



„Nacht“ im Horrorfilm

Ein genrekonstitutives Element aus semiotischer Untersuchungsperspektive

Stephan Brössel, Münster

Einführung: Gegenstand, Methode, Zielsetzung

Die Nacht im Horrorfilm ist ebenso omnipräsent wie analytisch schwer fassbar. Auf den ersten Blick zeichnen sich beinahe alle dem Horrorgenre zugehörigen Filme dadurch aus, dass sie entscheidende Handlungen in einem nächtlichen *Setting* präsentieren oder aber sogar Figuren wie etwa Vampire semantisch mit der Nacht korrelieren. Ohne Zweifel kann man bei der Nacht von einer fundamentalen Konstituente des Horrorfilms sprechen;¹ sie taucht als Motiv und als funktionale Größe auf, als erzählerisches Prinzip und als strukturgebende Komponente. So erscheint es nicht verwunderlich, dass sie in vielen Fällen ebenfalls titelgebend in Erscheinung tritt: NIGHT OF THE LIVING DEAD, FROM DUSK TILL DAWN, A NIGHTMARE ON ELM STREET, HELL NIGHT, DEAD OF NIGHT, CHILDREN OF THE NIGHT, LA NOCHE DEL TERROR CIEGO und viele Beispiele mehr wären hier zu nennen.

Angesichts eines solchen Sachverhalts ist eine eingehende wissenschaftliche Beschäftigung mit diesem Phänomen dringend notwendig; obwohl – oder gerade weil – der Gegenstand zunächst unübersichtlich, vielfältig und ungreifbar zu sein scheint. Heuristisch sinnvoll scheint mir in diesem Zusammenhang, solche filmischen Texte zu fokussieren, die „Nacht“

¹ Umso erstaunlicher ist es, dass „Nacht“ im Rahmen der Horrorfilmforschung als eigener Untersuchungsgegenstand meines Erachtens bisher keine Beachtung gefunden hat. Die Forschung nimmt „Nacht“ entweder als selbstverständliche Komponente an oder ignoriert sie ganz. Dies betrifft psychoanalytische (vgl. Hills 2005; Meteling 2006), genretheoretische (vgl. Meteling 2006; Moss 1982; Newman 1988; Stresau 1987), kognitionstheoretische (vgl. Hills 2005), filmhistorische (vgl. Maddrey 2004; Wells 2000) und philosophische Auseinandersetzungen (vgl. Carroll 1990; Fahy 2012); ebenfalls Ansätze, die sich unterschiedlichen nationalen Zusammenhängen widmen (vgl. Allmer 2012; Hantke 2010) und *queer studies*-orientierte Ansätze (vgl. Kristeva 1982) sowie Einführungen (vgl. Humphries 2002; Weil/Seeblen 1976; Worland 2007) und interdisziplinäre Überblicke (vgl. Biedermann/Stiegler 2008; Jancovich 2002). Exemplarisch sei Worland 2007 herausgegriffen. Er beginnt seine Einleitung damit, genretypische *Settings* zu beschreiben, in denen die Nacht ein fester Bestandteil zu sein scheint (vgl. Worland 2007: 1); im weiteren Verlauf seiner Untersuchung sucht man weitere Bemerkungen dazu jedoch vergebens.

auf irgendeine Weise semantisch funktionalisieren; Texte also,² in denen ‚Nacht‘ über ihren Status als bestimmte und selbstverständlich hingegenommene Tageszeit hinaus zum Träger bedeutungskonstituierender Elemente fungiert und ihr diese Eigenschaft durch unterschiedliche filmnarrative Verfahren zugeschrieben werden kann. Verfolgt wird dabei ein filmsemiotischer Ansatz, der die spezifische Medialität von Filmen in den Vordergrund der Analyse rückt und unter Berücksichtigung von Oberflächenstruktur (*Discours*) und Tiefenstruktur (*Histoire*) die Rekonstruktion filmischer Zeichensysteme und die Entschlüsselung von Bedeutungen filmischer Texte zum Ziel hat (vgl. Decker/Krah 2008: 226).

Aufgabe hier wird sein, im Zusammenhang der Bedeutungskonstitution in Horrorfilmen der spezifischen Funktionalisierung von ‚Nacht‘ sowie Formen ihrer Semantisierung und der temporalen Strukturierung filmischer Narrationen nachzugehen, worin der Nacht als selektiertes Zeitsegment eine tragende Rolle zukommt.

Die Nacht im Horrorfilm. Ein systematischer Annäherungsversuch

In Horrorfilmen findet sich stets eine grundlegende Opposition der abstrakt-semantischen Räume ‚Normalsystem‘ versus ‚Abweichung‘, wobei Grenzüberschreitungen zwischen diesen Räumen ein aggressives Moment korrelieren und die explizite oder implizite Manifestation von psychischer und/oder physischer Gewalt zur Folge haben. Relevant in diesem Zusammenhang sind nun diejenigen Filme, in denen a) maßgebliche Elemente des semantischen Raums ‚Abweichung‘ an ‚Nacht‘ und ihre Semantik gekoppelt sind; b) das dargestellte Geschehen gänzlich oder größtenteils nachts situiert ist und sich aufgrund dessen durch eine höhere quantitative und/oder qualitative Darstellungsextensivität auszeichnet als ein Geschehen bei Tag;³ oder aber c) die weltinterne temporale Strukturierung in Form des Wechsels von Tag zu Nacht und andersherum bedeutungstragend ist, das heißt, dass Zeitpunkte und Zeiträume von Geschehensmomenten entsprechend spezifiziert sind und diese Strukturierung somit die unterschiedliche temporale Situierung von Teilwelten markiert; und d) ‚Nacht‘ in irgendeiner Weise durch den Text thematisiert wird, also „nicht einfach unreflektiert-selbstverständliche Voraussetzung der Welt bzw. ihrer Wahrnehmung ist, sondern als solche bewußt gemacht“ (Titzmann 1992: 251) und damit semantisiert wird.

Die Koppelung von Subjekten und Objekten des Horrors an die Nacht

Ein Großteil der Horrorfilme modelliert Welten, in denen „Kreaturen der Nacht“ (Moss 1982: 72; vgl. auch Weil/Seeßlen 1976: 11) agieren oder aber Teilräume nächtliches Grauen hervorbringen. In beiden Fällen stellt die Nacht das entscheidende Zeitsegment der Diege-

² Der ‚Text‘-Begriff basiert auf einem allgemein-semiotischen Verständnis, demnach „Text‘ jede zeichenhafte und bedeutungstragende Äußerung [meint], sei sie sprachlich oder nicht“ (Titzmann 1993: 10).

³ Zur ‚Zeit‘ in sprachlichen und sprachlich-narrativen Texten und zur temporalen Situierung und Strukturierung von Welten vgl. grundsätzlich Titzmann 1992. Die von Titzmann vorgelegte Systematik kann – da sie am Phänomen des Erzählens orientiert ist – prinzipiell auch auf filmisch-narrative Texte übertragen werden.

se zur Aktivierung entsprechender Semantiken des Horrors dar und umrahmt diejenige Zeitspanne, gibt diejenige Dauer vor, in der die semantischen Räume ‚Normalsystem‘ und ‚Abweichung‘ offen gegenüberstehen, und erzeugt dadurch hohe Ereignishaftigkeit.

Zu differenzieren sind an erster Stelle Wesen, die als funktional abhängig von der Nacht erscheinen, von solchen, die es nur indirekt sind. Zu ersteren zählen gemeinhin Geister und Gespenster, deutlicher noch Werwölfe und Vampire. Indirekt abhängige Figuren agieren dann, wenn der Mensch schläft, was üblicherweise (aber nicht zwangsläufig) nachts geschieht; entgegen Ersteren sind sie nicht auf nächtliche Umgebungen angewiesen und mit Nacht nicht semantisch korreliert.⁴

Dass der Rückzug ins heimische Gemach und der inaktive Zustand des Schlafs Momente der Intimität und Angreifbarkeit beziehungsweise Verwundbarkeit darstellen, in denen der Mensch zugänglich für Einflüsse durch das Monster ist,⁵ thematisiert beispielsweise A NIGHTMARE ON ELM STREET.⁶ Freddy Krueger ist ein Traumwesen, das schlafende Jugendliche heimsucht, im Traum angreift und tötet, wobei dort erlittene physische Schäden real werden und Figuren nicht nur im Traum, sondern realiter sterben. Etabliert werden demnach zwei semantische Räume ‚Traum‘ und ‚Realität‘; die Überschreitung der Grenze zwischen diesen Räumen wird vom Film als hochgradig ereignishaft markiert. Bedeutsam dabei ist, dass Krueger selbst einmal weltinterner Teil von ‚Realität‘ gewesen ist, bevor er als Kinderschänder und -mörder in einem Akt der Selbstjustiz vonseiten der Mitbevölkerung gefangen und verbrannt wurde. Die Heimsuchung im Traum und entstehende Konflikte zwischen der (anscheinend) ahnungslosen Elterngeneration und heimgesuchter Kindergeneration kommt einer Konfrontation mit der unterdrückten fiktionsinternen Vergangenheit gleich,⁷ deren Lösung zunächst in der Akzeptanz des damaligen Vergehens in Form eines Schuldeingeständnisses seitens der Eltern und der kommunikativen Verar-

⁴ Daher spielen diese Wesen im vorliegenden Zusammenhang keine wesentliche Rolle und seien hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt.

⁵ In meinem Verständnis des ‚Monsters‘ folge ich im Wesentlichen Noël Carroll: „In works of horror, the humans regard the monsters they meet as abnormal, as disturbances of the natural order. In fairy tales, on the other hand, monsters are part of the everyday furniture of the universe. The monsters of horror [...] breach the norms of ontological propriety presumed by the positive human characters in the story. That is, in examples of horror, it would appear that the monster is an extraordinary character in our ordinary world, whereas in fairy tales and the like the monster is an ordinary creature in an extraordinary world.“ (Carroll 1992: 16; und weiterhin 16-24; 32f.; 35; 43) Daraus lässt sich mit David J. Russell eine grundlegende Definition des Horrorfilms ableiten, an die ich anschließen möchte: „The basic definition of any horror film may be centred around its monster character, and the conflict arising in the fantastical and unreal monster’s relationship with normality – as represented through a pseudo-ontic space constructed thorough filmic realism – provides the necessary basic terms for its (filmic) existence.“ (Russell 1998: 252). Beides möchte ich in ein semiotisches Konzept überführen, wie es ähnlich in Gräf et al. 2011: 361f. skizziert ist: Unter ‚Monster‘ verstehe ich ein Element des semantischen Raums ‚Abweichung‘, das in einem oppositionellen Verhältnis zum im Text modellierten ‚Normalsystem‘ steht und auf der Textoberfläche unterschiedlich realisiert werden kann: als fantastisches Wesen, als Serienmörder, als dinghafte Erscheinung und so weiter.

