Erzählmuster? Ein Hai taucht vor einer Badeküste auf, fällt Menschen an und muss mühsam vertrieben oder getötet werden. Das Muster von *JAWS (Der weiße Hai, USA 1975, Steven Spielberg)* ist vielfach variiert und wiederholt worden. Doch entsteht daraus bereits ein Genre? Man denkt beim Stichwort ‚Tierhorror‘ auch an einsame Häuser, welche die Bestien umstreichen und aus denen man nicht heraustreten kann, wie die Löwen, die in *PREY (Südafrika/USA 2007, Darrell Roodt)* eine Familie belagern; oder eine kleine Stadt, die von mutierten Tieren angegriffen wird, etwa von Riesenspinnen wie in *TARANTULA (USA 1955, Jack Arnold)*; an geheime Labore, in denen großwahnsinnige Wissenschaftler Experimente durchführen, um in Verhalten und Gestalt veränderte oder gar künstliche Lebewesen zu erschaffen, die dem Labor entkommen und zu realer Gefahr werden (*THEY CAME FROM WITHIN, Kanada 1974, David Cronenberg*). Oder man denkt an die Gegenden, die vom Menschen zerstört oder verseucht werden, was wiederum zu unkontrollierten Veränderungen der biologischen Welt führt, etwa in *BARRACUDA (USA 1978, Harry Kerwin/Wayne Crawford)*. Vielleicht denkt man auch an die urplötzliche Transformation einstmals friedlicher Tiere zu Menschen mordenden Bestien (*THE BIRDS, Die Vögel, USA 1962, Alfred Hitchcock*, oder *CUJO, USA 1983, Lewis Teague*). Und gehören die Werwölfe und die Katzenfrauen auch dazu, oder konstituieren sie wiederum eigene Genres?

¹ Für Hinweise zu dem äußerst umfangreichen Gesamtkorpus bin ich einer Unzahl von Informanten verpflichtet, die mich mit immer neuem Material versorgt haben. Seht es mir nach, dass ich Euch nicht alle einzeln nennen kann. Die Unzahl an Filmen habe ich in einer separaten Liste aufgeführt, die als *Medienwissenschaft/Hamburg: Berichte und Papiere*, Nr. 150: „Tierhorrorfilm“, 2013, unter: http://www.rrz.uni-hamburg.de/Medien/berichte/arbeiten/0150_13.pdf, zugänglich ist. Besonderer Dank gilt Christine Noll Brinckmann, die eine erste Fassung des Skripts mit zahllosen Verbesserungen versehen hat. Dank gilt auch den Herausgebern dieser Ausgabe für ihre Redaktionsarbeit, der der Text seine endgültige Form verdankt.

Ich werde hier dafür plädieren, den Tierhorror als Motivkreis anzusehen, nicht als ein Genre. Zwar wird er oft als besondere Ausprägung des Horrorfilms angesehen – eine Eingliederung, die durch die klassifikatorischen Vorschläge in zahlreichen Fanforen, durch Überblicksdarstellungen und nicht zuletzt durch das Marketing zahlreicher Filme des Motivkreises gestützt wird. Oft hintergründige Erzählmuster und Inszenierungsweisen des Tierhorrors finden sich aber auch in ganz anderen Genres, im SF-Film, in Thriller und Krimi, im Abenteuerfilm, sogar im Melodram, und nutzen dabei ganz unterschiedliche generische Muster und Bedeutungen. Ein eigenes Genreprofil entsteht daraus nicht. Gemeinsam ist allerdings allen Filmen, dass sie Tiere als Hauptfiguren inszenieren, immer in der Position der Bösewichte, immer in tödlicher Bedrohung der Menschen, die sich zur Wehr setzen und retten müssen, sich und manchmal die ganze Welt.

Tierhorror fußt somit auf motivisch-thematischen Besonderheiten, ist durchwegs mit dem Affekt der Bedrohung und der so ambivalenten Rezeptions-Emotion der Angst(-lust) verbunden – man mag beides als Argumente dafür nehmen, ihn als Namen eines Subgenres des Horrors zu nehmen; doch bleiben seine Besonderheiten festzuhalten. Es wird in dem folgenden Abriss darum gehen, die Vielfalt und die historischen Variationen des Motivkreises als ein differenziertes, vernetztes Ensemble von Bestimmungselementen nachzuzeichnen, die sich gegen eine allzu schnelle Unifizierung zu generischen Strukturen sperren.

Die Geschichte der Genres ebenso wie der großen Motivkreise enthält gleichermaßen zwei Kräfte, die einander aufzuheben scheinen, aber tatsächlich einander befördern:

(1) Es gibt eine Tendenz zum Beharren, zur Wiederholung der immer gleichen Muster. Das mag ökonomisch motiviert sein, weil der Erfolgsfilm viele Nachahmerfilme für das Publikum attraktiv machen kann (so dass die Umsatzerwartungen höher sein dürfen). Bedenkt man, dass die Vorstellungen und Erzählungen von den animalischen Monstern, Drachen und Killern bis in die Antike zurückgehen, oft mythologische Quellen haben und sogar in der Bibel erwähnt sind, wird schnell deutlich, dass eine Geschichte des filmischen Tierhorrors nur einen Ausschnitt seiner Geschichte im Wissen verschiedenster Kulturen wiedergeben kann. Tierhorror im Film beginnt erst in der Tonfilmzeit, auch wenn es bereits Drachenwesen – man denke an Siegfrieds Kampf in Fritz Langs *DIE NIBELUNGEN* (Deutschland 1924) – und Dinosaurier gegeben hat (*THE LOST WORLD, Die verlorene Welt*, USA 1925, Harry O. Hoyt, Willis O'Brien, nach dem Roman Arthur Conan Doyles). Auch Stoffe wie Conan Doyles *THE HOUND OF THE BASKERVILLES* (*Der Hund von Baskerville*, 1901–1902) wurden bereits in den 1910er Jahren mehrfach verfilmt. Wirklich eigenständig wurde der Tierhorror aber erst in den 1950er Jahren. Erst seitdem hat er sich in die Vielfalt der Erscheinungen so herausgebildet, wie wir ihn heute kennen.

(2) Dem Beharren und Wiederholen steht die Tendenz zur Variation und Neuerfindung entgegen, weil sich das Publikum langweilen würde, wenn es immer das Gleiche zu sehen

bekäme. Natürlich variiert die Geschichte an der Oberfläche – es sind andere Figuren, andere Orte, andere Konflikte. Für die Bedeutungszuweisung sind aber zwei Dinge wichtig, die in tiefere Schichten des Textes hineinweisen: die Rückkoppelung an ältere mythische und religiöse Horizonte des Wissens wie auch die Anbindung der Geschichten im Kino an aktuelle Diskurse und die damit verbundenen Affekte. Existentielles und Aktuelles können so nebeneinandertreten. Eine Analyse wird den diskursiven Tiefenbedeutungen nachspüren müssen, weil manche Erneuerung der Erzählweisen und Figurenkonstellationen aus thematischen Bezügen und gesellschaftlichen Betroffenheiten entstehen, die den Filmen an der Oberfläche gar nicht anzusehen wären.

Im gleichzeitigen Wirken der Strategien von Wiederholung, Variation und substantieller Veränderung entsteht ein dem Genre und dem Motivkomplex eigenes Gedächtnis der Formen und Inhalte, ein konventioneller, historisch gewachsener Bestand an Figuren, dramatischen Konstellationen, Erzähltechniken, auf den über Jahrzehnte hinweg zurückgegriffen werden kann. Selbst die Substantialia der Erzählung – die Handlungsorte, Requisiten oder die gesamte natürliche und kultürliche Umwelt der Figuren – sind resistent gegen allzu schnelle Variation. Sie spielen mit dem Wiedererkennen auf einer realistischen wie auf einer imaginären Ebene (weil Alligatoren tatsächlich gefährlich sind und weil es Schneemenschenwesen zwar nicht gibt, die Begegnung mit ihnen in der Welt der Fiktion aber trotzdem tödlich sein kann).

Das gilt für Tiere, die der Realität entnommen sind, ebenso wie für phantastische Wesen, etwa Werwölfe, Drachen oder Urzeitmonster. Die Gesamtfilmographie zeigt, dass sich das Genre im Verlauf der Zeit und besonders nach 1990 immer mehr um synthetische Tiere anreichert, die auf den Rechnern der Special-Effects-Gestaltern entstehen, die das *designing of creatures* mit offensichtlichem Vergnügen betreiben und dabei die – an Realität und Legenden orientierte – Biologie der Horrortiere in eine modulare Biologie phantastischer Tiere umwandeln.² Die narrativen Formate bleiben davon aber fast unberührt, die Geschichten variieren den Bestand an *formulae* weiter und schreiben so die Geschichte des Motivkreises in gewohnter Weise fort.

Aus all diesen Überlegungen heraus ist es zur genaueren Beschreibung der überraschend großen Gruppe von Filmen, die dem Tierhorror zugerechnet werden können, nötig, einen

² Sehr anschaulich führt die BBC-Serie BEAST LEGENDS (Großbritannien 2010) an den Beispielen Feuerdrache, Riesenkralke, Greifvogel, Flugungeheuer, Bigfoot und Killerhai vor, wie ein Team von Krypto-Zoologen, Paläontologen, Computerdesignern und anderen Experten nicht nur alten Legenden um geheimnisvolle Fabelwesen nachspürt, sondern auch an animierten Wesen arbeitet. Der Feuerdrache z.B. wird aus morphologischen Elementen von Dinosauriern, Alligatoren, Fledermäusen, Schlangen sowie technischen Spielereien am Bildschirm komponiert – ein lebendiges Beispiel für die kombinatorische Arbeit, die zu den Monstern des neueren Films führt. Vgl. dazu Noël Carrolls Studie *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart* (1990), in der er auf die „recurring strategies of designing monsters“ aufmerksam macht (ebd.: 42f.); er spricht auch von einer durchgängigen Qualität der „fusion figures“ (ebd.: 44, passim), sogar von einer phantastischen Biologie (ebd.: 45). Vgl. dazu auch den Band mit Interviews mit Special-Effects-Gestaltern des klassischen Hollywoods: *Attack of the Monster Movie Makers. Interviews with 20 Genre Giants* von Tom Weaver (1994).

