

Katharina Rein

Gestörter Film: Wes Cravens A NIGHTMARE ON ELM STREET

2012

<https://doi.org/10.14631/978-3-96317-635-7>

Buch / book

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rein, Katharina: *Gestörter Film: Wes Cravens A NIGHTMARE ON ELM STREET*. Buchner 2012. DOI: <https://doi.org/10.14631/978-3-96317-635-7>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons BY-NC 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

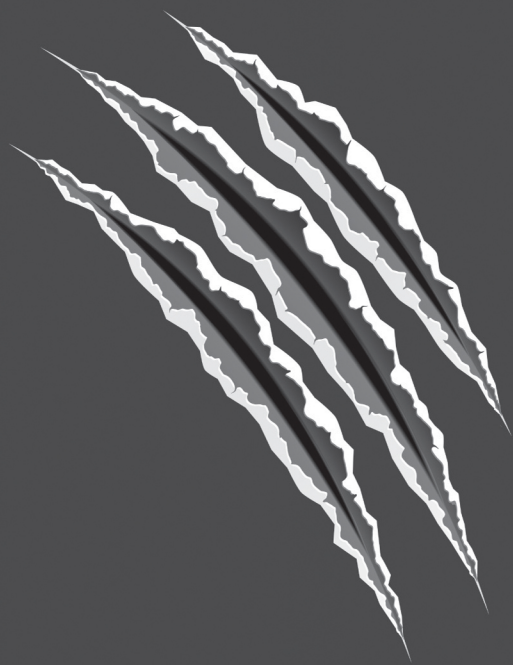
Terms of use:

This document is made available under a creative commons BY-NC 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Katharina Rein

GESTÖRTER FILM



Wes Cravens
A Nightmare on Elm Street

büchner

Gestörter Film

Katharina Rein

Gestörter Film

Wes Cravens *A Nightmare on Elm Street*

büchner-
verlag

wissenschaft und kultur



Dieses Werk erscheint unter der Creative-Commons-Lizenz 4.0 (CC-BY-NC). Diese Lizenz erlaubt unter dem Vorbehalt der Namensnennung des Urhebers die Bearbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung des Materials in jedem Format oder Medium, jedoch nur für nicht kommerzielle Zwecke.

Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z. B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

ISBN (Print): 978-3-941310-32-2

ISBN (PDF): 978-3-96317-635-7

DOI: 10.14631/978-3-96317-635-7

Erschienen 2012 im Buechner-Verlag

Umschlagmotiv: © istockphoto.com/pialhovik

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie, detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über <http://dnb.de> abrufbar.

Inhalt

Einleitung.....	7
1. Störungen	7
2. A NIGHTMARE ON ELM STREET	11
3. Stellenlektüre	12
I. Störungen im Genre	15
1. Der Horror.....	16
2. »Mommy killed him« – Gestörte Gemeinsamkeit	21
3. Sadist-performance artists – der Slasherfilm.....	33
4. Das Monster – Freddy Krueger	38
II. Störungen in Raum, Zeit und Bewusstsein	47
1. Brüche im Continuity System	47
2. Schlaf, Traum, Film	59
3. <i>Fake attacks</i>	72
4. Störungen im Kino	80
5. Medien in der Elm Street	87
III. Störungen im Horror	102
Literatur	108
Filmverzeichnis.....	116
Abbildungsnachweise.....	119
Anhang	120
Dank	122

Einleitung

1. Störungen

»Bei Störung Knopf 3 Sekunden halten, Anweisungen des Personals befolgen«, steht auf einem Schild im Aufzug. Mit Störung ist in diesem Fall ein außerplanmäßiges Stehenbleiben des Fahrstuhls samt Insassen auf seinem Weg durch das Gebäude gemeint. Daran wird bereits eine Eigenschaft von Störungen deutlich: Sie unterbrechen kontinuierliche Vorgänge und verhindern Übermittlung (wobei hier quasi die Fahrstuhlinsassen das zu Übermittelnde sind). Aus diesem Beispiel lässt sich auch ableiten, dass, damit ein solches Schild überhaupt existieren kann, sich der Störfall bereits mehrfach ereignet haben muss. Infolgedessen wurde eine Abfolge von Arbeitsschritten entwickelt und optimiert, um künftige Störfälle nach Möglichkeit zu verhindern.¹ Daran zeigt sich die »epistemologische Nachträglichkeit«² von Störungen: Die Störfallprävention beruht einerseits auf bereits geschehenen Störfällen und antizipiert andererseits mögliche, noch nicht eingetretene: »Man wird durch eine Störung gezwungen, sich auf etwas zu beziehen, das *nicht* geschehen ist [...]«.³ Sie zielt auf eine Reduktion der Störungen einerseits und auf ihre schnelle Beseiti-

1 Die Professionalisierung der Störfallprävention hat aber auch zur Folge, dass die Insassen, d.h. die Nutzer der Technik, im Störfall machtlos sind. Die Technik ist für sie eine Black Box, sie sind im Fahrstuhl gefangen und auf Fremdanweisungen angewiesen.

2 Kassung, Christian (2009), »Einleitung«, in: Ders. (Hrsg.), Die Unordnung der Dinge. Eine Wissens- und Mediengeschichte des Unfalls, Bielefeld, S. 9–15, hier: S. 9.

3 Kümmel, Albert/Schüttelpelz, Erhard (2003), »Medientheorie der Störung/Störungstheorie der Medien. Eine Fibel«, in: Dies. (Hrsg.), Signale der Störung, München, S. 9–13, hier: S. 10.

gung im Falle des Eintretens andererseits. Geschieht dies nicht, umgeht der Rezipient die Störfälle, indem er nach Möglichkeit auf die Nutzung der Technik verzichtet, d.h. im oben genannten Beispiel die Treppe benutzt. Es gilt also, Störungen fruchtbar zu machen, um Technik und Techniken zu optimieren.

Eine produktive Funktion der Störung besteht folglich darin, als Beeinträchtigung eines bestehenden Systems dessen Modifikation und Stabilisierung zu bewirken: »Das Nicht-Funktionieren bleibt für das Funktionieren wesentlich«,⁴ schreibt Michel Serres, der in seinem Werk *Der Parasit* die Notwendigkeit von Störungen verdeutlicht. Sein Kommunikationsmodell ist sehr weit gefasst, er selbst erörtert es anhand diverser Diskurse und Beispiele, die vom Gastmahl über Musik bis hin zum Geld reichen.⁵ Serres' *parasite*, dem im Französischen die doppelte Bedeutung von »Schmarotzer« und »Rauschen« zukommt, ist der sich dazwischen befindende Dritte, der Störer, der in das System eingreift und es verändert. Er ist

»[i]m biologischen Sinn [...] ein ungebetener Gast, der den Körper des Organismus betritt und ihm mehr Substanz nimmt, als er ihm zurückgibt. Auf der Kommunikationsebene ist der Parasit gleich einem Störmoment oder -geräusch im Kanal. Er ist dasjenige, das die Grenze eines Systems markiert und seine Integrität herausfordert. [...] [I]m sozioökonomischen Sinn [repräsentiert er] die Unterbrechung eines Systems sozialen Austauschs [...].«⁶

Entscheidend ist, dass Serres den Parasiten ohne negative Wertung als ursprünglich, notwendig und produktiv ansieht: »Die Abweichung gehört zur Sache selbst, und vielleicht bringt sie diese erst hervor. [...] Am Anfang war das Rauschen.«⁷

4 Serres, Michel (1987), *Der Parasit*, Frankfurt am Main, S. 120.

5 Zu den Anwendungsmöglichkeiten von Serres' Modell vgl. Siegert, Bernhard (2001), »Kakophonie oder Kommunikation? Verhältnisse zwischen Kulturtechnik und Parasitentum«, in: Engell, Lorenz/Vogl, Joseph (Hrsg.), *Mediale Historiographien*, Weimar, S. 87–99.

6 Köhne, Julia (2005), »Männliche Schwangerschaft und weibliche Penetration. Transmutationen, Shifts und die Figur des Dritten in David Cronenbergs *SHIVERS*«, in: Dies./Kuschke, Ralph/Meteling, Arno (Hrsg.), *Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm*, Berlin, S. 68–88, hier: S. 72.

7 Serres, *Parasit*, S. 28.

Was lässt sich Serres' Störungsbegriff, dem Parasiten, im Sinne dieses Bandes hinzufügen? Das englische »disrupt« wird im *Cambridge Advanced Learner's Dictionary* mit »to prevent something, especially a system, process or event, from continuing as usual or as expected«⁸ erläutert, was auch dem Alltagsgebrauch des deutschen »Störung« entspricht. Etymologisch hängt »stören« mit dem mittelhochdeutschen »stören« beziehungsweise dem althochdeutschen »storren« zusammen, das »verwirren, zerstreuen, vernichten« bedeutet; aber auch mit dem englischen »stir« (aufrühren).⁹ Das *Deutsche Wörterbuch* der Gebrüder Grimm führt das Verb »stören«¹⁰ auf »stüren«, d.h. in etwas (herum)stochern, stoßen, aufwühlen etc. zurück. Als weitere Bedeutungen finden sich hier u.a. »darin herumsuchen, wie sonst stöbern«, wo Störungen also mit Wissensproduktion zusammenhängen. Noch deutlicher wird deren Produktivität im Bezug auf das Feuer, das gestört wird, »damit es besser brennt«.¹¹ Offensichtlich horror-nahe Bedeutungen sind »[jmd.] verfolgen, feindlich behandeln u.s.w. [sic!]<«, was dem im DWB angeführten lateinischen *vexare* (»erschüttern, misshandeln, quälen« etc.) und *turbare* (»aufwühlen, ängstigen, beunruhigen« u.a.) nahe steht. Ein weiteres lateinisches Synonym ist *interpellare* und meint stören in Bezug auf das Sprechen: »ins Wort fallen, unterbrechen«, aber auch »etwas einwenden«, d.h. Lärm machen, die Nachricht stören, Rauschen schaffen.

Zusammenfassend lässt sich also festhalten: Eine Störung setzt voraus, dass es ein System, einen Prozess oder ein Ereignis gibt, von dem (ausgehend von Erfahrung, Berechnung oder Voraussicht) ein bestimmtes Verhalten oder ein bestimmter Ablauf erwartet wird.

8 Cambridge Advanced Learner's Dictionary, online abrufbar bei Cambridge Dictionaries Online, URL: <http://dictionary.cambridge.org>, letzter Zugriff: 27.02.2011.

9 Vgl. »stören«, in: Alsleben, Brigitte/Wermke, Matthias (†2007) (Hrsg.), *Das Herkunftswörterbuch. Etymologie der deutschen Sprache*, Mannheim, S. 817.

10 Vgl. DWB Bd. 19 (1957), Sp. 385–406, »stören«, online abrufbar, URL: <http://www.wörterbuchnetz.de/DWB?lemma=stoeren>, letzter Zugriff: 27.02.2011.

11 Das heute in dieser Bedeutung geläufige »schüren« scheint nicht weit vom im DWB angeführten »stüren« entfernt. Der Duden stellt allerdings keinen etymologischen Zusammenhang zwischen »stören« und »schüren« her: »schüren« hänge demnach mit dem althochdeutschen »scuren« zusammen, die genaue Herkunft sei allerdings ungeklärt; vgl. Duden online »schüren«, URL: <http://www.duden.de/rechtschreibung/schueren>, letzter Zugriff: 12.06.2011.

Eine Unterbrechung dessen oder Abweichung davon ist die Störung. Dieser versatile Begriff wird im Zusammenhang mit Vorgängen, auch Denk- und Kommunikationsprozessen, und Tätigkeiten gebraucht, wobei das Stören bis hin zur Belästigung oder Misshandlung reichen kann.

Im Film treten auf verschiedenen Ebenen Phänomene auf, die als Störungen aufgefasst werden können. Dazu gehören diegetische Störungen, die in die Narration eingebunden sind, beispielsweise wird die Handlung oft durch Probleme oder Hindernisse angetrieben, welche die Figuren im Laufe der Story überwinden oder lösen müssen. Eine weitere Form von Störungen im Film findet sich in Gestalt von realhistorischen »Umbrüchen«¹², die sich in ästhetische Hervorbringungen einer Gesellschaft übersetzen. In diesem Fall liegt die Störung (oder etwas als Störung Wahrgenommenes) also außerhalb des Films, der dazu Bezüge und Verweise herstellt. Solche Referenzen erfordern ein Publikum, das sie zu lesen weiß, d.h. das über entsprechende Sehgewohnheiten verfügt, um den Film als Zeichensystem zu verstehen, welches mit den Zuschauenden mit Hilfe des kinematographischen Codes kommuniziert. Zu in diesem Kommunikationssystem auftretenden, filmsemiotischen Störungen zählen beispielsweise Inkonsistenzen in Plot oder Narration, sogenannte »Regiefehler«¹³ und unkonventionelle Inszenierungsweisen. Diese Form von Störung spielt sich auf formeller, narrativer oder ästhetischer Ebene ab und erzeugt Momente, in denen die Zuschauenden stutzig werden, weil etwas nicht zu stimmen scheint: Gegenstände oder Figuren tauchen von einer Einstellung zur anderen auf, verschwinden oder verändern sich, Handlungsstrukturen werden undurchsichtig, die Erzählinstanz stellt sich als unzuverlässig heraus oder es entsteht der Eindruck räumlicher oder zeitlicher Diskonti-

12 Sogenannte historische Umbrüche und Wendepunkte sind immer Teil kontinuierlicher Prozesse und keine punktuellen, dekontextualisierbaren Vorfälle. Ich beziehe mich hier auf ikonische Ereignisse, in denen solche Prozesse kulminieren und die deswegen als Umbruchmomente wahrgenommen werden, wie z.B. der Sturm auf die Bastille, die Reichspogromnacht, die Nacht des Mauerfalls usw.

13 Vgl. dazu Kümmel-Schnurs Analyse zu Claude Sautets *LES CHOSES DE LA VIE*: Kümmel-Schnur, Albert (2009), »Immer Erklärungen. Sprechen. Das muss aufhören!«, in: Kassung, *Die Unordnung der Dinge*, S. 271–302.

nuität. Eine klare Trennung der beiden letztgenannten Formen filmischer Störungen ist nicht immer möglich, z.B. kann eine unzuverlässige Erzählung der subjektiven Perspektive einer psychisch labilen Figur geschuldet sein wie in David Finchers FIGHT CLUB.¹⁴ Hier verweist dieser psychische Zustand zudem auf Identitätsdiskurse und -krisen um die Jahrtausendwende, die sich im Film in einem Anschaffungszwang von Lifestyle-Produkten und in der Sehnsucht nach dem Ausbruch aus dem monotonen Alltag eines erfolgreichen jungen Mannes niederschlagen.

2. A NIGHTMARE ON ELM STREET

Dieser Band untersucht am Beispiel des Horrorklassikers A NIGHTMARE ON ELM STREET (im Folgenden: NIGHTMARE), wie Störungen im Horrorgenre, das eine besondere Affinität zu Störungen zu unterhalten scheint, funktionieren. Dieser 1984 entstandene Slasherfilm etablierte nicht nur dessen Schöpfer Wes Craven als Horrorregisseur, sondern sicherte auch Existenz und Fortbestehen der Produktionsfirma *New Line Cinema*.¹⁵ Letzteres so effektiv, dass die Firma zwischen 2001 und 2003 die LORD OF THE RINGS-Trilogie produzierte, die wiederum unter der Regie Peter Jacksons entstand, der u.a. 1992 als Regisseur von BRAINDEAD, eines Meilensteins des Funsplatters, auf sich aufmerksam gemacht hatte.¹⁶

Insgesamt sechs Sequels haben versucht, an den Erfolg des ersten NIGHTMARE anzuknüpfen, von denen nur das letzte 1994 wieder von Wes Craven gedreht wurde. Vom Kultstatus, den NIGHTMARE heute genießt, zeugen neben einem umfassenden makabren Mer-

14 Angaben zum Film siehe Filmographie. Gilt auch für folgende Filmtitel.

15 Vgl. dazu Goldberg, Lee et al. (1995) (Hrsg.), *The Dreamweavers. Interviews with Fantasy Filmmakers of the 1980s*, Jefferson, London, S. 224; vgl. Rockoff, Adam (2002), *Going to Pieces. The Rise and Fall of the Slasher Film, 1978–1986*, Jefferson, S. 154.

16 Eine der Locations in Neuseeland, an der BRAINDEAD gedreht wurde, taucht übrigens in LORD OF THE RINGS als Pfad der Toten wieder auf; vgl. Wikipedia-Kollektiv, »BRAINDEAD (film)«, in: Wikipedia. *The Free Encyclopedia*, URL: [http://en.wikipedia.org/wiki/Braindead_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Braindead_(film)), letzter Zugriff: 29.01.2012.

chandising-Angebot z.B. die Wiederkehr des Mörders 2003 in *FREDDY VS. JASON*,¹⁷ wo noch immer Robert Englund, 55-jährig, in die Maske Freddy Kruegers schlüpfte, oder das 2010 erschienene Remake unter der Regie von Samuel Bayer.

In diesem Band konzentriere ich mich auf den ersten *NIGHTMARE* von 1984. Dieser erzählt von einer Gruppe von Teenagern, die in ihren Alpträumen von einem Mörder gejagt werden, wobei physische Verletzungen, die die Jugendlichen im Traum erhalten, sich in die Realität übertragen. Während die Freunde der Protagonistin Nancy (Heather Langenkamp) ihm nacheinander zum Opfer fallen, gelingt es ihr, den Mörder anhand seiner Attribute – rot-grün-gestreifter Pullover, Hut und klingenbesetzter Handschuh als Waffe – zu identifizieren: Es handelt sich um Fred Krueger, einen ehemaligen Kindermörder, der von einem Mob von Eltern (aus Anwohnern der Elm Street) lebendig verbrannt wurde, nachdem die Behörden ihn aufgrund eines Formfehlers wieder auf freien Fuß gesetzt hatten. Offenbar ist Krueger nun zu einer neuen Existenz in den Träumen der Kinder seiner Mörder gelangt, an denen er hier Rache üben will. Nancy gelingt es schließlich, ihn aus ihrem Traum in die Wirklichkeit zu versetzen, wo sie gegen ihn antritt.

3. Stellenlektüre

In ihrem Buch *Hard Core* vergleicht Linda Williams den pornographischen Film dahingehend mit dem Musical, dass beide anhand von Nummern erzählt werden: Als »Erzählereignisse innerhalb der größeren Struktur« durchdringen die (im Musical Tanz-, im Porno Sex-) Nummern die Narration, die sie einerseits vorantreiben und in die sie andererseits eingewebt sind.¹⁸ Das Horrorgenre erwähnt Williams nur

17 Zum *NIGHTMARE*-Franchise vgl. Conrich, Jan (2000), »Seducing the Subject: Freddy Krueger. Popular Culture and the *NIGHTMARE ON ELM STREET* Films«, in: Silver, Alain/Ursini, James (Hrsg.), *Horror Film Reader*, New York, S. 223–235, insb. S. 228–232.

18 Vgl. Williams, Linda (1995), *Hard Core. Macht, Lust und die Traditionen des pornographischen Films*, Basel, S. 176–181, hier: S. 176.

am Rand, allerdings überträgt Arno Meteling ihr Konzept des Genrefilms als Nummern-Revue darauf, speziell auf den Splatterfilm: Ebenso wie der pornographische Film, bestehe dieser aus Nummern, in denen in der Detailaufnahme gezeigte Körperöffnungen im Zentrum stünden, wobei die geschlagene Wunde die Genitalien ersetze.¹⁹ Meteling zufolge wird dadurch besonders der moderne Horrorfilm episodischer und verlangt nach einer neuen Rezeptionsweise, die er als Kulturtechnik Stellenlektüre bezeichnet. Seinen Begriff der Stellenlektüre möchte ich übernehmen und meine Analyse anhand einzelner Szenen durchführen, wobei es mir allerdings nicht um besonders gewaltangefüllte Szenen geht, sondern um solche, die Anknüpfungspunkte im Zusammenhang mit Störungen bieten.²⁰

Dabei steht in diesem Band keine genrehistorische oder filmanalytische Untersuchung im Zentrum, sondern die Frage, wie Störungen im Horrorfilm erzeugt werden und welche Funktion sie erfüllen. Im ersten Teil setze ich NIGHTMARE ins Verhältnis zum Horrorgenre und dem Subgenre Slasherfilm und versuche anschließend, die Besonderheiten Freddy Kruegers als Monster herauszustellen. Filmsemiotische Störungen, die sich im Empfinden von Raum und Zeit, aber auch Sein beziehungsweise Bewusstsein niederschlagen, untersuche ich im zweiten Teil. Sie resultieren aus Verstößen gegen kinematographische Inszenierungskonventionen wie das Continuity System und die übliche Darstellung subjektiven Erlebens, insbesondere von Träumen im Film. Hier betrachte ich außerdem Störmomente in NIGHTMARE, die den ontologischen Status des Filmgeschehens in Frage stellen und diskutiere eine Deutung des Films als Reflexion eines »ungestörten« ZuschauerInnenverhaltens. Schließlich analysiere ich Szenen, in denen die Trennung von Traum und Realität vollends aufbricht, wobei Medien eine wichtige Rolle spielen. Einer anderen Form von Störung gehört die realhistorische Veränderung der Gesellschaftsstruktur während der 70er Jahre des 20. Jahrhunderts an, die sich in NIGHTMARE niederschlägt und hier anhand von Familienverhältnissen beleuchtet wird (I. 2.).

19 Vgl. Meteling, Arno (2006), *Monster. Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, Bielefeld, S. 100.

20 Zur Orientierung findet sich im Anhang sich eine tabellarische Plotübersicht, in der die untersuchten Szenen eingeordnet sind.

I. Störungen im Genre

Genrezuordnungen sind in vielen Fällen problematisch oder uneindeutig. Besonders in Bezug auf den postklassischen Film erscheint das Genre häufig als überholtes Konzept.²¹ Dennoch erweist es sich im Diskurs als hilfreich und nützlich, zumal viele Filme sich trotz allem mehr oder weniger zufriedenstellend einem oder mehreren Genres zuordnen lassen. In diesem Kapitel will ich versuchen, Horror als Genre zu umreißen, d.h. gemeinsame Charakteristika einer möglichst großen Menge von Filmen, die als Horror gelten können, herauszuarbeiten. Anschließend untersuche ich – als Beispiel einer Form von Störung, die sich im Horrorgenre häufig finden lässt – die Übersetzung realhistorischer, zu ihrer Zeit als Störung wahrgenommener Ereignisse in kulturelle Artefakte anhand von Familienverhältnissen und transgenerationaler Traumatisierung in NIGHTMARE. Danach wende ich mich dem Subgenre Slasherfilm zu und betrachte, inwiefern und mit welcher Wirkung NIGHTMARE dessen Konventionen befolgt oder bricht, um abschließend die Hauptfigur²², Freddy Krueger, im Kontext der Horrormythologie zu analysieren.

21 Für eine ausführliche Diskussion des Genrebegriffs im Hinblick auf Horror vgl. Shelton, Catherine (2008), *Unheimliche Inskriptionen. Eine Studie zu Körperbildern im postklassischen Horrorfilm*, Bielefeld, S. 109–123.

22 Im Slasherfilm ist im Grunde der Mörder die Hauptfigur: Er ist das konstante Element in den langen Reihen von Sequels, während alle anderen Charaktere nur oberflächlich gezeichnet werden und im Wortsinn kurzlebig sind. In den meisten Fällen weist das Final Girl mehr charakterliche Tiefe auf als ihr Umfeld, allerdings tritt es meist nur in einem der Filme auf und wird dann von einer neuen Kämpferin abgelöst (eine Ausnahme hiervon präsentiert z.B. Cravens SCREAM-Reihe, in der das Final Girl [und ein Kreis von Figuren um sie herum] bleibt, während in das immer gleiche Kostüm des Mörders in jedem Film eine andere Figur [oder mehrere] schlüpft).

1. Der Horror

Horror (von lat. *horror* – »Schauder, Entsetzen, Schrecken«) als Genre einzugrenzen, ist umso schwieriger, insofern es sich zum einen als »complex, sprawling and heterogeneous«²³ erweist. Zum anderen bestehen ästhetische und motivische Verflechtungen mit anderen Genres wie Film Noir oder Mystery, insbesondere aber mit Science Fiction und Thriller. Deshalb wird häufig versucht, über Vergleiche mit und Abgrenzungen von anderen Genres zu einer Bestimmung von Horror zu gelangen, beispielsweise tastet sich Vera Dika vom Western her an den Horrorfilm heran.²⁴ Insbesondere der Körperhorror – jenes Subgenre, bei dem die Zerstörung und Modifizierung des menschlichen Körpers im Zentrum steht (z.B. *THE FLY*, *HELLRAISER*)²⁵ –, aber auch Horror im Allgemeinen wird zuweilen mit dem pornographischen Film verglichen, da beide Genres mit einer expliziten Darstellung menschlicher Körper auf somatische Reaktionen zielen.²⁶

Eine häufig zitierte Definition liefert Robin Wood, der Horrorfilme als »our collective nightmares« bezeichnet, welche nach der Formel »normality is threatened by the Monster« funktionieren, wobei »normality« als »conformity to the dominant social norms« angesehen wird.²⁷ Die von ihm vorgenommene Analogisierung eines kulturellen Artefakts mit Alpträumen ist u.a. deswegen problematisch, weil sie eine kollektive Psyche – analog zur individuellen des Träumers – voraussetzt, die für eine größere kulturelle Gruppe weit-

23 Cherry, Brigid (2009), *Horror*, London, S. 51.

24 Vgl. Dika, Vera (1990), *Games of Terror. HALLOWEEN, FRIDAY THE 13TH, and the Films of the Stalker Cycle*, London, Toronto.