⁶ Vgl. auch INVASION OF THE BODY SNATCHERS und DAS CABINET DES DR. CALIGARI.

⁷ Zum Phänomen der ‚Rückkehr des Unterdrückten‘ vgl. Wood 2002: 30.

beitung durch Eltern und Kinder präsentiert wird. Jedoch wird am Ende die bestehende Ordnung der semantischen Räume nicht aufgelöst und in eine neue überführt; ‚Traum‘ und die mit ihm verbundenen Gefahren werden hingegen aufrechterhalten und bestätigt: Sünden der Vergangenheit – so der Film – kann man nicht abstreifen, sie bleiben präsent und wirken gleichermaßen auf Gegenwart und Zukunft ein. Bemerkenswerterweise koppelt *A NIGHTMARE ON ELM STREET* diesen Problemkomplex an Schlaf und Traum und bedient sich dazu der Nacht-Semantik; allerdings beschränkt sich – und dies ist im hier behandelten Kontext entscheidend – die Aktivität Kruegers nicht auf die Nacht, sondern erstreckt sich ebenso auf Tagträume: Folglich handelt es sich hierbei lediglich um eine indirekte Kopplung von Subjekt und Nacht.

Auf der anderen Seite verkörpern Werwölfe Halbwesen, deren Transformation vom einen (Mensch) zum anderen (Wolf) gemeinhin ausschließlich in Vollmondnächten initiiert wird und damit einem festgelegten Zyklus unterliegt.⁸ Der Werwolf figuriert das Animalische, von dessen Existenz die menschliche Seite zwar weiß, das aber ansonsten unkontrollierbar und dem Bewusstsein entkoppelt erscheint. Mit der inneren Verwandlung vom rational und kontrolliert agierenden Menschen zum irrational-unkontrollierten Tier geht eine äußere einher, die in der Regel von der Figur als schmerzhaft empfunden wird und durch einen raschen, körperflächendeckenden Haarwuchs und die Deformierung von Körperteilen geprägt ist. Werwölfe bedrohen des Nachts ihre Außenwelt; verbunden sein kann dies mit einem doppelten Konflikt, und zwar einem individual-psychologischen und einem gesellschaftlichen, der aus der Konfrontation des Werwolfs mit seinem Kollektiv resultiert.

Im Musikvideoclip *THRILLER*, in dem das Geschehen ausschließlich nachts situiert ist, durchläuft der Protagonist drei Transformationen, wobei der Film dies auf unterschiedlichen diegetischen und narrativen Ebenen anordnet und sich dadurch mit Blick auf das Horrorgenre als metareflexiv, mit Blick auf den Sänger und Performer Michael Jackson als selbstreflexiv offenbart.⁹ Die erste Verwandlung führt die duale Konfliktlage einprägsam vor Augen: Zum einen ist der Figur ihre Andersartigkeit durchaus bewusst, ebenso wie die damit korrelierte Gefahr für seine Mitmenschen – insbesondere natürlich für die frisch mit ihm liierte junge Frau. Allerdings scheitert der verbal-kommunikative Austausch über dieses Problem und damit die potenzielle Bewältigung auf persönlicher Ebene: Der Protagonist kann sein Problem offensichtlich nicht mit der Hilfe anderer lösen; er ist auf sich alleingestellt und hat es allein auszutragen. Die daraus resultierenden Konsequenzen betreffen aber zum anderen maßgeblich die andere Figur, denn diese muss sich nach dessen Verwandlung zum Werwolf einer gewaltsamen Auseinandersetzung stellen und fällt

⁸ Ausnahmen von dieser Regel finden sich vor allem im postmodernen Film, worin Werwölfe sich teils nach Belieben verwandeln können, zum Beispiel in der Serie *TRUE BLOOD*.

⁹ *THRILLER* verarbeitet verschiedene Motive und Erzählmuster des Horrorgenres, die ineinander verschachtelt präsentiert werden (Film-im-Film-Struktur, Traum als mentale Metadiegeese). Projiziert wird die verhandelte Problematik auf Jackson, der dadurch als unnahbar dargestellt wird, dessen Konflikt aber gerade darin besteht, dass er selbst immer wieder seine eigene Unnahbarkeit zu unterlaufen versucht.

ihm im Rahmen dessen dann wohl auch zum Opfer. Die Flucht in den Naturraum ‚Wald‘, die Verfolgungsjagd und die Konfrontation stehen zeichenhaft für die Verhandlung des Verhältnisses zwischen Frau und Mann, das unter den gegebenen Voraussetzungen unter keinem guten Stern steht. Eine Vereinigung ist nur als Interim realisierbar, sie wird ausgehend vom Mann fundamental und nachhaltig gestört und ist über einen längeren Zeitraum nicht aufrechtzuerhalten. Die Nacht weist dabei eine mehrschichtige Semantik auf. Erstens: Die auszutragenden Konflikte finden topografisch fernab oder am Rande von gesellschaftlich-kulturell normierten Räumen statt; somit ist Nacht als Raum der gesellschaftlichen Abweichung semantisiert. Zweitens: Die Transformationen zum Werwolf und zum Untoten sind nachts situier beziehungsweise werden ausgelöst durch Elemente der Nacht (Vollmond) und sind gekoppelt an den männlichen Protagonisten, der seinerseits sein weibliches Gegenüber bedroht und das Verhältnis nachhaltig stört oder gar tilgt.

Die Verwandlungsszene zum Werwolf in THRILLER ist dem ebenfalls unter der Regie von John Landis produzierten Film AN AMERICAN WEREWOLF IN LONDON entlehnt. Die Koppelung von Nacht und Figur ist hier ganz ähnlich gestaltet, wobei allerdings die Initiation zum Werwolf thematisch vertieft wird und die Austragung des Konfliktes sowohl auf individual- als auch auf kollektivgeschichtlicher Ebene stattfindet. Analog zu THRILLER gestaltet sich die Konzeption des Daseins als Mensch-Wolf-Hybrid als eine Art Krankheit, in deren Zuge die animalisch-triebhafter Seite des männlichen Protagonisten in zwei aufeinanderfolgenden Vollmondnächten zutage tritt. Zurückzuführen ist dieser Zustand auf einen Angriff, bei dem die Figur David Kessler zwar nicht getötet, aber lebensgefährlich verletzt wird; ausschlaggebend ist also die Versetzung der Figur auf die Schwelle zwischen ‚Leben‘ und ‚Tod‘ durch den Werwolf (während im Übrigen die vom Werwolf getöteten Figuren ebenfalls verflucht als geisterartige Untote auf dieser Schwelle verharren, bis sie durch den Tod des letzten Werwolfs erlöst und letztlich in den Raum des Todes übertreten können). Nach der Infektion leidet Kessler an Erschöpfung, Werwolf-Fantasien und Appetitlosigkeit, und er verfügt über die Fähigkeit, mit den genannten Untoten, insbesondere mit seinem Freund Jack, zu sprechen; all dies wird über lange Zeit als ich-dyston wahrgenommen.

Die erste der beiden präsentierten Vollmondnächte, in denen sich Kessler verwandelt, macht die Tragweite der vom Werwolf ausgehenden Gefahr deutlich: Zum einen werden sechs ganz unterschiedliche Figuren (ein Geschäftsmann, ein Liebespaar, drei Obdachlose) getötet. Zum zweiten veranschaulicht sie weitere Kennzeichen dieses Wesens: Kessler erwacht am nächsten Morgen im Wolfsgehege des Londoner Zoos, er fühlt sich erholt und vital, sein Sexualtrieb ist deutlich ausgeprägt, und er kann sich an die Ereignisse der vergangenen Nacht nicht erinnern. Er unternimmt daraufhin verschiedene Versuche, sich selbst aus dem Verkehr zu ziehen, scheitert damit aber. Getötet wird Kessler in der zweiten Nacht, nachdem seine Geliebte (Alex) vergeblich versucht hatte, auf das menschliche Wesen im Tier einzureden. Die fundamentale und existenzbedrohende Gefahr des Wer-

wolfs zeigt sich also einerseits auf Ebene des Kollektivs; seine Tilgung kommt einer Ordnungskonsolidierung und der kulturellen Kontrolle der Natur gleich. Auf individueller Ebene allerdings muss andererseits das Scheitern einer Liebesbeziehung und die Tilgung persönlichen Glücks konstatiert werden. Die Nacht ist hier derjenige Zeitraum, in dem das Fremde, das Über-Natürliche ausbricht, an gesellschaftlicher Relevanz gewinnt und gebändigt beziehungsweise getilgt werden muss. Jedoch haftet dem auch ein kritischer Beigeschmack an: Gebannt wird zwar die Bedrohung durch den Werwolf, getötet dadurch aber ein durchaus sympathischer, junger Mensch, der die Kontrolle über seine ‚Natur‘ verloren hat und von Gesellschaftsrepräsentanten (der Polizei) gebändigt wird, nicht aber von Individuen wie Alex oder dem ihn betreuenden Arzt – Letztgenannte erscheinen im Kontext der erzählten Welt offensichtlich handlungsunfähig, obwohl sie durchaus einzugreifen versuchen.