Blick auf seine Bestimmungselemente zu werfen, das heißt auf die wesentlich erscheinenden Kernelemente. Es gibt nicht eine einzige kanonische Erzählung und auch keine einheitliche Beschreibung der Figuren, die signifikant für einzelne Genres wären. Beide Aspekte entfalten sich nicht nur historisch, sondern auch synchron als Ensembles von Formen und Elementen. Aber beide tragen Spuren der Typifizierung, und im historischen Verlauf entstehen immer wieder Referenzfilme, die Modell und Vorbild für weitere Produktionen werden. Die Welt des animalischen Horrors nach KING KONG (USA 1933, Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack), JAWS (1975) oder JURASSIC PARK (USA 1993, Steven Spielberg) ist nicht mehr die gleiche, sie hat einen neuen Impuls aufgenommen, weil die genannten Filme als formgebende Referenzfilme in die Entwicklung des Genres selbst eingegangen sind.

Aber die Typifizierung, die erst zur Herausbildung ganzer Gruppen von Filmen führt und die Kernarbeit der Generifizierung ebenso wie der Herausbildung motivischer Modelltexte ist, endet damit nicht, sondern nimmt einen beständig neuen Anfang. Typisches steht neben weniger Typischem, Kernerzählungen geraten in die Maschine der Fortschreibung der Formen hinein, sie werden nicht nur wiederholt und variiert, sondern auch persifliert und parodiert, dekonstruiert, mit anderen Typen kombiniert oder in parabolischen Status erhoben. Genres wie Motivkomplexe basieren auf Familienähnlichkeiten, darum sind die Filme eines Genres Verwandte, nicht Wiederholungen oder Klone des Immergleichen. Neben die Ähnlichkeit tritt die Differenz.

Die Durchsicht der Bestimmungselemente und elementaren Formen und Figuren wird zeigen, dass die Filme auf tieferen Bedeutungskonstruktionen beruhen, die kulturgeschichtlich interpretiert werden wollen, und zwar als Konzeptionen der Mensch/Natur-Beziehungen, der so fragilen Zivilisierung der menschlichen Handlungswelten, der Frage nach der Verantwortung vor der Schöpfung und ähnlichem mehr. Darauf wird im Einzelnen hinzuweisen sein.

2. Tiere als Täter: Narrative Konventionen und die Basis des Wissens

Tiere sind im Tierhorrorfilm Täter, nicht Helfer oder Mittel der Handelnden. Sie gehören der Sphäre des Bösen und Gefährlichen an, sind Antagonisten und nicht Protagonisten. Ein Film wie THE SHADOW OF CAT (*Schatten einer Katze*, Großbritannien 1960, John Gilling), in dem eine Katze Zeuge eines Mordes wird und trick- und listenreich dafür sorgt, dass die Täter einer nach dem anderen umkommen, ist ein Sonderfall und gehört dem Tierhorror im engeren Sinne gar nicht an. Auch Tiere, die als Mordmittel verwendet werden, gehören nicht in die Filmographie des Tierhorrors; vor allem Skorpione tauchen in zahllosen Thriller- und Horrorfilmen auf, in denen sie Figuren stechen und auf diese Weise töten sollen. Ein recht bekanntes Beispiel ist SHERLOCK HOLMES AND THE SPIDER WOMAN (*Das Spinnennest*, Großbritannien 1944, Roy William Neill) aus der bekannten Basil Rathbone-Serie: Holmes und Watson klären hier eine Mordserie auf, bei der eine giftige

Spinne ihren Opfern per Biss solche Schmerzen zufügt, dass sie Selbstmord begehen; natürlich steckt eine Frau hinter den Ereignissen.

Der *animal horror* richtet sich dabei nur sehr selten gegen Einzelne, die zum Opfer von Rache werden. Und sind es Einzelne, so sind sie zufällige Opfer, nicht persönlich gemeint. *JAWS* (1975) spielt genau diese Gegenüberstellung durch: die Opfer, die der Hai zu Beginn tötet, sind zufällig am Ort des Geschehens; erst als die drei Männer – ein Meeresbiologe, ein Polizeichef und ein Haijäger – den persönlichen Kampf aufnehmen, kann es zur finalen Konfrontation kommen. Schon Herman Melvilles *Moby Dick* (1851 als Roman, in seiner mythischen Kernkonfrontation explizit dargestellt in John Hustons Verfilmung von 1956) hatte den Kampf zwischen dem Wal und Kapitän Ahab als Zentrum seiner Geschichte ausgemacht, als eine obsessive Bindung von Mensch und Tier, die schließlich auch das Tier akzeptiert – mit tödlichen Folgen für den Kapitän. Ein Film wie *ORCA (Orca, der Killermal, USA 1977, Michael Anderson)*, in dem ein Wal explizit persönliche Rache nimmt, die Menschen nicht als namenlose Beute ansieht, sondern genau diesen einen mit seinen Aktionen adressiert, ist im gesamten Korpus eine der wenigen Ausnahmen. Auch der schon erwähnte *THE SHADOW OF A CAT* (1960) hat mit der Katze eine Figur, die planvoll, also: menschlich, handelt, die zudem zugefügtes Unrecht vergeltet, offensichtlich einem moralischen Impuls folgend, also wiederum: menschlich motiviert ist.

Wie fließend die generischen Grenzen sind, in denen wir Elementen des Tierhorrors begegnen, belegen einige Filme, die uns menschliche Akteure zeigen, die in der Verkleidung als Tiere ihren Mordgelüsten nachgehen – Filme, die eher dem Krimi und dem Thriller zugehören als dem Horrorgenre. Ein älteres Beispiel ist *CURUCU, BEAST OF THE AMAZON (Curucu, die Bestie vom Amazonas, USA 1956, Curt Siodmak)*, eine Geschichte über einen Indianer, der als mörderische Bestie maskiert die hilflosen Eingeborenen terrorisiert und zahlreiche Menschen umgebracht hat. Natürlich ist die Auswahl der Tiere, die eine Figur zu diesem Zweck spielen kann, gering – es sind fast ausschließlich Affen, die auf Grund ihrer morphologischen Verwandtschaft in Frage kommen. Als Beispiel dafür ist *DER GORILLA VON SOHO* (BRD 1968, Alfred Vohrer) zu nennen, ein Mann im Affenkostüm, der reiche Bewohner Londons ausraubt und die Beute an wohltätige Organisationen spendet. Die kleine Gruppe von Filmen ist interessant, weil sie in der Verkleidung die Abwesenheit des Menschlichen anzeigt. Der Verdacht wird auf ein Tier gelenkt, so dass die Suche nach Motiven – mordende Tiere handeln aus momentanen Anlässen, nicht aber auf Grund langfristiger Pläne – erschwert wird.

Je realistischer ein Film ist und je naturgetreuer er ein Tier zeichnet, desto typischer trifft er das Zentrum der Bestimmungselemente des animalischen Horrors. Wenn die Tiere zur tödlichen Bedrohung werden, möglicherweise ohne jeden erkennbaren Grund wie in *THE BIRDS* (1962), dann trifft der Film mehr das Zentrum des Motivkomplexes, als wenn sich Kaninchen zusammenrotten wie in *NIGHT OF THE LEPUS (Rabbits, USA 1972, William F.*

Claxton). Je realistischer das Szenario und die diegetische Realität, desto mehr entstammen die Filme dem Zentrum des Komplexes.

Es sind die wilden Tiere, die den engeren Kern der ‚Gefahrentiere‘ bilden. Es fallen besonders die Raubtiere auf, die die Filmographie bevölkern: Löwen und Tiger, Panther und Bären, Wölfe, einige Fische wie die Haie und die Piranhas (und nicht die Forellen oder die Heringe), ganze Gattungen wie die Schlangen oder die Spinnen, zahlreiche Insekten, Ungeziefer aller Art, vor allem die Ratten (aber gelegentlich auch Schaben oder Kakerlaken), und manches, was eher mit dem Urteil des Ekeleregenden belegt ist als mit dem der Gefährlichkeit (Schnecken, Mollusken, Würmer aller Art, Oktopusse und dergleichen mehr³). Manchmal bedarf es der Vergrößerung zum Riesenwuchs, um das Gefährliche in den Vordergrund zu stellen. Manche Tiere sind mit anderen Geschichten belegt, die sie gegen unser intuitives Verständnis abschirmen; wenn etwa die Gottesanbeterin dafür bekannt ist, dass sie ihren Geschlechtspartner nach dem sexuellen Akt frisst, sperrt sich das anekdotische Wissen gegen eine einfache Einvernahme, lädt allerdings zur Metaphorisierung ein.

Manches entstammt den Schlagzeilen (wie die Angriffe der Killerbienen), manches einer ganz unklaren Mythologie (wie die Schneemenschen). Urbane Legenden liefern gerade dann wissensrelevante und gedächtnisstabile Informationen, wenn ihr Inhalt obskur ist; die Geschichte, dass New Yorker ihre Baby-Alligatoren durch die Toiletten entsorgen, wenn sie zu groß werden, und dass die Tiere sich in den Abwasserkanälen bestens zurechtfinden und zu ausgewachsenen Exemplaren heranwachsen, hält sich seit vielen Jahren, ob sie stimmt oder nicht, ist dabei unwichtig.