25 Für eine Eingrenzung des Körperhorrors vgl. z.B. Meteling, Monster, S. 73.

26 Vgl. z.B. Clover, Carol (1987), »Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film«, in: *Representations* 20, S. 187–228, hier: S. 189.

27 Wood, Robin (2004), »An Introduction into the American Horror Film«, in: Gran, Barry K./Sharet, Christopher (Hrsg.), *Planks of Reason. Essays on the Horror Film*, Lanham et al., S. 107–141, hier: S. 117. Für eine ausführliche Diskussion des Monströsen als Abweichung vgl. Shelton, *Unheimliche Inskriptionen*, S. 176–198.

gehend einheitlich arbeitet.²⁸ Häufig gehen Bestimmungen des Horrorgenres davon aus, dass dieser bei den Zuschauenden tatsächlich Angst auslöst. Sie scheinen allerdings zu vergessen, dass Gefühle und Affekte individuell, kulturell und historisch bedingt sind, was beispielsweise am Universal-Horrorklassiker *DRACULA* oder an diversen Horrorfilmen der 80er Jahre deutlich wird, die heute eher zum Lachen als zum Fürchten anregen.

Einheitlich scheint dem Horrorgenre zumindest eine eigene Mythologie zu sein,²⁹ die in einzelnen Artefakten entwickelt und transformiert wird und sich u.a. aus Mythos und Folklore speist – so scheinen die Grimm'schen Märchen vielerorts den Splatterfilm zu antizipieren und im weggesperrten Königssohn Minotauros³⁰ ist bereits die Tragik fehlgebildeter Kinder (wie z.B. in *IT'S ALIVE*) sowie späterer Tiermenschen (z.B. *THE WOLFMAN*) angelegt. Spätestens seit 1968 – in diesem sozialhistorisch bedeutenden Jahr erschien George A. Romero's *NIGHT OF THE LIVING DEAD*, der gemeinhin als der erste postklassische Horrorfilm angesehen wird – thematisiert Horror auch die eigene Genregeschichte,³¹ woran deutlich wird, dass er ein Publikum voraussetzt, das in der Lage ist, Zitate und Anspielungen zu erkennen.³²

Neben der Mythologie unterhält das Horrorgenre einen spezifischen Regelsatz: Es greift nicht nur auf ein motivisches und ästhetisches Spektrum zurück, dessen Elemente immer wieder neu kombi-

28 Mit Serres lässt sich über das Kollektiv als Black Box ohnehin nichts wissen; vgl. Parasit, S. 186–188: »Diese Gesamtheit ist kein Subjekt, kein Objekt, sie steht also außerhalb unserer Erkenntnisfunktionen.« (S. 187).

29 Für eine ausführliche Auseinandersetzung mit der Mythologie des Horrors, ihren historischen Entwicklungen sowie Konjunkturen und Wechselwirkungen vgl. Seeßlen, Georg/Jung, Fernand (2006), *Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*, Marburg.

30 Der Minotauros findet z.B. in der zweiten Staffel der US-Fernsehserie *TRUE BLOOD* (2008–), kombiniert mit einem anderen Wesen aus der griechischen Mythologie, der Mainade, direkten ikonographischen Eingang in zeitgenössische Horrorartefakte.

31 Für eine ausführliche Bestimmung des postklassischen Horrors vgl. Shelton: *Unheimliche Inskriptionen*, S. 120–164.

32 Vgl. Clover, »Her Body, Himself«, S. 190, S. 194; vgl. Pinedo, Isabel Cristina (2004), »Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film«, in: Prince, Stephen (Hrsg.), *The Horror Film*, New Brunswick, S. 85–117.

niert werden, sondern prägt darüber hinaus Regeln, gemäß denen bestimmte Verhaltensweisen gewisse Reaktionen nach sich ziehen, die sie in anderen Genres – ganz gleich wie stark diese sich an der Ästhetik oder Motivik des Horrors bedienen – nicht hervorrufen würden. Zum Beispiel hat das (unerlaubte) Eindringen in fremde, oft scheinbar verlassene Häuser fatale Folgen für die Horror-Protagonisten: Detective Arbogast, der in *PSYCHO* trotz Bates' Verbot in sein Haus geht oder die in der texanischen Einöde gestrandeten Teenager, die in *THE TEXAS CHAIN SAW MASSACRE* auf der Suche nach Benzin ein Haus betreten, finden alle – den Regeln des Genres gemäß – ein irgendwie geartetes Monster und meist den Tod in dem unbefugt betretenen Gebäude. In *NIGHTMARE* begibt sich Nancy in einem Traum (Min. 24–27; im Folgenden erscheinen Minutenangaben für Szenen aus *NIGHTMARE* in runden Klammern im Text) unerlaubt in den Schulkeller: Sie verlässt den Klassenraum mitten im Unterricht, ignoriert die Gangaufseherin, die einen Passierschein³³ fordert und begibt sich in den Keller, in dem ein übergroßes Schild mit der Aufschrift »No students allowed« prangt. Diese Transgression wird so gleich mit dem Auftritt des Mörders bestraft, woraufhin Nancy sich selbst verletzen muss, um ihm zu entkommen.

Zentral für das Horrorgenre sind also Regeln beziehungsweise Grenzen und ihre Übertretung: Es lebt von Tabubrüchen von Kannibalismus bis Inzest, weiterhin von Gegensätzen wie Innen/Außen, Leben/Tod, Selbst/Anderer usw. Auch Schwellen und Übergänge – sowohl räumliche als auch zeitliche – spielen eine wichtige Rolle: Die wohl machtvollste räumliche Schwelle im Horror ist die eines privaten Hauses, die z.B. der Vampir nicht ohne Einladung passieren kann³⁴ und deren unbefugtes Übertreten Sterblichen den Tod bringt. *Rites de passage* markieren Zeiten, zu denen der Horror sich ereignet: Neben Geburt (*ROSEMARY'S BABY*, *IT'S ALIVE*), Pubertät (*THE EXORCIST*, *CARRIE*), Schulabschluss (*CARRIE*, *PROM NIGHT*), Hochzeit (*IL ROSSO SEGNO DELLA FOLLIA*) und Tod (*NIGHT OF THE*

33 In US-amerikanischen Schulen ist ein *hall pass* üblich, der von der Lehrkraft für Schüler ausgestellt wird, die während des Unterrichts die Klassenräume verlassen.

34 Daran zeigt sich außerdem der Status des Vampirs als Aristokrat, dessen absolute Bindung an die Etikette es ihm unmöglich macht, ein privates Haus ungeladen zu betreten.

LIVING DEAD, DELLAMORTE DELLAMORE) sind Jahres- (I KNOW WHAT YOU DID LAST SUMMER) und Feiertage (HALLOWEEN, BLACK CHRISTMAS) oft Zeitpunkte, zu denen neben dem Übergangsritus der Horror den Alltag stört.

Transgressiv ist auch das zentrale Element des Horrors, das Monster. Noël Carroll unterscheidet verschiedene »means for constructing horrific biologies«, von denen hier vor allem *fusion* und *fission* interessant sind.³⁵ Ersteres prägt dabei eine Form von Monster, das häufig als Halbwesen bezeichnet wird: Die Vereinigung gegensätzlicher Eigenschaften in einem Körper, z.B. Vampir, in dem die Gegensätze Leben/Tod, Attraktivität/Repulsion, Mensch/Tier usw. verschmelzen. Unter *fission* versteht Carroll die Aufspaltung gegensätzlicher Eigenschaften in »different, though metaphysically related, identities«, wobei er zwischen zeitlicher (zu verschiedenen Zeiten im gleichen Körper wie z.B. beim Werwolf) und räumlicher (mehrere Körper zur gleichen Zeit, d.h. Doppelgänger) Spaltung unterscheidet.³⁶ In beiden Fällen haben wir es mit einer Störung von Identität und körperlicher Integrität zu tun. In einem binären System von beispielsweise lebend oder tot, 1 oder 0, wäre das Monster also eine gebrochene Zahl dazwischen.

Dabei drehen sich diese Transgressionen aber nicht so sehr um das Unreine, wie Carroll vorschlägt,³⁷ sondern vielmehr um das, was Julia Kristeva als »the abject« bezeichnet: »It is [...] what disturbs identity, system, order. What does not respect borders, positions, rules. The in-between, the ambiguous, the composite.«³⁸ Als Inbegriff des Abjekten sieht Kristeva den Leichnam, damit zusammenhängend stuft sie Körperausscheidungen und -flüssigkeiten, außerdem den Ekel vor Essen als abjekt ein – also etwas Vertrautes, das abgestoßen

35 Carroll nennt außerdem »magnification, massification and horrific metonymy«, was vor allem für die Darstellung von Tieren im Horror greift, z.B. Unmengen individuell harmloser Vögel (THE BIRDS), ein übergroßer Affe (KING KONG) oder die zu ihrer Unheimlichkeit beitragende Assoziation von Ratten mit einem Vampir (NOSFERATU); vgl. Carroll, Noël E. (1990), *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, New York, hier: S. 52.

36 Vgl. ebd., S. 42–52, hier: S. 46.

37 Vgl. ebd., S. 43.

38 Kristeva, Julia (1982), *Powers of Horror. An Essay on Abjection*, New York, S. 4.

wird. Zentral für das Abjekte sei das Prinzip der Ambiguität,³⁹ die Schnittstelle zwischen dem Angenehmen und dem Ekelerregenden. In Bezug auf den Horror liefert der Vampir ein hervorragendes Beispiel:⁴⁰ Als lebender Toter, der sich vorrangig von einer Körperflüssigkeit ernährt, dabei abstoßend und (erotisch) anziehend zugleich, stellt er eine personifizierte Missachtung basaler kultureller Kategorien, das Abjekte par excellence, dar.

Wir können Woods eingangs genannte Definition also dahingehend ergänzen, dass das Horrornarrativ zum einen bestimmten Regeln folgt, wie z.B. »Wenn du nachts draußen ein Geräusch hörst und allein hinausgehst, um nachzusehen, was es ist, wirst du nicht wiederkommen.« Zum anderen ist es ein abjekt es Monster, das im Horror eine Weltordnung stört, in der die Kategorien (und Tabus), die es verletzt, als geltend empfunden werden. Als entscheidendes Merkmal lässt sich dabei der Umgang der Figuren mit dieser Bedrohung hinzufügen:⁴¹ In Märchen, Fantasy oder Science Fiction treten ebenso Wesen auf, die sich als abjekt einstufen lassen – der Unterschied zum Horror besteht darin, dass sie hier die Gesetze der betroffenen Welt nicht verletzen und deshalb nicht als Störung auftreten. In einer »Welt, die durchaus die unsere ist«⁴² stellt der Horror ein

»[...] Element des Störenden innerhalb des Vertrauten [dar]. [...] Die Protagonisten reagieren auf etwas, das nicht sein sollte, wie es ist, das eigentlich keinen Platz hat innerhalb der Erfahrungswelt.«⁴³

Und sie reagieren darauf »nicht nur verwirrt, sondern auch mit Angst, ja sogar mit Panik und Grauen«⁴⁴.

39 Vgl. Ebd., S. 9.

40 Für eine ausführliche Untersuchung des Verhältnisses von Horror und dem Abjekten s. Creed, Barbara (2002), »Horror and the Monstrous Feminine. An Imaginary Abjection«, in: Jancovich, Mark (Hrsg.), *Horror, the Film Reader*, London, New York, S. 67–76.

41 Vgl. Bauman, Hans D. (1989), *Horror. Die Lust am Grauen*, Weinheim, S. 98–109; vgl. Carroll, *Philosophy of Horror*, S. 16.

42 Todorov, Tzvetan (1992), *Einführung in die fantastische Literatur*, Frankfurt am Main, S. 25.

43 Baumann, *Horror*, S. 285.

44 Ebd., S. 108.

Todorov definiert die Fantastik, der sich Horror unterordnen lässt, als »die Unschlüssigkeit, die ein Mensch empfindet, der nur die natürlichen Gesetze kennt und sich einem Ereignis gegenübersteht, das den Anschein des Übernatürlichen hat.«⁴⁵ Die Wirkung des Horrors basiert also auf einer Störung im System: bei den Figuren (und beim Rezipienten) wird eine Störung im Sinne von *turbare* (ängstigen, aufwühlen) oder auch *texare* (erschüttern) hervorgerufen, und das geschieht durch eine Verletzung kultureller Kategorien, die sowohl im fiktiven Universum als auch in der Welt des Rezipienten bestehen. Zeitpunkte oder -abschnitte, an denen der Alltag gestört wird – Zeiten von *rites de passage* oder Feiertage – begünstigen das Hervortreten des Horrors, der gleichermaßen eine Störung der Normalität bedeutet.

2. »Mommy killed him« – Gestörte Gemeinsamkeit

Ebenfalls eine Störung des alltäglichen Ablaufs stellen Katastrophen, Unfälle oder schwerwiegende politische Ereignisse dar. Diese übersetzen sich häufig in kulturelle Artefakte und finden sich im Horror als latente kollektive Traumata wieder. So lässt sich z.B. *THE EXORCIST* aus dem Jahr 1973 als Geschichte der Entfremdung eines Teenagers von dessen Eltern lesen, die den neuen Hang ihrer Tochter zur Benutzung obszöner Sprache, offen ausgelebter Sexualität und Missachtung traditioneller Verhaltensweisen als Grauen wahrnehmen. Der Film zeugt damit vom in Folge der Jugendbewegungen der 60er Jahre entstandenen Generationenkonflikt, der in den Metaphern des Horrorgenres codiert und gleichzeitig überexplizit zu Tage tritt.

Die Familie ist ohnehin ein zentrales Element (um nicht zu sagen *der* Schauplatz) des Horrors. Wood bezeichnet sie als die »single unifying master-figure« des postklassischen Horrorfilms, die dessen disparate Motive zusammenbringe.⁴⁶ Mit dem Eintreten des Grauens

45 Todorov, Einführung in die fantastische Literatur, S. 26.

46 Diese sind nach Wood das Monster als psychotischer oder schizophrener Mensch; die Rache der Natur; Satanismus, Besessenheit und der Antichrist; das schreckliche Kind und Kannibalismus; vgl. Wood, »Introduction«, S. 122f.

in das US-amerikanische familiäre Umfeld gehe ferner eine sukzessive geographische Annäherung einher: In den 30er Jahren des 20. Jahrhunderts sei Horror noch etwas Fremdes, das im Nirgendwo (DRACULA), in Europa (FRANKENSTEIN) oder auf unbekannten Inseln (KING KONG) stattfinde. In den 50er Jahren erwachse der Horror zwar vorzugsweise aus extraterrestrischer Einwirkung, spiele sich aber auf US-amerikanischem Boden ab, und seit Hitchcocks PSYCHO sei er schließlich »recognized [...] as both American and familial«. ⁴⁷ Postklassische Horrorfilme »suggest that the horror is not merely among us, but rather part of us, caused by us«, ⁴⁸ was beispielsweise an THE TEXAS CHAIN SAW MASSACRE, deutlich wird, wo die motivisch an Ed Gein angelehnte, (ausschließlich männliche) mordende Kannibalenfamilie aus Metzgern besteht, die im Zuge der Umstellung auf automatisierte Massenschlachtung zu arbeitslosen Ausgestoßenen geworden sind.

Auch in NIGHTMARE wird der Horror von der Familie erzeugt. ⁴⁹ Immer wieder setzen hier die Eltern, aber auch Autoritätsfiguren allgemein, die Teenager einer Gefahr aus, die in den meisten Fällen zu deren Tod führt. Anstatt Zuflucht und Schutz zu bieten, wird das Heim zum Ort des Grauens und die Eltern zu Anti-Vorbildern, die ihren Kindern nicht zuhören, sie nicht ernst nehmen und sich nicht für deren Sorgen und Ängste interessieren.

1984 blicken wir auf zwei Jahrzehnte einschneidender Veränderungen in der Familienstruktur zurück. Seit Mitte der 60er Jahre war ein deutlicher Anstieg der Scheidungsrate zu verzeichnen, ⁵⁰ dessen

47 Vgl. Ebd., S. 124–127, hier: S. 127.

48 Polan, Dana B. (2004), »Eros and Syphilization. The Contemporary Horror Film«, in: Grant, Sharett (Hrsg.), Planks of Reason, S. 142–152, hier: S. 143.

49 Vgl. Williams, Tony (1996), Hearths of Darkness. The Family in the American Horror, London, S. 225–237; vgl. auch Ders. (1996), »Trying to Survive on the Darker Side. 1980s Family Horror«, in: Grant, Barry K. (Hrsg.), The Dread of Difference. Gender and the Horror Film, Austin, S. 164–180, hier: S. 175. Für eine Untersuchung der Rollen der Eltern in der NIGHTMARE-Reihe bis 1991 vgl. Gill, Pat (2002), »The Monstrous Years. Teens, Slasher Films, and the Family«, in: Journal of Film and Video 54, Heft 4, S. 16–30; insb. S. 26–30.

50 Vgl. Chafe, William H. (2007), The Unfinished Journey. America Since World War II, New York, S. 436.

Gründe hier nicht ausgeführt werden sollen.⁵¹ Gleichzeitig verbreitete sich mit dem Fernsehen, welches seit den 50er Jahren in das US-amerikanische Heim Einzug hielt, das Ideal der romantischen Liebe »als einzig »legitimem« Heiratsmotiv«⁵² und das Bild einer harmonischen, liebevollen und wohlhabenden weißen Mittelstandsfamilie,⁵³ das häufig eine Diskrepanz zu realen familiären Verhältnissen der Zuschauenden aufwies. Der Slasherfilm der 80er Jahre schickt sich Pat Gill zufolge an, dieses Bild einer »Cornflakes-Familie« zu zerstören.⁵⁴

Alle in NIGHTMARE gezeigten Elternpaare bis auf eins (Glens Eltern) sind geschieden oder getrennt, alle vier Protagonisten scheinen Einzelkinder zu sein. Nancys Mutter (Ronee Blakley) ist, wenn nicht alkoholabhängig, so zumindest den Spirituosen nicht abgeneigt, wobei sie immer wieder halbherzig versucht, ihre Schnapsflaschen vor Nancy zu verbergen (49, 63). Rods (Nick Corri alias Jsu Garcia) Familie zeichnet sich dadurch aus, dass es sie nicht zu geben scheint. Weder werden Familienmitglieder erwähnt noch gezeigt und als er des Mordes an seiner Freundin verdächtigt wird, scheint er sich über Nacht im Gebüsch zu verstecken (21). Überhaupt ist Rod im Gegensatz zu den anderen Teenagern nie in häuslicher Umgebung zu sehen und taucht seltsamerweise immerzu aus den Büschen auf: Zu Beginn des Films (04), als er die anderen in Tinas Garten erschreckt (08f) und kurz vor seiner Verhaftung (21). Rod hat schlechte Manieren und tritt als vulgärer Macho auf; sein Klappmesser, das er bei jeder Gelegenheit zückt, und die schwarze Lederjacke weisen ihn als Klischeebild eines Jugendkriminellen aus. In NIGHTMARE von einem Polizisten entsprechend als »a musician type, has been arrested for drugs, brawling ...« beschrieben (16), ist Rod offenbar nicht in einem behüteten familiären Umfeld aufgewachsen und repräsentiert eines jener Scheidungskinder, die entsprechend den in den 80ern verbrei-

51 Nachlesen lassen sie sich z.B. bei Sieder, Reinhard (1987), Sozialgeschichte der Familie, Frankfurt am Main, S. 259–263.

52 Ebd., S. 261.

53 Vgl. Newman, David M., Grauerholz, Elizabeth (2002), *Sociology of Families*, Thousand Oaks, S. 5.

54 Vgl. Gill, »Monstrous Years«, S. 20f.

teten Schreckensphantasien besonders anfällig für amoralisches Verhalten, Drogenkonsum, Gewalt und Kriminalität sind.⁵⁵

Die Distanz zwischen Eltern und Kindern zeigt sich in NIGHTMARE auch an der unterschiedlichen Raum- und Mediennutzung der jeweiligen Generation.⁵⁶ Sowohl in Nancys als auch in Glens (Johnny Depp) Zimmer steht ein eigener Fernseher – eine Folge der Preissenkung, die dazu führte, dass es mehrere Fernsehgeräte in einem Haushalt geben konnte einerseits und der Segmentierung des Fernsehprogramms andererseits: 1981 ging in den USA MTV auf Sendung und ersetzte das Fernsehen als Ereignis der familiären Zusammenkunft für Jugendliche durch ein ununterbrochenes, identitätsprägendes, zielgruppenorientiertes Fernsehprogramm auf einem gesonderten Sendekanal. Der eigene Fernseher macht das Jugendzimmer zu einem isolierten Raum, das Wohnzimmer wird überflüssig. Glen hat einen eigenen Plattenspieler im Zimmer (56), Nancy eine eigene Kaffeemaschine (für ständigen Kaffeevorrat gegen Freddy; 60, 78), beide ein eigenes Telefon (56) sowie je ein Fernsehgerät (34, 56). Entsprechend bewegen sich die Jugendlichen von einem isolierten Raum zum anderen: Glen steigt frei von romantischen Implikationen durch Nancys Fenster ein (34), ohne den »Raum der Eltern« zu passieren, d.h. beide Häuser auf dem üblichen Weg durch die Haustür zu verlassen beziehungsweise zu betreten.

Transgenerationelle Traumatisierung

In NIGHTMARE bringt die Familie das Grauen hervor, das sich auf sie selbst auswirkt. Wie wir erfahren, ist Krueger ein ehemaliger Kindermörder und -schänder,⁵⁷ der von einem Elternmob in Brand gesteckt wurde. Erst nachdem Nancy dieses Wissen gewonnen hat, ist sie in der Lage, sich ihm zu stellen. Zuvor fragt sie ihre offensichtlich Informationen zurückhaltenden Eltern mehrfach nach Krueger, sogar unter Nennung seines Namens. Nancys Eltern tauschen jedoch

⁵⁵ Vgl. dazu ebd., S. 19.

⁵⁶ Diesen Hinweis verdanke ich Thomas Groh.

⁵⁷ Auch wenn Letzteres in NIGHTMARE nicht direkt ausgesprochen wird, wird es doch deutlich, besonders im Umgang Freddys mit den weiblichen Jugendlichen.

nur wissende Blicke aus und schweigen weiter (44), bis ihre Mutter sie letztendlich – als fast alle ihrer Freunde bereits tot sind – über den Lynchmord in Kenntnis setzt (54–56). Als Nancy später versucht, Glen am Einschlafen zu hindern, weigert sich sein Vater, ihr Telefonat durchzustellen und liefert seinen in der Zwischenzeit tatsächlich eingeschlafenen Sohn damit einer tödlichen Attacke Freddys aus (62f). In beiden Fällen helfen die Eltern unbewusst dem Mörder, der es auf ihre Kinder abgesehen hat.⁵⁸ Aus Hilflosigkeit angesichts der ständigen Angst ihrer Tochter lässt Nancys Mutter Gitter an den Fenstern ihres Hauses anbringen (53) – diese bewahren sie natürlich nicht vor Freddys Angriffen, die in ihren Träumen erfolgen, sorgen aber dafür, dass Nancy später, als sie Freddy aus dem Traum »herausgeholt« hat, wie in einem Gefängnis von einem vergitterten Fenster zum anderen läuft und dem Mörder nicht entkommen kann (78f). Währenddessen befindet sich ihr Vater – ein Polizist, der, wie in NIGHTMARE 3 impliziert wird, ein Anführer des brandstiftenden Mobs war – im Haus gegenüber und bricht die zuvor mit seiner Tochter getroffene Vereinbarung, der zufolge er ihr zu Hilfe kommen und Freddy fangen sollte (68), womit er seine Tochter nicht nur im Stich lässt, sondern auch der Lebensgefahr aussetzt. In einer anderen Szene benutzt er sie als Köder, um ihren wegen Mordverdacht gesuchten Freund Rod zu verhaften, als der versucht, mit Nancy Kontakt aufzunehmen (21f). Immer expliziter werden die Eltern in den Sequels zu Saboteuren, v.a. indem sie ihre Kinder in den Schlaf zwingen, so stirbt z.B. Kristen in NIGHTMARE 4 nachdem ihre Mutter ihr heimlich Schlaftabletten ins Essen gemischt hat. Freddy Krueger als der eigentliche Mörder führt »die Krise in der Familie herbei, wie jeder Parasit es tut. Aber vielleicht hatte sich das Übel schon vor seiner Ankunft unbemerkt eingestellt«.⁵⁹

Die unkommunikativen, schuldbeladenen und inkompetenten Eltern in NIGHTMARE erschaffen Gestalten wie Freddy, »überwältigende Gäste aus einer fremden Welt, Unsterbliche, die sich in das Gewühl der Sterblichen gemengt haben«.⁶⁰ Unfähig, ihre Schuld zu

58 Vgl. Williams, »Trying to Survive«, S. 175.

59 Serres, Parasit, S. 321.

60 Freud zu traumatischen Zwangsneurosen; vgl. Freud, Sigmund (142003), »Die Fixierung an das Trauma, das Unbewußte«, in: Ders., Vorlesungen zur Einfüh-

teilen – zumal der mitwissende Ehegatte getrennt lebt –, vererben die Eltern der Elm Street ihr Trauma an die nächste Generation. Die latente Ahnung, dass mit den Eltern etwas nicht stimmen könnte sowie deren Schweigen darüber traumatisiert die Kinder, ohne dass diese um die konkreten Vorfälle wüssten.⁶¹

»Ganz allgemein wird in der Verklammerung der Generationen das Erbe der vorausgehenden von der folgenden aufgenommen und bearbeitet. Was in der ersten Generation konkrete Erfahrung war, beschäftigt die nachfolgende Generation in ihrer Bilder- und Symbolwelt.«⁶²

Eine Störung im Leben der Eltern – der Lynchmord an Freddy als verzweifelter Akt außerhalb der geordneten Lebensbahnen – setzt sich fest und zerstört das Verhältnis zwischen Eltern und Kindern. Dieses transgenerationelle Trauma ist parasitär: »Wir verdrängen, was uns stört. Was verdrängt wird und dennoch bleibt und sich einnistet, schmarotzt noch an der Kommunikation.«⁶³

In einer Welt ohne elterlichen Beistand – in Freddys Alptraumuniversum ebenso wie in der diegetischen Wirklichkeit – ist die Nachfolgeneration auf sich allein gestellt und muss entweder aus sich heraus Fähigkeiten im Kampf gegen Freddy entwickeln oder sterben. Freddy ist ein Phantom, »eine Vergegenständlichung der Lücken [...] [.] das Verdrängte in den Erzählungen der Vorfahren.«⁶⁴ Seine Macht verliert er erst als Nancys Mutter das Schweigen bricht und ihr vom Mord an Krueger erzählt. Denn

rung in die Psychoanalyse und Neue Folge, Studienausgabe, hrsg. v. Alexander Mitscherlich/Angela Richards/James Strachley, Frankfurt am Main, S. 273–284, hier: S. 277.