Vampirfilme wiederum konzipieren den Vampir als ein Wesen, das in der Nacht handelt, während es tagsüber schläft. Es scheint, dass Ausnahmen von dieser Regel stets markiert sind und bestimmten Zusatzbedingungen bedürfen: In Coppolas DRACULA kann der Vampir nur aufgrund seiner akkumulierten Kräfte tagsüber durch die Straßen Londons wandeln; der *daywalker* in BLADE ist ein Hybrid aus Mensch und Vampir, was ihn dazu befähigt, sich im Sonnenlicht aufzuhalten; die Vampire in der HBO-Serie TRUE BLOOD müssen das Blut bestimmter anderer Wesen (Elfen) zu sich nehmen, um, zumindest für eine gewisse Dauer, immun gegen UV-Strahlung zu sein. Die Vampir-Semantiken sind in den genannten Beispielen durchaus divergent; ihnen gemein sind allerdings die Merkmale der Nachtaktivität und die Abhängigkeit von der Einnahme menschlichen Blutes. Die Nacht eröffnet dem Vampir überhaupt erst die Möglichkeit zu handeln und stellt zugleich die Rahmenbedingungen für die Art und die Ziele seiner Handlung. Die primäre und grundlegende Motivation des Vampirs basiert freilich auf der Nahrungsaufnahme und – damit verbunden – der Heimsuchung menschlicher Figuren. Fundamentaler jedoch als die etablierten und mehrfach variierten Handlungsschemata, in denen dieses Grundbedürfnis narrativ verarbeitet wird, ist die Tatsache, dass Vampire als Negativum, als Kehrseite des Menschen konzipiert sind, folglich also auf jenen und seine Schattenseiten referieren, wobei die Situierung im nächtlichen Umfeld als zentrales erzählerisches Prinzip des Konfliktes ‚Vampir versus Mensch‘ fungiert.

DRACULA präsentiert eine Welt des ausgehenden 19. Jahrhunderts, in der zwei wesentliche Paradigmen vorherrschend sind: das Paradigma der Paarfindung und das der Umdeutung des vorherrschenden Glaubens- und Wissenssystems. Dracula selbst tritt in beiderlei Hinsicht als Störfaktor auf. Zum einen behindert er die endgültige Vereinigung von Jonathan und Mina und unterläuft ihr Verhältnis dadurch, dass er Mina als Geliebte für sich gewinnen möchte und dies tatsächlich erreicht. Zum anderen treten durch den Auftritt des Vampirs im bis dahin geordneten Glaubens- und Wissenssystem Probleme auf, deren Tragweite existenziell für die Figuren ist und deren Lösung eine Neuausrichtung im ratio-

nalistisch-positivistischen Denksystem und Umstellungen habitualisierter Handlungsweisen erfordert: Die Figuren – allen voran ein Arzt – vermögen es nicht, die auftretenden Krankheitssymptome nach der Heimsuchung durch den Vampir zu deuten. Erst durch die Hilfe des Abweichlers Abraham Van Helsing gelingt es ihnen, ihre Handlungen auf einen Kampf hin auszurichten. Insofern ist der Vampir ein entscheidender Faktor zur Austragung latenter Probleme hinsichtlich des Verhältnisses von Mann und Frau und der modellierten Gesellschaft.

Die Figur Dracula wird durch ein betrogenes Vertrauen zu Gott zum Gotteslästerer und damit zum Vampir. Seine Eigenschaften bestehen in einer übermenschlichen Kraft, der Macht über ‚niedere Lebensformen‘ wie die Fledermaus, die Ratte oder den Wolf, der Fähigkeit, körperlose Erscheinungen wie Nebel oder Dampf anzunehmen; er hat in ‚heiliger Erde seines Heimatlandes‘ zu ruhen und ist vorwiegend nachtaktiv. Er verkörpert damit nicht nur eine metaphysische Größe, sondern unterwandert gleichermaßen das christlich-religiöse Glaubenssystem. Die Nacht stellt ihrerseits eine funktionale Größe dar, die die Existenz des Vampirs garantiert, sie schafft darüber hinaus Räume, in denen Handlungen vollzogen werden, die auf unterdrückte, vor allem erotische Bedürfnisse des Menschen hindeuten (indem diese ausgelebt werden) und über die Anthropologie hinaus ebenfalls für selbstverständlich gehaltene und forcierte, jedoch der menschlichen Existenz nur unzureichend entsprechende gesellschaftliche Regeln vor Augen führen.

Doch nicht nur mehr oder weniger individualisierte Subjekte werden semantisch mit Nacht korreliert, ebenfalls Objekte können entsprechend funktionalisiert sein, wie vornehmlich Häuser, beispielsweise in *THE HAUNTING*, *THE OLD DARK HOUSE* und anderen Filmen. In *THE HAUNTING* handelt es sich beim Hill-Haus um ein verfluchtes Gebäude, dessen Merkwürdigkeiten und Gefahren durchaus auch bei Tag spürbar sind, während die Kontaktaufnahme zu seinen Bewohnern (Geräusche, Stimmen, körperliche Berührung, Formen der Psychokinese) aber vor allem nachts vonstattengeht – ‚Nacht‘ ist demnach deutlich exponiert. Dabei lässt sich aber insgesamt eine ungleiche Bedrohung von Männern und Frauen beobachten: Frauen – jedoch nicht alle – sterben (entweder ohne das Haus überhaupt erst betreten zu haben oder werden in sozialer Hinsicht getilgt, bevor sie sterben), Männer hingegen sind weitestgehend unbehelligt. Grund dafür ist, dass das Haus das problematische Verhältnis seines Erbauers – ein Mann namens Hugh Crain – zu Frauen gewissermaßen konserviert, als Raum der ‚Kontrolle über die Frau‘ codiert wird und schließlich diverse weibliche Figuren tyrannisiert und in den Tod treibt; im Übrigen stets so, dass eine Fremdeinwirkung (und damit der übernatürliche Charakter, der dieses Haus auszeichnet) nicht als nachweisbare Ursache gelten kann.

In der *THE EVIL DEAD*-Reihe schließlich ist es ein Buch, das mit dem Bösen verknüpft ist – benannt nach H. P. Lovecrafts fiktivem Text *Necronomicon*. Um Dämonen ins Leben zurückzuholen, bedarf es einiger vorgelesener Formeln (*THE EVIL DEAD*, *THE EVIL DEAD II – DEAD BY DAWN*) oder der Entwendung des Buches aus der ihm zugehörigen Wiege

(ARMY OF DARKNESS). Beides geschieht bezeichnenderweise nachts, wie auch die sich daraus ergebenden verhängnisvollen Konsequenzen, während sich das Böse dagegen tagsüber regelrecht zurückzieht (THE EVIL DEAD II).

Die nächtliche Situierung des Geschehens

Die Nacht als temporales Segment kann dominant gesetzt werden, sodass die Darstellungsextensivität eines nächtlichen Geschehens qualitativ und/oder quantitativ höher ist als die solcher Geschehensmomente tagsüber. Hohe *qualitative* Darstellungsextensivität ist dann gegeben, wenn nächtliches Geschehen eine hohe Ereignisdichte aufweist; hohe *quantitative* Darstellungsextensivität, wenn der Darstellung eines solchen Geschehens – ganz gleich welchen zeitlichen Umfangs in der erzählten Welt – im Rahmen der *Erzählung* großer Raum zukommt. Darüber hinaus bringt die Nacht Eigenschaften mit sich, die das räumliche *Setting*, in dem sich das Geschehen vollzieht, ebenso aber die Präsentation der Erzählung determiniert.¹⁰ Das wiederum bedeutet in erster Linie, dass Räume dunkel erscheinen und Figuren zur Orientierung auf künstliche Lichtquellen oder auf andere Sinne, wie insbesondere Hör- und Tastsinn, angewiesen sind. Auch die Präsentation durch die visuelle Erzählinstanz ist zumindest auf ein Minimum an Licht angewiesen, da das filmische Bild ansonsten schwarz wäre. Genau dies entspricht jedoch dem Ansatz einer Reihe von Filmen, die damit die Unsicherheit und Hilflosigkeit der Figuren auf die Ebene des Erzählens projizieren (etwa [REC], THE BLAIR WITCH PROJECT).

Qualitativ hohe Darstellungsextensivität weist beispielsweise FROM DUSK TILL DAWN auf. Die Hälfte des Films spielt nachts in einem Truckerlokal namens „Titty Twister“. Im Zuge dessen wird nicht nur das Figurenensemble erheblich dezimiert, auch das Wissenssystem wird um die Wissenskomponente, die übernatürliche Erscheinungen einschließt, erweitert – beides erweist sich als hochgradig ereignishaft. Dabei handelt es sich allerdings um einen Film mit ebenfalls quantitativ hoher Darstellungsextensivität. Ein Film mit relativ geringer quantitativer, aber mit hoher qualitativer Darstellungsextensivität ist der bereits behandelte AN AMERICAN WEREWOLF IN LONDON, in dem drei Nächte jeweils die Morde und die offenen Auseinandersetzungen zwischen Mensch und Werwolf präsentieren, während an den dazwischenliegenden Tagen vor allem dem Geheimnis um den Werwolf-Mythos nachgegangen wird und Kessler mit der Krankenschwester Alex anbändelt (und damit

¹⁰ Den Begriff der „Präsentation der Erzählung“ verwende ich hier im Sinne Wolf Schmidts: „In der Präsentation der Erzählung wird die medial noch nicht manifestierte Erzählung in der spezifischen Sprache einer Kunstgattung ausgedrückt. Im literarischen Werk geschieht die Präsentation der Erzählung durch die Verbalisierung. Auf dieser Ebene kann die präsentierte Erzählung mit nichtdiegetischen, rein exegetischen Texteinheiten (Wertungen, Generalisierungen, Kommentaren, Reflexionen, metanarrativen Bemerkungen des Erzählers) verknüpft werden.“ (Schmid 2008: 276) Im Film wird die Erzählung komplexer medialisiert als in literarischen Gattungen, und zwar mit Hilfe von *mise-en-cadre* (durch die Kamera) und Montage sowie durch Verbalisierung, Geräusche und Musik. Die Gesamtheit der vermittelten Funktionen im Film kann als audiovisuelle Erzählinstanz zusammengefasst werden; Kamera und Montage fungieren als visuelle Erzählinstanz, wohingegen verbal agierende Erzähler als sprachliche Erzählinstanz verstanden werden (vgl. Kuhn 2011: 83-87).

freilich die Initiation zum Werwolf äquivalent ist zum Übertritt in die Altersstufe des sexuell aktiven Mannes). Der Anstieg der Ereignisdichte wird insbesondere in der dritten Vollmondnacht und in der durch den Werwolf ausgelösten Massenkarambolage am Piccadilly Circus deutlich, bei der eine Reihe von Figuren zu Tode kommen.

