

Das Spiel mit der Fiktion im Horrorfilm

The Playing with Fiction in the Horror Film

Bernd Rieken

Kurzzusammenfassung

Aus dem Blickwinkel des Homo ludens und der Theatrum-mundi-Metapher werden drei anspruchsvolle Horrorfilme betrachtet, in welchen die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit auf kreative Weise relativiert werden.

Abstract

Three sophisticated horror movies are interpreted from the perspective of Homo ludens and the Theatrum mundi-metaphor, in which the boundaries between fiction and reality are called into question in creative ways.

Schlüsselworte

Horrorfilm, Homo ludens, Theatrum Mundi, Individualpsychologie

Keywords

Horror movie, Homo ludens, Theatrum Mundi, Individual Psychology

1 *Homo ludens und das Problem der Fiktionalität des Films*

Dass das Phänomen des Spiels zu den wesentlichen Elementen der Individualpsychologie zählt, ist bekannt. Philosophisch ruht sie auf der „Philosophie des Als Ob“ von Hans Vaihinger und seinem Fiktionalismus (Vaihinger, 1911), aus der Alfred Adler in seinem Hauptwerk „Über den nervösen Charakter“ (1912a) grundlegend schöpft. Das Spielerische geht in zwei Richtungen, die wir, wenn wir sie geistesgeschichtlich fassen wollen, als *Homo ludens* und als *Theatrum-mundi*-Metapher begreifen können (Rieken, 1996; Rieken, 2006). Der Begriff *Homo ludens* geht auf den niederländischen Kulturhistoriker Johan Huizinga zurück, der in seinem gleichnamigen Buch die Auffassung vertritt, Dichtung gehe

„in einem Spielraum des Geistes vor sich, in einer eigenen Welt, die der Geist sich schafft [...]. Sie steht jenseits vom Ernst, auf jener ursprünglichen Seite, wo das Kind, das Tier, der Wilde und der Seher hingehören, im Felde des Traums, des Entrücktseins, der Berauschtigkeit und des Lachens“ (Huizinga, 1981, S. 133).

Das ist nicht die Sicht der Wissenschaft mit ihrem analytischen Zugang, sondern die Perspektive des Rezipienten mit seiner Bereitschaft, sich mit allen Sinnen auf eine andere Welt einzulassen, an ihr teilzuhaben und sich ihr mit Haut und Haaren zu verschreiben. Gleichzeitig weiß man, dass dort andere Gesetze herrschen als im gewöhnlichen Leben. Beide Welten sind scharf voneinander ge-

trennt, und jeder Rezipient kennt die Grenze zwischen Spiel und Ernst, (es sei denn, er ist Psychotiker in einer akuten wahnhaften Phase). Er weiß, dass er nur *so tut, als ob* er ein Teil jener Welt wäre. Im nächsten Augenblick kann er sich von ihr abwenden und seinen Alltagsgeschäften nachgehen. Das Tun gehört zum Alltag, das *So-tun-als-Ob* ist die Definition des Spieles und des Fiktionalen. Und doch: Wenn der Roman ausgelesen, der Vorhang im Theater gefallen ist oder man den Kinosaal verlässt, wirkt die Welt des Fiktionalen in uns nach und begleitet uns in den Alltag hinaus. Bisweilen sind wir belustigt, erschüttert, ergriffen, manchmal gelangweilt oder verärgert und mitunter sogar angewidert oder verängstigt, weil Dinge angesprochen werden, die bestimmte Saiten in uns zum Klingen bringen, und das mitunter so nachhaltig, dass wir des Nachts schweißgebadet aufwachen und im ersten Moment nicht wissen, ob der Traum, der uns emotional bewegt hat, Teil der Tag- oder der Nachtwelt ist. So werden Elemente des Fiktionalen zu Bestandteilen der Realität, genauer der inneren Realität, denn in der äußeren Realität sind die Produkte der Autoren oder Regisseure natürlich ebenfalls vorhanden, aber als etwas von uns Getrenntes.

Das Fiktionale wirkt umso nachhaltiger, je größeren Eindruck es im Rezipienten hinterlässt, und das bedeutet für den Produzenten, möchte er erfolgreich sein, das Band zwischen fiktionaler und realer Welt enger zu knüpfen. Mit diesem Problem möchte ich mich im Folgenden anhand des Horrorfilms auseinandersetzen. Er scheint mir deswegen dafür gut geeignet zu sein, weil er einerseits in der Regel

heftige Emotionen hervorruft, sein Gegenstandsbereich andererseits „nicht von dieser Welt“ ist, indem das Unerklärliche und Übernatürliche thematisiert wird, das dem aufgeklärten Menschen der westlichen Hemisphäre weniger nah ist als früheren Generationen. Etwas anderes kommt hinzu. Wenn man an Meilensteine des phantastischen Films denkt, etwa an die Filme aus den Universal-Studios der 1930er Jahre mit Boris Karloff oder bestimmte Science-Fiction-Filme aus den 1950er Jahren, dann werden diese kaum mehr den Schrecken auszulösen vermögen wie zu ihrer Zeit. FRANKENSTEIN (USA 1931), BRIDE OF FRANKENSTEIN (USA 1935) oder THE MUMMY (USA 1933) mögen Meisterwerke expressionistischer Filmkunst sein, aber ihre Wirkung resultierte daraus, dass sie auf expressive Weise eine Welt zeigten, die im Gefolge des Ersten Weltkriegs völlig aus den Fugen geraten zu sein schien und kaum mehr Sicherheit zu bieten vermochte. Die alten monarchistischen Regime waren mehrheitlich zusammengebrochen und die ihnen folgenden parlamentarischen Demokratien teilweise recht fragil, von denen einige bald schon durch Diktaturen abgelöst wurden, vor allem in Deutschland und etwas später in Österreich durch die Austrofaschisten und Nationalsozialisten sowie in Italien durch die Faschisten. Außerdem machte die Weltwirtschaftskrise beiderseits des Atlantiks den Menschen schwer zu schaffen.

Ähnlich verhält es sich mit TARANTULA (USA 1955), THEM (USA 1954) oder INVASION OF THE BODY SNATCHERS (USA 1956). Sie thematisieren Probleme, die der Bevölkerung in der

Nachkriegszeit unter den Nägeln brannten, etwa die Angst vor den Folgelasten wissenschaftlicher Forschung, vor der Atombombe, vor militärischer Bedrohung während des Kalten Krieges oder vor kommunistischer Infiltration. Der Schrecken dieser Filme hat aber nicht nur deswegen nachgelassen, weil sich die gesellschaftlichen und kulturellen Verhältnisse in mancherlei Hinsicht geändert haben, sondern auch, weil das Genre selbst unter Abnutzungserscheinungen leidet und daher oftmals zu einem wenig wirksamen Gegenmittel greift, das Paul Watzlawick als Mehr-desselben-Prinzip bezeichnet hat (1983, 29): Um Zuschauer anzulocken, muss man die Gewalt vervielfachen. „Auf der Suche nach dem verlorenen Reiz braucht man stärkere Dosen [...]. Was erstrebenswert ist, fordert zur Anhäufung heraus, damit aber auch zu seiner Inflationierung“, schreibt Gerhard Schulze in seinem Buch *Die Erlebnisgesellschaft* (1996, S. 64f.; vgl. Götz, 2002).