61 Vgl. dazu Bohleber, Werner (1998), »Transgenerationelles Trauma, Identifizierung und Geschichtsbewußtsein«, in: Rüsen, Jörn/Straub, Jürgen (Hrsg.), *Die dunkle Spur der Vergangenheit. Psychoanalytische Zugänge zum Geschichtsbewußtsein*, Frankfurt am Main, S. 256–274.

62 Ebd., S. 256.

63 Serres, Parasit, S. 118.

64 Weigel, Sigrid (2004), »Echo und Phantom. Die Stimme als Figur des Nachlebens«, in: Felderer, Brigitte (Hrsg.), *Phonorama, Eine Kulturgeschichte der Stimme als Medium*, Berlin, S. 56–70, hier: S. 64.

»[...] eine Geschichte der traumatischen Vergangenheit zu erzählen, heißt, sie zu einem Bestandteil des Alltags zu machen: Das Trauma wird seiner Einzigartigkeit beraubt, seine Aura wird zerstört.«⁶⁵

Erst als Nancy weiß, wer er ist, kann sie sich Krueger stellen, dessen Aura wir kurz vor ihrer Zerstörung sogar ansichtig werden (84). Das entzauberte Traumphantom hat keine Macht mehr über Nancy, die Beseitigung der kommunikativen Störung zwischen den Generationen hebt das Trauma auf. Aber auch das geschieht in NIGHTMARE nur scheinbar. Das kollektive Trauma lässt sich nicht aus der Welt schaffen, Nancys Mutter stirbt und Freddy kommt Sequel für Sequel wieder, um weitere Teenager zu terrorisieren, bis ihn schließlich die nächste Generation erbt, wenn er es in WES CRAVEN'S NEW NIGHTMARE auf Nancys (beziehungsweise Heather Langenkamps, die sich hier selbst spielt) Sohn abgesehen hat.⁶⁶

Alpträume zwischen Liberalismus und Konservatismus

Wenn der Splatterfilm mit Meteling »kollektive Gewalttraumata [darstellt], die in Stoffen gebunden sind wie im Serial Killer-Fall Ed Gein, der Charles Manson-Family oder dem Vietnamkrieg«,⁶⁷ dann lässt sich ein weiteres solches Trauma identifizieren, dessen Echo wir in NIGHTMARE hören können: Das Attentat auf John F. Kennedy, das am 22. November 1963 in der Elm Street in Dallas verübt wurde. Genau wie die Eltern in NIGHTMARE war eine Generation von US-Amerikanern von dem traumatisiert, was sich in der jeweiligen Wirklichkeit auf der Elm Street ereignet hat – in einem Fall ist es die Ermordung eines jungen, charismatischen Präsidenten und liberalen Hoffnungsträgers, im anderen die persönliche Bedrohung durch einen Kinderschänder im vermeintlich sicheren suburbanen weißen Mittelschichtsumfeld. Da die Behörden im NIGHTMARE-Universum

65 Roth, Michael S. (1998), »Trauma. Repräsentation und historisches Bewußtsein«, in: Rüsen, Straub (Hrsg.), *Die dunkle Spur der Vergangenheit*, S. 153–173, hier: S. 168.

66 Ähnlich versucht Freddy in NIGHTMARE 5, Macht über ein ungeborenes Kind von Alice, des Final Girls aus NIGHTMARE 4, zu erlangen.

67 Meteling, *Monster*, S. 73.

gegen Krueger nichts ausrichten, verlieren die Eltern der fiktiven Elm Street das Vertrauen in staatliche Autoritäten, nehmen das Geschehen in ihre eigenen Hände und beseitigen das unerwünschte Element aus ihrer Gesellschaft, um fortan ihre Lynchjustiz aus der Welt zu schweigen.

Im Laufe der 60er Jahre des 20. Jahrhunderts gesellten sich zur vorhandenen Protestbewegung gegen Atombombenversuche und Aufrüstung die wachsende Unzufriedenheit mit dem Vietnamkrieg, außerdem die neue Bürgerrechtsbewegung, die Emanzipation ethnischer Minderheiten und Frauen sowie das Entstehen der jungen *counter-culture*. Die angesichts des Zusammenbruchs traditioneller Gesellschaftsstrukturen und Werte politisch unsichere Lage führte in den 70ern zusammen mit der wirtschaftlichen Depression zu einem Gefühl der Desorientierung und Unsicherheit. Das Vertrauen in den staatlichen Apparat war gesunken und erlebte mit der Watergate-Affäre eine schwere Erschütterung.⁶⁸

»No longer infused with the faith of the postwar years, Americans faced a frightening array of prospects – permanent economic stagnation, the presence of an »underclass« that directly challenged the essence of the American dream, and bitter division of fundamental cultural values.«⁶⁹

Das Gefühl der Entfremdung von politischen Organen und Institutionen sowie der Erosion der Grundlagen der amerikanischen Gesellschaft rief eine konservative Gegenreaktion hervor, welche die Formierung der New Right und die Wahl des konservativen Ronald Reagan zum Präsidenten 1981 begünstigte.⁷⁰ Die Kehrseite der Emanzipationsbewegung war ein Abrutschen breiter Bevölkerungsteile in dauerhafte Armut und Abhängigkeit von staatlicher Unterstützung sowie die daraus resultierende Herausbildung einer perma-

68 Siehe dazu Heideking, Jürgen (1996), *Geschichte der USA*, Tübingen, Basel, S. 405–438.

69 Chafe, *Unfinished Journey*, S. 432.

70 Vgl. Shell, Kurt L. (1998), »Konservatismus und Liberalismus im Wandel. Die amerikanische Gesellschaft in der Ära Reagan«, in: Wasser, Hartmut (Hrsg.), *Die Ära Reagan. Eine erste Bilanz*, Stuttgart, S. 206–229, hier: S. 214; vgl. Guggisberg, Hans Rudolf/Wellenreuther, Hermann (2002), *Geschichte der USA*, Stuttgart, S. 308–310, hier: S. 308–311.

nenten sozialen Unterschicht (besonders in den Großstädten),⁷¹ die sowohl von der wohlhabenden Mittelschicht als auch von der konservativen Regierung als Bedrohung angesehen wurde.⁷²

Freddy Krueger lässt sich als ein Vertreter eben dieser Unterschicht lesen, vor der der Mittelstand in den Schutz der Vororte floh. Das Monster im Horrorfilm stellt üblicherweise »some sort of cultural ›other«⁷³ dar – in diesem Fall das Andere im Gegensatz zu wohlhabenden suburbanen Kleinfamilien. Zu Beginn des Films zeigt ein verkleinerter Bildausschnitt, unter dem sich die Credits befinden, in einer ca. 40 Sekunden langen Szene wie Freddy Krueger – synekdochisch durch seine Hände repräsentiert – seine Mordwaffe herstellt (00). Mit seinen schweren Schuhen tritt er in den Raum und hebt mit einer schmutzigen Hand eine Stofftüte vom Boden auf, deren Inhalt – Kupferrohrstücke und Messer – anschließend auf einen in der Aufsicht gezeigten Werkstisch ausgeschüttet wird, bevor die Arme im rot-grün-gestreiften Pullover⁷⁴ einen braunen Handschuh einsammeln und sich daran machen, das gesammelte Material nacheinander zu bearbeiten. Krueger wird hier in einer düsteren (archaisch von Feuer beleuchteten) und unordentlichen Werkstatt eingeführt, in der Wasser von der Decke tropft und die angefüllt ist mit allerlei rostigen und schmutzigen Gegenständen. Er trägt ausgebeulte Hosen und einen abgewetzten Pullover, seine verschmierten Hände sind offenbar mit handwerklicher Tätigkeit vertraut – Freddy wird als Zugehöriger der Arbeiterklasse inszeniert. Abschließend wird der fertige – und bereits fetischisierte – Klingenhandschuh genüsslich anprobiert und mit einem Triumphschrei der Kamera präsentiert. Die

71 Vgl. Chafe, *Unfinished Journey*, S. 431, 439–445, 467f, vgl. Heideking, *Geschichte der USA*, S. 448f, vgl. Wisensale, Steven K. (1997), »Family Policy During the Reagan Years: The Private Side of the Conservative Agenda«, in: Schmertz, Eric J./Datlof, Natalie/Ugrinsky, Alexej (Hrsg.), *Ronald Reagan's America*, Bd. 1, Westport, London, S. 277–290, hier: S. 286.

72 Vgl. Macek, Steve (2006), *Urban Nightmares. The Media, the Right, and the Moral Panic Over the City*, Minneapolis, S. 234–240.

73 Cherry, *Horror*, S. 13.

74 Von Seeßlen und Jung auch als »Charlie-Brown-Pullover« bezeichnet (Horror, S. 642), allerdings trägt dieser einen gelben Pullover mit schwarzer Zickzacklinie. Vermutlich hatten die Autoren die rot-schwarz-gestreifte Kleidung einer anderen *Peanuts*-Figur, Schroeder, im Sinn.

Inszenierung Kruegers als Arbeiter ist so effektiv, dass er gemeinhin für einen Hausmeister gehalten wird, obwohl sein Beruf in NIGHTMARE nicht spezifiziert wird. In einer Halloween-Episode der SIMPSONS manifestiert sich dieser latente Beruf, indem der Schulhausmeister Willi zu einer Freddy Krueger nachempfundenen Figur wird.⁷⁵ Ähnliches geschieht auch in Bayers Remake, wo Krueger als pädophiler Gärtner an einer Vorschule dargestellt wird.

In einem Traum Nancys (36–40) kündigt sich Freddys Präsenz durch eine Veränderung im Setting an, als aus der sauberen, ordentlichen Vorstadtumgebung eine dunkle, an Großstadtgassen erinnernde Welt mit überquellenden Mülltonnen und eingeschlagenen Scheiben wird. Ein weiterer Hinweis findet sich in den wenigen Zeilen, die Freddy spricht: Als er Nancy am Ende gegenübersteht, markiert ihn sein fehlerhaftes Englisch – »You think you was gonna get away from me?« (83) – als Angehörigen der Unterschicht.

»[...] [Freddy] ist alles das, was verdrängt und vernichtet worden war, um dieses scheinbare Paradies der Vorstadt zu errichten, und er ist alles das, was dabei schiefgelaufen war. Und während oben die Familien zusammenbrechen, die Mütter trinken und sich proletarische Liebhaber für eine Nacht ins Haus holen, treibt er sich in den Heizungskellern herum, sucht die Kinder in der Schule heim, verfolgt sie in die Krankenhäuser.«⁷⁶

Als Beispiele für das Andere, die Störung im Horror, nennt Wood andere Kulturen oder Ethnien, Anhänger abweichender Ideologien oder Überzeugungen sowie »deviations from ideological sexual norms«⁷⁷, aber auch das Proletariat, Frauen und Kinder. Als alleinstehender Mann ist Krueger ohnehin in sexueller Hinsicht verdächtig und für die Außenseiterrolle prädestiniert; implizit wird er als Kinderschänder kriminell.

»Closely linked to the concept of repression [...] is [...] the concept of »the Other«: that which bourgeois ideology cannot recognize or accept but must deal with [...] in one of two ways: either by rejecting and if

75 In S.07 E.06 »Treehouse of Horror VI«, darin die zweite Kurzepisode »Nightmare on Evergreen Terrace«.

76 Seeßlen, Jung, Horror, S. 642.

77 Wood, »Introduction«, S. 112f.

possible annihilating it, or by rendering it safe and assimilating it, converting it as far as possible into a replica of itself.«⁷⁸

Beide Methoden, gegen das Andere vorzugehen, finden sich in NIGHTMARE: Bei Freddy wird der Versuch der Annihilation unternommen. Im Falle der Teenager, die im Horror ebenfalls häufig als das Andere codiert sind,⁷⁹ wird versucht, sie in die Gemeinschaft der Erwachsenen einzugliedern, indem ihnen nahegelegt wird, keine Fragen zu stellen und ihr Problembewusstsein möglichst auszuschalten, indem sie ins Bett gehen. Mit ihrer Kennzeichnung als das Andere rücken die Jugendlichen in Freddys Nähe, so dass er vor allem in den Fortsetzungen immer wieder als disziplinierender Ersatzvater auftritt⁸⁰ und als einziger Erwachsener die Sorgen und Nöte der Teenager kennt (sie allerdings auch gegen sie einsetzt).

Die historisch als solche erlebte Störung des bestehenden politischen, sozialen und normativen Systems begegnet uns im Horror codiert. Hinter dem Rauschen, also der Metaphorik und Ikonographie des Horrorgenres, lässt sich eine Nachricht in NIGHTMARE dechiffrieren, die auf eine außerfilmische, historische Realität verweist: Die Familien auf der Elm Street stehen als Makrokosmos stellvertretend für die desillusionierte US-amerikanische Gesellschaft während der Wirtschaftskrise zu Beginn der 80er Jahre des 20. Jahrhunderts.⁸¹ Ohne Vertrauen in staatliche Organe wissen sie sich nicht anders zu helfen, als das unerwünschte Andere, das Störelement in ihrer Gemeinschaft, zu eliminieren, um anschließend ihr kollektives Trauma in Form eines unverarbeiteten Freddy-Phantoms, das über Umwege Rache übt, an ihre Kinder weiterzureichen. Als Angehörige der seit dem Kennedy-Attentat politisch und moralisch verunsicherten Generation können sie ihren Kindern kein tradiertes Wertesystem

⁷⁸ Ebd., S. 110f.

⁷⁹ Vgl. Heba, Gary (1995), »Everyday Nightmares. The Rhetoric of Social Horror in the NIGHTMARE ON ELM STREET Series«, in: Journal of Popular Film and Television 23, Heft 3, S. 106–115, hier: S. 108; vgl. auch Williams, »Trying to Survive«, S. 169.

⁸⁰ Siehe dazu Williams, »Trying to Survive«.

⁸¹ Reagans konservative Regierung hielt sich zwar aus familiären Belangen heraus, allerdings ist auch Passivität eine Art von Politik; siehe dazu Wissensale, »Family Policy during the Reagan Years«.

vermitteln und schicken sie deshalb allein und desorientiert in eine labyrinthische Welt ohne Eltern oder irgendeine andere Form von Schutz und Sicherheit bietender Autorität, eine Welt, in der sie Freddy als Personifikation der Ängste der Zeit – Versagen der offiziellen Autoritäten,⁸² dauerhafte Armut, sexuelle Devianz, Kriminalität – leicht zum Opfer fallen. Bezeichnend für diese Nachfolgegengeneration ist das pervertierte Kinderlied, das im Zusammenhang mit Freddy immer wieder auftritt und von unentrinnbarem Mord handelt. Ein düsteres Abbild des englischen Kinderreims *Buckle My Shoe*, verweist es zudem auf die Vergangenheit Amerikas als europäische Kolonie – ein weiteres kollektives Trauma, das sich (vorzugsweise in Form von Indianerfriedhöfen) immer wieder im US-Horrorfilm findet.

Vergleich der beiden Kinderreime

<i>One, Two, Buckle My Shoe</i> (Auszug) ⁸³	Freddy-Lied in NIGHTMARE
One, two, Buckle my shoe; Three, four, Knock at the door; Five, six, Pick up sticks; Seven, eight, Lay them straight; Nine, ten, A big fat hen ...	One, two, Freddy's coming for you; Three, four, Better lock your door; Five, six, Grab your crucifix; Seven, eight, Gotta stay up late; Nine, ten, Never sleep again.

82 Wir erinnern uns, dass Nancys Vater als Polizist am Lynchmord beteiligt war. Seine Kollegen im Gefängnis verhindern eine mögliche Rettung Rods, der von Freddy getötet wird, während die Aufseher Nancy und Glen zunächst nicht in dessen Zelle lassen wollen (41f).

83 aus: Opie, Iona/Opie, Peter (1952) (Hrsg.), *The Oxford Dictionary of Nursery Rhymes*, Oxford, S. 333.

3. Sadist-performance artists⁸⁴ – der Slasherfilm

Der Slasher- oder (nach Vera Dika) Stalkerfilm ist ein Subgenre des Horrors, dessen Hochphase gemeinhin als mit dem kommerziellen Erfolg von John Carpenters HALLOWEEN⁸⁵ 1978 beginnend angegeben wird. Überwiegend ein US-amerikanisches Phänomen, geht der Slasherfilm u.a. auf den italienischen Giallo der 60er und 70er Jahre und – zumindest in der Aneignung grundlegender Elemente – auf Alfred Hitchcocks PSYCHO zurück.⁸⁶ Über ein Ende der Blütezeit des Slashergenres gehen die Meinungen auseinander: Dika setzt es 1981 an,⁸⁷ Tony Magistrale zufolge dauerte die Hochphase des Slasherfilms von 1974 bis 1986.⁸⁸ Allein an der NIGHTMARE-Reihe, deren letzter Film 1994 erschien, zeigt sich allerdings, dass der Slasherfilm gar nicht von der Leinwand verschwunden war, bevor er mit Wes Cravens SCREAM-Reihe ab 1996 erneut Hochkonjunktur verzeichnen konnte – der vierte und bislang letzte SCREAM erschien 2011.

Vom Splatter- oder Gore-Film ist der Slasherfilm Dika zufolge dahingehend zu unterscheiden, dass Ersterer vor allem anhand einer spezifischen Ästhetik, Letzterer vorrangig anhand motivischer, narrativer und kinematographischer Eigenschaften bestimmbar ist.⁸⁹ Ein

84 Nach Seltzer trat mit Jack the Ripper das bis heute dominante »model of the serial killer as white-male-sadist-performance artist« in die populäre Kultur; Seltzer, Mark (1998), *Serial Killers. Death and Life in America's Wound Culture*, New York, London, hier: S. 8.

85 Mit einem Budget von 325.000 Dollar gedreht, spielte HALLOWEEN weltweit 80 Mio. Dollar ein; vgl. Dika, »Stalker Film«, S. 87.

86 Vgl. Clover, »Her Body, Himself«, S. 192, S. 194; vgl. Dika, *Games of Terror*, S. 18f; vgl. Magistrale, Tony (2005), *Abject Terrors. Surveying the Modern and Postmodern Horror Film*, New York, S. 148; vgl. Meteling, *Monster*, S. 226. Der stilbildende FRIDAY THE 13TH zehrt beispielsweise stark vom Soundtrack zu PSYCHO. Außerdem mordet hier eine neurotische Mutter »im Auftrag« ihres (vermeintlich) verstorbenen Sohnes, wobei sie mit dessen Inkorporation, also mit sich selbst, redet.

87 Vgl. Dika, *Games of Terror*, S. 11; vgl. Dies., »Stalker Film«, S. 86.

88 Vgl. Magistrale, *Abject Terrors*, S. 166.

89 Vgl. Dika, »Stalker Film«, S. 86. Seeßlen und Jung schlagen eine andere Abgrenzung vor: Beim Splatterfilm gehe es um das »Zerreißen und Zerstückeln des Körpers«, im Slasherfilm dagegen um das »Eindringen der scharfen Waffe in den Körper« (*Horror*, S. 800). Ihrer Definition nach wäre NIGHTMARE also nicht dem Slasherfilm zuzuordnen (vgl. ebd., S. 653).

Slasherfilm kann also auch ein Splatterfilm sein, wenn er sich dessen Ästhetik aneignet, was bei der NIGHTMARE-Reihe der Fall ist.

Der Slasherfilm lässt sich als postmodernes Phänomen ansehen,⁹⁰ denn »splatter films pastiche both themselves and the culture that produces and consumes them.«⁹¹ Das trifft besonders auf die Sequels der Slasherfilme zu, die vielmehr Remakes des jeweils ersten Films in der Reihe darstellen und ein immer gleiches Regelwerk von Figuren, Setting, Narration und Ästhetik reproduzieren. Der Slasherfilm setzt also ein kompetentes Publikum voraus, das in dessen Spiel einsteigen kann,⁹² d.h. einerseits über die nötige reflexive Distanz verfügt⁹³ und andererseits mit den Regeln des Subgenres vertraut und in der Lage ist, Zitate und Anspielungen auf filmische – und, da es um Serienmörder geht, auch historische – Vorgänger zu erkennen.⁹⁴

Die sich wiederholenden Charakteristika des Slasherfilms fasst Carol Clover (auch im Hinblick auf PSYCHO) folgendermaßen zusammen:

»[...] [T]he killer is the psychotic product of a sick family, but still recognizably human; the victim is a beautiful, sexually active woman; the location is not-home, at a Terrible Place; the weapon is something other than a gun; the attack is registered from the victim's point of view and comes with shocking suddenness.«⁹⁵

Dika spezifiziert diese Elemente, die sie als genrekonstituierende Formel des Slasherfilms zusammenfasst, und nennt dabei unter anderem folgende Merkmale:⁹⁶

90 Vgl. Arnzen, Michael A. (1994), »Who's Laughing Now? The Postmodern Splatter Film«, in: *Journal of Popular Film and Television* 21, Heft 4, S. 176–184 und Pinedo, »Postmodern Elements«.

91 Arnzen, »Who's Laughing Now?«, S. 180; Arnzen verwendet die Begriffe Splatter- und Slasherfilm synonym, insofern lässt sich seine Behauptung übertragen.

92 Zum Slasherfilm als Spiel vgl. ebd.; vgl. Dika, *Games of Terror*.

93 Vgl. Meteling, *Monster*, S. 229.

94 Vgl. Clover, »Her Body, Himself«, S. 190, S. 205; vgl. Pinedo, »Postmodern Elements«, S. 88, S. 110f.

95 Clover, »Her Body, Himself«, S. 192.

96 Ich greife hier die am häufigsten auftretenden Elemente heraus; für die vollständige Formel s. Dika, *Games of Terror*, S. 53–63; s. auch dies., »Stalker Film«, S. 87–95.

- Der Plot teilt sich in zwei Teile, von denen der erste ein traumatisches Ereignis in der Vergangenheit des Mörders – quasi dessen Origin Story – und der zweite die Morde in der diegetischen Gegenwart zeigt.
- Figuren und Setting entstammen einer »middle-class American community«.⁹⁷
- Die Präsenz des Mörders wird durch Soundtrack und spezifische Kameraeinstellungen signalisiert, vor allem durch den Point-of-View-Shot ohne den üblichen Gegenschuss, so dass der Angreifer größtenteils verborgen bleibt.
- Die Heldin, die sich dem Mörder stellt, das Final Girl,⁹⁸ hat mit diesem gemein, dass sie keine Gewaltanwendung scheut. Sie unterscheidet sich von ihren Freunden, die ihm zum Opfer fallen, durch Gewissenhaftigkeit, Vernunft und sexuelle Passivität bis Enthaltsamkeit.
- Die Jugendlichen sind »physically perfect, young, energetic«⁹⁹ und werden als während alltäglicher, für die Narration unbedeutender Tätigkeiten (von der Kamera vom Point-of-View des Mörders aus) Beobachtete inszeniert.
- Innerhalb ihrer Gesellschaft/Gemeinde steht den Jugendlichen eine Gruppe älterer Personen gegenüber, die in der Regel nicht vom Mörder attackiert wird.
- Die Produktion erfolgt mit niedrigem Budget und oft unprofessionell.

Nach der vorherigen Bestimmung des Horrorgenres wäre der Mörder hier als ein durch *fusion* entstandenes Monster ein Grenzgänger zwischen den Eigenschaften menschlich/unmenschlich. Er ist im Slasherfilm meist unverwundbar beziehungsweise untötbar (eine Grundvoraussetzung für maximale finanzielle Ausbeutung durch Sequels) und maskiert – am berühmtesten sind die weiße Maske Michael Myers' in HALLOWEEN und die Hockeymaske in FRIDAY THE 13TH. In NIGHTMARE ist Freddy quasi durch seine starken Verbrennungen

⁹⁷ Dika, »Stalker Film«, S. 93.