Von besonderem Interesse sind nun aber diejenigen Filme, deren dargestellte Geschehen vollständig oder annähernd vollständig nachts situiert sind, wie *THE EVIL DEAD*, *THE EVIL DEAD II*, *NIGHT OF THE LIVING DEAD*, *THE CABIN IN THE WOODS* oder *[REC]*. In *[REC]* begleitet ein Nachrichtenteam für eine Nacht die Feuerwehr Barcelonas, um deren Arbeit zu dokumentieren. In einem Mehrfamilienhaus bricht eine seltsame Krankheit aus, die die Betroffenen in blutrünstige Zombies verwandelt. Das Haus wird von außen isoliert; die Gruppe ist auf sich allein gestellt und wird sukzessive von der Krankheit dahingerafft beziehungsweise von Kranken überwältigt. Am Ende flüchten die beiden Reporter in eine Wohnung direkt unter dem Dach, die sich als Behausung einer mystischen und bedrohlichen sowie vollkommen verwahrlosten Frau herausstellt, die verantwortlich für die Vorkommnisse zu sein scheint. Der Film zeichnet sich durch seine markierte Präsentationsweise aus: Durchgängig kommt nämlich ein Dokumentationsstil zum Tragen, der durch eine subjektive Handkamera (und entsprechende Effekte, wie ständiges Wackeln, Bildstörungen und Unschärfen, eine abrupte und subjektiv motivierte Montage) und die in die Kamera gerichtete Berichterstattung einer der beiden Reporter geprägt ist.¹¹

Die Nacht wird zu Beginn als Zeitraum des Geschehens explizit festgelegt, ihr wird aber über die schlichte Funktion der Geschehenssituiierung hinaus eine bestimmte Semantik zugeschrieben, deren Charakteristik in der Schlusszene erkennbar wird: Die kaum noch als Mensch erkennbare Frau und die Dachbodenwohnung stellen den räumlich-semantischen Extrempunkt und dramaturgischen Zielpunkt des Films dar und legen den Ursprung der Krankheit wie auch der geschilderten Vorkommnisse im Haus offen.¹² Auffallend ist, dass Figur und Raum mit einem für die Nacht wesentlichen Merkmal verbunden sind, der Dunkelheit, und zwar im metaphorischen wie auch im buchstäblichen Sinne.¹³ Die Geschichte ereignet sich nachts und ist – dies macht der Anlass des Feuerwehreinsatzes deutlich – in einem problemorientierten Rahmen situiert. Auch das Problem der aggressiven Krankheit liegt zunächst im ‚Dunkeln‘, denn die Figuren sind bis zum Schluss außerstande, sie zu verstehen und angemessen zu (re-)agieren. All dies geht mit einer zunehmenden ‚Verdunkelung‘ auf der Ebene der Präsentation der Erzählung einher: In der Wohnung

¹¹ Grundlegend zu den Begriffen der Handkamera und des Handkameraeffekts und ihren theoretischen Konzeptionen vgl. Kuhn 2013: 93-97.

¹² Beim ‚Extrempunkt‘ handelt es sich um eine Teilkomponente der erweiterten Grenzüberschreitungstheorie Jurij Lotmans (vgl. Renner 1987). Vgl. auch Gräf et al. 2012: 191-194.

¹³ „The horror film is, at its best, as thoroughly and richly involved with dark truths of sin and death as any art form has ever been, but its approach is that of parable and metaphor – an approach which enables it [...] to achieve a metaphysical grandeur, but which also may explain why its failures are so very awful and indefensible“ (Dillard 1972: 36).

fehlen jegliche Lichtquellen, es herrscht undurchdringliche Dunkelheit vor. Die herangezogenen Lichtquellen helfen nur bedingt: Der Spot der Kamera wird zerstört; das anschließend verwendete Infrarotlicht beleuchtet den Raum lediglich unterhalb der menschlichen Wahrnehmungsgrenze; das Filmbild präsentiert nur noch einen kleinen Raumausschnitt, während vieles im Bildkader schwarz bleibt. Erzählen und Erzähltes sind demnach gegenläufig zueinander angeordnet. Während das Erzählte auf die Lösung, die Offenlegung des Rätsels hinausläuft, steuert die narrative Vermittlung auf Absorption des Dargestellten hin: Bezeichnenderweise wird die Reporterin, die am Ende über ein Wissen bezüglich der Krankheit und entsprechender Hintergründe verfügt, in der letzten Einstellung aus dem Bild hinaus in die Dunkelheit gezogen.

Bedeutungskonstitutiv für [REC] ist demnach, dass erstens Probleme in der Nacht überhaupt erst virulent werden und Konflikte auslösen; zweitens Probleme dieser Art hierarchisch hochrangige Ereignisse korrelieren, da sie tendenziell apokalyptischen Ausmaßes sind; drittens sie, ganz gleich mit welchen Mitteln und auf welchen Wegen, offensichtlich nicht gelöst werden können. Der Film spielt mit der Tatsache, dass solch schwerwiegende Probleme präsent sind – in einer Großstadt, im Herzen des gesellschaftlichen Lebens –, sie aber im Verborgenen liegen. Die Nacht als selektiertes Zeitsegment zur Geschehenssituation fungiert somit auch als filmisches Gestaltungsmittel.

„Nacht“ ist also gleichermaßen Problem der Erzählung und der erzählten Welt; sie stellt den Handlungszeitraum dar und formiert ein gestalterisches Mittel, wodurch sich Auswirkungen auf die Figurenhandlung und entscheidender Einfluss auf die Präsentation der Erzählung ergeben. Auf Basis eines anthropologischen Grundverständnisses von Nacht als Zeitraum, der mit Gefahr konnotiert ist,¹⁴ werden Figuren in Zustände der Unsicherheit und der Angst versetzt, denn die Spezifik der Nacht im Horrorfilm besteht darin, dass sie nicht nur potenziell sondern realiter als semantischer Raum der Gefährdung durch das Monster installiert wird.

Die Präsentation der Erzählung zeichnet sich in diesem Kontext durch die folgenden Charakteristika aus:

- Raumtiefe und räumliche Parameter werden tendenziell getilgt: Der Raum ist nicht differenzierbar, Bewegung – sowohl der Kamera als auch der Figuren – nicht nachvollziehbar.
- In dieser Hinsicht ist ein Spiel mit Licht und Schatten/Dunkelheit offensichtlich, wobei der Übertritt aus der Dunkelheit ins Licht und andersherum bedeutungstragend eingesetzt wird.

¹⁴ Dabei handelt es sich natürlich um eine unsachgerechte Verkürzung, die hier nur anschauungshalber und zweckgemäß vorgenommen wird. Zur kulturgeschichtlichen Entwicklung des Verständnisses von Nacht und ihrer (durchaus ambivalenten) Zuschreibungen und mannigfaltigen Ikonografie vgl. Bronfen 2008.

- Etablierung einer Semantik des ‚Erzählens von (tendenziell) Nicht-Darstellbarem‘. Insofern entspricht die Ästhetik dem Thema vieler Horrorfilme, die menschliche Ängste behandeln – welche zwar vorhanden sind, nicht aber erklärt werden können – oder unfassbare Extreme problematisieren.

‚Nacht‘ kann demnach als ästhetisches und narratives Prinzip im Horrorfilm bezeichnet werden. Ästhetisch gesehen ist der Horrorfilm ein Genre der Dunkelheit, der die Konfrontation von ‚Normalsystem‘ und ‚Abweichung‘ vor allem im nächtlichen *Setting* situiert. Dies allerdings ist freilich auch ein Problem der Figuren, die orientierungslos sind, in ihrer Wahrnehmung überfordert, sich im Zustand der Angst befinden und unter Schlafmangel leiden und so in ihrem Auffassungsvermögen beschränkt sind oder gegebenenfalls auf der Schwelle zwischen Wachen und Träumen wandeln. Offenbar greifen hier jedoch unterschiedliche und unterschiedlich hierarchisierte Voraussetzungen für die Opposition ‚Opfer‘ (als Repräsentant des Normalsystems) versus ‚Monster‘ (als Repräsentant der Abweichung), die im Rahmen der zentralen Konfrontation aufgestellt wird:

- Von der Nacht funktional abhängige und indirekt abhängige Figuren haben in der Regel keine Wahrnehmungs- und Orientierungsprobleme und keine mentale Belastungen zu erleiden.
- Was alle anderen Figuren anbelangt, so muss eine weitere Differenzierung zwischen Repräsentanten des Normalsystems und solchen der Abweichung geltend gemacht werden. Denn ob funktional abhängig von der Nacht oder nicht, verfügen Vertreter der Abweichung augenscheinlich über eine Kontrolle über ihre Wahrnehmung und Orientierung, während Vertreter des Normalsystems hingegen die Kontrolle verlieren.
- Prinzipiell ist die Nacht als Teilabschnitt eines Tages üblicherweise akzeptierter Teil des alltäglichen Lebens und damit auch nur potenziell mit den Semen ‚Unsicherheit‘, ‚Gefahr‘, ‚unheimliche Atmosphäre‘, ‚Angst‘ sowie gegebenenfalls ‚Tod‘ belegt; vielmehr hingegen vor allem mit ‚Intimität‘ und ‚Privatheit‘, ‚Schlaf‘, ‚Ruhe‘, ‚Dunkelheit‘ und gegebenenfalls ‚Sexualität‘. Entscheidend für die Semantik ist die in der Nacht situierte Konfrontation: Sobald Figuren in eine Situation der Bedrohung versetzt werden, verlieren sie die Kontrolle, und zwar über sich selbst – indem sie nicht mehr adäquat zu handeln befähigt sind – und über den Raum – den sie nicht wahrnehmen können.

So wird das Monster in [REC] als funktional abhängig von ‚Nacht‘ dargestellt, denn es lebt – am Rande einer menschlichen Existenzfähigkeit, zwischen ‚Leben‘ und ‚Tod‘ – in völliger Dunkelheit und hat seine Fähigkeit zu sehen eingebüßt. Genau dies scheint zunächst vorteilhaft für die Reporter, die sich versteckt halten. Ihre Angst und Orientierungslosigkeit jedoch sind letztlich ausschlaggebend dafür, dass sie das Monster dennoch überwältigt.