In summa: Das Wissen über Tiere ist vielgestaltig und widersprüchlich, die Quellen des Wissens sind oft sehr alt.⁴ Wissen wird durch Erzählen kolportiert und gegen das Vergessen immunisiert, und das Kino ist eine der Agenturen dieses Erzählens.

Viele Tiere der Alltagswelt (und nicht nur dieser) sind mit affektiven Bedeutungen belegt, die nach Meinung mancher Theoretiker in tiefe Zonen des Unterbewusstseins zurückweisen und auf Urängsten gründen. Insbesondere Schlangen und Spinnen geraten in den Sinn,

³ Eigene Erwähnung verdient die Figur des ‚Blob‘, der seit seiner ersten Vorführung in dem Trashfilm *THE BLOB* (*Blob – Schrecken ohne Namen*, USA 1958, Irvin S. Yeaworth Jr.) mehrfach reinszeniert worden ist. Es handelt sich dabei um ein außerirdisches Wesen, das als amöbenhaft-gallertartige Halbflüssigkeit lebt und Menschen verschlingt. Dem erstaunlichen Erfolg, den der Film als einer der schlechtesten Filme der Welt in der aufkommenden Trashkultur der späten 1960er und frühen 1970er hatte, folgte ein komödiantisches Sequel – *BEWARE! THE BLOB* (aka: *BEWARE THE BLOB*; aka: *SON OF BLOB*; aka: *SON OF THE BLOB*; aka: *THE BLOB RETURNS*; dt.: *Der Blob*, USA 1972, Larry Hagman) und später das Remake *THE BLOB* (*Der Blob*, USA 1988, Chuck Russell). Der Film nutzt die Ekelpotentiale von Schnecken und Mollusken, spielt zudem mit der Möglichkeit eines Liquidkörpers, der keine eigene feste Körperform kennt.

⁴ Zu den kulturgeschichtlichen Bedeutungen, mit denen Tiere belegt sind, vgl. den Sammelband *Zoologicon. Ein kulturhistorisches Wörterbuch der Tiere* (Kassung/Rader/Mersmann 2012). Als eine etwas deutlicher auf die Mediengeschichte der Tiere ausgerichtete Enzyklopädie vgl. das *Lexikon berühmter Tiere. 1200 Tiere aus Geschichte, Film, Märchen, Literatur und Mythologie* (Duve/Völker 1997).

doch auch die Welt des insektoiden Ungeziefers wie die der Schaben und Kakerlaken. Ob man es mit realer Gefährlichkeit, mit phylogenetisch alten, symbolischen Belegungen oder mit kulturgeschichtlich hervorgebrachten Ängsten und Urteilen zu tun hat wie etwa die These, dass Wölfe Menschen anfallen, ist für den Tierhorror nicht wichtig. Hier geht es primär um die Kompatibilität der Geschichte mit dem voraussetzbaren Wissen, das Zuschauer mitbringen. Wird die Differenz zu groß, entsteht ein grotesker Effekt, die Geschichte tendiert zur Komödie, wenn etwa Feldhasen zu Horrortieren erklärt werden wie im Kurzfilm ANGRIFF DER KILLERHASEN (BRD 1982, Joachim Stolze); vielleicht aus diesem Grunde enthält die Filmographie keine Werke mit Horror-Hamstern oder mörderischen Wellensittichen. Und schon die Beispiele mit Killer-Schafen und Killer-Kühen oder Killer-Lamas wirken eher belustigend als bedrohlich.

Die Harmlosigkeit der Tiere in der Zivilisation ist immer brüchig und ambivalent, weil insbesondere Krankheiten das Verhaltensprogramm massiv verändern können, so dass die Tiere jederzeit in einen „vorzivilisatorischen Zustand“ zurückfallen. Wenn die Titelfigur aus CUJO (1983) von der Tollwut befallen wird, wendet der Hund sich von seiner (erlernten) Rolle als Haustier und Kinderfreund ab und zeigt seine ursprüngliche Gefährlichkeit. Die Skepsis, dass die zivilisatorische Rolle, die viele Tiere einnehmen, brüchig ist und dass unter der Folie des Erlernten eine ursprünglichere, auf den Menschen gerichtete Gefährlichkeit lauert, ist allenthalben spürbar.

Nun ist das Auftreten der Tiere in Horror- und Katastrophenszenarien natürlich nicht nur ein Einbruch des Vor- oder Außerzivilisatorischen, sondern stellt auch die Menschen vor eine Bewährungsprobe. Sie müssen die Routinen des Alltagslebens aufgeben, schon in der Wahrnehmung der Gefahr. Viele derjenigen, die die Anzeichen der Attacke nicht ernstnehmen, müssen ihre Ignoranz mit dem Leben bezahlen oder gefährden das Leben zahlloser anderer. Kommt es dann zur Konfrontation mit dem Tier, sind fundamentale Tugenden gefordert: Vorsicht und List, die Adaptivität bei sich ständig verändernden Handlungsbedingungen, die Abschätzung der Mittel, über die man bei der Abwehr verfügen kann, aber auch die Solidarität mit anderen, die ebenfalls der Gefahr ausgesetzt sind, die Verantwortung, die der Einzelne in einer solchen Abwehrsituation einnimmt, usw. Darum auch sind die Tugendlehren des Katastrophenfilms⁵ dem *animal horror* so verwandt, und die Anforderungen an die Protagonisten, sich auf die Handlungsbedingungen einzulassen, ähneln in vielem den Szenarien der Action-Filme.

3. Nichtzivilisierte Handlungswelten, Wildnis und Dschungel

Je weiter man sich von der Zivilisation entfernt, desto schwieriger sind Verhaltensrepertoires von Tieren einzuschätzen. Es gehört zur Bestimmung des Abenteurers, in der Wildnis gefährlichen Tieren zu begegnen. Bären und Löwen gehören ebenso dazu wie Giftschlan-

⁵ Als Überblick über die Unzahl von Katastrophenfilmen vgl. Hobsch (2003) sowie Keane (2006).

gen oder Raubfische, und ganze Abenteuer motive gruppieren sich um die tödliche Gefahr, die von ihnen ausgeht wie etwa die Geschichten um die menschenfressenden Tiger.

Zahllose Filme des Tierhorrors gehören dem Handlungskreis des Abenteuerlichen an, handeln von der Begegnung Einzelner mit ungezähmter Natur. Handlungsräume sind Dschungel und Wüsten, unbewohnte Inseln, einsame Seen, Sümpfe und auch Ozeane. Die US-amerikanischen Kleinstädte, die zum Ziel von Horrortieren werden, liegen immer noch an einer imaginären *frontier*, einer Grenze, an der Natur in Zivilisation umgeformt wird.⁶ Dass die Nachbarschaft der Ansiedlung von potentiell gefahrbringenden Kreaturen besiedelt ist, verwundert nicht.

Zoos stellen in diesem Zusammenhang besondere Orte dar, an denen nicht nur die Vielfalt der Schöpfung ausgestellt, sondern auch die Gefährlichkeit mancher der ausgestellten Arten ‚eingeklammert‘ wird. Aus Tieren, deren Nähe man in der Realität meiden sollte, werden Objekte der Besichtigung. Zoos sind auch Orte, an denen man sich des Erfolgs der Zivilisierung versichern kann. Allerdings verschwindet die Gefährlichkeit der Tiere nicht, und wenn sie – durch Unfall oder Entkommen – in die umgebende zivilisierte Welt eindringen, werden sie zu tödlicher Gefahr. Umso deutlicher stechen darum Filme ins Auge, in denen wilde Tiere in großstädtische Siedlungsräume einfallen, weil hier zwei Mensch-Umwelt-Konzeptionen miteinander kollidieren; interessant ist, dass die von außen eindringenden Wesen sich adaptiv verhalten, das heißt das menschlich Gebaute als Ressource für das eigene Überleben nutzen, etwa Versorgungsbauten, die von den Menschen im Alltag nicht genutzt werden, Entsorgungsschächte, Abwasserkanäle, Räume, die sozusagen zu den ‚dunklen Zonen‘ der Städte zählen. All dies enthält auch ein zivilisationshistorisches Modell, das die unbewohnte und ungezähmte Natur als Vorläuferstadium menschlicher Besiedlung und Aneignung behauptet. Darum auch bricht manchmal der ältere, vor- oder frühzivilisatorische Zustand der Welt durch, wenn etwa alte Kultstätten zum Ausgangspunkt neuen Horrors werden, man denke an WOLFEN (USA 1981, Michael Wadleigh).

⁶ Gelegentlich ist in der US-amerikanischen Literatur vom „agrарischen Mythos“ (*agrarian myth*) die Rede; gemeint ist ein diskursiver Komplex von Oppositionen zwischen dem Plebejischen und dem Aristokratischen, dem Pastoralen und dem Darwinistischen, der Vorstellung eines Angriffs auf die Natur und dem Tod der Natur. Gemeinsam ist den Texten, die den Mythos bedienen, ein nostalgisches Bedauern des Abhandenkommens einer als ursprünglich behaupteten Natur und dem damit verbundenen Landleben mit seiner als natürlich empfundenen Sozialordnung. Unklar ist, ob der agrарische Mythos grundlegend konservativ oder gar reaktionär ist oder ob er auch andere, egalitäre Varianten kennt (vgl. dazu Brass 2001 u. 2000).

4. Tierhorror und angrenzende Handlungswelten – Fantasy, Geistwesen, Vampire, Untote, Comicwesen

Der Tierhorrorfilm fußt auf einer klaren Topographie, die der zivilisierten Welt verschiedene andere gegenüberstellt, eine Gliederung, die bis in die Antike zurückweist.⁷ Die uns bekannte Welt grenzt so an andere Welten an:

(1) an die uns unbekannt gegenüberliegende *Welt der ‚weißen Flecken‘* und diejenige der Wildnis sowie der Tiefsee

(2) eine *zukünftige Welt*, in die Wesen entlassen werden, die aus wissenschaftlichen Experimenten stammen bzw. aus dem unkontrollierten Einfluss des Atomkomplexes oder der Umweltzerstörung

(3) und aus den archaischen *Welten der Vorzeit* und den uns nur aus dem Museum bekannten Lebensformen der Dinosaurierzeit.