⁹⁸ Zum Final Girl s. Clover, »Her Body, Himself«, S. 201–204; s. Dika, Games of Terror, S. 55–57.

⁹⁹ Dika, »Stalker Film«, S. 92.

maskiert, die sein Gesicht nicht erkennen lassen. Dika zufolge ist ausschlaggebend, dass der Mörder durch Maske, Licht und Kameraführung als »off-screen entity«¹⁰⁰ inszeniert wird, was einer Feststellung Serres' zum Parasiten entspricht: »Der Beobachter ist das Nicht-Beobachtbare.«¹⁰¹ Zum Beispiel ist der Mörder in *FRIDAY THE 13TH* bis zum Ende nicht zu sehen (bis auf seine Hände), während die Kamera immer wieder dessen subjektive Perspektive einnimmt. Die Unsichtbarkeit des Mörders wird hier außerdem für die Pointe genutzt, dass er sich am Ende überraschend als Frau mittleren Alters entpuppt¹⁰² – was Craven fast 20 Jahre später in *SCREAM 2* reproduziert.

Als *NIGHTMARE* 1984 erschien, war der Regelsatz des Slasherfilms bereits etabliert und bekannt, was einen ironisch-selbstreflexiven Umgang damit ermöglichte (den Craven später in der *SCREAM*-Reihe auf die Spitze treibt). *NIGHTMARE* weicht in einigen Punkten von der von Dika herausgearbeiteten Formel ab, behält aber ausreichend Charakteristika bei, so dass keine Zweifel an der Genrezugehörigkeit aufkommen. Eine Störung der generischen Konventionen ist schon allein deshalb notwendig, weil diese ein theoretisches Konstrukt darstellen, das als solches nur auf ein begrenztes Korpus zutreffen kann. Filme, die vom üblichen Inszenierungsmuster abweichen, werden durch diese Störung erst interessant, sie werden also gestört im eingangs genannten Sinn von »das Feuer stören«. Die Störung bringt neue Aspekte hervor, sodass der gesamte Film »aufblodert«. Schürt man ein Feuer ununterbrochen, geht es allerdings aus: Verletzt ein Film zu viele Konventionen, gibt es zu viel Rauschen, können die Zuschauenden ihn nicht mehr einordnen – der Film hört dann auf, »mainstream-tauglich« zu sein und überschreitet rasch die Grenze zum Kunstfilm.

NIGHTMARE beachtet dieses Gebot, indem beispielsweise Nancy als Final Girl konventionell inszeniert wird: Sie ist sexuell zurückhaltend, praktisch veranlagt, erkennt früh die Gefahr und beginnt, Mittel und Wege zur Bekämpfung des Monsters zu suchen. Als »[t]he grit-

100 Dika, *Games of Terror*, S. 123.

101 Serres, *Parasit*, S. 365.

102 Tatsächlich sind die Hände des Mörders, die – in Anlehnung an den Giallo-Film – den ganzen Film über zu sehen sind, die eines Mannes.

tiest of the Final Girls«¹⁰³ findet sie eine Möglichkeit, den übermächtigen Traummörder zu bekämpfen, jagt ihn durch ihr Haus, das sie zuvor mit allerlei selbstgebauten Fallen bestückt hat, und zündet ihn schließlich an. Als Freddy trotz alledem wiederkommt, dreht sie ihm den Rücken zu und bringt das Traumphantom zum Verschwinden – allerdings nur scheinbar, damit es eine Fortsetzung geben kann.¹⁰⁴ Die Präsentation des Monsters allerdings – darauf weist auch James Buhler hin¹⁰⁵ – weicht in NIGHTMARE am stärksten von den Slasher-Konventionen ab. Ein signifikanter Bruch ist beispielsweise, dass hier statt dem oben beschriebenen zweiteiligen Aufbau zwei unterschiedliche Wahrnehmungswelten (Traum und Wirklichkeit) präsentiert werden. Diejenigen Szenen, die in der diegetischen Wirklichkeit angesiedelt sind, spielen – der Formel gemäß – in einer US-amerikanischen *suburb*, sind aber weitgehend frei von einer physischen Präsenz des Mörders, während die Traumsequenzen frei von Erwachsenen sind (mit Ausnahme Freddy's). Damit hängt die zweite ausschlaggebende Abweichung zusammen, die darin besteht, dass NIGHTMARE fast vollständig auf subjektive Kameraperspektiven, d.h. auf die typische, »stalkende« Subjektive des Mörders, verzichtet, was bei der Stellenlektüre immer wieder deutlich wird. Während z.B. in HALLOWEEN der Mörder seine Opfer immerzu beobachtet, was durch Point-of-View-Shots dargestellt wird, ist Freddy in der Wachwelt der Teenager nicht vorhanden. In deren Träumen scheint er sie zwar zu beobachten, allerdings gibt es oft einen (wiederum untypischen) Gegenschuss aus der Opferperspektive, der den vermeintlichen Point-of-View-Shot als Täuschung herausstellt. Relativ verlässlich weist in NIGHTMARE die Tonspur auf die Präsenz des

103 Clover, »Her Body, Himself«, S. 202.

104 Dokumentiert ist ein Streit zwischen der Produktionsgesellschaft und Craven, der den Film enden lassen wollte, als Nancy Freddy den Rücken zudreht, während New Line Cinema tatsächlich im Hinblick auf ein mögliches Sequel auf ein offenes Ende bestand, vgl. Maddrey, Joseph (2005), *Nightmares in Red, White and Blue. The Evolution of the American Horror Film*, Jefferson, S. 167; vgl. Robb, Brian J. (1999), *Screams & Nightmares. The Films of Wes Craven*, London, S. 74f; vgl. Seeßlen, Jung, Horror, S. 653.

105 Vgl. Buhler, James (2010), »Music and the Adult Ideal in A NIGHTMARE ON ELM STREET«, in: Lerner, Neil W. (Hrsg.), *Music in the Horror Film. Listening to Fear*, New York, S. 168–186, hier: S. 171.

Mörders hin, allerdings gibt es auch hier falsche Fährten, wie sich bei der Szenenanalyse zeigen wird. Die Darstellung der übrigen Figuren erfolgt nach den oben genannten Regeln.

4. Das Monster – Freddy Krueger

»Die grenzüberschreitende Figur des Monsters bedeutet immer eine Störung des Systems und hält dadurch dessen Stabilisierungs- und Assimilationskräfte in Bewegung.«¹⁰⁶

Das Monster gehört nicht nur zu den genrekonstituierenden Elementen des Horrors, es stellt auch eine notwendige, produktive Störung des Systems dar. Arno Meteling bezieht sich im oben angeführten Zitat nicht nur auf das filmimmanente System, sondern auch auf das außerfilmische. Das Monster muss, Meteling zufolge, »in das System [...] reintegriert werden«,¹⁰⁷ was auf der Rezipientenseite (auch außerhalb des Mediums Film) durch Katalogisierung und Klassifizierung geschieht. Im Laufe der Zeit hat das Horrorgenre deshalb eine eigene Mythologie entwickelt, in die ich im Folgenden Freddy Krueger als Störung einordnen möchte.

Er fügt sich insofern in diese ein, als er ein abjekttes Monster ist. Im Gegensatz zu beispielsweise Michael Myers, der in der HALLOWEEN-Reihe überdeutlich zur unsterblichen Inkarnation des Bösen deklariert und erst in Rob Zombies Remake 25 Jahre später zum Menschen wird, zeichnet sich Freddy Krueger, »the psychokiller everyone loves to hate«,¹⁰⁸ vor allem durch Ambivalenz aus. Mit Kruegers Namen thematisiert Craven übrigens seine eigene Vergangenheit: Freddy ist der Vorname eines Raufbolds aus dessen eigener High-School-Zeit.¹⁰⁹ Den Namen Krug Stillo trägt einer der Mörder in *THE LAST HOUSE ON THE LEFT*, Cravens erstem Film, – der Bösewicht in seinem zweiten hat offenbar die deutsche Steigerung von dessen Vornamen als Nachnamen erhalten.

106 Meteling, *Monster*, S. 328.

107 Ebd.

108 Goldberg et al. (Hrsg.), *Dreamweavers*, S. 244.

109 Vgl. Rockoff, *Going to Pieces*, S. 153; vgl. Robb, *Screams & Nightmares*, S. 11.

Eine kulturelle Kategorie, die Freddy als abjektes Monster aufbricht, ist die Unterscheidung zwischen belebten und unbelebten Körpern. Anna Powell stellt heraus, dass er die Fähigkeit besitzt, sich ebenso in andere Gestalten wie in Dinge zu verwandeln sowie materielle Gegenstände zu verändern: »He penetrates, and permeates, the thing-world with ease, revealing material reality as too thin a barrier to keep him at bay.«¹¹⁰ Beispielhaft hierfür stehen die Wand hinter Tinas Bett (in dieser Szene schläft Nancy darin), in der sich die Umrisse von Freddys Händen und Kopf abzeichnen, als sei sie eine dünne Gummischicht (13); Nancys Badewanne, die er in einen tiefen Teich oder See verwandelt (32); oder das Auto in der Endszene, das selbsttätig das rot-grün-gestreifte Verdeck, Türen und Fenster verschließt und mit den in Panik ausbrechenden Insassen davonfährt (85). Krueger respektiert keine »borders, positions, [or] rules«¹¹¹, was in seinem Fall über kulturelle Kategorien hinaus- und in die Physis der Dinge hineinreicht.

Seeßlen und Jung bezeichnen ihn als »das verzerrte Bild eines coolen Popstars; alles, was er erreicht, erreicht er durch seine ›Auftritte«¹¹² Der Unterschied zum autistisch anmutenden Proto-Slasher Michael Myers, der stumm und starr mit seinem Messer durch die Gegend schreitet, könnte auch in dieser Hinsicht nicht größer sein. Selbst in der Reihe der Stalker-Killer ist Freddy eine Anomalie, ein Anderer.¹¹³ Er ist (besonders in den Sequels) vergleichsweise geschwätzig, bewegt sich rasch und oft auf groteske Weise und hat offensichtlich Spaß bei seiner Tätigkeit, beispielsweise wenn er mit »Tina! Watch this!« ihre Aufmerksamkeit erhascht und sich grinsend zwei Finger abschneidet (15) oder in einer späteren Szene einen ähnlichen Trick mit Nancy durchspielt, wenn er sich in die Brust schneidet, aus der Maden und grüner Schleim herausquellen (26). »[A]ls moderne Version eines geschwätzigen Tricksters schamanischer Traumwelten«¹¹⁴ jagt er genüsslich seine Opfer von einer Sackgasse

110 Vgl. Powell, Anna (2006), *Deleuze and Horror Film*, Edinburgh, S. 102–108, hier: S. 102.

111 Kristeva, *Powers of Horror*, S. 4.

112 Seeßlen, *Jung, Horror*, S. 656.

113 Vgl. Heba, »Everyday Nightmares«, S. 112.

114 Meteling, *Monster*, S. 96.

in die nächste und weidet sich spottend an ihren Ängsten und ihrem Ekel. Er evoziert das Abjekte und genießt die Reaktion seiner Opfer darauf. Freddy ist der Horrorfilm, der auf sein Publikum zurückblickt und sich an dessen Entsetzen über den eigenen Tabubruch ergötzt.¹¹⁵

Auch im Katalog der Horrormythologie ist Freddy eine Anomalie. Magistrale vergleicht ihn mit dem ambivalentesten Monster im Horrorgenre, dem Vampir: Beide seien untote Gestaltwandler und suchten ihre Opfer im Schlaf auf.¹¹⁶ Dieser Vergleich überzeugt wenig, da keine dieser Eigenschaften zu den essentiellen Charakteristika des Vampirs gehört. Zu diesen zählen meines Erachtens die parasitäre Ernährung vom Blut anderer Lebewesen sowie die Unfähigkeit, Schwellen privater Häuser ohne Einladung zu überqueren – Eigenheiten, die Freddy nicht teilt. Alle weiteren Züge des Vampirs in der Popkultur – fehlendes Spiegelbild sowie Empfindlichkeit gegenüber Knoblauch, Sonnenlicht, Weihwasser und Silber – sind variabel. Reinen Gestaltwandlern wie Werwölfen machen Vampire selten Konkurrenz, und den untoten Seinszustand teilen sie mit diversen anderen Monstern. Eins davon trat in der heute geläufigen Form erstmalig 1968 in Erscheinung, der Zombie: Ein Untoter wie der Vampir, unterscheidet er sich von diesem durch etwas, das man als Klasse bezeichnen könnte: Der Zombie ist, wenn man so will, der Proletarier¹¹⁷ (nicht ohne Grund waren Zombies vor den 1960er Jahren, als Diskriminierung aufgrund von Hautfarbe an der Tagesordnung war, vorzugsweise afroamerikanisch)¹¹⁸, der Vampir gehört dem grundbesitzenden Adel an. Ist der Leib des Letzteren unangestastet von den Zeichen der Zeit, so ist der Körper des Zombies vom Verfall entstellt: Er zeigt das Grauen des wiederauferstandenen, halb

115 Die Interaktion mit dem Publikum wird in NIGHTMARE 6 explizit, wo das Final Girl Freddy nur dann bekämpfen kann, wenn es eine spezielle Brille aufsetzt. Während dieser Szene setzen auch die Zuschauenden im Kinosaal ihre zuvor erhaltenen 3D-Brillen auf, um zum einen die folgende Sequenz in 3D sehen zu können und zum anderen der Protagonistin dadurch quasi im Kampf gegen Freddy zu helfen; vgl. Conrich, »Seducing the Subject«, S. 228.

116 Vgl. Magistrale, *Abject Terrors*, S. 164f.

117 Vgl. Baumann, *Horror*, S. 307.

118 Vgl. dazu Meteling, *Monster*, S. 113.

verwesten Leichnams, der unterwegs seine Körperteile verliert.¹¹⁹ Auch Freddy Krueger ist ein Untoter, der durch die Wiederauferstehung nicht wie ein Vampir verjüngt wird, sondern der sich im Stadium seines körperlichen Verfalls präsentiert. Auch er gehört, wie wir gesehen haben, der Arbeiterklasse an und steht damit in der Gruppe der Untoten dem Zombie näher als dem Vampir.

Noch mehr verbindet Krueger aber mit einem klassischen viktorianischen Monster, dem Spukgespenst. Dieses zeichnet sich dadurch aus, dass es an einen bestimmten Ort gebunden ist, meist an den Todesort des Menschen, der es einmal war. Das Gespenst übt Rache für ein zu Lebzeiten widerfahrenes Unrecht, wobei diese oft die Faltschen trifft – vorzugsweise die folgenden Bewohner des Spukhauses. Des Weiteren haben Gespenster oft Macht über unbelebte Gegenstände, erscheinen häufig nur bestimmten Personen oder bleiben gänzlich unsichtbar. Oft ist ihre Erscheinung an bestimmte Geräusche, z.B. Kettenrasseln, knarrendes Holz usw., gebunden. All das trifft auch auf Freddy zu: Er spukt nur in den Träumen der Jugendlichen auf der Elm Street und bleibt für Rod unsichtbar, als er Tina in ihrem Traum tötet (16), er lockt seine Opfer immer wieder an einen bestimmten Ort, den Kesselraum, in dem er von ihren Eltern ermordet wurde und in dem die Welt nach seinen Gesetzen funktioniert. Seine Anwesenheit wird von einem metallischen Geräusch, dem Kratzen seiner Klingen, begleitet. Als er am Ende des Films in ein weißes Laken gehüllt aus einem Bett heraussteigt (83), ahmt Krueger sogar ikonographisch ein typisches Gespensterkostüm nach.

Das klassische Spukhaus funktioniert immer auch als Speichermedium.¹²⁰ Es konserviert zum einen etwas Vergangenes und bringt es in eine Gegenwart hinein, in die es nicht gehört – manchmal ganz wörtlich, wie z.B. in *THE LEGEND OF HELL HOUSE*, wo der mumifizierte Leichnam des im Schloss Spukenden in einer geheimen Kammer bewahrt wird. Zum anderen scheint oft das Haus selbst, das in Spukgeschichten häufig zu einer beseelten Entität wird, sich an Geschehnisse zu erinnern, die beispielsweise zu einem ungerechten Tod

119 Der komische Aspekt lässt sich hier nicht von der Hand weisen: Der Zombie wird deswegen gern zum Protagonisten von Komödien und Parodien wie *ZOMBIES ON BROADWAY*, *BRAINDEAD*, *SHAWN OF THE DEAD*, *FIDO* u.a.

120 Diesen Hinweis verdanke ich Thomas Groh.

eines Bewohners führten und die sich in die Architektur eingeschrieben haben. Dabei kann sich diese verändern oder das Haus scheint auf Anwesenheit bestimmter Figuren zu reagieren (z.B. in *AMITYVILLE HORROR* oder *THE HAUNTING*).

Kruegers eigentlich längst abgebrannter Kesselraum ist in einem Zustand erhalten, in dem er nicht mehr existiert und der Mörder selbst terrorisiert potentielle Opfer über seinen eigenen Tod hinaus. In dieser Funktion stört Freddy als Gespenst das Raum-Zeit-Gefüge: Um ihn herum krümmt sich der Raum nach seinem Belieben und verlegt die Kesselhalle, in der er zu Lebzeiten tötete und in der er selbst starb, so, dass sie an jeden beliebigen diegetisch realen Raum, in dem sich der Träumende befindet, anschließt.¹²¹ Sowohl im Schulkeller (26f) als auch in dem ihres Hauses (73) findet Nancy Freddys Kesselraum vor und als sie in ihrem letzten Traum hier in die Tiefe springt, fällt sie aus dem Fenster ihres Zimmers (76). Diese räumlichen Krümmungen verweisen wiederum auf die Machart des Films selbst: Einzelne Szenen werden an mehreren, oft geographisch weit voneinander entfernten Orten gedreht und so aneinander montiert, dass der Eindruck eines kontinuierlichen Raums entsteht. Ebenso schafft Krueger ein Kontinuum aus mehreren räumlich (und mitunter zeitlich) disparaten Orten.

Freddy materialisiert darüber hinaus individuelle Horrorwelten – in Nancys Fall die traumatisierende Ermordung ihrer besten Freundin Tina, die als wandelnder Leichnam in ihre Alpträume Eingang findet. Wie einem Gespenst kann Nancy sich Krueger erst dann stellen, wenn sie ihn identifiziert hat und die Umstände seines Todes kennt, und wie bei Gespenstern trifft die Rache hier die unschuldige, nachfolgende Generation – was Krueger allerdings auch erlaubt, sein zu Lebzeiten begonnenes Werk, das Schänden und Töten der Kinder in der Elm Street, fortzuführen. Das wiederum zeigt, dass Freddy auch ein Serienmörder ist. Das entspräche den Regeln des Slasherfilms, würde er als Kinderschänder nicht wieder aus der Reihe tanzen, denn gemäß der Auffassung von Serienmördern als pathologische

121 Vgl. Humphries, Reynold (2005), *The American Horror Film. An Introduction*, Edinburgh, S. 158.

Fälle, deren Taten eine Triebsublimierung oder -umlenkung darstellen, sind sie im Slasherfilm üblicherweise sexuell inaktiv.¹²²

Insofern Krueger Eigenschaften aller genannten Monster vereint, ist er eine Art Meta-Halbwesen, eine *fusion* nicht nur gegensätzlicher Kategorien, sondern von Monstern, die selbst bereits abjekte *fusions* sind. Krueger reflektiert die klassischen Monster des Gothic Horrors sowie die des modernen Horrors, indem er ihre Eigenschaften verbindet, was ihn wiederum als Anomalie, als Störung innerhalb der Horrormythologie auszeichnet. Zwar verändern und vermengen sich in diesem Genre oft die Eigenschaften diverser Wesen, beispielsweise können sich die Attribute folkloristischer Monster wie Vampir, Gestaltwandler und Hexe vermischen, allerdings verschmelzen in der *Freddy-fusion* den Horrorkonventionen nach unvereinbare Charakteristika: So ist ein Gespenst als Wesen, dem ein Unrecht widerfahren ist, in der Regel schwer mit einem sadistischen Serienmörder kombinierbar.

Wie Buhler gezeigt hat, schlägt sich diese Störung in NIGHTMARE auch auf genreästhetischer Ebene nieder, u.a. in der weitestgehenden Vermeidung von Point-of-View-Shots.¹²³ Außerdem unterscheidet sich der Ort des Horrors von dem, was Clover als »a Terrible Place« (vgl. S. 27) ausgemacht hat: Es ist, so Buhler, »not a physical location such as the prototypical old dark house [...] but rather [...] a fantasy space of nightmare.«¹²⁴ Der Freddy Space, wie ich ihn nennen möchte, unterscheidet sich vom Zuhause der Opfer nicht geographisch, sondern metaphysisch: Er gehört einer anderen, außerhalb von Zeit und Raum stehenden Dimension an, die allerdings mit der diegetisch realen Welt der Protagonisten verflochten ist.

Als körperlose Stimme eingeführt und erst später visualisiert, stört Freddy nicht nur das Verhältnis von Bild und Ton, sondern tritt außerdem als *acousmètre* nach Michel Chion auf und ist als solcher mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet:

122 Vgl. z.B. Clover, »Her Body, Himself«, S. 194–196; vgl. Dickstein, Morris, »The Aesthetics of Fright«, in: Grant, Sharett (Hrsg.), *Planks of Reason*, S. 50–62, hier: S. 51; vgl. Dika, *Games of Terror*, S. 10.

123 Vgl. Buhler, »Music«, S. 171f.

124 Ebd., S. 171.

»First, the acousmetre has the power of *seeing all*; second, the power of *omniscience*; and third, the *omnipotence* to act on the situation. [...] [I]n many cases there is also a gift of *ubiquity* – the acousmetre seems to be able to be anywhere he or she wishes.«¹²⁵

In diesem außerzeitlichen Nicht-Raum gelten die Gesetze der Physik, so wie wir sie kennen, für Freddy nicht.¹²⁶ Er tritt als überlegener Jäger und Sadist auf, der gemütlich und lachend seiner gehetzten Beute hinterher tritt, um sie immer wieder zu erschrecken und anschließend laufen zu lassen. An diesem Missverhältnis wird auch die Machtverteilung deutlich, die Freddy als Parasiten bevorteilt: »Wer aufschiebt, ist stets Herr. [...] Der Herr hat Zeit, er wartet.«¹²⁷ Das gestörte Verhältnis von Körper und Stimme, die voneinander losgelöst auftreten, wirkt zugunsten des *acousmètre* und verleiht ihm eine Überlegenheit gegenüber physisch und akustisch integren Figuren.

Freddy lässt sich als Serres'scher Parasit lesen. Er verhält sich parasitär zum Horrorgenre selbst: Ein Amalgam aus diversen Horrormonstern, nimmt er von jedem etwas, speist sich aus der Breite der Horrormythologie, ohne sich ihren Regeln anzupassen oder sich vollends in sie einzufügen. Auch filmästhetisch bedient er sich aus dem üblichen Fundus, manipuliert jedoch die Botschaften. Die Slasher-typischen Point-of-View-Shots sind hier Täuschungen, die keine subjektive Perspektive repräsentieren. Auch daran bereichert sich Freddy, dem der Überraschungseffekt gehört.

»Der Parasit [...] dringt [...] in das System ein. Er regt es an oder treibt es an [...], er setzt es in Bewegung oder paralyisiert es. Er verändert den Zustand des Systems, seinen energetischen Zustand, seine Verschiebungen, seine Verdichtungen.«¹²⁸

125 Chion, Michel (1994), *Audio-Vision. Sound on Screen*, hrsg. u. übers. v. Claudia Gorbman, New York, S. 129f.

126 Als den Protagonisten vertraute Welt (denn er imitiert die Realität) fügt sich der Freddy Space dennoch in die oben genannte Definition des Horrorgenres ein, da die Protagonisten und die Zuschauer erwarten, dass sie genauso funktioniert, wie ihre jeweilige Lebenswirklichkeit. Zu diesem Problem vgl. Todorov, *Einführung in die fantastische Literatur*, S. 25f.

127 Serres, *Parasit*, S. 128.

128 Ebd., S. 294.

Diegetisch ist Freddy damit auch die notwendige Störung: In Nancys Fall setzt er etwas in Bewegung, nämlich die Entwicklung der Fähigkeit, unabhängig von ihren Eltern eigene Entscheidungen zu treffen und umzusetzen, d.h. auch, sich gegen ihn zu wehren. Auf Tina wirkt Freddy paralisierend. Ihre Angst macht sie starr: Wann immer sie ihm begegnet, scheint sie unfähig zu irgendeiner mehr oder minder rationalen Handlung. Den energetischen Zustand des Systems verändert Freddy ganz wörtlich mit seinem Industrieraum voller dampfender Heizkessel und heißer Rohre; er verschiebt und verdichtet die Verhältnisse der Figuren zueinander sowie deren Charaktereigenschaften beziehungsweise Rollen, z.B. schlüpft Nancy kurz vor ihrem Endkampf gegen Krueger in die Mutterrolle, wenn sie ihre betrunkenen Mutter mit einem Gutenachtkuss ins Bett legt, zudeckt und das Licht ausschaltet (70f).