Wenn von der nächtlichen Situierung des Geschehens die Rede ist, so muss hier abschließend auch auf die große Menge an Filmen aufmerksam gemacht werden, in denen auf die Nacht hin erzählt wird. In JOHN CARPENTER'S HALLOWEEN wird die gleichnamige Nacht am 31. Oktober in den Fokus gerückt, in der Michael Myers sein Unwesen in Haddonfield treibt. THE TEXAS CHAIN SAW MASSACRE verlagert den *Showdown* in ein nächtliches Umfeld, ebenso wie DEAD ALIVE.

Zur temporalen Strukturierung der dargestellten Welt: Nacht versus Tag

Neben den genannten Zusammenhängen, in denen Nacht relevant wird, sind nun auch solche Filme anzuführen, deren temporale Strukturierung bedeutungstragend ist. Das heißt, dass der Wechsel von Tag und Nacht zwar als selbstverständliche Voraussetzung des Dargestellten gelten kann, darüber hinaus aber erstens die Übergänge von Tag zu Nacht und von Nacht zu Tag entscheidende Einschnitte in der Konstitution der präsentierten Welt, ihrer Bewohner, ihrer Gesetze und Normen offenlegen können; damit zusammenhängend zweitens die Zeitsegmente ‚Tag‘ und ‚Nacht‘ jeweils also disjunkte Teilwelten repräsentieren, die divergente Regelsysteme des Handelns korrelieren; und Tag/Nacht drittens in der Narration alternierend angeordnet sind und im *Discours* in Form unterschiedlicher filmischer Präsentationsmodi erscheinen. Dies alles kann freilich auch mit der Thematisierung seitens der Figuren verbunden sein, sollte aber an dieser Stelle zunächst unabhängig davon betrachtet werden.

Filme dieser Art semantisieren den Tag als geordneten Normalzustand, die Nacht wiederum als Zustand, in dem diese Normalität gefährdet ist und ihre Ordnung bedroht wird. Die alternierende Anordnung des Wechsels von Tag zu Nacht thematisiert darüber hinaus aber auch den angestrebten Ausgleich zwischen beiden Systemen, der in den Möglichkeiten der Restitution und der Revolution der bestehenden Weltordnung aufgeht. Ausgleich der Systeme und Revolution der Weltordnung kommen einem Metaereignis gleich, in dessen Zuge die Welt einer Neuordnung unterliegt: Beispielsweise wird der Störfaktor der Abweichung getilgt – der Sieg des ‚Guten‘ über das ‚Böse‘ –, das Normalsystem wird einem erneuten Normalzustand zugeführt. Restitution ist gleichbedeutend mit der Konsolidierung der bestehenden Ordnung: Insbesondere der Horrorfilm der nachklassischen Phase weist eine klare Tendenz zur narrativen Offenheit, zum *open ending*, auf, mittels derer die bestehende Ordnung ‚Gut‘ versus ‚Böse‘ aufrechterhalten bleibt. Das, was hier auf Ebene des Erzählens zu beobachten ist, ist dabei äquivalent zur Offenheit der erzählten Konfrontation: Die Narration weicht der Überführung des Problems in eine (Neu-)Ordnung aus, Unordnung bleibt bestehen. So ist beispielsweise bedeutsam, dass am Ende von THE TEXAS CHAIN SAW MASSACRE die Figur Sally – das *final girl* – überlebt,¹⁵ dass aber auch

¹⁵ „The image of the distressed female most likely to linger in memory is the image of the one who did not die: the survivor, or ‚Final Girl‘. She is the one who encounters the mutilated bodies of her friends and perceives the full extent of the preceding horror and of her own peril; who is chased, cornered, wounded; whom we see scream, stagger, fall, rise, and scream again. She is abject terror personified ... She alone looks death in the face, but she alone also finds the strength either to stay the killer long enough to be rescued

Leather Face im Licht der aufgehenden Sonne seine Motorsäge schwingt. Denn beide Systeme werden aufrechterhalten und weisen auf die Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen hin: die ‚alte‘ und die ‚neue‘ Welt Amerikas am Ende der 1960er und der beginnenden 1970er Jahre.

An dieser Stelle ist nun die Rekurrenz der dargestellten Auseinandersetzung zwischen beiden Systemen relevant, konstitutiv vor allem für Vampir- und Werwolf-Filme. In Vampir-Filmen ist, nach Einführung des Vampirs, potenziell jede Nacht mit Gefahr konnotiert, in Werwolf-Filmen greift in der Regel die Beschränkung auf Vollmondnächte. So auch in den bereits genannten Beispielen: Dracula im gleichnamigen Film von Coppola tritt zwar auch am Tag auf – und dann als Verführer, der die Institution der Ehe angreift –, die von ihm ausgehende *existenzielle* Bedrohung vollzieht sich indessen stets in den Nächten. AN AMERICAN WEREWOLF IN LONDON rückt drei Nächte in den Fokus, in denen die Auseinandersetzungen jeweils offen ausgetragen werden. Tagsüber hingegen lässt sich einerseits die Tendenz zur Regulierung beobachten – Jacks Geist, der Kessler zum Suizid rät, der Arzt, der dem Rätsel auf den Grund geht, sowie Kessler selbst, der mehr und mehr mit sich selbst hadert –, andererseits spitzt sich die Lage sukzessive zu – abzulesen etwa an Kesslers zunehmender Verzweiflung.

THE BLAIR WITCH PROJECT erzählt von sieben Tagen und Nächten im Oktober 1994, in denen drei Studenten in einem Waldgebiet des Staates Maryland/USA einem Hexen-Mythos nachgehen und Filmaufnahmen für eine Dokumentation anfertigen. Bezeichnend dabei ist, dass die zeitliche Folge des Erzählten durch das Paradigma der zunehmenden Unsicherheit geprägt ist, bis das Filmmaterial (und damit die Erzählung) schließlich aus nicht näher bestimmbar Gründen abbricht und damit insinuiert wird, dass sich das Team tatsächlich in Gefahr befunden hat (da es, wie es im Vorspann heißt, seitdem als vermisst gilt). Unsicherheit resultiert aus einer mehr oder minder unkonkreten Bedrohung, die in Form verschiedener Zeichen zutage tritt, nicht jedoch offen durch den Auftritt eines Monsters, in diesem Fall: der Blair-Hexe. Die Zeichen wiederum – seien es Steinanhäufungen, in den Bäumen befestigte Basteleien aus Zweigen oder das blutverschmierte Hemd eines der Studenten – referieren auf die Präsenz eines anderen, intelligenten und durchaus bedrohlichen Wesens; allerdings sind sie für die Figuren (wie im Übrigen auch für den Zuschauer) über diesen semantischen Wert hinaus nicht deutbar;¹⁶ Deutungsvorgang und Unkenntnis werden so auch jedes Mal seitens der Figuren explizit angesprochen.

Gleichwohl sich die Situation zunehmend zuspitzt, ist mit Blick auf die Zeitsegmente Tag und Nacht jedoch ein wesentlicher Unterschied zu erkennen: Während Zeichen, die tagsüber entdeckt werden, fixierter Art sind, mit zeitlichem Abstand rezipiert werden und

(ending A) or to kill him herself (ending B). But in either case, from 1974 on, the survivor figure has been female“ (Clover 1992: 35). Kritisch dazu Wells (2000: 19) und Humphries (2002: 150-155).

¹⁶ Zur Undeutbarkeit von Zeichen als Parameter der Bildsprache im Horrorfilm vgl. Jung/Seeblen 2006: 61f.

so auf eine Kommunikation mit *absentem* Produzenten hindeuten, handelt es sich bei denjenigen bei Nacht um akustische Äußerungen und andere Kontaktaufnahmen (Rütteln am Zelt), die auf eine Kommunikationssituation mit *präsentem* Zeichenproduzenten verweisen. Lassen sich die verzweifelten Deutungsvorgänge am Tag also in den Kontext des zunehmenden (Ver-)Irens und Verlorengehens einordnen – was hauptsächlich durch die getilgte Orientierung der Figuren im floristischen Raum bedeutsam wird –, so gleichen die Geschehnisse bei Nacht der tendenziellen Distanzminimierung zwischen Bedrohten und Bedrohendem. Daher erscheint es in der weltinternen Logik konsequent, dass die Filmaufnahmen nachts abbrechen: Die verbliebenen zwei Studenten betreten ein heruntergekommenes Haus, in dem sie blutige Handabdrücke an den Wänden finden und Geräusche vernehmen – es handelt sich um den räumlichen Extrempunkt, in dem die Produktion von Zeichen kulminiert. In alternierender Folge zwischen beiden Aufnahmen sehen wir dann, wie zunächst die eine, dann die andere Figur durch irgendeine Fremdeinwirkung (die das Bild nicht erfasst) die Kamera verliert und zu Boden fallen lässt.

Tag und Nacht sind demnach gebündelt funktionalisiert, um die Handlung voranzutreiben und zumindest andeutungsweise Erklärungen für den Endzustand (‚Vermisst‘) zu liefern – insofern ist die Rekurrenz des Wechsels von Tag/Nacht tragendes Element des Narrativs. Aber sie veranschaulichen auch divergierende temporale Situierungen auf mikrostruktureller Filmebene, die nicht nur in der filmischen Präsentation voneinander abweichen, sondern zudem den Grundkonflikt unterschiedlich problematisieren. Auch hier, wie in vielen anderen Fällen, stellt die Nacht mithin dasjenige Zeitsegment dar, in dem die existenzielle Bedrohung in letzter Konsequenz zum Tragen kommt.