Die gegenwärtige Welt, die wir verstehen und erklären können und in der wir handlungsmächtig sind, kann sich jederzeit zu jenen drei imaginären Nachbarrealitäten öffnen und Lebewesen aufnehmen, die sich unserer Deutungs- und Erklärungsmacht entziehen und die Welt der Gegenwart wie Naturkatastrophen bedrohen. Die Beziehung ist nicht bilateral, auf Verhandlungen gegründet, sondern auf eine rein kriegerische Konfrontation ausgerichtet. Darum ist auch in allen Filmen der Versuch, ein versöhnliches Nebeneinander oder gar kooperatives Miteinander zu erreichen, sinnlos. Alle Akteure unterliegen einem grundlegenden Zwang zur kriegerischen Auseinandersetzung, zur Verteidigung auf Leben und Tod. Tierhorrorfilme zeigen somit eine Welt im Kriegszustand, gleichgültig, ob sich Einzelne zur Wehr setzen oder ganze Kollektive ihre Verteidigungswaffen bemühen müssen.

Nun treten noch drei weitere Welten als Nachbarwelten dazu, die nicht realistisch, sondern vollends phantastisch motiviert sind:

(4) die *Weltraumwelten*, die womöglich von Außerirdischen bevölkert sind und mit Raumschiffen oder durch Meteorite auf die Erde gelangen

⁷ Die außerzivilisatorische Position insbesondere der Monsterwesen wurde kulturgeschichtlich seit der Antike vermerkt. Mittelalterliche Landkarten wie die Ebstorfer *mappa mundi* verzeichneten zum Beispiel regelmäßig die drei Kontinente Europa, Asien und Afrika. Am Rande der bekannten Welt war ein – unbekannter – vierter Kontinent (*terra australis incognita*) angesiedelt, der mit diversen menschenfressenden Monstern besiedelt war: Raubtiere, Schlangen, Krokodile, Drachen und ähnliches, vor allem auch die im Alten Testament angekündigten Monster *Gog* und *Magog*, die der Legende nach von Alexander dem Großen eingesperrt wurden und erst am Tag des jüngsten Gerichts wieder freikommen und nur von Gott wieder gebändigt werden können. Vgl. dazu Flint (1984) sowie zur Zoologie der *mappae mundi* Hoogvliet (1999). Wollte man diese ältere Vorstellung, dass die Monsterwesen die Ränder der zivilisierten Welt bewohnen, verallgemeinern, gehörten sie zu Grenz- und Schwellenräumen, was sich zumindest in der narrativen Topologie der Tierhorrorfilme durchaus nachweisen ließe – die Horrortiere kommen von außen und dringen in die zivilisierte Welt vor.

(5) die *Welten von Märchen und Mythos*, die mit phantastischen Wesen wie Drachen oder Halbwesen wie fliegenden Pferden, Göttinnen mit Schlangenkopf und anderem mehr bevölkert sind, und schließlich

(6) die *Welt der aktuellen Fantasy*, vom Comic Strip bis zum Computerspiel, die ihrerseits oft wieder angelehnt sind an die Enzyklopädie der phantastischen Wesen aus Märchen und Mythologie.

Manche Stoffkreise wie die Legenden von untoten Blutsaugern, die nur nachts leben können und sich von Menschenblut ernähren, haben zu eigenständigen Genres wie dem Vampirfilm⁸ geführt.

Die Vielfalt der Bezüge ist reichhaltig. Da werden gelegentlich Figuren mit einem Fluch belegt, ein Motiv, das wir aus dem Märchen kennen. Manchmal werden zudem populär-imaginäre religionsgeschichtliche Beziehungen zu Tierkulten hergestellt, etwa Schlangenkulte wie in *COBRA WOMAN (Die Schlangempriesterin)*, USA 1944, Robert Siodmak), Katzenkulte wie in *THE CAT CREATURE (Die Katzengöttin)*, USA 1973, Curtis Harrington), Wolfskulte wie in *WOLFEN* (1981), Spinnenkulte wie in *ATOR L'INVINCIBILE (Ator – Herr des Feuers)*, Italien 1982, Joe D'Amato), die als okkulte Praktiken oder als atavistische Überreste einer älteren Zivilisation reaktiviert werden. Und auch die achtlose Überbauung ehemals heiliger Stätten kann zur Wiederkehr der Toten wie etwa im Zombiefilm oder zur Reaktivierung alter sakraler Praktiken führen – *WOLFEN* wurde bereits erwähnt.

Tierhorror ist zur Fantasy und seinen Subgenres hin geöffnet, ebenso zum Science-Fiction- und zum Abenteuerfilm. Der narrative Motivkreis hat unscharfe Grenzen und umfasst eine unüberschaubare Vielfalt von Mischformen und Amalgamierungen mit Nachbargenres. Für eine Filmographie ist es nötig, lediglich Filme eines oft nur intuitiv bestimmbareren Kernfeldes des ganzen Genres zu benennen, sonst würde die Liste allzu sehr anwachsen. Gleichwohl gibt es eine intuitiv zugängliche Vorstellung, worin das Wesentliche des *animal horror* besteht: in der kämpferischen, todbringenden und mit Angst besetzten Auseinandersetzung von Tieren und tierähnlichen Wesen mit Einzelnen oder gar mit den Stätten der Zivilisation.

4.1 Mutationen oder menschliche Eingriffe

Neben diese ‚natürlichen Horroranlässe‘ treten künstliche, bei denen der Mensch eine wesentliche Rolle spielt. Es sind seine Eingriffe in die natürliche Ordnung der Dinge, die auch den Kontrakt zwischen Mensch und Tier in Frage stellen. Im Tierhorror sind es drei Topoi, die immer wieder bearbeitet werden: der Umgang mit Radioaktivität (vor allem in Form der Atombombe und der unterirdischen und unterseeischen Tests), der sorglose Umgang mit Umwelt und die nachlässige Verseuchung von Wasser und Erdreich mit

⁸ Zum Vampirfilm liegt eine unüberschaubare Menge von Arbeiten vor. Vgl. dazu in letzter Zeit Abbott (2007), Feichtinger/Heimerl (2010), Silver/Ursini (2011) und Weinstock (2012).

Giften und Industrieabfällen sowie die Gentechnik, die oft in Verbindung mit der Arbeit der Militärs an neuen biologischen Waffen steht.

In allen drei Fällen geht es im Kern um die Verantwortung, die Menschen im Umgang mit der Natur tragen – es ist durchaus ein theologisches Motiv, das hier anklingt, neben anderen. Die Filme dieses Stoffkreises basieren auf einer gemeinsamen These: Wird allzu sorglos mit dem In-der-Welt-Sein umgegangen oder werden Gewinnmaximierungen über den Schutz der Umwelt gestellt, entstehen am Ende unkontrollierbare Gefahren, es kommt zur Rache der Natur (*nature's revenge*).⁹ Andere und ältere Motive wie das seinem *Zauberlehrling* entstammende Goethesche „Die Geister, die ich rief“ kommen in den Sinn, auch der Faustische Pakt mit seinen fatalen Folgen liegt nicht fern.

Überaus wichtig werden in diesem Zusammenhang die Wissenschaftler, die mit den Konstruktionsprinzipien des Natürlichen vertraut sind. Manche sind obsessiv mit ihren Projekten verbunden, andere arbeiten im Auftrag von Militär oder Industrie. Welche Konsequenzen ihr Tun hat oder haben kann, beachten sie nicht. Viele würde man dem Figurentypus des *verrückten Wissenschaftlers* zurechnen (dem aus Science-Fiction und Horror bekannten Typus des *mad scientist*), der von Machtgier, Größenwahn oder unbegrenztem Wissensdrang getrieben ist und dabei alle ethischen und juristischen Grenzen überschreitet wie Dr. Moreau aus einem Roman von H.G. Wells, mehrfach verfilmt als *ISLAND OF LOST SOULS* (*Die Insel der verlorenen Seelen*, USA 1933, Erle C. Kenton).¹⁰ Manchmal muss der Wissenschaftler die Folgen seines Tuns selbst ertragen wie der Held aus *THE FLY* (*Die Fliege*, USA 1958, Kurt Neumann, Remake: USA 1985, David Cronenberg), der bei seinen Teleportationsexperimenten zu einem Mischwesen aus Mensch und Fliege wird.

4.2 Wiedererweckung urzeitlicher Tiere

Neben die menschlich verursachte Veränderung der Lebenswelt tritt noch ein zweiter narrativer Weg, die Welt der Gegenwart gerade nicht zu Zukünftigem, sondern zum Archaischen und Vorzeitlichen hin zu öffnen. Die uns vertraute Welt ist in der Phantasie der Tierhorrorfilme durchsetzt mit weißen Flecken und mit ‚Kavernen‘, in denen unbekannte und höchst bedrohliche Tierarten überlebt haben. Das Modell, das Arthur Conan Doyles 1912 erschienene Novelle *The Lost World* (seit 1925 mehrfach verfilmt) vorgeschlagen hat, setzt die Vorstellung prägnant ins Bild: Forscher finden im Amazonasgebiet ein Areal, in dem Dinosaurier und andere Urzeitwesen überlebt haben. Es sind Inseln wie schon bei *KING KONG* (1933) und manchmal auch Höhlen, in denen solch archaische

⁹ So prominent das Motiv im Motivkreis des Tierhorrors auch ist, so wenig wurde es bislang zum Gegenstand motivgeschichtlicher Forschung. Als eine der wenigen Ausnahmen vgl. Newman (1988: 65ff.). Vgl. dazu auch Analysen einzelner Filme wie zum Beispiel Smith (2006) oder Überblicke über nationale Filmproduktionen wie Simpson (2010).