Freddy ist auch der Parasit an der Kommunikation: Einerseits nistet er sich dort ein, wo die Kommunikation gestört ist und bereichert sich an der vorhandenen Störung, so im Falle von Glens Eltern, die sich weigern, Nancys potentiell lebensrettenden Anruf durchzustellen (62f). Andererseits stört Freddy die Kommunikation zwischen Nancy und ihren Eltern und löst zunächst ein stures Schweigen aus. Zudem stört er das Wesen der Dinge, indem er Nancys Telefon in seiner physischen Beschaffenheit verändert, das technische Medium zu eigenen Gunsten zu einem spiritistischen werden lässt und so Nancys Beschwörung ihres Freundes stört, um selbst darauf zu reagieren (s. II.5). Außer Nancy erkennt keine der Figuren die Gefahr, ihre Mutter glaubt ihr selbst dann nicht, dass Freddy sie jagt, als Nancy im geschlossenen Krankenzimmer unter Beobachtung dessen Hut aus ihrem Traum »mitbringt« und in seiner greifbaren Materialität als Beweis präsentiert.

»Er [der Parasit] macht sich unsichtbar, indem er unmöglich ist. Unmöglich, absurd, jenseits der Vernunft und der Logik. [...] Er macht sich unsichtbar im Unvorstellbaren.«¹²⁹

So ist auch Freddy unsichtbar, weil er unmöglich ist – selbst Nancy zweifelt mitunter an ihrem Verstand. Letztlich, das wird bei der Un-

129Ebd., S. 335.

tersuchung der Medien deutlich, ist Freddy der Dritte an der Schnittstelle, das Rauschen, das sich in den Kanal schleicht. Er ist auch *l'hôte*¹³⁰ – einerseits der Gast, der stets in Bewegung ist, der zwischen den Welten oszilliert und in den Träumen der Jugendlichen parasitisch einkehrt; andererseits der Gastgeber in seinem Reich, im Freddy Space, wo er seine Opfer nach eigenen Regeln empfängt. Der Rolle als Gast entspricht eine im DWB angeführte, dem heutigen Sprachgebrauch ferne Bedeutung von »stören«: »im lande [sic] herumfahren« im Sinne wandernder Handwerker.¹³¹ Auch hier steckt Serres' Parasit als Wanderer, der stets dazwischen, »stets auf der Durchreise« und auf die Gastfreundschaft anderer angewiesen ist.

Der Gott Hermes, den Serres in seiner Funktion als Bote heranzieht,¹³² ist auch derjenige, der die Toten in die Unterwelt geleitet. Als Gott der Kreuzwege erfüllt er für die Griechen beide Funktionen. »[E]r steht an den Schnittstellen.«¹³³ An Kruegers Schnittstelle laufen mehrere Straßen zusammen, nach Belieben verschaltet er die Zustände und manipuliert die Übergänge, leitet die Teenager aus einem Seinszustand in einen anderen, aus dem Schlaf nicht zurück ins Wachsein, sondern in den Tod – Hypnos und Thanatos, Schlaf und Tod, sind in der griechischen Mythologie Zwillingsbrüder. Dank Freddy wird die Nachricht in ihrer Übertragung gestört und kommt beim falschen Bruder an. Selbst wenn es Nancy gelingt, Freddy zu besiegen, kommt der Slasher in den zahllosen Sequels wieder, als Archetyp wird er schon immer dagewesen sein. »Der Parasit ist immer da, er ist unvermeidlich.«¹³⁴

130 Zum *l'hôte* vgl. ebd., S. 31–33.

131 DWB, »stören«.

132 Vgl. Serres, Parasit, S. 70f.

133 Ebd., S. 71.

134 Ebd., S. 97.

II. Störungen in Raum, Zeit und Bewusstsein

Als Zeichensystem ist Film darauf angewiesen, dass die Zuschauenden dessen Zeichen zu deuten wissen. Im Laufe der Filmgeschichte hat sich dafür der kinematographische Code entwickelt und konventionalisiert. Dazu gehört beispielsweise der Gebrauch der Großaufnahme, die vom frühen Filmpublikum angeblich mit Schrecken als abgetrennter Kopf wahrgenommen wurde,¹³⁵ heute aber niemanden mehr schockiert und längst als eine Einstellung verwendet wird, die auf besondere Weise Emotionen vermittelt.

1. Brüche im Continuity System

In diesem Kapitel möchte ich einige Elemente des Continuity System (auch Continuity Editing oder Invisible Editing) umreißen, sofern sie für meine Untersuchung eine Rolle spielen. Das Continuity System stellt ein aus dem klassischen Hollywood hervorgehendes »Regelwerk zur unaufdringlichen Komprimierung von Raum und Zeit«¹³⁶ dar, das den Film möglichst eingängig und wirklichkeitsnah gestalten soll.¹³⁷ Zu diesem Zweck haben sich kinematographische Konventio-

135 Vgl. Meteling, *Monster*, S. 61.

136 Elsaesser, Thomas/Hagener, Malte (2007), *Filmtheorie zur Einführung*, Hamburg, S. 113; vgl. dazu auch Bienk, Alice (2006), *Filmsprache. Einführung in die interaktive Filmanalyse*, Marburg, S. 68f.

137 Vgl. dazu Corrigan, Timothy/White, Patricia (2009), *The Film Experience. An Introduction*, Boston, S. 125f. Zum Continuity Editing siehe auch Bordwell, David/Thompson, Kristin (1997), *Film Art. An Introduction*, New York et al., S. 284–300.

nen wie z.B. die 180°-Regel und das Schuss-Gegenschuss-Verfahren für Dialogszenen entwickelt und in der Filmindustrie als allgemein üblich etabliert. Gebrochen wird das Continuity System meist in Avantgarde- und Kunstfilmen,¹³⁸ wobei zwischen diesen und Mainstream-Filmen selbstverständlich schon immer Wechselwirkungen in beide Richtungen bestehen.

Grundlegend für die Orientierung der Zuschauenden in einem als kontinuierlich präsentierten Raum ist der Establishing Shot oder Master Shot, der zu Beginn (oft auch am Ende) einer Szene, »meist in einer (Halb)Totalen, [...] den Ort der Handlung und die Beteiligten in ihrer Umgebung zeigt.«¹³⁹ Davon ausgehend wird die Einstellungsgröße zunehmend kleiner, während sie auf die Hauptfigur(en) fokussiert. Analog legt die Establishing Sequence¹⁴⁰ zu Beginn eines Films dessen Parameter fest: »Entscheidend ist, dass der Film gleich zu Beginn seine Karten auf den Tisch legt, also seine Regeln, sein Ziel und sein Spielfeld abdeckt.«¹⁴¹ Ein Paradebeispiel für die Kombination beider Verfahren im klassischen Hollywood ist die Eröffnungsszene in *GONE WITH THE WIND*: Zuerst ist in einer Totalen der zentrale Handlungsort, das Plantagenanwesen, zu sehen, anschließend die Gesellschaft auf der Veranda der Villa, bestehend aus zwei Männern und einer von ihnen verdeckten Figur. Die Kamera fährt jetzt immer näher an Letztere heran, bis schließlich einer der Männer zur Seite tritt und die Protagonistin in der Halbnahen sichtbar wird.

NIGHTMARE verzichtet oft auf Establishing Shots, anhand deren Einsatz sich hier auch Aussagen über die Figuren selbst treffen lassen. Beispielsweise gibt es in Tinas erstem Traum in der Exposition keine effektiven Establishing Shots, sodass der filmische Raum fragmentiert erscheint und desorientierend wirkt. Hingegen wird der gleiche Raum, wenn Nancy sich in ihrem letzten Traum darin befin-

138 Vgl. Corrigan/White, *The Film Experience*, S. 150.

139 Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie*, S. 15.

140 Bei der Unterscheidung von Szenen und Sequenzen halte ich mich an diejenige von Corrigan und White: »[...] one can think of a scene as one or more shots that can be described in terms of a continuous space, time, and action, [...] In contrast, a sequence is any number of shots that are unified as a coherent action [...], or as an identifiable motif [...], regardless of changes in space and time.«, *Film Experience*, S. 139.

141 Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie*, S. 58.

det, durch Establishing Shots sichtbar gemacht, was auf das Selbstbewusstsein des Final Girl deutet, das bewusst die Konfrontation mit Freddy sucht, anstatt (wie Tina) ängstlich durch die Gänge zu huschen. In diegetisch realen Räumen finden sich wiederum konventionell eingesetzte Establishing Shots, welche die (ihnen vertraute) Umgebung der Figuren präsentieren.

Die Zeit verläuft im Continuity System meist kontinuierlich oder elliptisch. Um außerhalb des Filmzeitraums stattfindende Ereignisse plausibel darzustellen, greift das Continuity System auf Rückblenden (und nur sehr selten auf Vorausblenden)¹⁴² zurück. Diese werden üblicherweise mit einer Überblendung eingeleitet und häufig zusätzlich dadurch gekennzeichnet, dass eine Figur aus ihrer Vergangenheit zu erzählen beginnt.¹⁴³ Da NIGHTMARE sich der Slasher-typischen Zweiteilung – traumatisierendes Ereignis in der Vergangenheit des Mörders und dessen Mordtaten in der Gegenwart – verweigert, warten die Zuschauenden vergeblich auf eine Rückblende, als Nancys Mutter sie endlich über Freddys Identität aufklärt (54f). Diese Störung der Inszenierungstechnik ist dem Horrorpublikum offenbar ein solcher Dorn im Auge, dass Bayers Remake neben einer solchen Rückblende zu Freddys Tod auch zahlreiche weitere einfügt und zudem das gesamte Narrativ auf ein Wiederfinden der Erinnerung der Teenager fokussiert – was konventionell in Rückblenden erfolgt.

Entscheidend ist, dass im klassischen Film ein ungeschriebener »Kontrakt zwischen dem Film und seinen Zuschauern [...] darin besteht, dass Filme den Zuschauer nicht »anlügen« [...].«¹⁴⁴ Dazu zählt beispielsweise, dass die in Rück- und Vorausblenden gezeigten Ereignisse unverfälscht wiedergegeben werden – berichtigt ist deshalb die »lügende« Rückblende in Hitchcocks STAGE FRIGHT – und

142 Welch verwirrende Wirkung ein abwechselnder Einsatz von Rück- und Vorausblenden haben kann, wurde z.B. in der TV-Serie LOST verdeutlicht, die die Zuschauenden ab der Folge 03/22 mit der Herausforderung konfrontiert, das eine vom anderen unterscheiden zu müssen. Zur Zeitlichkeit in LOST s. Schabacher, Gabriele (2010), »When Am I?« – Zeitlichkeit in der US-Serie LOST«, in: Dies./Meteling, Arno/Otto, Isabell (Hrsg.), »Previously on ...«. Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien, München, S. 207–229 und S. 259–276.

143 Vgl. Corrigan, White, Film Experience, S. 133f.

144 Elsaesser, Thomas (2009), Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino. Berlin, S. 244.

dass Regeln, die der Film in der Exposition aufstellt, im späteren Verlauf nicht gebrochen werden.

Der Filmtoun wird im Continuity System weitestgehend synchron, d.h. mit dem Bild korrelierend, eingesetzt.¹⁴⁵ Corrigan und White weisen darauf hin, dass Soundeffekte, die aufwändig und hoch artifizuell erzeugt werden, ironischerweise zu einer »natürlichen« Atmosphäre des Films beitragen und »unmanufactured, even accidental«¹⁴⁶ wirken. Diesem Eindruck widersetzt sich die Soundkulisse in NIGHTMARE teilweise: Wie Buhler zeigt, ist hier die diegetische Realität relativ geräuscharm und vor allem von »natürlichen« Geräuschen wie Vogelzwitschern erfüllt, während der Freddy Space eine geradezu kontinuierliche Anreicherung mit Musik und diversen Geräuschen aufweist. Allerdings wirkt die auf Synthesizern gespielte Soundkulisse hier bewusst artifizuell und parodiert darüber hinaus, laut Buhler, die Geräuschkulisse der »Erwachsenenwelt«, d.h. der diegetischen Wirklichkeit, indem die elektronischen Klänge akustische Instrumente imitieren.¹⁴⁷

Wenn das Continuity Editing es erlaubt, Geschichten im Film möglichst effizient zu erzählen, »requiring minimum mental effort on the part of viewers«,¹⁴⁸ dann hat ein Bruch damit zur Folge, dass die Zuschauenden den Film als anstrengend, verwirrend oder gar verstörend empfinden, was sich der Horrorfilm zu Nutze machen kann. Nach Tania Modleski kann der postmoderne Horror-, ähnlich wie der Avantgardefilm, als dezentriert und »disordered« beschrieben werden, weil er textuelle Codes verändert, um aus üblichen narrativen Strukturen auszubrechen und damit einen Verlust des »narrative pleasure« bewirkt.¹⁴⁹ Auch NIGHTMARE bricht vereinzelt mit den Regeln des Continuity Editing, ohne ein Kunst- oder Avantgardefilm zu sein. Der Freddy Space wird oft als diskontinuierlich dargestellt, Establishing Shots fehlen oder erschließen den gezeigten Raum nicht, der

145 Vgl. Bienk, Filmsprache, S. 69.

146 Corrigan/White, Film Experience, S. 195.

147 Vgl. Buhler, »Music«, S. 181.

148 Corrigan/White, Film Experience, S. 125.

149 Vgl. Modleski, Tania (1994), »The Terror of Pleasure. The Contemporary Horror Film and Postmodern Theory«, in: Dies. (Hrsg.), Studies in Entertainment. Critical Approaches to Mass Culture, Bloomington, S. 155–166.

diegetische Ton ist häufig asynchron oder keiner Quelle innerhalb des Films zuzuordnen und nicht zuletzt »belügt« NIGHTMARE die Zuschauenden, was im Folgenden anhand einiger Szenen verdeutlicht wird.

Exposition

Aufgrund ihrer oben beschriebenen Schlüsselfunktion möchte ich mich einer Szene aus der Exposition (00–05) zuwenden. Es handelt sich hierbei um eine induktive Exposition,¹⁵⁰ in der es keine eigenständige Titelsequenz gibt. Stattdessen erscheinen die Titel während der Establishing Sequence unter und später im Bild eingeblendet. Ich untersuche im Folgenden Tinas Alptraum (00–03) im Hinblick auf Brüche mit dem Continuity System. Dieser ist von einer kurzen Szene, in der Freddy seinen Klingenhandschuh baut (00, s. I.2), und Tinas anschließendem Erwachen (03, s. II.1) gerahmt und von einer Szene am nächsten Morgen, in der die vier Protagonisten auf dem Weg zur Schule zu sehen sind (04f), gefolgt.

Nach der kurzen Einführung Freddys anhand seiner Mordwaffe, die hier synekdochisch für ihn einsteht und als Pars pro Toto fetischisiert wird,¹⁵¹ finden wir uns sofort in einem Alptraum Tinas wieder. Sie läuft ins Bild und bleibt vor einem weißen Hintergrund stehen. Hier wird auf einen Establishing Shot verzichtet, sodass sich der gezeigte Raum den Zuschauenden nicht erschließt. Darauf folgt eine angeschnittene Großaufnahme ihres Gesichts (Abb.1) vor weißem Hintergrund, die die Figur aus ihren raumzeitlichen Verhältnissen herauslöst und so auf den Ausdruck ihres Empfindens fokussiert. Mit Deleuze ließe sich diese Einstellung als Affektbild einstufen, das hier im Wortsinne »von Raum-Zeit-Koordinaten [...] abgelöst« eine reine Qualität ausdrückt und Anlass zu der Frage »[W]as fühlst oder spürst du?« gibt.¹⁵²

150 Zu Expositionen im Film vgl. Bienk, Filmsprache, S. 94–96.

151 Nach Seeßlen und Jung steht die Mordwaffe im Zentrum jedes Slasherfilms; vgl. Horror, S. 800.

152 Vgl. Deleuze, Gilles (1997), Das Bewegungs-Bild. Kino 1, Frankfurt am Main, S. 123–142, hier: S. 137, S. 125.

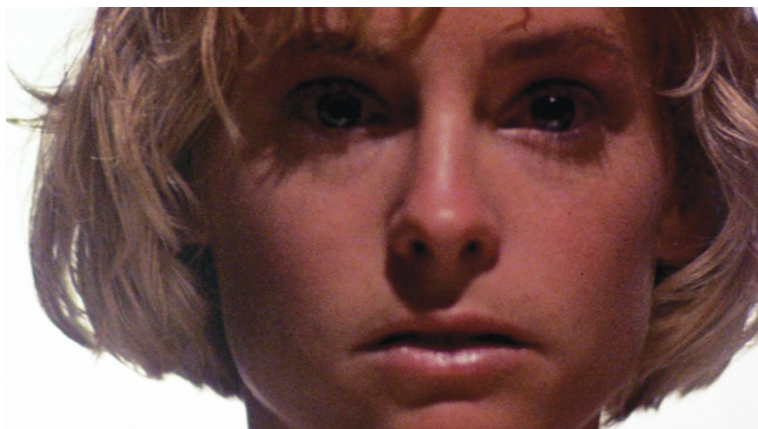


Abb. 1. Großaufnahme von Tinas Gesicht losgelöst von Raum und Zeit

Die nächste Einstellung fungiert auf den ersten Blick als Establishing Shot, weil sie den anschließenden Raum, in den das Mädchen tritt, in der Totalen zeigt. Allerdings trägt sie nicht zur besseren Orientierung bei, weil weiterhin unklar bleibt, woher Tina gekommen ist, ebenso, was vor ihr oder in den Seitengängen liegt oder wie das Verhältnis der Räume zueinander ist. Sie betritt jetzt eine Art dunklen Keller-gang, in dem – wie in Freddys Werkstatt in der vorangehenden Szene – Wasser von der Decke tropft, und läuft auf die Kamera zu, wobei sie immer wieder um sich schaut. Das charakteristische Synthesizer-Thema erklingt, durchsetzt von kaum identifizierbaren Geräuschen – »laughter, farm animals?«¹⁵³. Als das Mädchen sich nach und nach der Kamera nähert, wird eine tiefe Männerstimme hörbar, die ihren Namen ruft. Beim zweiten »Tina«, nun in der Halbnahen vor der Kamera angekommen, bleibt sie stehen. Das Thema verstummt, es erklingt ein Lachen, das sich derselben männlichen Stimme zuordnen lässt.

Eine Nahaufnahme klärt uns wieder über den inneren Zustand der Figur auf: Tina wirkt jetzt ängstlicher als vorher, das halbe Gesicht ist von einem Schatten bedeckt, der das ihr drohende Unheil ankündigt. Wenn die nächste Einstellung wieder in die Halbnah

¹⁵³ Buhler, »Music«, S. 172f.

wechselt, dreht Tina sich um und die Kamera nähert sich ihrem Kopf von hinten, was wie ein Point-of-View wirkt. Als nun ein Geräusch ertönt, dreht sie sich mit einem stummen Schrei hektisch um, der Gegenschuss zeigt uns allerdings keine Figur, die wir nach der vermeintlich subjektiven Perspektive hinter ihr vermuten. Stattdessen sehen wir vor ihr einen Gang, der identisch mit jenem ist, den sie soeben hinter sich gelassen hat. Daraus lässt sich schließen, dass Tina sich surrealerweise im Nachthemd in der Mitte eines spiegelidentischen Ganges mit je einem weiß beleuchteten Raum an jedem Ende befindet.

Eine Abfolge von Geräuschen – wie vom Zuschlagen schwerer Türen, ein(e) unverständliche(s) Wort(gruppe), eine Katze und ein Lachen – wird begleitet von einem Lamm, das, scheinbar aus einem Seitengang kommend, vorbeiläuft. In dieser stark symbolisch aufgeladenen Einstellung¹⁵⁴ kulminiert die Asynchronität von Bild und Ton: Die Geräusche sind schwer zu identifizieren, es ist niemand zu sehen, dem sich die menschlichen Laute zuordnen ließen, ebenso scheint das Zuschlagen der Türen keinen Ursprung im diegetischen Raum zu haben und der tierische Laut kontrastiert das gezeigte Tier. Dennoch lässt sich aus Tinas Reaktion schließen, dass all diese Geräusche ohne Quelle, diese Nachrichten ohne Sender, innerdiegetisch präsent sind.

Tina läuft in einen Seitengang und betritt in der nächsten Einstellung eine Art Heiz- oder Kesselraum mit mehreren durch Leitern verbundenen Ebenen und zahlreichen Rohren. Eines davon liegt direkt vor der Kamera, so dass der Establishing Shot zwar eine räumliche Umgebung präsentiert, diese allerdings dunkel, eng und verschachtelt erscheint und sich nicht erfassen lässt. Im weiteren

154 Das Lamm weckt Assoziationen an das Opfer, im Christentum als Symbol Jesu Christi auch das Menschenopfer; vgl. Gerlitz, Peter et al. (1995), »Opfer«, in: Theologische Realenzyklopädie, Bd. 25, Berlin., S. 253–299. Die (schwarze) Katze ist ein beliebtes Motiv, das der Horror aus der Folklore entlehnt hat und das vor allem mit Hexerei assoziiert wird. Laut HdA wohnt Katzen »[e]twas Unheimliches, Dämonisches« inne (Sp. 1107). Katzen deuten demnach die Zukunft an, »Schlimmes droht ferner, wenn man von schwarzen Katzen träumt« (Sp. 1109); vgl. Güntert (1987), »Katze«, in: Bächtold-Stäubli, Hanns (Hrsg.), Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens, Bd. 4, Berlin, New York, Sp. 1107–1124.

Verlauf irrt Tina durch die Kesselhalle, wobei mehrfach falsche Point-of-View-Shots des Mörders auftreten. In Min. 2 erzeugt ein Following Shot den Eindruck einer subjektiven Perspektive. Als Tina dann stehenbleibt, nähert sich die Kamera erneut von hinten ihrem Kopf und wieder dreht das Mädchen sich auf ein Geräusch hin – diesmal das metallische Kratzen von Freddy's Klingenhandschuh – erschrocken um, wobei der Raum hinter ihr sich verändert: Statt des offenen Raumes aus der vorhergehenden Einstellung (Kruegers Werkstatt?) ist hinter ihr jetzt ein bräunlicher Vorhang zu sehen, dessen Zerschneiden mit dem Klingenhandschuh in einer kurzen Einstellung zwischen dem Titel und der besprochenen Szene gezeigt wurde (00:00:49). Sogleich wiederholt sich ebendiese Einstellung, diesmal mit synchronem Ton – zuvor ertönte dazu ein menschlicher Schrei¹⁵⁵ – und Freddy, der sich jetzt auf der anderen Seite des filmischen Raumes befindet, schneidet sich neben Tina durch den Vorhang.

Während Tina schreiend davonläuft, bleibt Freddy stehen. An seiner statt folgt ihr wieder die Kamera, deren Perspektive in der leichten Aufsicht den Blick eines Erwachsenen auf ein Kind und zusammen mit dem tiefen, fast obszönen Keuchen Kruegers wieder einen Point-of-View-Shot simuliert. Tina biegt in einen Nebengang ein, der sich als Sackgasse herausstellt, als die Kamera sich ebenfalls um die Ecke bewegt und sie in einer Halbnahen zeigt. In der folgenden Großaufnahme von Tinas Gesicht wird ihr Schrei zu einer Kakophonie aus Tiergeräuschen und Säuglingsschreien, die fort dauern, nachdem sie ihren Mund längst geschlossen hat. Der Gegenschuss offenbart den vermeintlichen Point-of-View-Shot wieder als Täu-

155 An dieser Stelle erinnert die Asynchronität von Bild und Ton an sprechende Objekte wie sie beispielsweise in Dante Alighieris *Commedia* auftreten, wo Sünder in der Hölle zu Bäumen geworden sind, die bluten und zu sprechen beginnen, als der Erzähler einen Zweig abbricht (Alighieri, Dante (2005), *Die göttliche Komödie*, Köln, »Inferno« XIII, 22–49, S. 53f). Ähnlich schreit ein Baum auf, als der Protagonist in Torquato Tassos *Das befreite Jerusalem* auf ihn einhackt und erklärt anschließend, in ihm wohne die Seele seiner Geliebten, die er unwissend ermordet hat (XIII, 41–43, online abrufbar, URL: <http://www.zeno.org/nid/20005758459>, letzter Zugriff: 30.01.2011). Hier wird also der Eindruck erweckt, der Stoff stehe für einen menschlichen Körper ein, dem sich der Schrei besser zuordnen ließe.

schung: Freddy steht wider Erwarten nicht vor Tina, stattdessen geht der gestreifte Pullover im Gang vorbei. Als Tina jetzt auf diesen zuschreitet, verstummen die Schreie. Plötzlich taucht Freddy hinter ihr auf und fasst ihr mit der linken Hand an die Schulter, während er mit der klingenbesetzten Rechten ausholt. Tinas jetzt nur leise ertönder Schrei bildet eine Sound Bridge zur nächsten Einstellung, in der wir sie aus ihrem Traum erwachen sehen.

Die Inszenierung dieser Szene hält sich wiederholt nicht an die Kontinuitätsregeln, so dass Zeit- und Raumverhältnisse unklar bleiben. Freddys Bewegungen im Raum werden als zerrissen dargestellt, wir sehen ihn kaum laufen – vielmehr ist er plötzlich da, mal hier mal dort, und taucht am Ende der Szene sogar unmöglicherweise aus dem Raum auf, den Tina soeben durchquert hat. Sich auf diese Weise fortbewegend, kommt der Mörder Tina sukzessive näher.¹⁵⁶ Mehrere vermeintliche Point-of-View-Shots etablieren zudem eine unzuverlässige Kameraperspektive.