SUSPIRIA stellt einen ähnlichen, in seiner Realisierung des Verhältnisses zwischen den Segmenten ‚Tag‘ und ‚Nacht‘ aber noch radikaleren Fall dar. Ebenso wie in THE BLAIR WITCH PROJECT wird das zentrale Problem bereits zu Beginn eingeführt, seine Brisanz sowohl im *Discours* als auch in der *Histoire* deutlich: Bei ihrer Ankunft vor dem Gebäude der Tanzakademie begegnet der Protagonistin Suzy Banning ein anderes Mädchen, das völlig aufgelöst die Worte „Geheimnis“ und „blaue Iris“ ruft und dann hinaus in die Nacht flüchtet. Es kommt in der nahegelegenen Stadt bei einer Freundin unter, woraufhin beide – in einer der bekanntesten Mordszenen des Genres – auf grausame Weise zu Tode kommen. Im *Discours* ist dies allein deshalb deutlich markiert, da die Darstellung des Mordes eine relativ lange Dauer einnimmt, wobei die visuelle Erzählinstanz den Mörder nur andeutet: Man erkennt lediglich animalisch-haarige Arme mit schwarzen, spitzen Fingernägeln. Dieses Geschehen wird nachträglich mit großem Schrecken seitens der anderen Figuren wahrgenommen, es erscheint als imprädiktabel, hat demnach hohe Relevanz und kann dementsprechend als hochrangiges Ereignis klassifiziert werden. Das Geheimnis wird am Ende gelüftet: Es handelt sich bei dem Haus nur dem Anschein nach um eine Tanzakademie, die in Wirklichkeit ein Hexenpfuhl darstellt und 1895 von der *Black Queen* Helena Markos gegründet worden ist. Suzy deckt es auf, indem sie einen Geheimgang

entdeckt, den man über eine an der Wand befestigte blaue Iris erreicht und der bis dahin verborgene Räume des Anwesens offenlegt. Ihr gelingt es, die Hexe Markos zu überwältigen, woraufhin das Haus in seinen Grundfesten erschüttert wird und ein Feuer ausbricht: Das Böse wird somit getilgt und eine Neuordnung der dargestellten Welt hergestellt.

Das Geschehen ereignet sich über vier Tage und fünf Nächte. Bei Tag herrscht ein Normalzustand vor, bei Nacht ein Zustand der Störung. Die Weltordnung ist zwar von vornherein festgelegt, sie manifestiert sich aber jeweils unterschiedlich: Der Normalzustand bei Tag kann freilich nur als scheinbarer gelten, der vor allem von Normalisierungsmaßnahmen seitens der Institutsleitung getragen wird. Dass im Rahmen des Handlungsraums irgendetwas im Argen liegt, schwant allerdings Suzy und ihrer Freundin Sara, die auch tagsüber Vorkommnisse reflektieren, die sie unerklärlich, absurd und fantastisch nennen. Normalisierungsvorgänge sind dahingehend zu beobachten, dass

- Morde explizit als Abweichungen vom Regelsystem des Handelns verurteilt werden (obwohl sie ja von den Verantwortlichen der Akademie selbst verübt worden sind oder von ihnen ausgehen);
- ein (wohl provozierter) Angriff eines Hundes mit der Sanktion seines Besitzers geahndet wird;
- der Mord an Sara vertuscht wird; und dass
- Suzy mit ihren Befürchtungen Gehör findet (obwohl sie im Gegenteil bereits als nächstes Opfer feststeht) und scheinbar Aufklärungsmaßnahmen eingeleitet werden.

Bei Nacht bricht die oberflächliche Ordnung dann wiederholt: der Mord zu Beginn; die Maden, die vom Dachboden durch die Decke in die Zimmer der Studentinnen rieseln; die Tötung des Blinden durch seinen Blindenhund; der Mord an Sara; und schließlich die offene Konfrontation zwischen Suzy und dem Hexenzirkel. Das bedeutet, dass einerseits im Rahmen der vorgeführten Detektion durch Suzy ein auf die Auflösung der Opposition von Normalsystem und Abweichung hin ausgerichtetes Narrativ vorliegt, dass aber andererseits die Ordnung der Welt zumindest oberflächlich und getragen von Repräsentanten des semantischen Raums ‚Abweichung‘ alterniert und diese Alternation abhängig ist von der temporalen Situierung des Geschehens bei Nacht oder bei Tag.

Die temporale Strukturierung des Erzählten in SUSPIRIA ist demnach zweifach funktionalisiert: Erstens wird hierdurch die Dauer der Geschichte festgelegt; zweitens, und dies ist hier entscheidend, bildet die Abfolge von Tag und Nacht den Wechsel verschiedener Teilwelten ab, in denen Regelsysteme des Handelns und physikalische Gesetzmäßigkeiten divergieren: Nachts können offensichtlich Handlungen wie Morde und Narkotisierungen vollzogen werden, die tagsüber zwar nicht unmöglich, aber ethisch mindestens fragwürdig und gesetzlich untersagt sind. Nachts offenbaren sich Dinge, die tagsüber nicht in Erscheinung treten, so die Maden (die zeichenhaft für den im Haus verborgenen Schrecken

stehen), das fantastische Element der lebendigen Steinfigur, die augenscheinlich den Blindenhund manipuliert, dann schließlich die geisterhafte Erscheinung Helena Markos und die Zauberei der Hexen. Nacht und Tag bilden somit die Raumsemantik des Films ab und können daher als Zeitsegmente mit bedeutungstragendem Charakter verstanden werden.

Thematisierung von Nacht

THE BLAIR WITCH PROJECT und SUSPIRIA reflektieren die mit ‚Nacht‘ korrelierte Semantik der Abweichung und der Bedrohung implizit, also strukturell, ohne dass die Nacht auch offen angesprochen würde, und zwar in Form einer alternierenden Abfolge der Tageszeiten, die als gleichwertige Zeitsegmente in der Narration selektiert sind und sich als divergente semantische Räume manifestieren. In vielen der hier behandelten Filme ist ‚Nacht‘ allerdings auch explizites Thema, entweder der Figuren oder der Erzählinstanz, und wird dadurch erstens als (scheinbar) reguläres, aber in irgendeiner Weise markiertes Zeitsegment der dargestellten Welt reflektiert, ohne dass die thematisierende Instanz Genaueres über die Art der Abweichung und die Gründe für diese Markierung weiß oder dies preisgibt; sowie zweitens als semantischer Raum mit bestimmten, von den weltinternen Erwartungen abweichenden Regeln und (Handlungs-)Möglichkeiten und/oder gekennzeichnet durch das Auftreten wesenhafter oder nicht-wesenhafter Erscheinungen, die übernatürlich beziehungsweise anormal sind (oder so auf ihr Umfeld wirken) und von denen irgendeine Form der Bedrohung ausgeht. Inwieweit eine Thematisierung nun allerdings auf die Codierung von Nacht und somit auf ihre Funktionalisierung einwirkt, ist nur bedingt abhängig vom genauen Bezug des Explizierten und von der Häufigkeit seines Auftretens, sondern vielmehr von Relevanz, Faktizität und Resultativität des durch die Thematisierung explizit Gemachten. Thematisierung allein ist weder notwendige noch hinreichende Bedingung für den bedeutungskonstitutiven Charakter von ‚Nacht‘ im Horrorfilm.

Zunächst sagt die Art der Thematisierung etwas über das Wissen der thematisierenden Instanz hinsichtlich der paradigmatischen Grundordnung der Welt aus: Wird die Nacht als Zeitsegment etwa seitens der Figuren angesprochen, ohne auf ihre tatsächliche Relevanz einzugehen oder eingehen zu können, ist dies ein Indiz für defizitäres Wissen. In FROM DUSK TILL DAWN beispielsweise ahnen die Figuren nichts von den ihnen bevorstehenden Auseinandersetzungen mit Vampiren im „Titty Twister“; die Figur Seth Gecko bestimmt die Dauer bis zum Morgenrauen lediglich als Wartezeit bis zum Treffen mit einem Kontaktmann, die er, sein Bruder und die von ihnen genommenen Geiseln durch den Besuch der Bar und den Genuss von Alkohol überbrücken wollen. Ähnliches zeigt sich angesichts der ersten Nacht in AN AMERICAN WEREWOLF IN LONDON: Im Gespräch über die anstehende Nacht und das Moor zeigt sich ein wesentlicher Wissensunterschied zwischen den Anwohnern und den Fremden; das Wissensdefizit wird dann auch den beiden Amerikanern, die sich des Nachts ins Moor begeben, zum Verhängnis. Das Reporterteam in [REC] arbeitet an einer Sendung mit dem Titel „Während Sie schlafen ...“; bei der Erläuterung

des Konzepts wird durchaus auf den besonderen Charakter nächtlicher Handlungen abgehoben, ohne aber die extremen Geschehnisse im besagten Mehrfamilienhaus absehen zu können, welche wiederum in diesem Kontext deutlich markiert sind. In allen drei Fällen wird die Nacht von Figuren als selbstverständliche weltinterne Voraussetzung angenommen, sie ist aber nicht nur Voraussetzung, sondern stellt einen – gleichwohl zunächst (teilweise) unbekanntem – semantischen Raum dar; der Eintritt der nächtlichen Dunkelheit wiederum den Übergang in diesen Raum, der hier wie dort (fatale) Ereignisse nach sich zieht.

Dahingegen zeugt die Thematisierung von Nacht als Zeitabschnitt, in dem andere Regeln und Möglichkeiten des Handelns herrschen als bei Tag, von einem mehr oder minder fundierten Wissen der Figuren/der Erzählinstanz. Hier gilt die Redeformel: ‚Nachts passiert Schreckliches/Unheimliches/Seltsames ...‘, wobei dies näher spezifiziert werden kann oder auch nicht. Dementsprechend äußert sich zum Beispiel eine nichtdiegetische sprachliche Erzählinstanz in *VAMPYR. DER TRAUM DES ALLAN GREY* in Form eines Zwischentitels über die Nacht:

Die Mondnacht war seltsam. Lichter und Schatten, Stimmen und Gesichter schienen eine verborgene Bedeutung zu erhalten. Allan Gray spürte, wie das Unheimliche Macht über ihn gewann. Vergebens wehrte er sich gegen die lebende Angst, die ihn überfiel, und die Furcht vor ungreifbaren Dingen folgte ihm in seinen unruhigen Schlaf ...

Ähnliches deutet der Figurenerzähler in *DAS CABINET DES DR. CALIGARI* an: „In dieser Nacht geschah das erste einer Kette geheimnisvoller Verbrechen.“ Zu nennen ist in dieser Hinsicht aber auch der durch die visuelle Erzählinstanz non-verbal präsentierte Sonnenuntergang in *THE EVIL DEAD*, der deutlich als Übergang vom Tag zur Nacht und als Übertritt in den semantischen Raum der Bedrohung durch das Böse gekennzeichnet ist und damit die Substitution der in der Waldhütte vorherrschenden ‚Seltsamkeiten‘ hin zu greifbaren ‚Grausamkeiten‘ initiiert.