Für diesen Beitrag wurden hingegen Beispiele ausgesucht, die dem skizzierten Dilemma auf etwas anspruchsvollere Weise zu entgehen versuchen. Sie bewegen sich auf einer Metaebene, weil sie ein Spiel mit dem Fiktionalen treiben, indem Verbindungslinien zwischen realer und Filmwelt geschaffen werden dadurch, dass man so tut, als würde Letztere Wirklichkeit werden. Zumindest ist das in zwei der drei ausgewählten Beispiele der Fall. Darüber hinaus verzahnen sie noch auf andere Weise Sein und Schein, wie bald deutlich werden wird. Das erste Beispiel ist John Carpenters Film IN THE MOUTH OF MADNESS (USA 1995), der von New Line Cinema produziert

wurde (vgl. dazu Fuchs, 2010, 79–90; vgl. zu Carpenter allgemein Muir, 2000).

2 John Carpenters „*In the Mouth of Madness*“

Im Vorspann sieht man, wie Druckmaschinen den neuen Horrorroman des Bestsellerautors Sutter Cane pressen. Auf der Rückseite ist bereits sein nächstes Werk mit dem Titel *In the Mouth of Madness* angekündigt. In der ersten Szene wird John Trent, ein erfolgreicher freiberuflicher Versicherungsdetektiv, zwangsweise in eine psychiatrische Klinik eingeliefert. Er hat in einer Buchhandlung einen jungen Mann mit einer Axt getötet. Da er sich von finsternen Mächten verfolgt fühlt, lautet die Diagnose auf paranoide Schizophrenie. Etwas später kommt ihn ein Anwalt besuchen, und nun kann Trent ihm erzählen, was ihm widerfahren ist. (Das Folgende ist also eine Rückblende und nimmt den Hauptteil des Films ein): Er wurde vom Buchverleger Jackson Harglow beauftragt, Sutter Cane zu suchen, der seit Monaten verschwunden ist und auf dessen neues Werk die Fangemeinde fieberhaft wartet. Trent stellt Nachforschungen an und vermutet Cane in der Kleinstadt Hobb's End. Er lokalisiert den Ort in New Hampshire, weil er herausgefunden hat, dass die Buchdeckel von Canes Romanen zusammengelegt eine Landkarte in der Gestalt dieses Bundesstaates ergeben und Hobb's End darin eingezeichnet ist. Es handelt sich dabei zwar um einen fiktiven Ort aus Canes letztem Roman, aber Trent glaubt trotzdem, den Autor dort zu finden. Zusammen mit der Verlagslektorin

fährt er nach New Hampshire, findet die Kleinstadt wirklich und muss feststellen, dass es dort genauso aussieht und genauso zugeht wie im Buch. Schließlich trifft er auf den Autor, der ihm eröffnet, dass er sein neuestes Werk, *In the Mouth of Madness*, im Auftrag dämonischer Wesen schreibt, die ihm die Macht gegeben haben, seine erfundene Welt Wirklichkeit werden zu lassen. Trent erwidert zwar: „Ich bin aber nicht Teil einer Fiktion“, doch Cane antwortet: „Ich denke, nach dem Buch sind Sie es doch.“¹ Daraufhin beginnt die Lektorin aus dem Manuskript vorzulesen, und das ist genau die Stelle, die gerade im Film vorkommt: dass sich nun vor Trents Augen ein Loch auftut, aus dem dämonische Gestalten hervorkriechen und ihn durch einen Tunnel verfolgen, wobei er das Manuskript gegen seinen Willen mitnimmt. Genau das passiert nun, Trent flüchtet, und als er den Tunnel verlassen hat, ist er wieder in der Realität. Als er indes dem Buchverleger Bericht erstattet, erfährt er von ihm, dass er doch bereits vor einigen Monaten von ihm das Manuskript erhalten habe, dass es längst gedruckt und ein Welterfolg geworden sei – allerdings mit dem Resultat, dass die meisten Leser von Wahnvorstellungen ergriffen worden seien und zur Gewalt neigten. – Soweit die Rückblende. Der Rechtsanwalt, der sich Trents Bericht angehört hat, schenkt ihm keinen Glauben und verschwindet. In der Nacht hört dieser verdächtige Geräusche, und auf einmal ist seine Zellentür aufgesprengt. Trent kann entkommen und gelangt, durch die mittlerweile verwüstete

¹ Die Zitate aus diesem und den folgenden Filmen sind den deutschsprachigen Fassungen entnommen.

Großstadt ziehend, zu einem Kino, vor dem er auf einem Plakat bemerkt, dass mittlerweile die Verfilmung des Romans angelaufen ist. Er geht ins Kino und sieht seine eigene Geschichte. Auf dem Plakat steht: „New Line Cinema Presents John Carpenter's ‚In the Mouth of Madness‘“.

Die ausführliche Inhaltsangabe zeigt, worauf es dem Regisseur ankommt, nämlich auf die enge Verzahnung von Fiktion und Realität. Im fiktionalen Medium Kino wird eine Filmwelt entworfen, die mehr und mehr durch die künstliche Welt eines Romanautors verdrängt wird, wodurch der Film, wie Trents Kinobesuch zeigt, zu einem Bestandteil eben dieser Romanwelt wird. Doch damit nicht genug: Diese künstliche Welt breitet sich noch weiter aus, indem sie die Grenzen des Kinoraumes zu sprengen scheint, weil so getan wird, als wäre der Film, den der reale Besucher sich anschaut, das Produkt der künstlichen Welt des Autors, da der Titel, der Regisseur und die Produktionsfirma des Romans und die des wirklichen Films dieselben sind. Die enge Verzahnung zwischen Spiel und Ernst, zwischen Schein und Sein ist ein altes Motiv, das vor allem aus der Dichtung bekannt ist. Das literarische Äquivalent zum Film im Film ist das Spiel im Spiel auf der Bühne (vgl. Voigt, 1954). Berühmte Beispiele sind die Aufführung der reisenden Theatertruppe im *Hamlet* (Shakespeare, 1979) oder das Spiel der Laiendarsteller vor höfischem Publikum in Andreas Gryphius' *Absurda Comica oder Herr Peter Squentz* (Gryphius, 1983). Aus dem 20. Jahrhundert sind Luigi Pirandellos *Sechs Personen suchen einen Autor* (Pirandello, 1997) zu er-

wähnen, in dem gerade Proben zu einem Stück von Pirandello stattfinden, die aber gestört werden von sechs Personen, welche ein Schriftsteller erfunden und seinem Schicksal überlassen hat, oder Arthur Schnitzlers *Der grüne Kakadu* (Schnitzler, 1978). Darin spielen in Paris Schauspieler vor adligem Publikum am 14. Juli 1789 Revolution, die dann, wie in der Realität, tatsächlich ausbricht. In all den Werken soll gezeigt werden, dass die Welt des Fiktionalen keineswegs mit dem Fall des Vorhanges endet, sondern Bedeutung hat für das „richtige“ Leben. In *The Mouth of Madness* ist es die Gewaltproblematik der Medien, die aufgegriffen wird, mithin die alte Frage, ob Gewaltdarstellungen stimulierend oder „reinigend“, kathartisch wirken. Sutter Cane sagt an einer Stelle zu Trent, dass die Gesamtzahl seiner Bücher die Milliardengrenze bereits überschritten habe und mehr Menschen an sein Werk als an die Bibel glauben würden. Und er fährt fort: „Wenn die Leute beginnen, nicht mehr zwischen Fiktion und Wirklichkeit zu unterscheiden, kehren die alten dämonischen Mächte zurück“, was in diesen Fall durchaus wörtlich zu verstehen ist. Auf einer symbolischen Ebene kann man das hingegen auf innerseelische Vorgänge beziehen, auf destruktives Triebpotential oder bestimmte archetypische Strukturen. So gesehen ist es im übertragenen Sinn völlig korrekt, dass die Dämonen zurückkehren, wenn man nicht mehr imstande ist, zwischen Fiktion und Wirklichkeit zu unterscheiden. Denn psychologisch betrachtet handelt es sich dabei um eine Regression, um den Rückschritt auf eine frühe Entwicklungsstufe, da das Weltbild des Kindes