¹⁰ Zur Figur des *verrückten Wissenschaftlers* vgl. Tudor (1989: bes. 133ff.) und Junge/Ohlhoff (2004: bes. 23ff.). Vgl. neben einer Unzahl von Einzelanalysen auch die Inhaltsanalyse von 222 Filmen von Weingart/Muhl/Pansegrau (2003).

Lebensformen sich weiterentwickelt haben. Doch auch aus der uns unzugänglichen Tiefsee können monsterhafte Lebewesen an die Oberfläche steigen. Neuerdings sind auch die Funde im Eis mit den Versuchen von Wissenschaftlern, ihnen zu neuem Leben zu verhelfen, Grundlage einer horriblen Konfrontation, bei der sich oft genug die Machtlosigkeit der Menschen erweist. Insbesondere Höhlen sind Räume, in denen sich vom äußeren Gang der Welt unbeeinflusst die Evolution weiterentwickeln kann und vor allem insektoide Formen entstehen, die – einmal in die Außenwelt gelangt – kaum mehr zu bändigen sind.

Es sind oft Naturkatastrophen wie Erdbeben, aber auch menschlich verursachte Ereignisse wie Atombombenversuche oder Projekte, in denen Bodenschätze gewonnen werden sollen, die dazu führen, dass die beiden Welten miteinander in Kontakt geraten. Historisch scheint sich der Zusammenhang vor allem zwischen der Atomkatastrophe und dem Auftreten unkontrollierbarer Urwesen in den Monsterfilmen der 1950er Jahre herausgebildet zu haben, am deutlichsten wohl in Ishirô Hondas GOJIRA (*Godzilla*, Japan 1954), die wie eine Naturkatastrophe die menschliche Zivilisation bedrohen.¹¹

Gerade die Urzeitmonster stellen eine fundamentale Gefahr für die zivilisierte Welt dar. Es mag darum plausibel erscheinen, dass damit so gut wie immer die Sicherheitskräfte, vor allem das Militär mit seinen Waffen, gefordert sind, die Stätten der Menschen gegen die fremden Wesen zu verteidigen. Das pure Auftauchen der oft riesenhaften Tiere ist bereits Indikator der Gefahr, die sie meist auch durch Verwüstungen ganzer Landstriche unter Beweis stellen. Die Urwesen sind ein Rückschritt hinter die Zivilisationsgeschichte, als sei die Erde vor die Zeit der menschlichen Herrschaft über die Natur zurückgesprungen. Urzeitmonster stehen für eine populäre zivilisationshistorische Überzeugung, die Bewohnbarkeit der Erde sei Ergebnis eines jahrtausendalten Prozesses und die heutige Zivilisation habe sich an lange Phasen der Barbarei angeschlossen. Und: Das Erworbene ist fragil, weil Katastrophen es jederzeit rückgängig machen können.

Wie in den meisten Varianten des animalischen Horrors bedarf es der Aktivierung der Verteidigungskräfte, in Sonderheit: des Militärs. Von Beginn an erweist es sich aber in vielen Fällen als nicht handlungsfähig, und es sind mutige Einzelne, die den Kampf aufnehmen, um die Monster zu stoppen und zu töten. So wird aus Katastrophengeschichten eine Tugendlehre, die Mut, Entschlossenheit, Intelligenz und Findigkeit des Individuums feiern. Das den Filmen innewohnende Misstrauen gegen alle Arten von Behörde, politischen und militärischen Institutionen äußert sich auch darin, dass sie die Gefahr ignorieren, auch wenn einzelne Bürger sie darauf hinweisen und die Anzeichen eindeutig sind, weil sie eigene Interessen verfolgen, zum Beispiel ein Strandfest feiern wollen, obwohl die Haie vor der Küste kreuzen, oder weil sie Verbotenes und Heimliches vertuschen wie illegale Ölbohrungen in MONSTERWOLF (USA 2010, Todor Chapkanov).

¹¹ Vgl. als Überblick Shapiro (2002) sowie als Analyse der 1950er-Jahre-Adaptionen des Themas im Hollywood-Kino Evans (1998).

5. Die Figuren

5.1 Monstren

Als antagonales Wesen zieht ‚die Bestie‘ in allen Formen des Tierhorror Aufmerksamkeit auf sich, seine Körperlichkeit, sein Aussehen, sein Verhalten werden für den Zuschauer ausgestellt. Der Anblick des Horror- oder Monsterwesens ist genuiner Teil des Rezeptionsvergnügens. Horrortiere sind Teil eines Expositionsformats, sie leben und agieren in einem Raum, der dem Zoo nicht unähnlich ist. Damit wird der Zeigevorgang im Tierhorrorfilm reflexiv, weil der Zuschauer nicht nur das Tier präsentiert bekommt, sondern zugleich seiner Fiktionalität versichert wird.

Immer zieht also die Körperlichkeit der Tiere eigene Aufmerksamkeit auf sich – geht es doch darum, die Gefahr für Leib und Leben der (menschlichen) Protagonisten abschätzen zu können. Körperlichkeit plus Lebensumwelt der Tiere, möchte man ergänzen – macht es doch einen Unterschied, ob sie in freier Wildbahn leben oder als Parasiten den menschlichen Körper bewohnen.

Die Bedeutung des Aussehens von Tieren steigt, je weiter man sich den erfundenen Wesen annähert, die im Trickstudio konzipiert werden. Wenn die Differenz zwischen realer Erscheinung und Aussehen im Film wahrnehmungsauffällig wird, wird sie umso mehr ein eigener Gegenstand der Rezeption. In manchen Fällen mag es schlichter Riesenwuchs sein, der sich als Differenzerlebnis niederschlägt. Dann wird aus dem Erkennen der Körperformen der Spinne etwas Eigenständiges, weil das vertraute Tier sich in der Vergrößerung als Monster zeigt. In anderen Fällen erweist sich der Körper des horriblen und aggressiven Tiers als artifizielle Größe, es ist nicht als Tier der Realität erkennbar, sondern als phantastisches Wesen. Diese Tiere sind Produkte eines Körperdesigns, das Elemente, die in der biologischen Welt verschiedenen Wesen zugehören, isoliert und neu kombiniert. Das will entziffert sein, mit Bedeutungen aufgeladen und auf seine Gefährlichkeit hin abgeschätzt.

Je mehr und je perfektere Möglichkeiten des Konstruierens artifizierlicher Lebewesen mit der Computer-Animation zur Verfügung stehen, desto mehr löst sich das ‚casting‘ der Horrortiere von realen Lebewesen. Sind Tierhorror- und Monsterfilm¹² zwei verwandte, aber unterschiedliche Gruppen von Filmen, von Motivkomplexen oder gar Subgenres? Ja, weil die beiden Bestimmungselemente *Phantastik der Erscheinungsformen* und *Gegenstand eigenen Wahrnehmungserlebens* im Monsterfilm stärker zusammentreten als im Tierhorror im engeren Sinne.¹³ In beiden Fällen hat man es mit biologischen Wesen zu tun, die sich aber in der Wahrnehmung der Zuschauer unterschiedlich als Akteure konstituieren.

¹² Zum Monsterfilm vgl. Schoell (2008) und Pabst (1995). Als weiter gesteckten Überblick zur Figuration des Monsters vgl. auch den Sammelband *How to Make a Monster. Konstruktionen des Monströsen* herausgegeben von Kyora/Schwagmeier (2011).

¹³ Vor allem in psychoanalytischen Interpretationen der Tiefenmotive der Rezeption von Horrorfilmen werden Monster (oder ganz allgemein: die meisten Tierhorrorwesen) als Hybridwesen angesehen, denen

5.2 Gestaltwandler und Mischwesen

Manchmal mutieren Menschen ohne ihren Willen – aus Versehen, in Folge eines Unfalls oder einer Infektion oder eines Fluchs – zu tierähnlichen Wesen. Dann treten am Körper massive Veränderungen auf. In vielen Fällen leiden sie unter ihrer Mutation wie in der Inversion der Körperveränderung in *THE INCREDIBLE SHRINKING MAN* (*Die unglaubliche Geschichte des Mister C.*, USA 1957, Jack Arnold), die auch narrativ wirksamen ist. In diesem Fall tritt ein melodramatisches Moment zum weiterhin dominanten Horroraffect hinzu. Doch ist dies eine seltene Ausnahme. Ein Extremfall, bei dem alle Körperlichkeit entzogen und aus der Figur ein gasförmiges *Liquidwesen* wird, ist der japanische Science-Fiction-Film *BIJYO TO EKITAININGEN* (*THE H-MAN*, dt.: *Das Grauen schleicht durch Tokyo*, Japan 1965, Ishirô Honda): Ein Mann verwandelt sich nach einer Überdosis radioaktiver Strahlung in eine Art flüssigen Nebel, der sich unter Türen durchschieben oder in Abwasserkanälen überleben kann; er wird zum Mörder, das Militär muss ihn am Ende mit Flammenwerfern stoppen. Eine ähnliche Mensch/Nebel-Transformation hatte Honda bereits in *GASU NINGEN DAI ICHIGO* (*GAS HUMAN NO. 1*, dt.: *Human Vapor*, Japan 1960) vorgestellt.