Gleiches wie für die Nacht als thematisiertes irreguläres Handlungssystem gilt für das Sprechen über ‚Nacht‘, wenn sie Wesen oder Objekte hervorbringt, die als Abweichungen vom Normalsystem wahrgenommen werden. Dies betrifft alle Arten von Entitäten, wie sie oben behandelt worden sind. Dabei gilt grob die Formel ‚Nachts bedrohen uns schreckliche/unheimliche/seltsame ... Wesen/Dinge.‘ Die Tatsache, dass nicht nur Repräsentanten des Normalsystems diese Formel äußern (etwa in *DRACULA*), sondern – wie der Geist Jack in *AN AMERICAN WEREWOLF IN LONDON* zeigt – auch Sprecher anderer Systeme, ändert nichts am grundlegenden Bedrohungsverhältnis zwischen den genannten semantischen Räumen. Solche Thematisierungsformen, die im Syntagma des Films auch rekurrent auftreten können, stellen deutliche Indizien dar, die auf die Relevanz von ‚Nacht‘ hindeuten; an ihnen wird die Sichtweise der Figuren zur Nacht nachvollziehbar und damit ihre Stellung zur Weltordnung sowie die Motivation ihrer räumlichen Bewegung deutlich: Wird

die Nacht-Semantik seitens der Figuren thematisch aufgerufen, so ist dies stets Anlass zur Auseinandersetzung zwischen den Opponenten, in deren Folge die Überführung von krisenhaften Zuständen in krisenlose Zustände angestrebt wird.

Bedeutsamer als dies ist aber nun die Relation zwischen dem durch die Thematisierung Problematisierten und seiner tatsächlichen Wesenheit/Beschaffenheit in der (fiktiven) Realität. Wesentlich dafür ist die Relevanz der Thematisierung für die Narration, die wiederum von der Faktizität des Thematisierten und von der Resultativität der durch das Thematisierte ausgelösten Ereignisse abhängig ist. Beides trägt entscheidend zur grundlegenden Opposition des Horrors bei und ist folglich genrekonstitutiv.

Zum einen müssen mit der Nacht verbundene Sachverhalte, Subjekte oder Dinge tatsächlich existente Bestandteile der Welt sein. Für den Fall, dass etwas thematisiert wird, das sich eine Figur etwa im Wahn vorstellt, das sie träumt oder auf andere Weise imaginiert und es somit nicht faktisch greifbar wird, müssen wiederum andere Bedingungen greifen. Ersteres ist der Regelfall: Figuren nehmen etwas wahr, was habitualisierten Handlungsmustern und gängigen Maßgaben und Gesetzmäßigkeiten ihrer Welt widerspricht und setzen sich damit infolgedessen unter anderem auch verbal auseinander. Im zweiten Fall hingegen können andere Erzählstrategien vorliegen, die die Faktizität des Geschehens in Frage stellen: In *DAS CABINET DES DR. CALIGARI* stellt sich die Binnenerzählung als Erzählung eines Insassen einer Nervenheilanstalt heraus, das Erzählte büßt damit potenziell seinen Wahrheitsgehalt ein. *THRILLER* verschachtelt über eine Film-im-Film-Struktur und eine Markierung als Traum zwei narrative Ebenen, die sich als Teil einer mentalen Metadiegeese herausstellen. In beiden Filmen wird ‚Nacht‘ zwar thematisiert, die Faktizität des Dargestellten ist aber hier wie dort nicht mehr unbedingt gegeben.¹⁷

Im Zusammenhang mit dem Kriterium der Faktizität stehend müssen schließlich die mit dem Thematisierten verbundenen Ereignisse entscheidende Resultate nach sich ziehen und nachhaltigen Einfluss auf die dargestellte Weltordnung ausüben. Das bedeutet, dass Grenzüberschreitungen, entweder von Repräsentanten des Raums ‚Abweichung‘ in den

¹⁷ Allerdings scheint mir dies ein nur theoretisches Problem zu sein. (Vorläufig) zu lösen ist es mit Hilfe eines terminologischen Zusatzes: Wird das Dargestellte von der Erzählinstanz in einem nicht unerheblichen Teil der Narration ohne Marker, die Gegenteiliges andeuten, als ein sich tatsächlich ereignendes Geschehen präsentiert und wird dies von Figuren als ein solches auch angenommen, greift das Kriterium der *narrativ* und/oder *diegetisch fixierten* Faktizität. Bei solchen filmischen Texten, die nicht mehr als *eine* narrative und *eine* diegetische Ebene etablieren, kann davon ausgegangen werden, dass die Faktizität des Erzählten prinzipiell fixiert ist und bleibt. Fixiertheit kann gegeben sein, wenn eine konsistente filmische Mediatisierung vorliegt. Oder aber der faktische Status des Erzählten wird diegetisch fixiert, indem erzählte Entitäten ontologisch eindeutig einer bestimmten diegetischen Umgebung zugeordnet sind und dort intersubjektiv als ‚vorhanden‘ wahrgenommen werden. In Texten aber, die mehrere Ebenen enthalten, kann diese Fixiertheit aufgelöst werden, und zwar durch einen Ebenensprung der Narration, durch den entweder eine höher gelegene Erzählebene eine tiefer gelegene relativiert oder eine höher gelegene diegetische Ebene eine tiefere als mentale Metadiegeese kennzeichnet und damit das dort Präsentierte als subjektives Produkt von der intersubjektiv erfahrbaren (fiktiven) Außenwelt entkoppelt. Der Reiz von *THRILLER* und *DAS CABINET DES DR. CALIGARI* besteht demnach im Spiel mit Faktizität, das sich jeweils in *final twist*-Strukturen offenbart und in beiden Filmen auf die Opposition ‚Realität‘ versus ‚Nicht-Realität‘ hinausläuft.

Raum ‚Normalsystem‘ oder andersherum, auf die Teilräume der dargestellten Welt einwirken, indem durch sie die jeweilige Semantik modifiziert wird.

Irrt sich beispielsweise eine Figur und thematisiert etwas, das keine Bedrohung darstellt, so weist die ausbleibende Resultativität des folgenden Geschehens auf die Unbedeutsamkeit des Thematisierten zurück. Dringt aber etwa der Vampir in DRACULA in den Gesellschaftsraum ein, so stellt sich dort nicht nur eine mit allgemein-medizinischem Wissen unerklärbare ‚Krankheit‘ ein,¹⁸ sondern ebenso Angst und Hilflosigkeit vor dem unbekanntem Schrecken. Allein da die Teilnehmer dieses Teilraums bereit sind, ihre Probleme zu thematisieren und sich dann trotz diverser Differenzen zusammenschließen, neue Wissensmengen und Sichtweisen akzeptieren und gemeinsam, buchstäblich mit vereinten Kräften, gegen Dracula antreten, vermögen sie es am Ende über das Böse zu triumphieren. Auswirkungen von sogar apokalyptischem Ausmaß zieht die misslungene „Reality-Show“ in THE CABIN IN THE WOODS nach sich: Fünf Jugendliche sollen im Rahmen eines Horrorszenarios rituell alten Göttern geopfert werden, die sich unterhalb der Erdoberfläche befinden. Nachdem sie sich dem widersetzen und die Ordnung grundlegend stören, werden sie im *Showdown* zur Rede gestellt, und es heißt: „Die Sonne geht in acht Minuten auf. Wenn ihr da noch existiert, wird die Welt untergehen.“ Mit der größtmöglichen Katastrophe schließt denn auch der Film: Die verbliebenen Jugendlichen überleben und nehmen dafür den Untergang der Welt in Kauf.

Resultativität besteht demnach im Vorgang der Störung einer etablierten Ordnung, die im Konflikt beider Systeme aufgeht, wobei eine Thematisierung ein Moment der Bewusstwerdung darstellt, das die Teilnehmer potenziell in die Lage versetzt, ihre Einstellungen und Handlungen zu reflektieren, um im besten Fall die Sachlage zu verstehen und angemessen – das heißt, ohne getilgt zu werden – zu reagieren. In den meisten Fällen wird eine Welt mit einer trügerischen Ordnung konzipiert, in der der opponierte Raum der Abweichung zunächst unbekannt ist, sei es in VAMPYR und DRACULA, in [REC], AN AMERICAN WEREWOLF IN LONDON oder in anderen Filmen. Von daher sind Erkennen und Reflexion des Erkannten von existenzieller Bedeutung für die Figuren. Dies ist letztlich auch unabhängig von der Frage bedeutsam, ob die Weltordnung am Ende der Geschichte in eine neue überführt wird oder als solche bestehen bleibt. Denn obwohl sich ein Großteil der Filme einer abschließenden Neuordnung verweigert, sind auch dort in den meisten Fällen nachhaltige Resultate beobachtbar: Insbesondere die aus dem Eingriff der Abweichung in das Normalsystem resultierende Dezimierung des Figurenensembles spricht für diese Annahme. Gleichwohl also die Thematisierung einem Vorgang der Bewusstwerdung äquivalent ist, heißt das nicht, dass Figuren nicht geschädigt aus dem Konflikt hervorgehen können – körperlich verletzt oder traumatisiert – und dadurch nicht doch auch eine Umdeutung ihres Raums stattfindet.

¹⁸ Zum Komplex fiktionaler Medizindiskurse im Vampirfilm vgl. den aufschlussreichen Aufsatz von Dorostkar et al. 2008.

Fazit

Der Auseinandersetzung zugrunde lag die Hypothese, dass es sich bei der Nacht um ein genrekonstitutives Element handelt, welches genrespezifischen Semiotisierungsprozessen unterliegt und infolgedessen auf diverse Weisen funktionalisiert beziehungsweise semantisiert wird. Nachdem nun das Phänomen ‚Nacht‘ in Anbindung an bestimmte Figuren und Objekte, an die temporale Situierung und Strukturierung des mediatisierten Geschehens sowie an die verbale und non-verbale Thematisierung untersucht worden ist, lässt sich Folgendes resümieren:

Nicht alle Horrorfilme diskursivieren Nacht, aber viele. Das bedeutet, dass wir es angesichts unseres Themas mit einer (relativ großen) Teilmenge aller dem gemeinhin als Horror bezeichneten Genre zugehörigen Filme zu tun haben. Dies wiederum heißt erstens, dass die vorangegangenen Erläuterungen als grundsätzlich erweiterbar und in ihrer Ausdifferenzierung als präzisierbar gelten müssen. Zweitens liegt auch der Schritt nahe, diese Teilmenge mit der Menge an Filmen zu vergleichen, die Nacht nicht umsetzen: Worin bestehen dann die durch einen solchen Vergleich zutage beförderten (einzelmengen-)übergreifenden Regularitäten des Horrorgenres?