durch magisches Denken mitbestimmt wird (Piaget, 1980). Das zeigen auch bestimmte Verlaufsformen von Persönlichkeitsstörungen und Schizophrenien. Daraus ergibt sich ein weiterer psychologischer Aspekt des Filmes, nämlich die durchaus postmoderne Infragestellung wissenschaftlich-medizinischer Standards. Trent wird mit der Diagnose „paranoide Schizophrenie“ ins Spital eingeliefert, weil er sich von Dämonen verfolgt fühlt und glaubt, die Welt sei voller Verrückter, er indes als einziger normal. In der Regel reicht das für eine klare Diagnose, aber am Ende des Films stellt sich heraus, dass er völlig Recht hat.

Neben dem Spiel im Spiel existiert ein zweites, damit verwandtes Element aus der Kulturgeschichte, nämlich die *Theatrum-mundi*-Metapher. In einer Szene im ersten Teil des Films sitzt John Trent in einem Lokal, als plötzlich ein Geistesgestörter auf ihn zukommt und ihn, allerdings vergeblich, mit einer Axt umzubringen versucht. Später erfährt man, dass es sich bei dem Attentäter um Canes Agenten gehandelt hat, der das Manuskript bereits kannte und künftiges Unheil verhindern wollte, indem er danach trachtete, den Versicherungsdetektiv umzubringen, damit er keinen Kontakt zu Cane aufnimmt und somit das Manuskript nicht an die Öffentlichkeit bringt. Das heißt, Trents Behauptung, er sei keine fiktive Gestalt, bedarf der Korrektur: Er ist eine Marionette in Canes Plan. Das wirft die Frage nach dem Verhältnis von Willensfreiheit und Determination auf, welche hier klar zugunsten Letzterer beantwortet wird und damit in der platonischen Tradition der *Bühnenmetapher* steht, wenn es im *Nomoi* heißt, der Mensch

sei „eine Marionette göttlichen Ursprungs“ und von den Göttern als „Spielzeug“ oder in „ernsthafter Absicht“ angefertigt (Platon, 1994, Buch I, 644 de). Darüber hinaus hat die genannte Szene aus dem Film auch Bezüge zur biblischen und zur modernen, säkularisierten Interpretation der *Theatrum-mundi*-Metapher. Im Ersten Brief an die Korinther sagt Paulus: „Ich glaube nämlich, Gott hat uns Apostel auf den letzten Platz gestellt, wie Todgeweihte; denn wir sind zum Schauspiel geworden für die Welt, für Engel und Menschen“ (1 Kor. 4, 9). Bernhard von Clairvaux präzisiert diesen Satz, wenn er schreibt: „Bonus ludus, qui hominibus quidem ridiculum, sed angelis pulcherrimum spectaculum praebet“ (Bernard de Clairvaux, 1974, S. 231 [Epistola 87, 12]). Der Mensch, der gottgefällig lebt und sich erniedrigt, ist ein Narr in den Augen der weltlichen Zuseher, doch Gott und Engel betrachten ihn mit Wohlwollen. Umgekehrt gilt, dass derjenige, welcher die Bewunderung der Welt auf sich zieht, von den himmlischen Mächten verurteilt wird. Während die *Bühnenmetapher* hier noch positive und negative Qualitäten aufweist (vgl. Drumbl, 1998), verlagert sich der Akzent in der Neuzeit auf die negativen. In der barocken Rezeption wird sie zum Stoßseufzer über die Eitelkeit und Schlechtigkeit der Welt, die dem falschen Schein verfallen ist und die wahren, ewigen Werte nicht erkennt. Die Menschen gehorchen nicht Gottes Wort, sondern sind dem Bösen anheimgefallen und Marionetten in der Hand des Teufels. In säkularisierter Form kommt diese Perspektive in der Dichtung der Romantik an die Oberfläche und ist seither aus der Literatur nicht mehr

wegzudenken: Der Mensch gibt sich nach außen zivilisiert, während dahinter die Dämonen des Inneren lauern, eine Position, welche in der Wissenschaft ihren Höhepunkt mit der Psychoanalyse Freuds und der Individualpsychologie Adlers erreicht und in abgeschwächter Form auch Eingang in die soziologische Rollentheorie gefunden hat (z.B. Goffman, 1983): Die Menschen geben sich nach außen zivilisiert, doch im Inneren werden sie von Trieben beherrscht. Das Ich als vermittelnde Instanz zwischen Über-Ich und Es spiele oftmals nur „die lächerliche Rolle des dummen August im Zirkus, der den Zuschauern durch seine Gesten die Überzeugung beibringen will, dass sich alle Veränderungen in der Manege nur infolge seines Kommandos vollziehen“, heißt es bei Freud (1914d, S. 97). Und bei Adler sind es Aggressionstrieb und Machtstreben, welche Gefühle der Unzulänglichkeit kaschieren sollen, vor allem bei Menschen, welche hochnäsiger sind und auf andere herabschauen. „Das Gefühl der Minderwertigkeit peitscht [...] das Triebleben, steigert die Wünsche ins Ungemessene, ruft die Überempfindlichkeit hervor und erzeugt eine Gier der Befriedigung, die keine Anpassung verträgt und in ein dauerndes überhitztes Gefühl der Erwartung und Erwartungsangst ausmündet“ (Adler, 1910c, S. 109).

In the Mouth of Madness hat demnach einerseits Bezüge zur barocken Tradition der Bühnenmetapher, in der die Menschen zu Marionetten teuflischer Mächte werden, und andererseits zur säkularisierten Form, wenn man das filmische Geschehen symbolisch als Ausbruch innerseelischer „Dämonen“ deutet.

3 *Wes Cravens Freddy-Krueger-Filme*

Im nächsten Beispiel, das ausführlicher besprochen werden soll, *WES CRAVEN'S NEW NIGHTMARE* (USA 1994), tritt das Bemühen, die Welt des Fiktionalen mit der Realität des Kinozuschauers zu verknüpfen, noch stärker in den Vordergrund. Es handelt sich bei dem Film um den siebten und bisher letzten² Teil aus der ungewöhnlich erfolgreichen *NIGHTMARE ON ELMSTREET*-Reihe (zu Craven vgl. Wooley, 2011). Zunächst wollen wir aber einen kurzen Blick auf den ersten Teil werfen.