Unzuverlässiges Erzählen

Unzuverlässiges Erzählen kann im Sinne dieses Bandes als eine Form von Störung angesehen werden. Unzuverlässigkeit wird meist erzeugt, indem den Zuschauenden Informationen vorenthalten werden oder die erzählende Instanz aus irgendeinem Grund das Geschehen falsch deutet oder verzerrt wahrnimmt.¹⁵⁷ Oft entpuppt sich eine vermeintlich objektive Erzählperspektive als subjektiv, worin sich beide Möglichkeiten vermischen (so z.B. in *FIGHT CLUB*). Thomas

156 Zuerst ist nur seine Stimme hörbar; dann sieht man ein halbes Gesicht; danach den ganzen Körper in weiter Entfernung; anschließend wieder einen charakteristischen Körperteil, die rechte Hand; bis Krueger schließlich direkt neben Tina in den Raum tritt. Anschließend wiederholt sich dieses Spiel: Tina scheint von seinem Keuchen verfolgt zu werden; als sie zurückblickt, zieht nur ein charakteristischer Teil Kruegers vorbei und im nächsten Moment taucht Freddy wieder direkt hinter dem Mädchen auf. Diesem Muster folgt auch der Spannungsbogen sowie die emotionale Situation der Figur.

157 Vgl. Koebner, Thomas, »Was stimmt denn jetzt? ›Unzuverlässiges Erzählen‹ im Film«, in: Hagener, Malte/Elsaesser, Thomas (2004) (Hrsg.), *Die Spur durch den Spiegel. Der Film in der Kultur der Moderne*, Berlin, S. 93–109, hier: S. 94.

Koebner zufolge ist Unzuverlässigkeit stets temporär und wird an einem bestimmten Punkt als solche erkennbar,¹⁵⁸ wenn die Zuschauenden merken, dass sie in die Irre geführt wurden. Sie erzeugt dabei ein Unbehagen, welches darauf beruht,

»[...] dass es mit dem schwer zu erzwingenden Eingeständnis korrespondiert, auch unser wirkliches Dasein sei eher durch Unbeständigkeit, Davongleiten und unerklärliche Wendungen wie durch fragmentarische, oft unzusammenhängende Einzeleindrücke definiert.«¹⁵⁹

Diesem Eindruck entgegenzuwirken schickt sich, so Koebner, die Kunst an, indem sie z.B. Kontinuität sowie eine relative Stabilität der Figuren suggeriert und zu Beginn einen Rahmen, einen Regelsatz, aufstellt, innerhalb dessen sich die folgende Erzählung bewegt.¹⁶⁰ Im Grunde ist also auch das Continuity System ein Mittel für höchstmögliche Kohärenz und zur Vermeidung jenes Unbehagens bei den Zuschauenden.

NIGHTMARE »belügt« die Zuschauenden auf ästhetisch-kinemato-graphischer Ebene, indem die Regeln, die der Film zu Beginn für sich aufstellt, im weiteren Verlauf gebrochen werden. Um zu verdeutlichen, wie die zu Beginn etablierten Darstellungsweisen später entkräftet werden, möchte ich beispielhaft die nun folgende Szene (03) aus der Exposition zu einer späteren (63f) ins Verhältnis setzen.

Nach der oben betrachteten Traumszene sehen wir Tina in ihrem Zimmer erwachen – ein klassisches Mittel zur Kennzeichnung von Träumen im Film (vgl. dazu II.2). Eine bereits hier auftretende Abweichung, eine Störung in der Filmsprache, ist das Fehlen einer parallelen Szene, die den Beginn des Traums markiert.¹⁶¹ Eine Großaufnahme von ihrem mit Schweißperlen bedeckten Gesicht lässt Tinas emotionale Anspannung erahnen. Hinter ihr wirft ein Fensterrahmen einen verzerrten Schatten an die Wand, der ein wenig an die Kulissen des deutschen Expressionismus, des Prototyps des klassischen Horrorfilms, erinnert – eine Ästhetik, auf die auch Ingmar Bergman in

158 Vgl. ebd., S. 94f.

159 Ebd., S. 95f.

160 Vgl. ebd., S. 96f.

161 Solche Szenen treten konventionell stets paarweise auf, so z.B. in SMULT-
RONSTÄLLET: Min. 02 & 07, 57 & 70 sowie zu Beginn und Ende des Films.

seinen Traumsequenzen zurückgreift. Über dem Bett hängt ein Kreuzifix, laut Baumann »eine wichtige Voraussetzung für die paradoxe Einheit von Lust und Grauen« in der abendländischen Kultur, also auch für den Horrorfilm.¹⁶² Die reiche Soundkulisse aus der vorhergehenden Szene verstummt und unterstreicht dadurch die jetzt eingelebte Geräuscharmut. Dieser plötzliche Umbruch bildet das Erwachen aus einem lebhaften Alptraum in einem jetzt »leiser gedreht« wirkenden Raum ab. Gleich darauf kommt Tinas Mutter ins Zimmer und macht sie darauf aufmerksam, dass ihr Nachthemd am Bauch vier parallele Schnitte aufweist. Zwar haben wir nicht gesehen, wie Krueger es zerschnitten hat, allerdings gab es zwei Einstellungen, in denen er stellvertretend einen Stoffvorhang zerschneidet. Außerdem präfigurieren die Schnitte an Tinas Bauch – jetzt nur in der Kleidung – jene, mit denen Freddy sie später töten wird. Bereits hier deutet sich die Störung an, die in die Normalität einbrechen und die Narration vorantreiben wird. Tinas Mutter geht schließlich wieder hinaus und lässt das alptraumgeplagte Kind erschüttert und schlaflos mit einem Kommentar zu ihren Fingernägeln (mit denen sie ihr Nachthemd zerrissen haben soll) im dunklen Zimmer zurück.

In dieser Szene und im darin enthaltenen kurzen Gespräch mit Tinas Mutter wird das vorherige Geschehen als Traum markiert, womit nicht nur eine Trennung zwischen Traum und Realität sondern auch die – wenngleich nachträgliche – Kennzeichnung dieser Zustände für den weiteren Filmverlauf etabliert wird. Eine Stunde lang wird diese Trennung aufrechterhalten und die Traumszenen werden nachträglich oder während des Traums als solche kenntlich gemacht, sodass die Zuschauenden davon ausgehen können, auf die in der Establishing Sequence aufgestellten Regeln sei weiterhin Verlass.

In einer Schlüsselszene (die in II.5 noch einmal eine Rolle spielt), wird die Trennung von Wachsein und Traum aufgehoben, als der Film offenbart, dass er unzuverlässig erzählt ist. Nancy reagiert hier auf das Klingeln ihres Telefons. Als sie den Hörer abnimmt, ertönt daraus das metallische Kratzen von Freddys Klingen (63), woraufhin sie erschrocken das Telefonkabel herausreißt und den Apparat aufs

162 Baumann, Horror, S. 41.

Bett legt. Allerdings klingelt dieser gleich darauf erneut und als sie den Hörer wieder abnimmt, wird Nancys »Hello« von Freddy beantwortet. Die Sprechmuschel verwandelt sich instantan in dessen Mundpartie, aus der dessen Zunge obszön hervorleckt bis Nancy das Gerät zu Boden wirft und zerstört. Als unmögliches Ereignis in einer als real markierten Szene stellt das selbsttätig klingelnde Telefon die Unterscheidung zwischen Traum und Wirklichkeit radikal in Frage. War letztere in NIGHTMARE bisher vom Übernatürlichen weitgehend verschont, so sehen sich die Zuschauenden hier damit konfrontiert, dass entweder Freddys Macht sich jetzt auf die Wirklichkeit ausgeweitet hat oder dass wir uns in Nancys Traum befinden, ohne dass er als solcher markiert würde. Letztgenannte Möglichkeit stellt weiterhin das gesamte bisherige Filmgeschehen in Frage: Wo hat der nicht als solcher gekennzeichnete Traum begonnen? Wenn Nancy nicht träumt, muss ihre Realitätswahrnehmung gestört sein – in diesem Fall erleben wir das Geschehen aus ihrer Sicht und sind in dieser gestörten Wahrnehmung gefangen. In jedem Fall wird hier deutlich, dass die filmische Erzählinstanz unzuverlässig ist, was nicht unerheblich zur Wirkung dieser berühmten Szene beiträgt.

Die hier erfolgende Problematisierung der Realitätswahrnehmung sowohl des Publikums als auch der Figuren erlaubt es, NIGHTMARE als Vorläufer dessen anzusehen, was Thomas Elsaesser als *mindgame movies* um die Jahrtausendwende ausmacht: Filme, die darauf abzielen, »die Zuschauer zu desorientieren oder in die Irre zu führen«, indem sie wichtige Informationen vorenthalten oder unzuverlässige Erzählperspektiven aus der Sicht oft psychisch labiler Figuren annehmen (wie z.B. in LOST HIGHWAY oder MEMENTO).¹⁶³

»*Mindgame movies* weisen oft Affinitäten mit bestehenden Genres wie dem Horrorfilm [...] auf, sprechen dabei nicht nur die (genre)üblichen Themes [...] an, sondern auch epistemologische Probleme [...] und ontologische Zweifel [...].«¹⁶⁴

Nancys geistige Gesundheit, die von ihr selbst mehrfach angezweifelt wird (57, 77), erscheint spätestens nach der oben beschriebenen Szene auch für die Zuschauenden fragwürdig. Präzise an dieser Stelle

163 Vgl. Elsaesser, Hollywood heute, S. 237–263, hier: S. 240.

164 Ebd.

wird neben der bislang als objektiv akzeptierten Erzählperspektive die psychische Stabilität der Protagonistin (und möglichen subjektiven Erzählinstanz) sowie der ontologische Status des gesamten bisherigen und folgenden Filmgeschehens in Frage gestellt. Zwei weitere Szenen aus der Eröffnungs- und Endsequenz stören den Filmverlauf, indem sie den Status der Narration in Frage stellen. Da sie näher bei Trauminszenierungen angesiedelt sind, werden sie am Ende des folgenden Kapitels behandelt.

2. Schlaf, Traum, Film

»He's dreaming now,« said Tweedledee: »and what do you think he's dreaming about?«

Alice said »Nobody can guess that.«

»Why, about YOU!« Tweedledee exclaimed, clapping his hands triumphantly.

»And if he left off dreaming about you, where do you suppose you'd be?«

»Where I am now, of course,« said Alice.

»Not you!« Tweedledee retorted contemptuously.

»You'd be nowhere. Why, you're only a sort of thing in his dream!«

»If that there King was to wake,« added Tweedledum, »you'd go out – bang! – just like a candle!«¹⁶⁵

Die metaphysische Frage nach der Unterscheidbarkeit von Traum und Wirklichkeit, das sogenannte Traumargument, ist ein Grundproblem der Philosophie.¹⁶⁶ Als Akademiker unter den Horrorregisseuren¹⁶⁷ benutzt Wes Craven das Traumargument als Grund-

165 Carroll, Lewis (2001), »Through the Looking Glass and What Alice Found There«, in: The Annotated Alice, hrsg. v. Martin Gardner, London, S. 133–288, hier: S. 197f.

166 Siehe dazu Lesch, Walter (2003), »Ich träume, also bin ich. Philosophische und theologische Annäherungen an Träume und Wünsche«, in: Martig, Charles/Karrer, Leo (Hrsg.), Traumwelten. Der filmische Blick nach innen, Marburg, S. 11–30.

167 Nach einem BA-Abschluss in Literatur und Psychologie und einem MA in Philosophie gab Craven seine Lehrstelle am College auf, um ein Praktikum in der Filmindustrie zu absolvieren und nach der Mitarbeit an einigen Pornofilmen mit Sean S. Cunningham seinen ersten Horrorfilm, den in Deutschland beschlag-

idee für NIGHTMARE, wobei er vor allem auf Konzepte asiatischer Philosophie zurückgreift. Ein berühmtes Beispiel ist der Traum des Zhuangzi, in dem er die Welt als Schmetterling erlebte. Als Zhuangzi erwachte, warf er die Frage auf, wie er wissen könne, ob er nicht eigentlich ein Schmetterling sei, der nun träume, ein Mensch zu sein.¹⁶⁸ Der indische Philosoph Gaudapada ging im achten Jahrhundert sogar so weit, den Erfahrungen im Traum den gleichen Status zuzuschreiben wie jenen im Wachzustand.¹⁶⁹ In der abendländischen Geistesgeschichte findet sich dieser Zweifel am prominentesten in den *Meditationen*, im Zuge derer René Descartes zu dem Schluss gelangte, »dass niemals durch sichere Anzeichen Wachen vom Schlafen unterschieden werden kann.«¹⁷⁰

Auch in NIGHTMARE werden Unsicherheiten bezüglich des ontologischen Status des Erlebens thematisiert. In diesem Kapitel geht es um Störungen im Zusammenhang mit Schlaf und Traum. Dabei betrachte ich zunächst das Verhältnis von Schlaf und Wirklichkeit in NIGHTMARE, anschließend widme ich mich Traumdarstellungen im Film, um Besonderheiten bei der Inszenierung von Träumen in NIGHTMARE herauszuarbeiten. Zum Schluss untersuche ich zwei Szenen, die insofern eine Störung darstellen, als dass sie klassisch als Traumszenen inszeniert, aber narrativ nicht als Träume einzuordnen sind. In diesen Szenen liegt also eine Störung in der Filmsprache vor, die es den Zuschauenden erschwert, dem gezeigten Geschehen einen ontologischen Status zuzuordnen.

nahmen THE LAST HOUSE ON THE LEFT, zu drehen; vgl. Robb, *Screams & Nightmares*, S. 12–17.

168 Vgl. Mertens, Wolfgang (2000), *Traum und Traumdeutung*, München, S. 9.

169 Vgl. Pandeya, R. C./Pandeya, Manju (1997), »Purva Mimamsa and Vedanta«, in: Carr, Brian/Mahalingam, Indira (Hrsg.), *Companion Encyclopedia of Asian Philosophy*, New York, London, S. 172–188, hier: S. 184.

170 Descartes, René (2004), *Meditationen*, hrsg. v. Andreas Schmidt, Göttingen, I,5. S. 55.

Schlafstörungen

Schlaf und Wachzustand stören, d.h. unterbrechen (*interpellant*) einander und stellen einander in Frage. Wenn Carrolls Alice nur deswegen existiert, weil der König von ihr träumt, dann existiert der König vielleicht auch nur deswegen, weil jemand von *ihm* träumt und so weiter. Schlaf gibt es selten ohne Traum, jeder Mensch träumt durchschnittlich mehrere Stunden in der Nacht.¹⁷¹ In NIGHTMARE versucht Nancy (und weitere Teenager in den Sequels), den Wachzustand möglichst zu verlängern – doch ganz gleich, wie viel Kaffee sie trinkt und wie viele Tabletten sie einnimmt, irgendwann landet sie doch in Kruegers Reich. Ewig wach zu bleiben ist unmöglich,¹⁷² der Schlaf als Parasit am Wachsein (oder umgekehrt?) ist unumgänglich, »[d]ie Abweichung gehört zur Sache selbst.«¹⁷³ Ewiger Schlaf lässt sich hingegen im übertragenen Sinne im Tod erreichen, in den Freddy die Teenager zu befördern versucht.

Nach Sigmund Freud finden u.a. Störungen während des Schlafs Eingang in unsere Träume. Als solche möglichen Störungen nennt er äußere (objektive) oder innere (subjektive) Sinnes-, sowie organische oder psychische Reize.¹⁷⁴ Beispielsweise wird das Klingeln eines Weckers (äußerer Sinnesreiz) oder ein physischer Schmerz (organischer Reiz) in ein passendes Traumgeschehen wie ein Telefon oder ein drückendes Gewicht übersetzt. Auch dieses Verhältnis ist in NIGHTMARE gestört: Als Nancy in der Schule einschläft, rettet sie sich vor Freddy, indem sie im Traum ihren Arm verbrennt (23–27).

171 Vgl. Gaube, Uwe (1978), Film und Traum. Zum präsentativen Symbolismus, München; S. 24; vgl. Jouvét, Michel (1994), Die Nachtseite des Bewußtseins. Warum wir träumen, Reinbek bei Hamburg, S. 29. Bereits 1886 wurde dem Traum eine wichtige Funktion zugeschrieben und es wurde vermutet, dass sich ohne Träume psychische Schäden einstellen würden; vgl. Jouvét, Die Nachtseite des Bewußtseins, S. 122.

172 In Bayers Remake findet sich die Idee, dass die Teenager nach einer gewissen schlaflosen Zeit in Sekundenschlaf verfallen, was zu einer effektvollen Überlappung von Traum und Realität führt, die durch eine Art Flackern der beiden Settings – Freddy Space mit angreifendem Krueger und der Ort, an dem sich das halbawache Opfer gerade befindet – visualisiert wird.

173 Serres, Parasit, S. 28.

174 Vgl. Freud, Sigmund (1900), Die Traumdeutung, Studienausgabe, hrsg. v. Alexander Mitscherlich, Frankfurt am Main, S. 48.

Nach dem Aufwachen behält sie davon ein Mal zurück – es müsste sie also etwas im Klassenraum verbrannt haben, damit im Traum das passende Bild entstehen kann, was allerdings ausgeschlossen scheint. Vielmehr wird hier umgekehrt ein geträumter physischer Reiz in einen realen übersetzt. In NIGHTMARE ist also die Richtung der Datenverarbeitung gestört: Es werden nicht Erlebnisse des Tages in den Traum übersetzt, sondern Erlebnisse aus dem Traum in die Wirklichkeit. Der Traum erfüllt hier nicht einen Wunsch, der nach Freud dem Träumenden im Wachzustand verwehrt wird,¹⁷⁵ vielmehr finden Ängste, die im Traum entwickelt beziehungsweise ausgedrückt werden, ihre physische Umsetzung in der Wirklichkeit.

»But a Dream within a Dream«¹⁷⁶ – Traum im Film

Bereits seit den Anfängen einer filmtheoretischen Auseinandersetzung im frühen 20. Jahrhundert wird eine strukturelle Ähnlichkeit zwischen dem Dispositiv Kino und dem Schlaf attestiert. Diese Analogie wird im Lauf der Filmgeschichte von zahlreichen, einander teils widersprechenden Autoren unter verschiedenen Gesichtspunkten regelmäßig stark gemacht.¹⁷⁷

»Cinema is like dream in the mode of its presentation; it creates a virtual present, an order of direct apparition. That is the mode of dream«,

schreibt beispielweise Susanne K. Langer.¹⁷⁸ Auch Siegfried Kracauer zufolge verringert die Dunkelheit des Kinosaals »automatisch unseren Kontakt mit der Wirklichkeit [...]. Sie schläfert den Geist ein.«¹⁷⁹ Jean-Louis Baudrys Apparatus-Theorie zufolge versetzt das Kino, das

175 Zum Traum als Wunscherfüllung vgl. ebd., S. 141–150.

176 Poe, Edgar Allan, »A Dream Within a Dream«, online abrufbar, URL: <http://www.poemhunter.com/poem/a-dream-within-a-dream>, letzter Zugriff: 05.02.2012.

177 Zur Analogie zwischen Film und Traum vgl. Brütsch, Matthias (2009), »Dream screen? Die Film/Traum-Analogie im theoriegeschichtlichen Kontext«, in: Pauleit, Winfried et al. (Hrsg.), Das Kino träumt. Projektion. Imagination. Vision, Berlin, S. 20–49.

178 Zitiert nach Gaube, Film und Traum, S. 12.

179 Kracauer, Siegfried (³1993), Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit, Frankfurt am Main, S. 218.

er in Analogie zu Platons Höhlengleichnis versteht, die in den Sesseln motorisch gelähmten Zuschauenden in eine Quasi-Halluzination, »einen künstlichen Regressionszustand«, in dem sie nicht mehr in der Lage sind, Körper und Außenwelt beziehungsweise Realität und Illusion zu unterscheiden.¹⁸⁰ Ohne dem kinematographischen Dispositiv solche Übermacht einzuräumen und das komplette Publikum vor das Lacan'sche Spiegelstadium zurückzusetzen, lesen Elsaesser und Hagener den Film als Parasiten (im biologischen Sinn), da er auf die Zuschauenden als Wirt angewiesen ist:

»Der Film nistet sich als Parasit oder Gast in den Kopf der Zuschauer ein, denn nur dort kann er seine Realität entfalten, oder er wird zu einer eigenen ›Lebensform‹, die neben anderen besteht oder der sich andere sogar unterordnen.«¹⁸¹

Als etwas, das sich im Kopf der Zuschauenden abspielt, rückt der Film in die Nähe der (Tag)Träume, Visionen und Phantasien. Um solche subjektiven Prozesse im Film darzustellen, bedarf es

»meist eindeutiger Signale, die den Beginn und den Schluß einer Sequenz markieren, die sich vom Realitätstypus der rahmenden Erzählung abhebt.«¹⁸²

Nach Béla Balázs geschieht dies am besten durch filmische Mittel wie Überblendung, Montage, Zeitlupe oder Zeitraffer, Zerrlinse, Schleier und so weiter. Phantastisches Dekor oder Kostüme als Traumsignale lehnt er – ebenso wie Kracauer und Arnheim – als »unfilmisch« ab.¹⁸³ In der klassischen Filmtheorie dominiert also die Ansicht, Traumse-

180 Vgl. Baudry, Jean-Louis (1999), »Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks«, in: Pias, Claus et al. (Hrsg.), Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard, München, S. 381–404, hier: S. 399.

181 Elsaesser/Hagener, Filmtheorie, S. 20.

182 Koebner, Thomas (1998), »Erzählen im Irrealis. Zum Neuen Surrealismus im Film der sechziger Jahre. Eine Problemskizze«, in: Dieterle, Bernard (Hrsg.), Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur, St. Augustin, S. 71–92, hier: S. 71.

183 Vgl. Brüttsch, Matthias (2003), »Kunstmittel oder Verleugnung? Die klassische Filmtheorie zu Subjektivierung und Traumdarstellung«, in: Martig/Karrer (Hrsg.), Traumwelten, S. 59–89, hier: S. 66–77.

quenzen müssten »durch ihre formal-ästhetische Andersartigkeit«¹⁸⁴ in Kontrast zu diegetisch realen Szenen stehen, in die sie als klar abgegrenzter Einschub eingebettet sind. Nur dann könne ihr Traumstatus von den Zuschauenden erkannt und das Verständnis des Films gewährleistet werden.¹⁸⁵ Folgende konventionelle Merkmale filmischer Traumszenen nennt Thomas Koebner:¹⁸⁶

- Optische Verfremdung durch Lichteffekte, *shallow focus* oder Set Design
- Montagebedingte ungewohnte oder alogische Handlungs- oder Ereignisabfolge, die den Traum sprunghaft, zufällig oder willkürlich wirken lässt
- Symbolischer Bedeutungsüberschuss oder Minimalismus, der zur Interpretation als »Entschlüsselung« verleitet
- Erweiterte Selbsterfahrung, dargestellt z.B. durch Aufhebung der physikalischen Gesetze diegetisch realer Szenen
- »Dekomposition vertrauten Seh- und Hörraums«¹⁸⁷ durch Asynchronität von Bild und Ton, unnatürliche Bewegungsabläufe oder wunderbare Ereignisse

Koebner beobachtet weiterhin einen Bruch mit diesen Techniken im Avantgardefilm der 60er Jahre des 20. Jahrhunderts, wo Träume eine wichtige narrative Funktion erfüllen.¹⁸⁸ Während beispielsweise in Bergmans *SMULTRONSTÄLLET* die Traumsequenzen noch größtenteils den oben genannten Regeln folgen, verschwimmen die Grenzen zwischen Traum und Wachsein in seinen späteren Filmen *PERSONA* und *VARGTIMMEN*.

184 Ebd., S. 84.

185 Vgl. Wulff, Hans J. (1998), »Intentionalität, Modalität, Subjektivität. Der Filmtraum«, in: Dieterle (Hrsg.), *Träumungen*, S. 53–69, hier: S. 57.

186 Vgl. Koebner, »Erzählen im Irrealis«, S. 72–75.

187 Ebd., S. 75.

188 Vgl. auch Wuss, Peter (1998), »Träume als filmische Topics und Stereotypen«, in: Dieterle (Hrsg.), *Träumungen*, S. 93–116, hier: S. 93.

»A good night's sleep can kill you«¹⁸⁹ –
(Alp)Träume in der Elm Street

NIGHTMARE verzichtet vollkommen auf den nach Koebner wichtigsten Aspekt der Traumdarstellung im Film, die optische Verfremdung: Das Traumsetting knüpft zuweilen nahtlos an die reale Umgebung der Figuren an, so beginnt beispielsweise ein Traum Nancys (23–27) an dem Ort, an dem sie einschläft – auf ihrer Schulbank im Klassenzimmer. Erst nachdem sie einer breiten Blutspur im Flur in den Keller gefolgt ist, findet ein räumlicher Bruch statt und der Schulkeller wird zu Freddy's Kesselraum. Wegen der realitätsnahen Erscheinung der geträumten Umgebung sind die Traumszenen weder von einem symbolischen Bedeutungsüberschuss (wie z.B. in SPELLBOUND) noch von minimalistischer Ästhetik geprägt (wie z.B. der erste Traum in SMULTRONSTÄLLET).