In heuristischer Hinsicht fungiert die vorliegende Untersuchung als Beitrag zur Genretheorie. ‚Nacht‘ taucht schließlich nicht nur in Horrorfilmen, sondern potenziell in jedwedem Film auf, der mehr oder minder realweltliches Geschehen modelliert. Mithilfe der eingeführten Kategorien und Terminologien sollte nunmehr ein Einstieg in Einzelanalysen und textkorpusbasierte Analysen vollzogen worden sein. Einzubringen wären die vorliegenden Erkenntnisse jedoch in Auseinandersetzungen mit anderen Spezifika des Horrors, zum Beispiel mit der Funktionalisierung von Gewalt oder der Gestaltung des Monsters, die abgeleitet aus der Grundopposition ‚Normalsystem‘ versus ‚Abweichung‘ ebenfalls als genrekonstitutiv bezeichnet werden können.

Über den Autor

Stephan Brössel, Dr. phil., Studium der Germanistik, Musikpädagogik und Sprachwissenschaft des Deutschen an der Bergischen Universität Wuppertal. 2008-2011 Promotionsstipendiat der Studienstiftung des deutschen Volkes. 2012 Promotion mit einer Arbeit zum filmischen Erzählen in der Literatur (*Filmisches Erzählen. Typologie und Geschichte*. Berlin/Boston: de Gruyter 2014 (= *Narratologia*, 40)). Seit 2011 Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Neuere deutsche Literatur (Schwerpunkt ‚Literatur und Medien‘) von Prof. Dr. Andreas Blödorn an der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster. Veröffentlichungen zu Alexander Kluges Fernsehformaten, zur theoretischen Fundierung eines Filmerzähler-Konzepts und zur ‚Zeit‘ im Film. Derzeit liegt der DFG ein von ihm (ge-

meinsam mit Susanne Kaul) gestellter Antrag auf ein wissenschaftliches Netzwerk mit dem Titel *Echtzeit im Film. Konzepte, Wirkungsweisen und Interrelationen* zur Begutachtung vor. Homepage unter: http://www.uni-muenster.de/Germanistik/Lehrende/broessel_s/index.html.

Filme

[REC] (Spanien 2007, Jaume Balagueró/Paco Plaza)

A NIGHTMARE ON ELM STREET (NIGHTMARE – MÖRDERISCHE TRÄUME, USA 1984, Wes Craven)

AN AMERICAN WEREWOLF IN LONDON (AMERICAN WEREWOLF, USA 1981, John Landis)

ARMY OF DARKNESS (ARMEE DER FINSTERNIS, USA 1992, Sam Raimi)

BLADE (USA 1998, Stephen Norrington)

DRACULA (BRAM STOKER'S DRACULA, USA 1992, Francis Ford Coppola)

CHILDREN OF THE NIGHT (USA 1991, Tony Randel)

DAS CABINET DES DR. CALIGARI (Deutschland 1920, Robert Wiene)

DEAD ALIVE (BRAINDEAD – DER ZOMBIERASENMÄHERMANN, Neuseeland 1992, Peter Jackson)

DEAD OF NIGHT (TRAUM OHNE ENDE, Großbritannien 1945, Alberto Cavalcanti et al.)

FROM DUSK TILL DAWN (USA 1996, Robert Rodriguez)

JOHN CARPENTER'S HALLOWEEN (HALLOWEEN – DIE NACHT DES GRAUENS, USA 1978, John Carpenter)

HELL NIGHT (PARANOIA, USA 1981, Tom DeSimone)

LA NOCHE DEL TERROR CIEGO (DIE NACHT DER REITENDEN LEICHEN, Spanien/Portugal 1971, Amando de Ossorio)

NIGHT OF THE LIVING DEAD (DIE NACHT DER LEBENDEN TOTEN, USA 1968, George A. Romero)

THE BLAIR WITCH PROJECT (BLAIR WITCH PROJECT, USA 1999, Daniel Myrick/Eduardo Sánchez)

THE EVIL DEAD (TANZ DER TEUFEL, USA 1981, Sam Raimi)

THE EVIL DEAD II – DEAD BY DAWN (TANZ DER TEUFEL II – JETZT WIRD NOCH MEHR GETANZT, USA 1987, Sam Raimi)

THE HAUNTING (BIS DAS BLUT GEFRIERT, USA/Großbritannien 1963, Robert Wise)

INVASION OF THE BODY SNATCHERS (DIE KÖRPERFRESSER KOMMEN, USA 1978, Philip Kaufman)

THE OLD DARK HOUSE (DAS ALTE FINSTERE HAUS, Großbritannien/USA 1963, William Castle)

THRILLER (USA 1983, John Landis)

TRUE BLOOD (USA 2008-2014)

THE TEXAS CHAIN SAW MASSACRE (USA 1974, Tobe Hooper)

SUSPIRIA (Italien 1977, Dario Argento)

VAMPYR. DER TRAUM DES ALLAN GREY (Deutschland 1932, Carl Theodor Dreyer)

Literatur

Allmer, Patricia et al. (Hg., 2012): European Nightmares. Horror Cinema in Europe since 1945. London, New York: Wallflower Press.

Biedermann, Claudio/Stiegler, Christian (Hg., 2008): Horror und Ästhetik. Eine interdisziplinäre Spurensuche. Konstanz: UVK.

Bronfen, Elisabeth (2008): Tiefer als der Tag gedacht. Eine Kulturgeschichte der Nacht. München: Hanser.

Carroll, Noël (1990): The Philosophy of Horror. Or Paradoxes of the Heart. New York, London: Routledge.

Clover, Carol J. (1992): Men, Women and Chainsaws. Gender in the Modern Horror Film. London: BFI Publishing.

Decker, Oliver/Krah, Hans (2008): Zeichen(-Systeme) im Film. In: Zeitschrift für Semiotik 30, 3-4, S. 225-235.

Dillard, R. H. W. (1972): The Pageantry of Horror. In: Roy Huss/T. J. Ross (Hg.): Focus on the Horror Film. Engelwood Cliffs: Prentice-Hall, S. 34-53.

Dorostkar, Mario M. et al. (2008): Diagnose: Vampirismus. Medizinische Fiktionalität als Horrorkonstituierendes Element in filmischen und literarischen Vampirdarstellungen. In: Biedermann/Stiegler 2008, S. 204-217.

Fahy, Thomas (Hg., 2012): The Philosophy of Horror. Kentucky: University Press of Kentucky.

Gräf, Dennis et al. (Hg., 2011): Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate. Marburg: Schüren.

Hantke, Steffen (2010): American Horror Film. The Genre at the Turn of the Millennium. Jackson: University Press of Mississippi.

Hills, Matt (2005): The Pleasures of Horror. London, New York: Continuum.

Humphries, Reynold (2002): The American Horror Film. An Introduction. Edinburgh: University Press.

Jancovich, Mark (Hg., 2002): Horror. The Film Reader. London, New York: Routledge.

Jung, Fernand/Seeßlen, Georg (2006): Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms. Marburg: Schüren.

Kristeva, Julia (1982): Powers of Horror. An Essay on Abjection. New York: Columbia University Press.

Kuhn, Markus (2011): Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell. Berlin, New York: de Gruyter.

Kuhn, Markus (2013): Das narrative Potenzial der Handkamera. Zur Funktionalisierung von Handkameraeffekten in Spielfilmen und fiktionalen Filmclips im Internet. In: Diegesis. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung 2.1, S. 92-114. URL: <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/127/139>, Zugriff: 1.3.2015.

- Maddrey, Joseph (2004): *Nightmares in Red, White and Blue. The Evolution of the American Horror Film*. Jefferson, London: McFaland & Company.
- Meteling, Arno (2006): *Monster. Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*. Bielefeld: Transcript.
- Moss, Robert F. (1982): *Der klassische Horror-Film*. München: Heyne.
- Newman, Kim (1988): *Nightmare Movies. A Critical Guide to Contemporary Horror Films*. New York: Harmony Books.
- Renner, Karl Nikolaus (1987): *Zu den Brennpunkten des Geschehens. Erweiterung der Grenzüberschreitungstheorie: die Extrempunktregel*. In: Ludwig Bauer et al. (Hg.): *Strategien der Filmanalyse*. München: Schaudig, S. 115-130.
- Russell, David J. (1998): *Monster Roundup. Reintegrating the Horror Genre*. In: Nick Browne/ Andrea Sabbadini (Hg.): *The Couch and the Silver Screen. Psychoanalytic Reflections on European Cinema*. Hove, New York: Brunner-Routledge, S. 233-254.
- Schmid, Wolf (2008): *Elemente der Narratologie*. 2. Aufl. Berlin, New York: de Gruyter.
- Stresau, Nobert (1987): *Der Horror-Film. Von Dracula zum Zombie-Schocker*. München: Heyne.
- Titzmann, Michael (1992): „Zeit“ als strukturierende und strukturierte Kategorie in sprachlichen Texten. In: Walter Hömberg (Hg.): *Zeit, Raum, Kommunikation*. München: Ölschläger, S. 234-254.
- Titzmann, Michael (1993): *Strukturelle Textanalyse. Theorie und Praxis der Interpretation*. 3. Aufl. München: Fink.
- Weil, Claudius/Seeßlen,, Georg (1976): *Kino des Phantastischen. Eine Einführung in die Mythologie und die Geschichte des Horror-Films*. München: Roloff und Seeßlen.
- Wells, Paul (2000): *The Horror Genre. From Beelzebub to Blair Witch*. London, New York: Wallflower.
- Wood, Robin (2002): *The American Nightmare. Horror in the 70s*. In: Jancovich 2002, S. 25-32.
- Worland, Rick (2007): *The Horror Film. An Introduction*. Malden: Blackwell.