3.1 „*A Nightmare on Elm Street*“

Im ersten Film von 1984 (*A NIGHTMARE ON ELM STREET* [USA 1984]) wird eine Jugendliche von schrecklichen Alpträumen über ein monströses Wesen geplagt. Sie bittet ihre Freunde, da ihre Eltern verreist sind, in der Nacht bei ihr zu bleiben. Sie träumt davon, von einer Gestalt mit rotgrün gestreiftem Pullover und Hut umgebracht zu werden, die statt der Fingernägel Messer aufweist. Am nächsten Morgen indes ist das Mädchen tot – sie wurde auf grausame Weise aufgeschlitzt. In der Folge hat auch Nancy, eine ihrer Freundinnen, diesen Alptraum. Als sie den Hut des Täters aus ihrem Traum mit in die Realität bringt, erzählt ihre Mutter ihr, dass vor Jahren ein Mann namens Freddy Krueger Kinder ent-

² Der Film *FREDDY VS. JASON* (USA, Italien 2003) mischt zwei unterschiedliche Filmreihen, nämlich *NIGHTMARE ON ELMSTREET* und *FREITAG DER 13.*, während es sich bei dem neueren *A NIGHTMARE ON ELMSTREET* (USA 2010) des Regisseurs Samuel Bayer um ein Remake handelt.

führt und umgebracht habe. Zwar habe ihn die Polizei festnehmen können, doch sei er aufgrund eines Formfehlers freigelassen worden. Daraufhin sei eine aufgebrachte Menschenmenge losgezogen, um den Kindermörder zu töten. Er sei verbrannt worden, doch Nancy wird allmählich klar, dass er sich als Wiedergänger (vgl. van Effelterre, 2014), als Untoter, in die Traumwelt jener Jugendlichen schleicht, deren Eltern ihn einst umgebracht haben.

3.2 „Wes Craven's New Nightmare“

Im siebten Teil der *Nightmare*-Reihe treten Wes Craven – Regisseur des ersten Films – und die Schauspielerin Heather Langenkamp – die Nancy aus dem ersten (und dritten) Film – auf und spielen sich selbst. Auch weitere Personen, nämlich Produzenten und Koproduzenten des Films, die zum Teil bereits 1984 mitgewirkt haben, spielen sich selbst.³ Natürlich kommt auch der Freddy-Krueger-Darsteller Robert Englund vor. Er hat eine Doppelrolle, indem er sich selbst und Freddy Krueger spielt, auch wenn im Nachspann, nicht ganz ernst gemeint, steht, Freddy habe sich selber dargestellt.

Der Film beginnt damit, dass jemand an einer mechanischen Krallenhand arbeitet. Als sie fertig ist, schlägt er sich mit einem Axthieb die Hand ab. Plötzlich hört man eine Stimme: „Und Schnitt. Die nehmen wir.“ Es ist Wes Cravens Stimme, der offensichtlich einen neuen Freddy-Krueger-Film dreht. Plötzlich aber bekommt die Kralle ein Eigenleben und be-

ginnt die Filmcrew zu verfolgen. Es kommt Panik auf, Blut fließt, und als sich alles in Chaos auflösen droht – erwacht Heather Langenkamp. Das alles war nur ein Alptraum. Dennoch ist sie beunruhigt, weil sie seit einigen Monaten Anrufe von einem Unbekannten bekommt, dessen Stimme sich anhört wie die von Freddy Krueger aus ihren Filmen. Außerdem berichtet ihr Sohn Dylan, dass sich in seinen Träumen jemand herumtreibe, der von ganz unten komme und an die Oberfläche wolle. Etwas später träumt sie davon, dass ihr Mann während einer nächtlichen Autofahrt durch Freddy's Krallenhand aufgeschlitzt wird. Am nächsten Morgen melden Polizisten seinen Tod infolge eines Autounfalls. Auf der Pathologie schaut sie sich seine Leiche an und sieht, dass er von oben bis unten aufgeschlitzt wurde. Sie sucht Robert Englund, den Freddy-Darsteller, auf, der aber ratlos ist und nur weiß, dass Wes Craven seit einigen Monaten an einem neuen Drehbuch zu Freddy Krueger arbeitet. Sie trifft sich mit Wes, der ebenfalls einigermaßen beunruhigt ist, weil er das Drehbuch immer nur dann fortsetzen kann, wenn er in der Nacht zuvor davon geträumt hat. Er glaubt, dass Freddy langsam Realität annimmt und dass Heather die einzige ist, die ihn aufhalten kann, weil sie ihn bereits im ersten Film zur Strecke gebracht hat. Dann eskaliert die Situation. Freddy versucht über Heathers Sohn Dylan in die Realität zu gelangen, doch sie kann ihn rechtzeitig wecken und aus dem Alptraum befreien. Da er sich nicht mehr beruhigt, bringt ihn Heather auf die Psychiatrie. Als Freddy ihn dort heimsucht, flieht er nach Hause, aber das Ungeheuer ent-

³ Vollständige Liste der entsprechenden Personen unter <http://www.imdb.com/title/tt0111686/> (20.12.2014).

führt ihn aus seinem Bett in ein Zwischenreich. Dylan hinterlässt jedoch heimlich eine Spur, wie er es aus *Hänsel und Gretel* (KHM 1996, S. 81–90 [KHM Nr. 15]) kennt, indem er die nicht eingenommenen Schlaftabletten, die ihm in der Psychiatrie vorordnet wurden, auslegt, so dass ihm seine Mutter folgen kann. In dem Zwischenreich kommt es zum Schlusskampf zwischen Heather und Freddy; sie schafft es, ihn in einen von unten befeuerten Käfig zu sperren, wo er, wie die böse Hexe aus KHM 15, verbrennt. Dort, in der Unterwelt, findet sie auch das mittlerweile fertiggestellte Manuskript von Wes Craven, und liest es, wieder daheim, ihrem Sohn vor.

Die Vermischung von Spiel und Ernst ist in dem Film auf die Spitze getrieben. Das beginnt bereits mit dem Anfang: Die Herstellung der Klauenhand und das nachfolgende Abhacken der eigenen Hand zwecks Ersetzung durch die Klaue ist ein Film im Film, doch Letzterer ist ebenfalls nicht filmische Realität, sondern ein Traum von Heather Langenkamp, weil sie auf einmal erwacht und erst das nachfolgende Geschehen filmische Realität zu sein scheint. Ich sage extra „zu sein scheint“, weil in Wirklichkeit dieses Geschehen aus einem Drehbuch resultiert, das erst allmählich von Wes Craven fertiggestellt wird. Darüber hinaus existiert die Perspektive des Zuschauers: Dieser sieht einen Film von Wes Craven, der sich selber spielt und als Rollenfigur ein Drehbuch entwickelt, das in sich auf diffizile Weise mit verschiedenen Realitätsebenen spielt. Mit anderen Worten: Der wirkliche Wes Craven hat ein Drehbuch geschrieben, in dem es darum geht, dass ein Drehbuch erst im Laufe des

Filmes, der dessen Realisierung darstellt, entsteht. Ein höchst komplizierter Sachverhalt, der zu Widersprüchen führt, wenn man auf der logischen Ebene bleibt, weil ein Drehbuch bereits im Kern fertig sein muss, bevor man mit dem Film beginnt. Auf der Ebene des Phantastischen ist hingegen die Filmfigur Wes Craven, ähnlich wie der Schriftsteller Cane aus *IN THE MOUTH OF MADNESS*, der Schöpfer des Ganzen und die auftretenden Figuren seine Marionetten. Und trotzdem ist Wes Craven, genau wie Cane, nicht autonom, sondern getrieben durch dämonische Wesen.