Das letzte der von Koebner genannten filmischen Traumsignale findet sich in NIGHTMARE hingegen mehrfach: Bild und Ton sind außerhalb der Träume grundsätzlich synchron, innerhalb derer geraten sie aber oftmals durcheinander. Während wir Krueger auf seinem (Traum)Terrain fast nie kontinuierliche Bewegungen ausführen sehen, sind die Jugendlichen auch in ihren Träumen an die Gesetze der Physik gebunden und müssen sich auf konventionelle Weise fortbewegen. Diese Inszenierungsweise erzeugt eine Traumwelt, in der das Raum-Zeit-Geschehen inkohärent ist und in der die Teenager sich als Unterlegene wiederfinden. Die fehlende optische Verfremdung in den Traumszenen erzeugt – auch für die Figuren – eine Unsicherheit bezüglich des Status des Geschehens. Wenn der geträumte Raum direkt an einen realen anschließt, wo hört die Wirklichkeit auf und wo fängt der Traum an? Dieses Problem äußert sich in den in II.3 untersuchten Szenen (06–17), in denen ein Raum explizit als diegetisch real eingeführt wird, um in der anschließenden Szene als Schauplatz eines Traums zu dienen.

Eine Besonderheit bezüglich der Ununterscheidbarkeit von realem und geträumtem Geschehen in NIGHTMARE ist, dass sie nicht

189 Aus dem Interview mit Wes Craven in: Goldberg et al. (Hrsg.), *The Dreamweavers*, S. 226.

nur den Zuschauenden vermittelt wird, sondern dass die Figuren selbst zuweilen nicht wissen, ob sie träumen oder nicht.¹⁹⁰ Die Schwierigkeit, zwischen Wachwelt und Traum zu unterscheiden wirkt sich zudem fatal aus, da NIGHTMARE mit einer wichtigen Regel filmischer Traumdarstellungen bricht: Was einer Figur im Traum geschieht, hat keine Auswirkung auf ihre physische Wirklichkeit.¹⁹¹

»In NIGHTMARE, the mind is as much under assault as the body; the distinctions between the real world and the dream world are deliberately blurred and conjoined. Walls and bedsheets appear as membranes that push out and pulsate symbolizing the transformation of once fixed borders into permeable ones.«¹⁹²

Diese Aufhebung physischer Grenzen führt zu einer Störung im Bewusstsein, da dieses auf dem Empfinden einer räumlichen und zeitlichen Abgrenzung beziehungsweise Kontinuität basiert. Raum und Zeit sind nach Immanuel Kant notwendige Erfahrungen *a priori*, die »allen anderen Anschauungen zum Grunde« liegen.¹⁹³ Die Wahrnehmung und Verortung der Dinge im Raum ist ebenso fundamental für die Konstitution von Ich und Umwelt wie die Kontinuität von Zeit. Wenn Zeit diskontinuierlich verläuft und Figuren scheinbar an mehreren Orten gleichzeitig sein können, wenn feste Körper durchlässig (die Wand in Tinas Zimmer, 13) oder flüssig (Glens Tod, 65f) und begrenzte Räume endlos (Nancys Badewanne, 31f) werden, ist die maximale Unsicherheit im Gefüge von Ich und Außenwelt erreicht. Dieser Auflösungsprozess geht in NIGHTMARE mit den Aufritten Kruegers einher, der sich über physikalische Gesetze und ontologische Kategorien hinwegsetzt.

Des Weiteren scheinen Träume in NIGHTMARE etwas von außen Kommendes zu sein, das den Protagonisten widerfährt, ohne einen

190 Für eine ausführliche Betrachtung zur sukzessiven Verschmelzung von Traum und Wachsein in NIGHTMARE s. Rathgeb, Douglas L. (1991), »Bogeyman From the Id. Nightmare and Reality in HALLOWEEN and NIGHTMARE ON ELM STREET«, in: Journal of Popular Film and Television 19, Heft 1, S. 36–43.

191 Nach Baumann geht selbst im Horror vom Traumgeschehen üblicherweise keine Gefahr aus; vgl. Horror, S. 251.

192 Magistrale, Abject Terrors, S. 165.

193 Vgl. Kant, Immanuel (2006), Kritik der reinen Vernunft, hrsg. v. Ingeborg Heide-
mann, Stuttgart, S. 85f.

unmittelbaren Bezug zu ihrer Erfahrungswelt aufzuweisen. Mehr noch, Träume sind hier intersubjektiv: Nicht nur im Hinblick auf Figuren und Setting, sondern auch auf die Narration stimmen die Träume der Jugendlichen überein. Die Traumwelt, so könnte man daraus schlussfolgern, besteht unabhängig von den Träumenden und deren Erfahrungsschatz parallel zur Wirklichkeit, mit der sie verflochten ist. In NIGHTMARE 3 kann sie sogar von mehreren Personen gleichzeitig betreten werden, die darin wie im Wachzustand interagieren können. Der Freddy Space existiert eigenständig und dringt als Störung in die Welt der Protagonisten ein, er kann aber auch von diesen (zumindest begrenzt) verändert werden: Im ersten NIGHTMARE wird angedeutet, dass die Protagonisten Einfluss auf Geschehen und Setting ihrer Alpträume haben können, beispielsweise erscheint die Szenerie, die in Tinas Traum (00–03) dunkel war, in Nancys Traum (72–76) erleuchtet, was jeweils den inneren Zustand der Träumenden (im ersten Fall ängstlich und gejagt, im zweiten bewusst nach Freddy suchend, mit dem Ziel, ihn zu vernichten) widerspiegelt – mit entsprechender Erfahrung lassen sich Maßnahmen im Umgang mit Störfällen entwickeln.

»One, two, Freddy's coming for you ...«

In NIGHTMARE finden sich zwei Szenen, in denen die in den Sequels prominenter auftretenden weiß gekleideten Mädchen seilhüpfend auf einer Wiese zu sehen sind (04 und 85). Diese sind wie subjektives Erleben inszeniert, lassen sich aber narrativ weder als solches einer Figur zuschreiben noch objektiv in das Geschehen einordnen. Diese Störungen im Film selbst – Szenen, die dessen Verständnis behindern – behandelt dieser Abschnitt.

Die erste dieser Szenen ist Teil der Establishing Sequence. Sie folgt auf Tinas Erwachen in ihrem Zimmer und geht in die darauf folgende Einstellung über, in der die Protagonisten eingeführt werden. Sobald Tinas Mutter den Raum verlassen hat und noch bevor sie sich wieder hinlegt, dreht sich Tina um, nimmt das Kruzifix von der Wand und drückt es an ihre Brust (04). Jetzt setzt neben der Synthesizer-Musik der charakteristische, schallunterlegte Kinderreim ein, der

eine Art vorgelagerte Sound Bridge bildet, da er diegetisch zur nächsten Einstellung gehört. Nach dem Schnitt am Ende des ersten Verses sehen wir kleine Mädchen im Tageslicht auf einer Wiese seilhüpfen (Abb. 2), allerdings ist nicht erkennbar, dass sie den Reim aufsaugen. Das extradiegetisch ertönende Lied wird also an die Mädchen gekoppelt, ohne dass nahegelegt würde, es sei Teil des Filmgeschehens. Aufgrund der Überbelichtung scheinen die weißen Kleider der Mädchen zu leuchten, die gesamte Szene ist weichgezeichnet. Die somit ästhetisch als Traum markierte Einstellung, sorgt für Verwirrung: Ist Tina, mit dem Kruzifix in der Hand, wieder eingeschlafen und träumt von den Mädchen, ohne dass wir sie aus diesem Traum erwachen sehen? Ist dann alles, was jetzt folgt, ein Traum? Oder sind die Mädchen diegetischer Teil der folgenden realen Szene, die sich hier mit Tinas Traum vermischt? Warum sind sie nicht mehr da, als wir dieselbe Wiese später im Hintergrund noch einmal sehen (05)?



Abb. 2. Die seilhüpfenden Mädchen bei der Schule

Die Kamera schwenkt daraufhin langsam nach rechts zur von Bäumen gerahmten Straße. Hinter den Bäumen löst sich die Weichzeichnung auf wie ein Nebel, der Gesang verstummt; von diesem Moment an ist auch der Ton bis zum Ende der Szene synchron.

Wir erfahren kurz darauf, dass Tina das Freddy-Lied in ihrem Traum gehört hat – »That's what it reminded me of, that old jump rope song« –, gleich darauf sagt sie aber, sie konnte in der vergange-

nen Nacht nicht mehr einschlafen. Das Lied markiert hier eine Schnittstelle, an der Traum und Wachsein nicht nur ineinander greifen, sondern ununterscheidbar werden. Eben sahen wir die Kinder im gleichen Setting, in dem die Protagonisten sie jetzt verbal als Traum kenntlich machen. Das Kinderlied ist auch in den Fortsetzungen immer wieder zu hören und signalisiert meist den Übergang von Wachsein zum Alptraum, auch für die Protagonisten selbst. Als mögliche Überlappung von Traum und Wirklichkeit sind die Mädchen ebenso wie Tinas zerschnittenes Nachthemd (03) ein Beleg für die Durchlässigkeit der Grenze zwischen imaginierter und physischer Realität.

Die zweite Szene, in der die seilhüpfenden Mädchen zu sehen sind, findet sich am Ende des Films, wenn Freddy bereits alle von Nancys Freunden und ihre Mutter getötet hat. Nachdem er sich in glitzernde Luft aufgelöst hat, verlässt Nancy unbeschadet den Raum durch die Schlafzimmertür ihrer Mutter, die jetzt allerdings aus dem Haus hinausführt (84). Draußen erscheint Nancy in helle Farben gekleidet, frisiert und geschminkt und eröffnet die Szene mit der ersten mehrdeutigen Äußerung: »God, it's bright!«, die sich zum einen darauf bezieht, dass plötzlich helllichter Tag ist, zum anderen aber auf die Überbelichtung der Szene verweist. Gleich hinter Nancy tritt ihre Mutter in Weiß heraus und erklärt, während Nancy sich noch etwas stutzig umsieht und ihre veränderte Kleidung mustert, sie fühle sich wunderbar und wolle mit dem Trinken aufhören: »I just don't feel like it anymore.« Als Nancys Freunde, alle wieder wohlauf, in Glens Cabriolet vorfahren, läuft sie gutgelaunt zu ihnen herüber. Während Glen ihr die Tür öffnet, kommentiert er den (Trick)Nebel, der wieder die Szenerie weichzeichnet mit »Do you believe this fog?«, was Nancys Mutter mit »Oh, I believe, anything is possible.« beantwortet, womit einerseits die Szene selbst als Wunscherfüllung Nancys, andererseits der Film als Phantasiemaschine kommentiert wird. Nancy steigt zu Glen, Tina und Rod ins Auto, dessen Verdeck sich abrupt schließt und nicht nur die Mädchen erschreckt, sondern mit seinen rot-grünen Streifen auch neues Unheil ankündigt. Als sich auch die Fenster und Türen selbsttätig schließen, ergreift Angst die Insassen (85). Nancy hämmert panisch ans Fenster und schreit zu ihrer Mutter herüber. Diese lächelt und winkt unbeirrt weiter.

Als das Auto mit den vier Teenagern wegfährt, werden auf dem Rasen neben der Straße wieder seilhüpfende, weiß gekleidete Mädchen sichtbar, zu deren rhythmischem Hüpfen das Freddy-Lied ertönt (Abb. 3). Auch hier gehört dieses zum extradiegetischen Ton – sie singen es nicht –, allerdings verstummt es nach dem Schnitt zurück auf Nancys noch immer vor der Haustür stehende Mutter. Das kleine Fenster in der Tür wird jetzt von innen zerbrochen, daraus schnellts Kruegers Arm hervor und zerrt die Frau durch die enge Öffnung ins Hausinnere. Wieder sind die Mädchen zu sehen, ihr Lied setzt erneut ein und wird lauter, als das Bild ausblendet.



Abb. 3. Die seilhüpfenden Mädchen am Ende des Films.

Was wie eine Idylle nach Nancys Wünschen beginnt – ihre Mutter sorgt sich um sie und hört mit dem Trinken auf, ihre Freunde sind wieder am Leben usw. –, endet als Alptraum, in dem der Horror von vorn anzufangen scheint. Auch diese Szene wird durch Überbelichtung und Weichzeichnung als Traum markiert und stellt den Status des gesamten Filmgeschehens in Frage. Zeigt sie einen weiteren Alptraum Nancys, der zeitlich nicht an die vorangehende, diegetisch reale Szene anknüpft und suggeriert damit nur, dass Freddy wiederkommt beziehungsweise dass Nancy sich davor fürchtet? Wenn dieser Szene allerdings der gleiche Realitätsstatus zukommt wie dem zuvor Gezeigten, ist dann das gesamte Filmgeschehen ein (Alp)Traum oder eine Phantasie? Wenn ja, wessen?

Antwortet man hierauf, dass der gesamte Film ein verwirklichter Traum, eine Vision des Drehbuchautors und Regisseurs, d.h. Wes Cravens, ist, landet man wieder bei der Frage nach der strukturellen Gemeinsamkeit zwischen Traum und Film. Eine mögliche Antwort wäre auch: Es ist Nancys Traum, was wieder die oben zitierte Szene aus *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* in Erinnerung ruft. Dann wäre sie selbst, ohne es zu wissen, ebenso eine Figur in einem Traum wie der Red King, der in seinem eigenen Traum als Schlafender enthalten ist. Oder rahmen die beiden hier besprochenen Szenen den Übergang von Traum zu Wirklichkeit? Dann hätte nur der unmittelbare Filmbeginn einen anderen metaphysischen Status als der übrige Plot – was davon ist dann Traum und was Wirklichkeit? Eine dritte Möglichkeit wäre, die Endszene als Wiedervereinigung im Tod zu deuten. Demnach bringt Freddy Nancy um, anstatt sich in Luft aufzulösen, wobei diese Version den Wechsel zur Perspektive der nun verstorbenen Nancy impliziert, die nun Freddy's Welt – die des ewigen Schlafs – betritt, um dort ihre ebenfalls verstorbenen Freunde und ihre Mutter wiederzutreffen, die allerdings alle weiterhin von Freddy terrorisiert werden. Auch diese Deutung lässt sich nicht konsequent aufrechterhalten, da nicht nur in NIGHTMARE 2 nahegelegt wird, dass Nancy am Leben ist, sie tritt in NIGHTMARE 3 sogar noch einmal auf, um Freddy diesmal zum Opfer zu fallen.

Die beiden Szenen, in denen das Freddy-Lied vorkommt, rahmen den Filmplot und stellen dessen Status in Frage, indem sie gemäß kinematographisch-ästhetischen Konventionen als Träume markiert sind, und zwar deutlicher als die diegetischen Traumszenen in NIGHTMARE. Die letzte Szene kommentiert das Filmgeschehen und verweist selbstreflexiv auf die Gemachtheit des Films selbst. Wenn der Film selbst ein Traumapparat ist und hier andeutet, Traum und Realität ließen sich nicht unterscheiden, dann legt NIGHTMARE auch nahe, eine Trennung von Film und Realität sei ebenfalls unmöglich und der Horror ende für die Zuschauenden nicht mit Verlassen des Kinosaals.

3. *Fake attacks*

Eine Form des Bruchs mit den Regeln des Films, die im Horror-, und besonders im Slasherfilm, häufig zu finden ist, sind *fake attacks*. Dabei handelt es sich um Szenen, die den Zuschauenden suggerieren, es stehe ein Angriff durch den Mörder bevor. Zu diesem Zweck werden zuvor an ihn gekoppelte Inszenierungsmuster bedient, beispielsweise wird sein Thema oder werden charakteristische Geräusche eingespielt, die Kameraperspektiven imitieren dessen typischen Point-of-View, die dann aber einer anderen Figur zugeordnet oder schlicht als objektiver Schuss aufgelöst werden. Die Protagonisten erwarten ebenfalls eine »echte« Attacke. Die Zuschauenden werden bei *fake attacks* also gezielt durch die Filmsprache getäuscht, wodurch Spannung aufgebaut und anschließend wieder gelöst wird. Darüber hinaus verdeutlichen solche Szenen den Zuschauenden, dass jedes weitere Vorzeichen eines Angriffs auch ein falscher Alarm sein kann.

Auch in NIGHTMARE kommt eine *fake attack* vor (08f). Die Besonderheit besteht darin, dass sie direkt gefolgt ist von einem tatsächlichen Auftritt des Mörders im identischen Setting (12–16). Diese beiden Szenen sind Gegenstand dieses Kapitels.

Stabilisierung

Da Tinas Mutter die Nacht auswärts verbringt und das Mädchen aufgrund ihrer Alpträume nicht allein im Haus schlafen möchte, lädt sie Nancy und Glen ein, bei ihr zu übernachten. Die Teenager stellen hier fest, dass sie alle von Freddy träumen (08). Tina erzählt von ihrem ersten Alptraum (wir erinnern uns an den Beginn des Films), woraufhin Nancy das Geräusch, das Freddy in ihrem Traum durch das Kratzen mit seinem Klingenhandschuh an Wänden etc. erzeugt, nachahmt. Gleich darauf ertönt das den Zuschauenden aus der Establishing Scene bekannte Kratzgeräusch mehrfach von draußen, aus dem Garten. Der mutmaßlich von Freddy erzeugte Sound unterbricht jetzt also das Gespräch der Teenager. »Es war nur ein Geräusch, und doch eine Botschaft – wie eine Nachricht, die Panik sät. Letztlich ein Bruch, eine Unterbrechung, eine Störung der Kom-

munikation.«¹⁹⁴ Auf diese Störung hin gehen die Jugendlichen zur Terrassentür hinaus, um nachzusehen, wer oder was der Störer ist. Draußen wird Glen vorgeschickt, die Mädchen bleiben bei der Tür stehen, während er sich zögerlich in den Garten vorwagt, aus dessen Dunkelheit immer wieder das Kratzgeräusch zu hören ist. Eine inszenatorische Besonderheit ist, dass Glen dabei im Profil und Halbprofil (von hinten) in der Halbnahen aufgenommen wird, d.h. die Kamera nimmt nicht – wie in solchen Szenen üblich – seine Perspektive ein oder die desjenigen, der sich mutmaßlich draußen versteckt. Stattdessen sehen wir Glen voranschreiten und auf Geräusche ohne identifizierbare Quelle (sowohl für ihn als auch für die Zuschauenden) reagieren. Bei dieser Kameraperspektive fehlt der übliche Gegenschuss ebenso wie ein Eyeline Match. Dadurch wird der Garten vor Tinas Haus nicht als kontinuierlicher Raum erschlossen, sondern wird nur teilweise sichtbar – wir sehen nur den Ausschnitt hinter Glen. Die Szene ist außerdem relativ still, begleitet nur vom Zirpen der Grillen und Glens Aussprüchen.

Nach einigen halbherzigen Drohungen gegen »whoever you are« und Versuchen, die Geräusche auf ein Tier zu schieben, kommt Glen im hinteren, dunkelsten Teil des Gartens an und dreht sich schulterzuckend zu den Mädchen um, um zu signalisieren, dass niemand außer ihnen da ist. Jetzt wird die Atmo, das friedliche Zirpen der Grillen, von einem extradiegetischen Stinger, einem typischen Horrorsound,¹⁹⁵ unterbrochen, als Glen von hinten von einer dunklen Gestalt angefallen und umgeworfen wird, wodurch beide aus dem Kader fallen. Der Angreifer entpuppt sich als Rod, der Glen hierauf, einen American Football-Kommentar nachahmend, hochhilft, während die erschreckten Mädchen zum Ort des Geschehens eilen. Auf Tinas berechtigte Frage »What are you doing here?« antwortet er »Came to make up, no big deal.« Die Kratzgeräusche hat er mit einer Gartenharke erzeugt, die er ihr freudig präsentiert (09). Schließlich zieht der Macho seine Freundin ins Haus hinein, zum Schlafzimmer ihrer Mutter, während die pflichtbewusste Nancy Glens Annähe-

194 Serres, *Parasit*, S. 11.

195 Die berühmtesten und eindringlichsten Stinger schuf Bernard Herrmann für Hitchcocks *PSYCHO* in Form der »kreischenden« Streicher bei der Ermordung Marion Cranes unter der Dusche.

rungsversuche zurückweist (10). Als auch die beiden zurück ins Haus gehen, ertönt wieder das NIGHTMARE-Thema, während sie gewissenhaft die Tür verschließen und Nancy argwöhnisch in den dunklen Garten hinausblickt. Auch wenn dieser vermeintliche Auftritt Fred-dys keiner war, wird hier (vor allem auf der Tonebene) nahegelegt, dass die Gefahr keineswegs vorüber ist.

Das von Nancy imitierte Kratzgeräusch scheint sich in dieser Szene in einer Art instantaner alptraumhafter Wunscherfüllung zu manifestieren – weil sie es möglichst authentisch erklingen lassen möchte, beschwört sie das reale Geräusch. Allerdings ist Freddy, mit dem dieses Geräusch in der Eröffnungsszene (01–04) verknüpft wurde, hier nicht dessen Erzeuger. Es wird also ein Signal von einem unbekannten Sender empfangen, hinter dem Freddy vermutet wird, so dass jetzt sein Auftritt in der diegetischen Realität erwartet wird. Auch die Tatsache, dass die Figuren sich so verhalten, als gäbe es eine Gefahr, deutet darauf hin. Dann springt mit dem Stinger, zu dem in anderen Szenen ebenfalls Krueger erscheint (z.B. in 14, 76), eine Gestalt aus dem Gebüsch, die sofort als Nicht-Krueger erkennbar ist. Die Spannung wird schließlich gelöst, als die Identität des Angreifers festgestellt wird, »no big deal«.

Das zuvor mit Freddy verbundene Geräusch wird jetzt von ihm als Figur getrennt und anderweitig verwendet. Der Film sendet also falsche Signale an die Zuschauenden, so dass diese fortan beim Ertö-nen dieses Sounds sowohl Fred-dys Klingenhandschuh als auch etwas gänzlich anderes erwarten können. Buhler schreibt dieser Szene fol-gende Wirkung zu: »*Fake attacks* [...] serve to increase Freddy's power in his absence, for they suggest purposeful ambiguity and surprise [...].«¹⁹⁶ Es wird also angedeutet, Freddy könnte auch in der Wachwelt auftreten, d.h. der mit ihm zuvor verbundene Raum sowie sein auf Träume beschränkter Einfluss wird in Frage gestellt. Deutli-cher wird diese »ambiguity and surprise« im Zusammenhang mit der Folgeszene, in der sich ein ähnliches Szenario abspielt, allerdings mit anderem Ausgang. Das vorher etablierte System von einem oder mehreren Empfängern (Träumende) und einem Sender (Freddy) verändert sich in dieser Sequenz zu einem mit einer unbekannten

196 Buhler, »Music«, S. 182.

Anzahl möglicher Sender, die alle ein identisches Signal erzeugen können und von denen Freddy nur einer ist.

Destabilisierung

Einige Zeit später ist die gleiche Gartentür, durch die die Teenager ins Haus gegangen sind, von außen zu sehen. Die Kamera zoomt zuerst darauf zu und schwenkt dann nach oben zum Fenster (12), so dass der Eindruck entsteht, eine Figur würde sich dem Haus nähern und ihren Blick auf das Fenster richten. Nach dem Schnitt ins Hausinnere sehen wir, dass sich hinter diesem Fenster das Schlafzimmer befindet, in dem Tina von einem Geräusch erwacht, das, wie wir gleich erfahren, durch Kieselsteine verursacht wird, die von draußen an die Scheibe geworfen werden.¹⁹⁷ Das Thema suggeriert wieder Freddys Einfluss und der bereits aus der Eröffnungsszene (00–03) bekannte, halb geflüsterte Ruf »Tina!« lockt das Mädchen ans Fenster. Ein Steinchen, das im Fensterglas stecken bleibt, kündigt die drohende Gefahr an. Auf ein erneutes, zischendes »Tina!« reagiert sie zunächst souverän mit »Who do you think you are?!«, setzt aber ein eher ängstliches »... whoever you are ...« daran, mit dem Glen in der vorhergehenden Szene bereits dem falschen Angreifer begegnete. Da wir Tina aufwachen sehen, ist anzunehmen, dass das folgende Geschehen kein Traum ist. Demnach wird hier erneut angedeutet, dass Freddy auch in der Wachwelt agieren kann.

Etwas später sehen wir Tina von außen (Point-of-View des Mörders?), diesmal im Erdgeschoss, auf dem Weg hinaus (14). Im Gegensatz zur vorangehenden Szene tritt sie allein in den Garten, aus dem heraus ihre Frage »Somebody there?« mit »Tina« beantwortet wird

197 Dies ist eine der Szenen, in denen Freddy als so etwas wie ein potentieller Partner für ein romantisches Verhältnis mit den jungen Mädchen inszeniert wird beziehungsweise das Gebaren Verliebter, die z.B. ihre Angebetete mit Steinchen ans Schlafzimmerfenster locken, parodiert. Weitere solche Szenen sind Tinas eng umschlungenes Ringen mit Freddy unter der Bettdecke (16); Nancys Begegnung mit ihm in der Badewanne, wo sich zuallererst sein Klingenhandschuh zwischen ihren gespreizten Beinen aus dem Wasser erhebt (31); Freddys Ankündigung »I'm your boyfriend now, Nancy« (64) oder seine Verfolgungsjagden Nancys, bei der sich die beiden in Nancys Bett (39f) und später auf roten Rosen (77) herumrollen.