Der Nebel-Mann ist eine der zahllosen Gestaltwandler-Figuren,¹⁴ die im Tierhorror auftreten. Eine eigene Gruppe bilden die Werwölfe und die Katzenfrauen, die meist bei Vollmond in die tierische Gestalt wechseln und dann für eine Nacht auf Jagd gehen. Vampirwesen können nach eigenem Willen in die Gestalt von Fledermäusen wechseln und fliegend den Schauplatz verlassen. Schließlich sind auch die verwandten Figuren zu nennen, die in zweifacher menschlicher Gestalt auftreten, wobei die eine oft die Inkarnation der unterdrückten Phantasien und Antriebe der anderen ist – das klassische Beispiel ist Dr. Jekyll und Mr. Hyde. In Märchen und Legenden ist zudem die Rede von Menschen, die durch einen Fluch in den Tierkörper gebannt wurden, aber durch reine Liebe in ihre

Monströsität zukommt. Das Monströse wird nun als Externalisierung unerwünschter Aspekte des Eigenen gedeutet, so dass es in der Wahrnehmung derartiger Wesen zu einer paradoxen Hinwendung zu ekelbesetzten Aspekten des Selbst kommt, was wiederum metonymisch für Gesellschaftsformen, Arten der Objektzuwendung und Ähnliches stehen kann. Monströse Wesen werden in dieser Auffassung *per se* als unrein, zusammengesetzt und unnatürlich angesehen, sie setzen im Tierhorror die natürliche Ordnung der Realität nicht nur außer Kraft, sondern verhöhnen sie sogar. Vgl. grundlegend dazu Boge (2009). Als exemplarische filmbezogene Analysen vgl. neben Schneider (1999) etwa auch Humbert (2010). Neben den Monstern sind es vor allem die Mischwesen, die sich für eine solche Interpretation anbieten; vgl. dazu etwa King (2012). Vgl. dazu auch Alaimo (2001), die in den Ambivalenzen des Monsterfilms sogar einen fundamentalen Zugang zu einer kinematographischen Ökokritik sieht. Vgl. mit einer auf C.G. Jungs Archetypentheorie basierende Analyse auch Slater (2008).

¹⁴ Vgl. zum Motiv des Gestaltwandels allgemein neben Stiglegger (2008) vor allem die Dissertation von Daniela Gehrman (2008). Vgl. auch Koebner (2005). Insbesondere Werwölfe werden oft im allgemeineren Zusammenhang der Lykantrophie untersucht; vgl. dazu etwa Esposito (1987). Als filmographischen Überblick der Werwolf Filme vgl. Jones (1999). Vgl. allgemein kulturgeschichtlich dazu auch Steiger (1999).

menschliche Gestalt zurückkehren können, etwa das Kunstmärchen *La Belle et la Bête* von Jeanne-Marie Leprince de Beaumont, das seit 1946 mehrfach verfilmt wurde.¹⁵

Eine nochmals anders geartete, eigenständige Gruppe sind die Mischwesen, Hybridwesen zwischen Mensch und Tier. Das vielleicht bekannteste ist das schon im Titel benannte *Sumpfding*, das Jack Arnold als CREATURE FROM THE BLACK LAGOON 1954 erstmals vorstellte¹⁶ und das bis heute das Masken-Vorbild für fast alle amphibischen Fischmenschen geliefert hat. Die Fischmenschen sind die bekanntesten Hybridwesen des Tierhorror, obgleich von ihnen meist keine Bedrohung ausgeht. Folgerichtig sind sie meist Protagonisten melodramatischer Verwicklungen: Der sowjetische Film TSCHELOWEK-AMFIBIJA (*Der Amphibienmensch*, UdSSR 1962, Gennadi Kasanski, Wladimir Tschebotarjow) nach einem Science-Fiction-Roman von Alexander Beljajew aus dem Jahr 1928 erzählt die Geschichte des Fischmannes nicht als Bedrohung, sondern als Melodram: Vor der Küste eines unbekanntes Landes wird ein rätselhaftes Geschöpf entdeckt, in Menschengestalt, aber mit Kiemen und Fischschuppen. Ein Wissenschaftler hatte seinem kleinen Sohn Kiemen implantiert, weil er ihn nur so retten konnte. Das Kind musste isoliert aufwachsen. Der nun junge Mann verliebt sich in ein Fischermädchen, weckt zugleich aber die Begehrlichkeit eines Geschäftsmanns, der ihn einfangen und als Perlentaucher arbeiten lassen will.

Daneben finden sich mechanisch verursachte Mischungen wie etwa die Halbwesen zwischen Mensch und Fliege in THE FLY (1958/1985) und neuerdings durch Gentechnik hergestellte Hybridwesen, die sich in diversen Mischmonsterwesen – zwischen Hai und Oktopus (SHARKTOPUS, USA 2010, Declan O'Brien) oder Piranha und Schlange (PIRANHACONDA, USA 2011, Jim Wynorski) – manifestieren. Auch wesensverändernde Mischungen, etwa nach der Vergabe von Drogen oder Medikamenten, sind bekannt. Sie sind mit den Mitteln der computergestützten Animation sehr viel weiter verbreitet worden – die

¹⁵ Das phantastische Motiv des Gestaltwandlers findet sich übrigens auch im Comic; erinnert sei etwa an *Superman* in seinen verschiedenen Adaptionen sowie an den dem Tierhorror viel näheren *Spiderman*, dessen Held als Kind beim Besuch eines Forschungsinstituts von einer radioaktiven Spinne gebissen wurde und daraufhin verschiedene Superkräfte entwickelte – die proportional vergrößerte Kraft, die Geschwindigkeit und Wendigkeit einer Spinne, die Fähigkeit, Wände zu erklettern sowie einen besonderen Gefahrsinn. Der 1962 erstmals veröffentlichte Comic wurde nach verschiedenen TV-Serien zum ersten Mal als SPIDER-MAN (USA 2002, Sam Raimi) verfilmt, dem zwei Sequels (SPIDER-MAN 2, USA 2004, Sam Raimi; SPIDER-MAN 3, USA 2007, Sam Raimi) sowie ein Franchise-Film (THE AMAZING SPIDER-MAN, USA 2012, Marc Webb) folgten.

¹⁶ CREATURE FROM THE BLACK LAGOON (*Der Schrecken vom Amazonas*; aka: *Das Ungeheuer der schwarzen Lagune*, USA 1954) wurde im 3D-Format gedreht. Der Film war äußerst erfolgreich, zwei Fortsetzungen folgten bereits in den 1950er Jahren (REVENGE OF THE CREATURE, *Die Rache des Ungeheuers*, USA 1955, Jack Arnold, 3D-Film; THE CREATURE WALKS AMONG US, *Das Ungeheuer ist unter uns*, USA 1956, John Sherwood). Zu den bekanntesten Nachahmungen gehört SWAMP THING (*Das Ding aus dem Sumpf*, USA 1981, Wes Craven). In der Persiflage THE RETURN OF SWAMP THING (*Das grüne Ding aus dem Sumpf*, USA 1989, Jim Wynorski) kämpfen ein gutes und ein böses Sumpfmönster gegeneinander. Vgl. dazu auch den aus vier Episoden (die Teile liefen auch im Fernsehen) des Films SWAMP THING (*Swamp Thing – Das Wesen aus den Sümpfen*, USA 1990/1991, Walter von Huene, Lyndon Chubbuck, Mitchell Bock, Bruce Seth Green). Oft werden die amphibischen Fischmenschen in eine abenteuerliche Handlung eingebaut: Mit den Wesen, die ein Biologe hergestellt hatte, sollen in *L'ISOLA DEGLI UOMINI PESCI* (*Insel der neuen Monster*, I 1979, Sergio Martino) zum Beispiel die Schätze von Atlantis geborgen werden.

sinkenden Kosten laden dazu ein, immer abenteuerlichere Monster zu erzeugen. Dass dabei auf das kulturelle Wissen um die Gefährlichkeit der Tiere zurückgegriffen wird und dass sich die Morphologie potentiell gefährlicher Tiere wie ein Modulbaukasten zur Erzeugung horroraffiner *creatures* erweist, ist nur ein Teilaspekt dieser Entwicklung. In der Filmographie macht sich der Trend allerdings bemerkbar, weil die Menge realistischer Filme im Vergleich immer deutlicher gegen die phantastischen Geschichten (resp. Akteure) zurücktritt.

5.3 Kollektive Erscheinungsformen: Plagen und Schwärme

Die meisten Horrortiere treten einzeln oder in kleinen Gruppen auf. Manchmal aber formieren sie sich zu Kollektiven. Dass dann die Analogien zur Vorstellung der Invasion naheliegen, dürfte deutlich sein. So entstand eine erste Welle von Tierhorror in den USA der 1950er Jahre, auf dem Höhepunkt des Kalten Krieges, als die amerikanische Gesellschaft von einer kollektiven Paranoia vor der Unterwanderung durch Kommunisten oder der Landung von Außerirdischen eingenommen war, welche – die einen wie die anderen – die Weltherrschaft übernehmen wollten, besonders prägnant in *INVASION OF THE BODY SNATCHERS* (USA 1956, Don Siegel).¹⁷ In den Invasionsfilmen der 1950er Jahre marschieren die außerirdischen Wesen oft als ganze Armeen auf, um die menschlichen Nationen zu unterwerfen. Hier hat man es mit militärisch organisierten Gegnern zu tun, die ein klares Ziel verfolgen und oft eine eigene Führung haben.¹⁸ Die Frage, ob Armeen intentional gesteuert werden, ob sie ein klares Handlungsziel haben und sich strategisch verhalten, erübrigt sich, weil schon die militärische Organisationsform auf die Planhaftigkeit des Verhaltens der Tiere hindeutet.