Die Welt des Films ist in sich abgeschlossen; die Figuren springen nicht aus der Leinwand in den Kinosaal; der einzige Hinweis auf die Durchbrechung dieses Prinzips ist die Nennung von Freddy Krueger als Freddy-Darsteller im Nachspann, aber das ist ein ironisches Stilmittel. Dennoch existieren Wege, die aus der Fiktion in die Realität hinüberführen. Einfach formuliert beunruhigt ein Horrorfilm die Zuschauer, das heißt reale Menschen. Sie erleben Gefühle der Angst und Lust⁴ (vgl. auch Behnke, 2002, S. 7–19), indem sie in das Geschehen hineingezogen werden und als bloße Zuseher trotzdem eine gewisse Distanz wahren können. Diese wird allerdings durch das Spiel mit der Fiktion immer wieder untergraben, weil man oftmals nicht weiß, ob die jeweilige Szene Traum oder filmische Realität ist. Darüber hinaus gibt es zwei wichtige Aspekte, durch die ein direkter Bezug zur Wirklichkeit hergestellt wird. Der eine ist der für

⁴ Der oftmals ohne Quellenangabe zitierte Begriff „Angstlust“ stammt von Balint (1999) und ist die deutsche Übersetzung von engl. „thrill“.

den anspruchsvollen Horrorfilm schon fast typische Rückgriff auf die psychiatrische Terminologie, die ad absurdum geführt wird: Bei Dylan wird Schizophrenie, ausgelöst durch Schlafentzug, diagnostiziert. Auch die Mutter scheint psychotisch zu sein, weil sie die „Wahnvorstellungen“ ihres Sohnes teilt, was im Einklang mit genetischen Faktoren dieser Krankheit steht oder auch als Folie à deux gedeutet werden kann, als Übernahme einer Wahnsymptomatik durch eine nahestehende Person. Doch der Zuschauer weiß es besser, weil in Wirklichkeit Freddy Krueger dahintersteckt. Darin artikuliert sich ein latentes Unbehagen an der Schubladisierung durch die Schulmedizin, die nur das sieht, was die Diagnostik hergibt, aber nicht das, was es nach Meinung vieler Zeitgenossen auch noch gibt: den Bereich des Übernatürlichen, den man entwicklungspsychologisch als Überbleibsel des magischen Denkens aus der Kindheit deuten kann und der solchermaßen ein Bestandteil des wirklichen Lebens ist. Das gilt noch viel mehr für den zweiten Aspekt, der vom Film in die Realität überleitet, die Welt des Traumes. Es ist eine sehr subtile Idee, dass sich ein Wiedergänger in die Träume Jugendlicher einschleicht und dort sein Unwesen treibt. Damit wird Freddy Krueger fast zwangsläufig zu einem Bestandteil des tatsächlichen Lebens, nämlich dann, wenn der Zuschauer tatsächlich von ihm träumt und ähnliche Schrecksekunden wie etwa Heather Langencamp erlebt.

4 „Candyman“ von Bernard Rose

Anders als in den beiden bisherigen Filmen werden in *CANDYMAN*⁵ (USA 1992; vgl. dazu Koven, 2008, S. 137–152; Thompson, 2007, S. 59–81), dem folgenden Beispiel, reale Personen, die an der Produktion des Filmes beteiligt sind, nicht in das Filmgeschehen einbezogen, doch findet auch hier ein Spiel mit dem Fiktionalen statt, wie bereits die Inhaltsangabe deutlich macht.

Helen Lyle, Doktorandin an der Universität von Chicago und Ehefrau eines Ethnologie-Dozenten, schreibt gemeinsam mit ihrer Freundin Bernadette Walsh an einer Dissertation über Urban Legends, also moderne Sagen. Von einer Informantin hört sie die Geschichte des Candyman, welche auf eine traditionelle Volkssage zurückgeht. Dieser war ein berühmter schwarzer Künstler, der sich in ein weißes Mädchen verliebte, als er sie portraituren sollte, und sie schwängerte. Der erzürnte Vater ließ ihm die Hand, mit der er sie malte, abschlagen, seinen Körper mit Honig bestreichen und einen Bienenschwarm auf ihn scheuchen, so dass er totgestochen wurde. Der Körper wurde verbrannt und seine Asche dort verstreut, wo heute *Cabrini Green* liegt, ein Projekt des sozialen Wohnbaus der 1930er Jahre, das heute ein Slum ist (vgl. Sennett 2002, der seine Kindheit in *Cabrini Green* beschreibt). Die Informantin, eine Studentin aus dem ersten Semester, erzählt nun, dass man den Candyman rufen könne, wenn man, vor einem Spiegel stehend, seinen Namen fünfmal

⁵ Literarische Vorlage: Barker, 1991.

ausspreche.⁶ Einmal habe ein Mädchen einen jungen Mann, auf den sie bereits ein Auge geworfen habe, eingeladen mit dem Ziel, eine Liebesnacht mit ihm zu verbringen. Um ihn zu reizen, sei sie mit ihm ins Badezimmer hinaufgegangen und habe ihn, vor dem Spiegel stehend, gefragt, ob er sich traue, Candymans Namen fünfmal zu rufen. Er ist nicht mutig genug, bricht nach dem vierten Mal ab und geht ins Wohnzimmer zurück. Seine Freundin bleibt indes oben und nennt den Namen ein fünftes Mal. Etwas später bemerkt der Freund, dass Blut durch die Wohnzimmerdecke tropft. Er rast nach oben ins Bad und sieht seine aufgeschlitzte Freundin, wodurch seine Haare über Nacht ergrauen. Er kommt zwar zunächst mit dem Schrecken davon, wird aber bald darauf wahnsinnig. – Helen und Bernadette

sind hocheifrig über diese Geschichte und wollen ihr weiter auf den Grund gehen. Sie erfahren, dass der Candyman in der Folklore von Cabrini Green lebendig sei und dass man ihm den Tod einer schwarzen Bewohnerin anlaste. Als gewieften Ethnologinnen ist ihnen klar, dass der alltägliche Horror, den die Slumbewohner erleben, in einer mythischen Figur seine Personifikation findet, doch am Abend, vor dem Spiegel stehend, sind sie bereits etwas unsicherer. Während Bernadette sich nur viermal den Namen *Candyman* auszusprechen traut, überwindet Helen sich und haucht ihn mit klammern Herzen ein fünftes Mal dem Spiegel entgegen. Es passiert zwar nichts, aber in der darauffolgenden Nacht hat sie schreckliche Alpträume. Anderentags begibt sie sich nach Cabrini Green und findet in einem verwahrlosten Wohnbau eine geheimnisvolle, leerstehende Wohnung, auf deren Wände Graffiti mit dem Antlitz des Candyman gesprüht sind. Auch findet sie eine Schale voller Zuckerl (engl. candy = Zuckerl, Bonbon). Einem kleinen schwarzen Jungen, den sie auf dem Gang trifft und der große Angst vor der mythischen Gestalt hat, erklärt sie, Candyman sei bloß eine Erfindung der Leute. Nachdem sie etwas später in einer Tiefgarage geparkt hat, steht plötzlich eine große schwarze Gestalt mit Armstumpf vor ihr und sagt: „Helen, ich bin deinetwegen gekommen. Du hast an mir gezweifelt und wolltest die Vergangenheit nicht ruhen lassen.“ Da er aber ohne den Glauben der Menschen an ihn und ohne die Graffiti an den Wänden nicht existiere, müsse den Leuten deutlich gemacht werden, dass es ihn doch gebe. Dazu brauche er sie; durch ihn

⁶ Bielski erwähnt in ihrem Buch „Chicago Haunts: Ghostlore of the Windy City“ die Geschichte als eine, welche durch den Film bei den Jugendlichen in Chicago zu einer Urban Legend geworden sei (Bielski, 1997, 201ff.), trägt aber durch ihr Buch selber, das sich ja mit Geistergeschichten in der Metropole am Michigan-See befasst, gleichzeitig dazu bei, den Anschein zu erwecken, als gäbe es diese Erzählung in der populären Überlieferung der Stadt unabhängig vom Film. – In den einschlägigen amerikanischen Internetsammlungen zu Urban Legends (<http://snopes.com>; <http://urbanlegends.about.com>/ etc.) ist der „Candyman“ nicht vorhanden, bestenfalls existieren vereinzelte Hinweise in Internetforen, welche behaupten, die Geschichte sei älter als der Film, zum Beispiel: „The myth is about 30 years older than the movie. My dad heard it in school when he was a kid. When he got home my old man tried it, however he didn't get out of the washroom in time. He was cut on his back and the back of his neck multiple times before he got to his father's shotgun and turned around and opened fire ...“ (<http://urbanlegendsonline.com/the-candy-man/> → Sam, January 10, 2012 at 3:03 am [20.12.2014]). Das klingt phantastisch genug, um ebenfalls erfunden zu sein, macht aber deutlich, dass die Grenze zwischen folkloristischer Überlieferung, an deren Wahrheitsgehalt mehr oder weniger geglaubt wird, und der Erfindung einer Urban Legend durch einen Spielfilm nicht leicht zu ziehen ist.

könne sie überdies unsterblich werden, und er fügt hinzu, dass es berauschend sei, in den Träumen der Menschen zu leben. Helen ist entsetzt und eilt heim, doch Candyman folgt ihr. Als ihre Freundin Bernadette sie besuchen kommt, ermordet der Unhold sie. Die Polizei schenkt Helen natürlich keinen Glauben, und sie muss auf die Psychiatrie, wo ihr Verfolger sie gleich in der ersten Nacht heimsucht. Sie schreit ihm „Mörder“ entgegen, doch das Beobachtungsvideo zeigt nur Helen, wie sie sich windet, nicht aber den Candyman, der über ihr schwebt. Der Psychiater spricht sie, als sie wieder zurechnungsfähig ist, darauf an, und sie erwidert, dass sie bereit ist, den Namen fünfmal, vor einem Spiegel stehend, auszusprechen. Sie tut es, Candyman kommt – und schlitzt den Arzt auf, woraufhin Helen flüchtet. Sie eilt nach Hause zu ihrem Mann Trevor, doch dort ist mittlerweile eine junge Studentin eingezogen, mit der Trevor seit geraumer Zeit ein Verhältnis hat. Daraufhin geht sie nach Cabrini Green, wo gerade ein Scheiterhaufen entzündet wird, um altes Holz und andere Gegenstände zu verbrennen. Im Scheiterhaufen hört man ein Kind schreien, das Candyman entführt hat, um Helen auf seine Spur zu locken. Sie tötet ihn mit einem Speiß, nimmt das Kind an sich und kann es retten, doch sie selbst stirbt an den Folgen der Brandverletzungen. Nach ihrer Beerdigung ist Trevor von Depressionen geplagt. Er steht vor dem Badezimmerspiegel und ruft in seiner Verzweiflung fünfmal ihren Namen. Sie erscheint und bringt ihn um.

Ähnlich wie in den beiden letzten Filmen wird auch hier die vermeintliche Selbstsicherheit

der psychiatrischen Diagnostik untergraben und zudem, wie in der *Nightmare-on-Elmstreet*-Reihe, Bezug genommen auf Alpträume, in denen eine monströse Gestalt ihr Unwesen treibt. Darüber hinaus erfährt das Spiel mit der Fiktion eine besondere Wirkung durch den Rückgriff auf ein Phänomen, von dem man nicht so recht weiß, ob es der Wirklichkeit oder der Phantasie angehört: das weite Feld der sogenannten *Urban Legends*. Die vermeintliche Echtheit der modernen Sage vom Candyman wird für den Zuseher plausibel gemacht durch eine enge Bindung an die Realität: Zunächst einmal geht sie zurück auf eine traditionelle Sage, welche von einem schwarzen Künstler handelt, der wegen seiner Liebe zu einem weißen Mädchen auf grausame Weise bestraft wird. Das ist denkbar in Anbetracht des Ausmaßes an Rassendiskriminierung in den USA um 1900.

Zum zweiten ist der Ort des Geschehens, Cabrini Green, keine Hollywood-Erfindung, sondern war eine berüchtigte Wohnsiedlung in Chicago, in der fast nur Afroamerikaner, allzumal unter der Armutsgrenze, lebten und in der Gewalt an der Tagesordnung war. Mittlerweile lebt dort niemand mehr, die letzten Gebäude wurden 2011 abgebrochen (Vale, 2013; vgl. auch Beiderbeck, o.J.).

Pikanterweise liegt auch die Universität von Chicago in einem verwahrlosten Viertel:

„Die 11.000 Studenten und 1800 Dozenten erreichen ihren Elfenbeinturm [...] auf dem autobahnähnlichen Lake Shore Drive, passieren drei Wachposten und fahren in die Tiefgarage. Das Universitätsgelände ist mit einem

drei Meter hohen Eisengitter umgeben“ (Beiderbeck, o.J.).

Drittens haben das Wohnhaus, in dem Helen lebt, und die Slumquartiere in Cabrini Green, da vom selben Architekten geplant, etwas gemeinsam: Hinter den fest montierten Badezimmer spiegeln befindet sich keine Wand, sondern eine Öffnung zur jeweiligen Nachbarwohnung. Sowohl die neben Helen als auch die neben jener in Cabrini Green, in der eine Frau ermordet wurde, stehen leer. Dadurch erscheint es zunächst plausibel, dass ein realer Mörder von dort eingedrungen ist. Gleichzeitig wird die Wohnung als Ort der Geborgenheit, die das Innen vom Außen abschirmt, infrage gestellt.