Eine dezidiert religiöse Konnotation kommt der Heuschreckenplage zu, die zu den zehn Plagen gehörte, die in der Bibel (im *Alten Testament*, Buch *Exodus*) Ägypten überzogen.¹⁹ Tatsächlich stehen die Heuschreckenplagenfilme auf den ersten Blick in einem ganz anderen geistes- und bedeutungsgeschichtlichen Zusammenhang als fast alle anderen Filme, die die Konfrontation von Insektenschwärmen und menschlichen Ansiedlungen dramatisieren. Kulturgeschichtlich gehört der Kampf gegen Heuschrecken zur Geschichte

¹⁷ Der auf einem Roman von Jack Finney beruhende Stoff (erstmalig erschienen 1955) wurde mehrfach für den Film adaptiert: *INVASION OF THE BODY SNATCHERS* (*Die Dämonischen*, aka: *Die Invasion der Körperfresser*, USA 1956, Don Siegel); *Remake: INVASION OF THE BODY SNATCHERS* (*Die Invasion der Körperfresser*, USA 1978, Philip Kaufman); *THE INVASION* (*Invasion*, USA/Australien 2007, Oliver Hirschbiegel). Eine Variante ist *BODY SNATCHERS* (USA 1993, Abel Ferrara).

¹⁸ Verwiesen sei auf die neueren, höchst ironisch mit dem älteren Motiv umgehenden Filme, etwa auf den Science-Fiction-Actionfilm *STARSHIP TROOPERS* (USA 1997, Paul Verhoeven) nach einem Roman von Robert A. Heinlein (1959), in dem eine Armee außerirdischer Insektenwesen erst von Militärs gestoppt wird, als das *brain bug* – eine Art Königin, die in einer Höhle residiert – gestellt und entmachtet wird. Erinnert sei auch an die Science-Fiction-Groteske *MARS ATTACKS!* (USA 1996, Tim Burton), in der eine Marsianer-Armee durch Jodelgesang von der Welteroberung abgehalten werden kann.

¹⁹ Zu den zehn biblischen Plagen, die im 13. Jahrhundert vor Christus der Bibel zufolge Ägypten überzogen, vgl. Trevisanato (2005). Filmisch nimmt vor allem *THE REAPING* (USA 2007, Stephen Hopkins) explizit Bezug auf den biblischen Bericht.

der Landbestellung von Beginn an dazu – ein Argument, das zumindest die Heuschreckenfilme in einen anderen, ökologischen Kontext stellt als alle übrigen Insekten-Schwärme. Eine Kontextualisierung in der Bildwelt religiöser Schriften tritt hinzu, als solle darauf verwiesen werden, dass die Plagen eine Warnung sind, dass sich die so kontrolliert geglaubte Natur auflehnen könnte, eine Warnung, die ihrerseits auch als – offen oder verdeckt – religiös motivierter Aufruf zur Bescheidenheit und Dankbarkeit für den Reichtum der Ernten verstanden werden kann.

Doch auch dann, wenn der religiöse Bezug zum Motiv der Plagen – die immer das Doppelmotiv der Prüfung der Menschen und der Aufforderung zur Demut sowie der Strafe für die Gottlosigkeit des Verhaltens, des Hochmuts gegenüber der Schöpfung und der Verachtung der Gnade des Lebens erfüllen – nicht explizit genannt ist, bleibt ihr mahnender Charakter in vielen Filmen des so diffusen und in sich nicht homogenen Genres spürbar. Weil sich die Natur auflehnt, weil die Beherrschung und Kontrolle der Welt sich als instabil erweist, deuten die Filme auf die Fragilität des Alltagslebens.

Insbesondere die Insekten (die Killerbienen oder die Heuschrecken), aber auch Vögel (wie in Hitchcocks *THE BIRDS*, 1962) oder Fische stehen in einem weiteren Motivhorizont, in dem sich Tiere zu Schwärmen formieren und dann eine neue Identität als Figuren der Handlung annehmen. Der Übergang bislang harmloser Tiere zu Schwärmen, die eine eigene vielgestaltige Identität annehmen, spielt im Tierhorror seit den 1970er Jahren eine gewichtige Rolle, scheinen sich doch die bis dahin eigenständigen Tiere einer kollektiven Intentionalität unterzuordnen und ihre Beziehung zur Zivilisation neu zu definieren.²⁰ Ohne dem hier nachgehen zu wollen, seien hier exemplarisch genannt: *FROGS* (USA 1972, George McCowan), in dem sich alle tierischen Lebewesen auf einer kleinen Insel vor der Küste Floridas gegen die Bewohner der Insel erheben, oder das Rattenplagen-Doppel *WILLARD* (USA 1971, Daniel Mann) und *BEN* (USA 1972, Phil Karlson) mit ihren zahlreichen Nachfolgern als Prototypen dieses kleinen Motivkreises.

Besonders im Insekten-Horrorfilm tritt der Schwarm als morphologisch nicht genau feststellbares, dabei hochadaptives Gestaltwesen auf, das in seinen Extensionen und Verhaltensweisen nur diffus erfasst werden kann. Die Vorstellung eines bürgerlichen Subjekts, das eigenverantwortlich handelt, das moralischen Verpflichtungen unterliegt (einschließlich der Sanktionierbarkeit von Übertretungen), ist ausgesetzt, weshalb auch eine metaphorische Beziehung von ‚Schwarm‘ und ‚Masse‘ naheliegt. Schwärme basieren also darauf, dass sich die beteiligten Individuen sozusagen auflösen und in die neue Identität des Schwarms eingehen. Es gibt keine Schwarmindividuen, sondern der Schwarm selbst ist die handelnde Figur.²¹ Darum kann auch die Auseinandersetzung mit Schwarmwesen niemals

²⁰ Vgl. dazu als Überblicksartikel Wulff (2013) sowie die dort verarbeitete Literatur.

²¹ Es gehört zur Geschichte des Kinos, dass Schwärme motivisch fast immer der Welt der Bösewichte angehören. Schwärme treten im Action-Kino etwa immer wieder als schwarmartige Horden von abhängigen

die Gestalt eines Duells annehmen, setzt dieses doch die Individualisierung der beiden Kontrahenten voraus. Die einzelnen Tiere eines Schwarms wirken wie ferngesteuert, ohne eigenen Willen, einzig auf die Verteidigung ihrer Bastionen oder den bedingungslosen Angriff getrimmt, zum Tode bereit, den sie klaglos entgegennehmen. Die Opposition von Gut und Böse wird in diesen Beispielen zur Opposition von Individuum und Schwarm.

6. Genres und Motivkreise

Vielleicht mag das Stichwort ‚Tierhorrorfilm‘ auf den ersten Blick einen recht genau umgrenzten Stoff und ein überschaubares kleines Genre bezeichnen. Genauer betrachtet aber enthüllt es ein ganzes Bündel von Bezügen, die es im Einzelnen zu bestimmen gilt. Wiederum unterstreicht die Filmgruppe die am Anfang annoncierte *Arbeit der Genres* als permanente Nutzung von Stoffen, narrativen Strukturen, Figuren und ähnlichem aus benachbarten Genres – ein Verfahren, das die langfristige Produktivität sicherstellt, die zu der überraschenden Vielfalt der Filme des Korpus führt. Gelegentlich bilden sich Präferenz- und Schlüsselfilme heraus, die als Impulsgeber für weitere Entwicklung dienen, und gelegentlich mögen auch sich verändernde technische Möglichkeiten der Produktion auf die Entwicklung des Tierhorrors auswirken. Das Genre selbst lässt sich aber durch Kanonisierung der zentralen Filme ebenso wenig erfassen wie durch strikte generische Bestimmungselemente. Vielmehr erweist es sich als produktiver Mechanismus, der zwischen einer ganzen Reihe von Bezügen angesiedelt ist.

Anders als andere Genres, für die sich ein einigermaßen umreißbarer formaler Kern ausmachen lässt, fällt unter Tierhorror eine äußerst variable, vielgestaltige aber auch anpassungsfähige Formel der Produktion immer neuer – und zugleich immer wiederverwendeter – Horrorszenarien, die trotz dieser Variabilität ein gemeinsames Thema weiterbearbeiten: der jederzeit mögliche Zusammenbruch der Friedlichkeit der Alltagswelt, die Rache der Natur, das Eintreten unwägbarer Folgen unseres Umgangs mit ökologischen Gegebenheiten. Auch der paranoide Grundzug, der den meisten Filmen des Genres innewohnt (von den wenigen komödiantischen Beiträgen einmal abgesehen), zeigt sich über die Jahrzehnte stabil – es ist eine Paranoia als Haltung gegenüber einer vorzivilisierten animalischen Welt.

Dienstkräften auf. Im Falle des Konflikts stürzen sie sich ohne Rücksicht auf das eigene Überleben in den Kampf und werden meist auch in großen Mengen getötet. Anders als die Helden des Action-Kinos, die fast immer als einzelne auftreten, sind die subordinierten Bediensteten der Bösewichte anonymisiert, meist gleichgestaltig. Verstärkt wird das durch eine an militärische Formationen gemahnende Uniformierung, gelegentlich auch durch farbliche Kennung der Akteure.

Über den Autor

Hans J. Wulff, Dr., Professor für Medienwissenschaft an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel; zahlreiche Veröffentlichungen zur Film- und Fernsehtheorie, zu filmischen Motiven, zur Bildtheorie des Films und zur Filmmusikforschung, u.a. *Die Erzählung der Gewalt* (Münster 1985), *Psychiatrie im Film* (Münster 1995) und *Darstellen und Mitteilen* (Tübingen 1999); Mitherausgeber von *Film und Psychologie I* (Münster 1990), *Das Telefon im Spielfilm* (Berlin 1992), *Suspense* (Hillsdale, N.J. 1996), *Film und Psychologie – nach der kognitiven Phase?* (Marburg, 2002) und *Der Abenteuerfilm* (Stuttgart 2004). Leitung mehrerer Online-Projekte, darunter das *Lexikon der Filmbegriffe* (Mainz 2003ff.). Initiator und Mitarbeiter eines Portals zur Filmmusikforschung.