Viertens ist das Spiegelmotiv ein traditionelles und gängiges Muster, um eine Verbindung zwischen Diesseits und Jenseits zu ermöglichen. So heißt es etwa im schleswig-holsteinischen Dithmarschen: „Wer viel und gern in den Spiegel schaut, dem guckt der Teufel über die Schulter“ (Bieler, 1941, Sp. 567). In den USA ist die Erzählung vom tödlichen Geist, der erscheint, wenn man seinen Namen in den Spiegel ruft, als Bloody-Mary-Legend hinlänglich bekannt (Brunvand, 1986, S. 80ff.; Dundes, 2002, S. 119–135; Snopes.com, 2005). Eindringlich werden Helens und Bernadettes Ängste gezeigt, als sie Candymans Namen vor dem Spiegel aussprechen, und man kann sich als Zuschauer der bedrohlichen Atmosphäre dieser Szene kaum entziehen. Das machen auch Reaktionen des Kinopublikums deutlich, die sich in entsprechenden Newsgroups äußern. So schreibt ein gewisser Truman Jacklin am 24. März 1996:

„I know this is going to sound pretty lame, but I was wondering if anybody has actually gone in front of the mirror and done the Candyman ritual. I know that Candyman was created in the mind of some movie director and is totally fictional, but for some reason I cannot bring myself to do it. I guess I am just scared of the effects of what will happen when I do it, or the effects it will have on me afterwards.“

Ein anderer User namens Neil Massey antwortet ihm am 25. März 1996:

„Truman, I've done it many a time to freak out my friends!! Nothing actually happens but for the next couple of days I have an eerie feeling as if someone is following me, it is worse when I go to sleep because I feel as if someone is watching me!! This happens everytime I do it!! It could possibly be that deep down in my subconscious I have freaked myself out thus the prevailing eerie feeling or maybe I have somehow caused something to happen!! Try it, nothing really bad happens but you will notice a change for a couple of days!“⁷

Das Spiegelmotiv dürfte deswegen so eindringlich sein, weil es einen eindrücklichen Knotenpunkt an der Grenze zwischen Spiel und Ernst markiert, indem man in einem Spiegel sich selber sieht und doch keine reale Gestalt.

Fünftens wird, ähnlich wie die psychiatrische Terminologie, der Sozialkonstruktivismus ad absurdum geführt, den der Schweizer Schriftsteller Franz Hohler in einer Kurzgeschichte

⁷<https://groups.google.com/forum/#!searchin/alt.folklore.ghost-stories/candyman/alt.folklore.ghost-stories/myw7ayx4Bx4/h2vDk3-dRwAJ> (20.12.2014).

wie folgt skizziert: „Ob nun so etwas tatsächlich passiert oder ob es sich die Betroffenen nur einbilden, ist nebensächlich. Es *wirkt* jedenfalls, und wenn es nicht wahr ist, so ist es doch wirklich“ (Hohler, 1984, S. 49). In ähnlicher Weise äußert sich Candyman gegenüber Helen, wenn er sagt, dass er aufhöre zu existieren, wenn die Menschen nicht mehr an ihn glauben. Im rationalen Kontext wäre das ein Beleg für die Nichtexistenz übernatürlicher Wesen, aber in dem Fall ist es so, dass es den Dämon wirklich gibt, er aber mit dem Problem konfrontiert ist, dann ausgelöscht zu werden, wenn die Menschen auf ihn vergessen, weswegen er zur Tat schreitet und sich an Helens Fersen heftet, weil sie in ihrer Dissertation nachweisen könnte, dass er eine fiktive Gestalt ist.

5 Schluss

Filme, welche Gewalt thematisieren, stehen vor dem Dilemma, sich abzunutzen, weil das Publikum nach einer immer stärkeren Dosis verlangt. In den genannten Beispielen wird dem entgegengewirkt, indem gewissermaßen der Rahmen des Filmes gesprengt wird, ähnlich wie es in einigen Gemälden aus der Barockzeit der Fall ist, wenn Figuren sich scheinbar selbstständig machen. (Gemeint sind teils gemalte, teils plastisch modellierte Personen, die sich teils innerhalb, teils außerhalb des Bildes befinden). Darüber hinaus erzielen die genannten Filme eine besondere Wirkung, weil sie vertraute wissenschaftliche Standards ad absurdum führen, die Traumwelt des Zuschauers anpeilen und Motive aufgreifen, die

als Nahtstelle zwischen Realität und Fiktion fungieren. Darüber zu urteilen, ob solche Filme eine Gefahr für das Publikum darstellen, ist in diesem Kontext nicht notwendig, weil in dem Rahmen die Frage von Bedeutung ist, wie Wirkung erzielt wird, aber nicht, ob diese schädlich ist. Das wäre ein anderes Thema und könnte hier kaum erschöpfend beantwortet werden.

Traditionelle und moderne Sagen kann man hinsichtlich der Thematik als Vorläufer des phantastischen Films betrachten. Das gilt allerdings weniger für die Sage als Glaubensgut denn eher als Buchprodukt, weil dieses Einbußen an Unmittelbarkeit hinnehmen muss. Wer etwa die von Rolf Wilhelm Brednich gesammelten modernen Sagen liest (Brednich, 1994; Brednich, 1996; Brednich, 2004), hält sie in der Regel für Literatur und glaubt nicht mehr an sie. Das ist auch das Problem des Films, weil der Zuschauer ein von ihm getrenntes Produkt betrachtet. Andererseits ist die Mittelbarkeit des Films Dilemma und Chance zugleich, weil es gilt, einen Brückenschlag zwischen dem Zuseher und dem Produkt, das er sich anschaut, herzustellen. Dass das in einem populären Medium wie dem Horrorfilm auf derart elaborierte Weise möglich sein kann wie sonst nur in der sogenannten Hochkultur, sollte dieser Beitrag deutlich machen.

Literaturverzeichnis

Adler, Alfred (1910c/2007): Der psychische Hermaphroditismus im Leben und in der Neurose. In: *Persönlichkeit und neurotische Entwicklung. Frühe Schriften*

- (1904–1912). Hg. von Almuth Bruder-Bezzel. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 103–113 (Alfred Adler Studienausgabe, Bd. 1).
- Adler, Alfred (1912a/2008). *Über den nervösen Charakter (1912)*. Hg. von Karl Heinz Witte, Almuth Bruder-Bezzel und Rolf Kühn. 2. Aufl. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht (Alfred Adler Studienausgabe, Bd. 2).
- Balint, Michael (1999): *Angstlust und Regression*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Barker, Clive (1991): Das Verbotene. In: *Das fünfte Buch des Blutes*. München: Knauer, 9–73.
- Baumann, Hans D. (1989): *Horror. Die Lust am Grauen*. Weinheim, Basel: Beltz.
- Behnke, Katja (2002): *Der inszenierte Schrecken. Darstellungsstrategien der Angst im englischen Schauerroman*. <http://pub.uni-bielefeld.de/luur/download?func=downloadFile&recordId=2303109&fileId=2303112> (20.12.2014).
- Beiderbeck, Richard (o.J.): *Essay 7*. <http://www.koinae.de/ESSAY7.htm> (20.12.2014).
- Bernard de Clervaux (1974): Epistolae I, Corpus epistolarum 1–180. *Sancti Bernardi Opera, Bd. 7*. Hg. von Jean Leclercq und Henry Rochais. Rom: Ed. Cistercienses, S. 224–231.
- Bieler, Ludwig (1941): Spiegel. In: *Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens, Bd. 9*. Hg. von Hanns Bächtold-Stäubli. Berlin, Leipzig: de Gruyter [Nachdruck Berlin, New York: de Gruyter 1987], Sp. 547–577.
- Bielski, Ursula (1998): *Chicago Haunts: Ghostlore of the Windy City*. Chicago, Ill.: Lake Claremont Press.
- Brednich, Rolf Wilhelm (1994): *Sagenhafte Geschichten von heute. Die Spinne in der Yucca-Palme – Die Maus im Jumbo Jet – Das Huhn mit dem Gipsbein*. München: Beck.
- Brednich, Rolf Wilhelm (1996): *Die Ratte am Strohalm. Allerneueste sagenhafte Geschichten von heute*. München: Beck.
- Brednich, Rolf Wilhelm (2004): *Pinguine in Rückenlage. Brandneue sagenhafte Geschichten von heute*. München: Beck.
- Brunvand, Jan Harold (1986): *The Mexican Pet. More „New“ Urban Legends and Some Old Favorites*. New York, London: Norton.
- Drumbl, Johann (1998): Ludus iucundus, honestus, gravis, spectabilis. Die Metapher des Theatrum Mundi bei Bernhard von Clairvaux. In: *Aevum. Rassegna di scienze storiche linguistiche e filologiche* 72, Heft 2, S. 361–374.
- Dundes, Alan (2002): *Bloody Mary in the Mirror: Essays in Psychoanalytic Folkloristics*. Jackson: University Press of Mississippi [Beitrag über Bloody Mary auch im Internet verfügbar unter <http://iscte.pt/~fgvs/Dundes%20bloody.pdf> {20.12.2014}].