Filme

Für eine ausführliche Filmografie siehe den Beitrag „Tierhorrorfilme: Ein Dossier“ von Hans J. Wulff & Caroline Amann in *Medienwissenschaft/Hamburg: Berichte und Papiere*, Nr. 150, 2013, unter: http://www.rrz.uni-hamburg.de/Medien/berichte/arbeiten/0150_13.pdf.

Literatur

Abbott, Stacey (2007): *Celluloid Vampires. Life after Death in the Modern World*. Austin: Univ. of Texas Press.

Alaimo, Stacy (2001): „Discomforting Creatures. Monstrous Natures in Recent Films.“ In: Karla Armbruster/Kathleen Wallace (Hg.): *Beyond Nature Writing*. Charlottesville: Univ. of Virginia Press, S. 279-296.

Boge, Chris (2009): *Outlaws, Fakes and Monsters. Doubleness, Transgression and the Limits of Liminality in Peter Carey's Recent Fiction*. (=Bd. 401: Reihe Anglistische Forschungen). Heidelberg: Winter.

Brass, Tom (2001): „Reel Images of the Land (Beyond the Forest): Film and the Agrarian Myth.“ In: *The Journal of Peasant Studies*, Jg. 28, Nr. 4, S. 1-56.

Brass, Tom (2000): „Nymphs, Shepherds, and Vampires: The Agrarian Myth on Film.“ In: *Dialectical Anthropology* 25,3-4, 2000, S. 205-237.

Carroll, Noël (1990): *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York u.a.: Routledge.

Dunn, George A./Housel, Rebecca (Hg.): *True Blood and Philosophy*. Hoboken, N.J.: Wiley.

Duve, Karen/Völker, Thies (Hg., 1997): *Lexikon berühmter Tiere. 1200 Tiere aus Geschichte, Film, Märchen, Literatur und Mythologie*. Frankfurt a.M.: Eichborn.

Esposito, Riccardo (1987): *Il cinema dei licantropi*. Rom: Fanucci.

Evans, Joyce A. (1988): *Celluloid Mushroom Clouds. Hollywood and the Atomic Bomb*. (Reihe Critical Studies in Communication and in the Cultural Industries). Boulder, Col., u.a.: Westview Press.

Feichtinger, Christian/Heimerl, Theresia (Hg., 2010): *Dunkle Helden. Vampire als Spiegel religiöser Diskurse in Film und TV*. (=Bd. 17: Reihe Film & Theologie). Marburg: Schüren.

Flint, Valerie I. J. (1984): „Monsters and the Antipodes in the Early Middle Ages and Enlightenment.“ In: *Viator: Medieval and Renaissance Studies*, Jg. 15, S. 65-80.

Gehrmann, Daniela (2006): *Von Katzenfrauen, Affenmännern und Werwölfen. Das Tier im Menschen*. Marburg: Tectum.

Hobsch, Manfred (2003): *Das große Lexikon der Katastrophenfilme. Von „Airport“ bis „Titanic“, von „Erdbeben“ bis „Twister“ und von „Flammendes Inferno“ bis „Outbreak – Lautlose Killer“*. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf.

Hoogvliet, Margriet (1999): „Hic nulli habitant propter leones et ursus et pardes et tigrides. Die Zoologie der *mappae mundi*.“ In: Ulrich Müller/Werner Wunderlich (Hg.): *Dämonen, Monster, Fabelwesen*. (=Bd. 2 Mittelalter-Mythen). St. Gallen: UVK, S. 89-02.

Humbert, David (2010): „Desire and Monstrosity in the Disaster Film: Alfred Hitchcock’s *The Birds*.“ In: *Contagion: Journal of Violence, Mimesis, and Culture*, Jg. 17, S. 87-103.

Jones, Stephen (1996): *The Illustrated Werewolf Movie Guide*. London: Titan Books.

Junge, Torsten/Ohlhoff, Dortha (Hg., 2004): *Wahnsinnig genial. Der Mad Scientist Reader*. Aschaffenburg: Alibri.

Kassung, Christian/Rader, Olaf B./Mersmann, Jasmin (Hg., 2012): *Zoologicon. Ein kulturhistorisches Wörterbuch der Tiere*. Paderborn: Fink.

Keane, Stephen (2006): *Disaster Movies. The Cinema of Catastrophe* (= Bd. 6 Short Cut). 2nd ed. London u.a.: Wallflower.

King, Sharon D. (2012): „(Im)Mutable Natures: Animal, Human and Hybrid Horror.“ In: Mary F. Pharr/Leisa A. Clark (Hg.): *Of Bread, Blood and The Hunger Games. Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy*. (=Bd. 35: Reihe Critical Explorations in Science Fiction and Fantasy). Jefferson, N.C.: McFarland, S. 108-117.

Koebner, Thomas (2005): „Häutungen. Von Katzenmenschen und Werwölfen im Film.“ In: Christine Ruffert et al. (Hg.): *Unheimlich anders. Doppelgänger, Monster, Schattenwesen im Kino*. Berlin: Bertz+Fischer, S. 39-52.

Kyora, Sabine/Schwagmeier, Uwe (Hg., 2011): *How to Make a Monster. Konstruktionen des Monströsen*. (=Bd. 37: Reihe Film, Medium, Diskurs). Würzburg: Königshausen & Neumann.

Newman, Kim (1988): *Nightmare Movies. A Critical Guide to Contemporary Horror Films*. New York: Harmony Books.

Pabst, Eckhard (1995): „Das Monster als die genrekonstituierende Größe im Horrorfilm.“ In: Heinrich Wimmer/Norbert Stresau (Hg.): *Enzyklopädie des phantastischen Films*. (40. Ergänzungslieferung). Meitingen: Corian, S. 1-18. Auch in: *Caligari: Zeitschrift für Horrorstudien*, 2009, verfügbar unter: <http://www.caligari-online.de/?p=73>.

Schneider, Stephen (1999): „Monsters as (Uncanny) Metaphors: Freud, Lakoff, and the Representation of Monstrosity in Cinematic Horror.“ In: *Other Voices*, Jg. 1, Nr. 3, URL: http://www.monstrous.com/Essays/The_Representation_of_Monstrosity_in_Cinematic_Horror.html, Zugriff: 24.2.2014.

Schoell, William (2008): *Creature Features: Nature Turned Nasty in the Movies*. Jefferson, N.C., London: McFarland.

Shapiro, Jerome F. (2002): *Atomic Bomb Cinema. The Apocalyptic Imagination on Film*. New York u.a.: Routledge.

Silver, Alain/Ursini, James (2011): *The Vampire Film. From Nosferatu to True Blood*. (4. Aktual. u. erw. Ausgabe). Montclair, N.J.: Limelight.

Simpson, Catherine (2010): „Australian Eco-Horror and Gaia’s Revenge: Animals, Eco-Nationalism and the New Nature.“ In: *Studies in Australasian Cinema*, Jg. 4, Nr. 1, S. 43-54.

Slater, Glen (2008): „Aliens and Insects.“ In: Dennis Patrick Slattery/Glen Dlater (Hg.): *Varieties of Mythic Experience. Essays on Religion, Psyche and Culture*. Einsiedeln: Daimon, S. 189-206.

- Smith, Elizabeth (2006): „Today the pond, tomorrow the world: A look at *Frogs* as divine portent through an ecological lens.“ In: *Golem: Journal of Religion and Monsters*, Jg. 1, Nr. 1, URL: http://www.golemjournal.org/Spinrg_2006_Issue/frogs_GREMLIN_S06.pdf, Zugriff: 24.2.2014.
- Steiger, Brad (1999): *The Werewolf Book. The Encyclopedia of Shape-Shifting Beings*. Detroit u.a.: Visible Ink Press.
- Stiglegger, Marcus (2008): „Humantransformationen – das Innere Biest bricht durch: Zum Motiv des Gestaltenwandels im Horrorfilm.“ In: Claudio Biedermann/Christian Stiegler (Hg.): *Horror und Ästhetik: Eine interdisziplinäre Spurensuche*. Konstanz: UVK, S. 30-49.
- Trevisanato, Siro Igino (2005): *The Plagues of Egypt. Archaeology, History and Science Look at the Bible*. Piscataway, N.J.: Euphrates.
- Tudor, Andrew (1989): *Monsters and Mad Scientists. A Cultural History of the Horror Movie*. Oxford: Blackwell.
- Weaver, Tom (1994): *Attack of the Monster Movie Makers. Interviews with 20 Genre Giants/by Tom Weaver*. Jefferson u.a.: McFarland.
- Weingart, Peter/Muhl, Claudia/Pansegrau, Petra (2003): „Of Power Maniacs and Unethical Geniuses: Science and Scientists in Fiction Film.“ In: *Public Understanding of Science*, Jg. 12, Nr. 3, S. 279-287.
- Weinstock, Jeffrey Andrew (2012): *The Vampire Film. Undead Cinema*. (=Bd. 48: Reihe Short Cuts). London u.a.: Wallflower.
- Wulff, Hans J. (2014): „Summ summ summ: Der Sound des Todes. Bienenschwärme, Killerbienen und andere insektoide Schwarmwesen.“ In: *Pop-Zeitschrift.de*, 11.11.2013, URL: <http://www.pop-zeitschrift.de/2013/11/11/summ-summ-summ-der-sound-des-todesbienenschwarme-killerbienen-und-andere-insektoide-schwarmwesenvon-hans-jurgen-wulff11-11-2013/>.
- Wunderlich, Werner (1999): „Dämon, Monster, Fabelwesen. Eine kleine Einführung in Mythen und Typen phantastischer Geschöpfe.“ In: Ulrich Müller/ders. (Hg.): *Dämonen, Monster, Fabelwesen*. (=Bd. 2: Reihe Mittelalter-Mythen). St. Gallen: UVK, S. 11-37.