- Effelterre, Katrien van (2014): Wiedergänger. In: *Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung, Bd. 14.* Hg. von Rolf Wilhelem Brednich. Berlin, Boston: De Gruyter, Sp. 753–759.
- Freud, Sigmund (1914d/1991): Zur Geschichte der psychoanalytischen Bewegung. In: *Gesammelte Werke, Bd. X.* 8. Aufl. Frankfurt am Main: S. Fischer, S. 43–113.
- Fuchs, Michael (2010): A Horrific Welcome to the Desert of the Real: Simulacra, Simulations, and Postmodern Horror. In: Eckhard, Petra; Fuchs, Michael; Hölbling, Walter W. (Hg.): *Landscapes of Postmodernity. Concepts and Paradigms of Critical Theory.* Wien: Lit, S. 71–90.
- Götz, André (2002): Zerrissene Seelen, kaputte Lebenswelten. Neue Tendenzen im amerikanischen Horrorfilm. In: *epd Film, Heft 7*, S. 20–25.
- Goffman, Erving (1983): *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag.* 4. Aufl. München, Zürich: Pieper.
- Gryphius, Andreas (1983): *Absurda Comica. Oder Herr Peter Squentz. Schimpfspiel. Kritische Ausgabe.* Stuttgart: Reclam.
- Hickethier, Knut (1993): *Film- und Fernsehanalyse.* Stuttgart, Weimar: Metzler (Sammlung Metzler, Bd. 277).
- Hohler, Franz 1984: Der Geisterfahrer. In: *Die Rückeroberung. Erzählungen.* Hamburg: Luchterhand.
- Huizinga, Johan (1981): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel.* Reinbek bei Hamburg: Rowolth.
- KHM (1996): *Brüder Grimm: Kinder- und Hausmärchen, Bd. 1.* Hg. von Hans-Jörg Uther. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Koven, Mikel J. (2008): *Film, Folklore, and Urban Legends.* Lanham, Maryland, Toronto, Plymouth, UK: The Scarecrow Press.
- Snopes.com (2005): *Bloody Mary.* <http://www.snopes.com/horrors/ghosts/bloodymary.asp> (20.12.2014).
- Muir, John Kenneth (2000): *The Films of John Carpenter.* Jefferson, NC [u.a.]; McFarland.
- Piaget, Jean (1980): *Das Weltbild des Kindes.* Frankfurt am Main, Berlin, Wien: Ullstein.
- Pirandello, Luigi (1997): Sechs Personen suchen einen Autor. In: *Gesammelte Werke in sechszehn Bänden, Bd. 6.* Hg. von Michael Rössner. Berlin, Ullstein, S. 11–154.
- Platon (1994): *Sämtliche Werke, Bd 4. Timaios, Kritias, Minos, Nomoi.* Reinbek bei Hamburg : Rowolth.
- Rieken, Bernd (1996): „Fiktion“ bei Vaihinger und Adler. Plädoyer für ein wenig beachtetes Konzept. In: *Zeitschrift für Individualpsychologie 21*, Heft 4, S. 280–291.
- Rieken, Bernd (2006): „Die ganze Welt ist eine Bühne...“. Kulturgeschichtliche und

- anthropologische Einflüsse auf Adlers „Nervösen Charakter“. In: *Zeitschrift für Individualpsychologie* 31, Heft 3, S. 192–209.
- Schnitzler, Arthur (1978): Der grüne Kakadu. In: *Gesammelte Werke in Einzelausgaben: Das dramatische Werk, Bd. 3*. Frankfurt am Main: Fischer, S. 7–44.
- Schulze, Gerhard (1996): *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. 6. Aufl. Frankfurt am Main, New York.
- Sennett, Richard (2002): *Respekt im Zeitalter der Ungleichheit*. Berlin: Berlin-Verlag.
- Shakespeare, William (1979): Hamlet. In: *Shakespeares dramatische Werke, Bd. 1*. Hg. von Hans Matter. Zürich: Diogenes, S. 101–226.
- Thompson, Kirsten Moana (2007): *Apocalyptic Dread. American Film at the Turn of the Millennium*. Albany: State University of New York Press.
- Vaihinger, Hans (1911): *Die Philosophie des Als Ob. System der theoretischen, praktischen und religiösen Fiktionen auf Grund eines idealistischen Positivismus*. Berlin: Reuther & Reichard.
- Vale, Lawrence J. (2013): *Purging the Poorest. Public Housing and the Design Politics of Twice-Cleared Communities*. Chicago, Ill. [u.a.] : University of Chicago Press.
- Voigt, Joachim (1954): *Das Spiel im Spiel. Versuch einer Formbestimmung an Beispielen aus dem deutschen, englischen und spanischen Drama*. Diss. Ms. Göttingen.
- Watzlawick, Paul (1983): *Anleitung zum Unglücklichsein*. München, Zürich: Pieper.
- Wooley, John (2011): *Wes Craven: The Man and his Nightmares*. Hoboken N.J.: John Wiley & Sons.

Filmographie

CANDYMAN (CANDYMAN'S FLUCH). Bernard Rose. USA 1992.

IN THE MOUTH OF MADNESS (DIE MÄCHTE DES WAHNSINNS). John Carpenter. USA 1995.

A NIGHTMARE ON ELMSTREET (NIGHTMARE – MÖRDERISCHE TRÄUME). Wes Craven. USA 1984.

WES CRAVEN'S NEW NIGHTMARE (FREDDY'S NEW NIGHTMARE). Wes Craven. USA 1994.

Autor

Univ.-Prof. DDr. Bernd Rieken
Sigmund-Freud-Privatuniversität Wien
bernd.rieken@sfu.ac.at;
bernd.rieken@univie.ac.at

Tel.: 01 7984098 67

Leiter des Doktoratsstudiums der Psychotherapiewissenschaft und des Fachspezifikums Individualpsychologie an der Sigmund-Freud-Privatuniversität Wien, Privatdozent für Europäische Ethnologie an der Universität Wien, freiberuflicher Psychotherapeut und Lehranalytiker in Baden bei Wien.