(was durchaus als Antwort gelten kann, weil sie ebenfalls da ist). Ab jetzt setzt auch die Synthesizermusik wieder ein. Tina läuft weiter auf die Kamera zu, deren Perspektive sich jetzt im Gegenschuss als Nicht-Point-of-View-Shot erweist, zugleich wird auf der Tonspur das Tropfen eingeblendet, welches, wie wir aus der Exposition wissen, Freddys Präsenz anzeigt. Erneut ruft seine Stimme Tinas Namen, was auf der Bildebene von einer Totalaufnahme des Gartens aus ihrem Blickwinkel begleitet wird, so dass die Stimme diffus aus dem Raum, aus der Natur zu erklingen scheint. Auf ein selbstbewusstes »Who the hell is there?!« erklingt statt einer Antwort ein synthetisches Donnern. Buhler beobachtet, dass die Synthesizer, die die Alpträume in NIGHTMARE erfüllen, häufig akustische Instrumente imitieren,¹⁹⁸ was hier mit einem Geräusch der Natur geschieht.

Tina geht auf die Straße hinaus, wo sie über das Geräusch eines rollenden Mülltonnendeckels erschrickt und sich umdreht. Sprang in der vorangegangenen Szene zu einem Stinger Rod als zunächst nicht erkennbarer Schatten aus der Dunkelheit, so erscheint jetzt zu einer mit einem Stinger beginnenden Synthesizer-Melodie der Schatten Freddys mit dem charakteristischen Hut auf einer Gebäudewand. Wie in ihrem Traum in der Eröffnungssequenz (01 und 02) sehen wir Tina in der Großaufnahme sich erneut umdrehen und dabei nach Luft schnappen. Erst jetzt wird deutlich, dass wir uns in Tinas Traum befinden. Die Großaufnahme bildet das Bewusstwerden eines (bereits zuvor erfolgten) »Übergang[s] von einer Außen- zu einer Innenperspektive der Figur«¹⁹⁹ ab. Auch Tina scheint erst jetzt zu merken, dass sie träumt und es nicht mit einem nächtlichen Scherzbold vor ihrem Haus zu tun hat, was sie mit einem »Shit!« quittiert (15).

Während Krueger auf das Mädchen zukommt, verlängern sich seine Arme auf unnatürliche Weise, mit seiner mit Klingen versehenen Rechten kratzt er an der Wand entlang und wiederholt damit akustisch die vorangegangene Imitation seines eigenen Auftritts. Die unnatürliche Modifikation von Freddys Körper bestätigt, dass Tina träumen muss. Als sie nun wegläuft, kommt eine räumliche Desorientierung hinzu: Sie dreht sich um und läuft von Freddy weg, läuft

198 Buhler, »Music«, S. 181.

199 Borstnar, Nils et al. (2008), Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft, Konstanz, S. 102.

dabei aber in die hinter ihm liegende Gasse hinein, aus der er gekommen ist (15). Der Mörder folgt ihr lachend, wobei er clownesk von einem Bein auf das andere springt. Als Tina sich nach ihm umsieht, prallt sie plötzlich mit ihm zusammen: Freddy ist zu einem verzerrten Stinger plötzlich vor ihr aufgetaucht. Er jagt sie weiter, wieder in ihren Garten hinein.

Als sie hier an einem dünnen Baum vorbeiläuft, springt hinter diesem Freddy hervor und hält sie an, indem er ihren Namen ruft. Tatsächlich bleibt Tina stehen, dreht sich um und sieht Freddy, der sich mit »Watch this!« ihre Aufmerksamkeit sichert, dabei zu, wie er sich grinsend zwei Finger abschneidet, woraufhin aus den Stümpfen grüner Schleim spritzt. Hier folgt wieder eine Großaufnahme von Tinas Gesicht, die sowohl ihre Reaktion als auch (mutmaßlich) die des Publikums zeigt. Diese Einstellungsabfolge tritt als Störung in der Szene auf: Die Verfolgungsjagd wird auf nahezu groteske Weise unterbrochen, Tina bleibt auf Geheiß des Mörders stehen und sieht ihm zu, um sich zu ekeln. Warum sollte sie so etwas tun? Diese Frage stellt sich häufig im Horror, beispielsweise zu Beginn der besprochenen Szene, als das junge Mädchen nachts allein und spärlich bekleidet in den dunklen Garten hinausgeht, um nachzusehen, wer mit solcher Wucht Kieselsteine an ihr Fenster wirft, dass sie im Glas stecken bleiben. Die Antwort ist: Tina folgt den Regeln des Genres. Würde sie rational handeln, wären wir nicht in einem Slasherfilm. Die Einstellung, in der Freddy sich die Finger abschneidet, dient neben der Charakterisierung Freddys als sadistischem Scherzbold vor allem dem Effekt: Sie ist gar nicht für Tina bestimmt, sondern für die Zuschauenden, deren Affekte hier angesprochen werden. Die genretypische Zurschaustellung der Special Effects stellt hier eine kurze Unterbrechung des Filmverlaufs dar, schafft aber zugleich eine eindrucksvolle Szene.²⁰⁰ Daran wird zum einen deutlich, dass die Special Effects – ein grundlegendes Element des Slasherfilms – in ihrer üblichen Zurschaustellung meist eine Störung in Form einer Unterbrechung der Narration darstellen. Zum anderen wird die Frage aufgeworfen, warum die Zuschauenden – ebenso wie Tina – bei solchen

200 Weitere solche Effektschau-Szenen sind: Freddys abgezogenes Gesicht (16), sein Schnitt in die eigene Brust (26), die Darstellung von Tinas Leichnam in Nancys Traum (38f) sowie jeweils Tinas (16) und Glens Tod (65f).

Szenen hinsehen, um sich zu ekeln. Freddy ist der Horrorfilm, der auf sein Publikum zurückblickt und sich an dessen Reaktion ergötzt.

Als Tina wieder bei ihrem Haus ankommt, erweist sich die Tür, durch die sie vorher mühelos hinausgehen konnte, als versperrt, sodass Krueger sie einholen kann. Im Handgemenge fallen die beiden auf einen nebenstehenden Tisch und landen auf der Erde. Tina bekommt Freddys Gesicht zu fassen und zieht es herunter wie eine Maske (16) – eine Reminiszenz an die Traum-/Halluzinationsszene in Bergmans VARGTIMMEN, in der eine alte Frau auf ähnliche Weise ihre Gesichtshaut abzieht. Hier erweist sich Freddy erneut als personifizierte Störung von Kategorien: Er stellt keinen integralen, verletzbaren Körper dar, vielmehr scheint er aus Einzelteilen zusammengesetzt, die beliebig auseinandergenommen werden können. So wie sich zuvor seine Arme vom Rumpf lösten, um sich zu verlängern, zieht Tina jetzt mühelos seine Haut ab, ohne, dass ihn das beeinträchtigen würde. Wie wir zuvor gesehen und gehört haben, tritt auch Freddys Stimme losgelöst von seinem Körper auf.

Als nächstes zieht Tina schreiend ihre Decke über den Kopf, die aus der folgenden Einstellung ins Bild gelangt zu sein scheint. Wir sind wieder im Schlafzimmer, Rod wacht auf, weil Tina neben ihm unter der Decke strampelt und schreit. Wir sehen, dass Freddy sie bedrängt, allerdings ist er nicht mehr sichtbar, als Rod vom Bett springt und die Bettdecke herunter zieht. Der jetzt unsichtbare Freddy schlitzt Tinas Bauch auf, der mit den vier sichtbar werdenden langen Schnitten geradezu zu platzen scheint. Als sie jetzt in der Luft herumgewirbelt wird, gesellt sich zu ihren und Rods Schreien Kruegers Keuchen, das wir aus der Establishing Sequence kennen. Freddy ist damit als *acousmètre* in der diegetischen Wirklichkeit anwesend, was sich – analog zur Eröffnungsszene, in der er zuerst als Stimme und später als Körper auftritt – als Vorzeichen seiner späteren physischen Präsenz in der Wachwelt (77–84) deuten lässt. Tina wird an der Wand entlang bis zur Decke gezerrt und fällt schließlich tot und blutüberströmt herunter (16).

In vielerlei Hinsicht parallelisiert diese Szene sowohl Tinas ersten Traum in der Exposition als auch die vorher erfolgte *fake attack*. Letzteres erzeugt zunächst den Eindruck, es handle sich hierbei erneut um einen falschen Alarm, wovon auch die Figur auszugehen

scheint. Auf den ersten Blick erscheint die vorangehende *fake attack* als Störung – sie stört das Schema, demzufolge auf Vorzeichen, die auf den Mörder hindeuten, auch dessen Angriff folgt. Tatsächlich unterscheidet sich die Inszenierung der *fake attack* bei genauem Hinsehen aber von einem tatsächlichen Angriff Freddys, beispielsweise gibt es deutliche Unterschiede auf der Tonspur und in Bezug auf Kameraperspektiven. Außerdem stören *fake attacks* nicht das Ablaufschema des Horrorfilms, da sie – selbst wenn sie ursprünglich eine Störung darin gewesen sein mögen – mittlerweile, zumal im Slasherfilm, zur Regel geworden sind.²⁰¹ Daran wird deutlich, dass eine Störung durchaus ins System integriert werden kann, wobei sie aufhört, eine Störung zu sein, insofern sie erwartet auftritt. Die *fake attack*-Szene selbst ist also keine Störung, vielmehr fungiert sie als deren Vorbote. Die tatsächliche Störung ist der Auftritt Kruegers: Da im Horror auch mehrere *fake attacks* aufeinander folgen können, bis sich ein »realer« Angriff des Mörders ereignet (wie z.B. in FRIDAY THE 13TH), kann dieser relativ überraschend kommen.

Freddy tritt hier als Störung des Gefüges auf, die das Monster im Horror per se darstellt (vgl. I.4).²⁰² Da Tina erst an seinem Erscheinen merkt, dass sie träumen muss, verkörpert er eine einsetzende Störung im Realitätsbewusstsein der Figuren. An die Zuschauenden werden diesbezüglich widersprüchliche Zeichen gesendet: Einerseits gibt der Soundtrack ab dem Zeitpunkt, als Tina im Garten steht, Hinweise darauf, dass sie träumt (in der *fake attack* fehlen die entsprechende Synthesizer-Musik und Geräusche wie das Tropfen). Andererseits wird ihr Wachsein zum einen dadurch signalisiert, dass wir sie aufwachen sehen – was in der Establishing Sequence als Indikator für die Trennung von Traum und Wirklichkeit etabliert wurde – und zum anderen durch das Setting des Traums, das nicht nur realistisch wirkt, sondern in der Szene zuvor explizit als real etabliert wurde.²⁰³

201 Zum Beispiel werden in FRIDAY THE 13TH *fake attacks* streckenweise exzessiv eingesetzt: zwischen Min. 22 und 30 wird vier Mal falscher Alarm geschlagen.

202 Das Monster gehört zwar in der Struktur des Horrorfilms ebenfalls zur Regel, wird es dadurch nicht als Störung entkräftet, weil es innerhalb des jeweiligen fiktiven Universums immer noch kulturelle Kategorien und den Alltag stört.

203 Vgl. dazu Rathgeb, »Bogeyman from the Id«, S. 41.

Wie Nancys späterer Traum in der Schule, beginnt dieser an dem Ort, an dem die Figur einschläft.

In dieser Szene verstört (*turbat*) Freddy Tina (und oftmals auch die Zuschauenden) außerdem damit, dass er sich über das natürliche Verhalten eines menschlichen Körpers hinwegsetzt, wenn er seine Arme verlängert (15) oder aus dem Nichts vor Tina auftaucht. Diese Störung des physisch Möglichen überträgt sich wenig später auf sein Opfer, als Tina der Gravitationskraft trotzend an die Decke gezogen wird (16), wobei sie quasi in Freddys Welt, in den ewigen Schlaf, übergeht. Wenn Freddy hier sein erstes Opfer tötet, tritt er außerdem als Störung in das Leben der hinterbliebenen Teenager. Abgesehen von der psychischen und emotionalen Belastung durch ein solches Ereignis (stören im Sinne von *vexare* oder *turbare*), kehrt jetzt für Nancy eine Unsicherheit ein: Sie beginnt, das Traumphantom Freddy immer mehr als reale Gefahr zu sehen, gegen die es sich zu wehren gilt und verwirft damit die rationale Weltanschauung, der die übrigen Figuren bis zum Schluss anhängen. Sie akzeptiert quasi ein erweitertes Kommunikationsverständnis, demzufolge eine Signalübertragung jenseits der rational möglichen Dimensionen stattfinden kann, so dass ein realer und mitunter physischer Austausch zwischen Traum, Tod und Realität erfolgen kann.

4. Störungen im Kino

Judith Halberstam interpretiert NIGHTMARE als selbstreflexive Bezugnahme auf die Position des Horrorpublikums und attestiert: »This film, in fact, radically advocates for an active and aggressive spectatorship [...]«. ²⁰⁴ Als Beleg führt sie u.a. die Szene an, in der Nancy Freddys Angriff entkommt, indem sie sich körperlichen Schmerz zufügt, um aufzuwachen (27):

²⁰⁴ Halberstam, Judith (1995), *Skin Shows. Gothic Horror and the Technology of Monsters*, Durham, London, S. 145.

»[...] [S]he attempts to remain embodied, to be aware of what it means to have a body, and to understand how that body can be hurt by unconscious drifting.«²⁰⁵

In der Tradition von Baudrys Apparat-Theory sieht Halberstam also die Gefahr, dass die Zuschauenden sich im (Horror)Film verlieren so wie die Teenager in NIGHTMARE sich in ihren Träumen verlieren, aus denen sie nicht mehr erwachen, und entnimmt NIGHTMARE die Aussage:

»[...] [W]atching must be an alert and self-conscious process as opposed to [...] spectatorship as a kind of escape into passive inertia.«²⁰⁶

In diesem Kapitel möchte ich diese und zwei weitere Szenen ins Verhältnis zu Halberstams These setzen, die in NIGHTMARE ein Statement gegen ein aus ihrer Sicht gestörtes Verhältnis der Zuschauenden zum Film sieht.

Zuschauen und Lenken

Am Morgen nach Tinas Ermordung geht Nancy zur Schule, wo sie im Klassenraum wegnickt und einen weiteren Alptraum hat. Interessant ist, dass Nancy hier ihre reale Situation nahtlos in den Traum überführt: Sie übersetzt die »sheeted dead«, aus Versen, die ein Mitschüler aus *Hamlet*²⁰⁷ vorliest, in ihren Traum und den Kommilitonen in eine stierende Version seiner selbst. Jetzt rezitiert er eine andere Passage aus dem gleichen Werk, in der es allerdings um Alpträume geht.²⁰⁸ Weiterhin begegnet Nancy der Gangaufsicht, einer realen Figur, die in ihrem Traum allerdings einen rot-grün-gestreiften Pullover à la Freddy sowie dessen Klingenhandschuh trägt, und sie mit dessen Stimme zurechtweist.

205 Ebd., S. 146.

206 Ebd.

207 Die rezitierten Verse stammen aus Shakespeare, William, *Hamlet* I,1: »The graves stood tenantless and the sheeted dead / Did squeak and gibber in the Roman streets ...«.

208 Jetzt aus *Hamlet* II, 2, »O God, I could be bounded in a nutshell and count / myself a king of infinite space, were it not that I / have bad dreams.«

Zunächst sieht Nancy Tina in einem Leichensack im Korridor und folgt dann einer breiten Blutspur, die jener hinterlassen hat, in den Schulkeller, in dem sie Freddys Kesselraum findet (24f). Diesen betritt Nancy durch den bräunlichen Vorhang, der bereits zwei Mal in der Eröffnungssequenz zu sehen war. An dieser Stelle findet sich ein Beispiel für das von Hitchcock Suspense genannte Prinzip zum Spannungsaufbau beziehungsweise zur Erregung der Aufmerksamkeit der Zuschauenden. Es besteht darin, »dem Zuschauer eine Information [zu] geben, die die Figuren des Films nicht haben.«²⁰⁹ Genau das geschieht hier, wenn wir Nancy durch den für uns bereits mit Freddy assoziierten Vorhang schreiten sehen, während sie selbst damit (noch) nichts verbindet. Nachdem sie Freddy begegnet ist, versucht Nancy, auf dem gleichen Weg wieder hinauszugelangen, doch als sie den Vorhang zurückzieht, befindet sich dahinter eine Wand. Im Freddy Space sind Ein- und Ausgang nur einseitig durchlässig. An der Schnittstelle steht Krueger selbst und installiert beziehungsweise unterbricht (Kommunikations)Kanäle nach seinen Wünschen, sperrt Nancy damit ein und isoliert sie vom Rest der Welt. Ihr bleibt also nichts anderes übrig, als vor Freddys Klingenhandschuh tiefer in den Kesselraum zu fliehen, wo sie (wie zuvor Tina) in eine Sackgasse gerät. Als Freddy sein Opfer einholt, schreit sie: »It's only a dream!«,²¹⁰ allerdings zeigt die Zeile keine Wirkung und entlockt Freddy nur den spottenden, paternalistisch-autoritären – weil an »Come to daddy!« angelehnten – One-Liner »Come to Freddy!«, woraufhin Nancy es (wie auch Tina in Min. 15) mit Gott versucht. Ihr »God damn you!« beeindruckt Krueger ebenfalls wenig, er quittiert den Ausruf mit einem obszönen Zungenschlag. Verzweifelt hält Nancy schließlich ihren Arm an eins der Rohre und rettet sich durch die Verbrennung aus ihrem Traum.

Vernunft führt ebenso wenig aus Freddys Welt hinaus wie Religion, es ist nur der somatische Schmerz, die Wunde, die Nancy vor dem Horror rettet. Laut Halberstam tritt Nancy hier in die Rolle einer

209 Truffaut, François (2003), Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?, hrsg. v. Robert Fischer, übers. v. Frieda Grafe u. Enno Patalas, München, S. 102, S. 64.

210 Zu einer analogen Taktik werden die Zuschauenden im Teaser-Trailer zu Cravens *THE LAST HOUSE ON THE LEFT* aufgefordert: »To avoid fainting keep repeating, it's only a movie ... only a movie ... only a movie.«

konstant selbstreflexiven, aktiven Kinozuschauerin, der ihre Körperlichkeit stets bewusst ist (und bewusst sein muss). Nur indem Nancy sich auf ihren Körper besinne, könne sie Freddy entkommen,²¹¹ was als Ausgang aus dem in der Apparatus-Theorie postulierten Trancezustand der passiven Zuschauenden angesehen werden kann. Halberstam liest Nancys Verhalten als Ablehnung einer solchen, in ihren Augen gefährlichen Zuschauerposition, in der die Integrität von Körper und Geist vergessen werde: »It is when you cease to watch yourself watching that you become the victim.«²¹²

Als ein weiteres Statement bezüglich des Publikumsverhaltens deutet Halberstam Nancys Verhalten gegenüber Freddy in der Endszene im Schlafzimmer ihrer Mutter (83f). Dass Nancy im Verlauf des Films gelernt hat, dem Mörder den Rücken zu kehren, überträgt sie auf die Reflexionsfähigkeit der Zuschauenden, die lernen sollen, dass sie die Wahl haben, Horror auf sich wirken zu lassen oder nicht: »[Y]ou are only scared if you want to be.«²¹³

Nancy: *»I know you too well now, Freddy.«*

Freddy: *»Now you die.«*

Nancy: *»[...] I know the secret now. This is just a dream. You're not alive. This whole thing is just a dream. I want my mother and friends again.«*

Freddy: *»You what?«*

Nancy: *»I take back every bit of energy I gave you. You're nothing.«²¹⁴*

Nancy erkennt also, dass die Unterscheidung zwischen Repräsentation und Realität wesentlich ist. Wenn sie Krueger erklärt, er habe keine Macht mehr über sie, weil sie ihn nun zu gut kenne, dann begibt sie sich, nach Halberstam, in die Position der Zuschauerin oder des Zuschauers, die oder der erkennt, dass Horrorfilme ihre Wirkung verlieren, wenn man beginnt, sie zu interpretieren.²¹⁵ Die Weigerung, sich auf den Horror einzulassen, lässt ihn verschwinden: Krueger löst

211 Vgl. Halberstam, *Skin Shows*, S. 145f.

212 Ebd., S. 146.

213 Ebd.

214 NIGHTMARE, Min. 84.

215 Das bedeutet aber auch, dass die Beschäftigung mit dem Horrorfilm, also beispielsweise das Produzieren oder Konsumieren eines Bandes zu A NIGHTMARE ON ELM STREET, ebenso eine Strategie der Angstbewältigung darstellt.

sich in Luft auf, Nancy hat die Störung in der Wahrnehmung beseitigt, Traum und Wachsein getrennt und den Parasiten vertrieben. Ebenso beendet schon Lewis Carrolls Alice ihren Aufenthalt im Wunderland, indem sie sich der Absurdität der Situation bewusst wird, sie mit dem rational-realistischen Ausruf »You're nothing but a pack of cards!«²¹⁶ beendet und damit die Spielkarten auf ebensolche reduziert.

Halberstam, deren Abschnitt zu NIGHTMARE mit »she will win« endet, übersieht jedoch, dass die darauf folgende Szene (84–86) Nancys Sieg über Freddy in Frage stellt. Als sie in NIGHTMARE 3 wieder gegen Krueger antritt, fällt sie ihm sogar zum Opfer, während er für weitere drei Fortsetzungen Teenager terrorisiert und mordet. Nichts deutet darauf hin, dass Nancy die Unterscheidung zwischen Wirklichkeit und Repräsentation gemeistert beziehungsweise dass ihr diese Fähigkeit geholfen hätte. Die scheinbar wiederhergestellte Grenze wird ebenso wie Halberstams Argumentation durch die traumartige Abschlussszene mit Freddys Wiederkehr gestört. Der Film wird sich in der Abschlussszene selbst nachträglich zum Störer, die Traumsignale geraten weiter durcheinander. Diese letzte Störung offenbart, dass das System von Anfang an nicht intakt war. Wenn Nancy mit Halberstam die KinoszuhauerInnen widerspiegelt, dann gehen diese analog zur Endszene aus dem Kino, um draußen den Horrorfilm zu betreten, den sie im Kinosaal nicht auf sich wirken lassen wollten.

Kissenschlacht mit Freddy

Der zweite gezeigte Traum Nancys (36–40) bringt neben neuen Entwicklungen eine neue Art der Störung ins Spiel und wird hier u.a. deswegen betrachtet. Zuvor hat sie mit Glen verabredet, dass er Wache halten soll, während sie nach jemandem sucht. Es wird klar, dass sie Freddy im Schlaf treffen will und Glen sie beobachten und wecken soll, wenn ihm etwas eigenartig vorkommt. Da Nancy aus ihrem Traum in der Schule (23–27) die Schwierigkeit kennt, selbstständig und unverehrt aus dem Freddy Space herauszukommen,

216 Carroll, Lewis (1994), *Alice's Adventures in Wonderland*, London, S. 145.

versucht sie eine neue Methode, die Hilfe von außen erfordert. Sie arbeitet weiterhin an der Störfallprävention und nutzt jetzt den Schlaf, den sie zuvor mied, im Kampf gegen Freddy.

Wieder sehen wir Nancy nicht einschlafen, stattdessen kommt sie nach einer Schwarzblende in Nachtwäsche aus ihrem Haus heraus, auf die Straße. Nach einigen Schritten dreht sie sich um und ruft nach Glen, der daraufhin aus dem Gebüsch tritt und ihr bestätigt, dass er sie noch bewacht. Sie ruft also in ihrem Traum nach ihm, in dem er daraufhin erscheint, um ihr mitzuteilen, dass er wach ist. Wie funktioniert das? Wenn Glen sich in Nancys Traum befindet, schläft er dann auch – eine unabhängige Traumwelt, in der sich mehrere Menschen auf einmal bewegen können (wie in den Sequels ab NIGHTMARE 3) vorausgesetzt? Oder träumt Nancy schlicht, dass er auftaucht und ihre Sorge abwendet, er könnte eingeschlafen sein? Aber warum funktioniert das später nicht mehr, wenn eine fehlende Reaktion seinerseits ihr verdeutlicht, dass Glen eingeschlafen sein muss? Hier haben wir es offenbar mit einer Schnittstelle zwischen Wachsein und Traum zu tun, die nicht transparent ist.

Als Nancy weitergeht, findet sie hinter einem Tor das Gefängnis, in dem Rod untergebracht ist (37). Der Raum um den nahenden Krueger krümmt sich, Distanzen werden verringert, Abstände zwischen zwei Orten »herausgeschnitten«. Eine weitere unnatürliche Raumdurchquerung ereignet sich, als Freddy kurz darauf wie ein Gespenst durch die Gitter von Rods Zelle hindurch läuft (38). Als Freddy sich dem schlafenden Rod nähert, beginnt Nancy, die durch die Fenstergitter zusieht, nach Glen zu rufen, der jetzt allerdings nicht mehr in ihren Traum kommt. Daraufhin versucht sie, Rod zu wecken, so dass er hier ebenso als wache Figur in ihrem Traum aufzutreten scheint wie zuvor Glen. Schreiend schlägt Nancy an das Fenstergitter, ohne die geringste Wirkung. Ihre Position zum Geschehen in Rods Zelle ist hier die der mitfiebernden Zuschauenden, die die Figuren aus dem Bedürfnis heraus ansprechen, sie vor der drohenden Gefahr zu warnen: »Rod! Wake up!«

»In der Konzeption vom Kino als Fenster/Rahmen ist das Kino okularspekular (also durch den optischen Zugang bestimmt), transitiv (etwas wird betrachtet) und entkörperlicht [...]«. ²¹⁷

So verhält sich auch Nancy zur Gefängniszelle, in die sie durch ein Fenster hineinblickt und von der sie physisch getrennt ist. Selbstverständlich registrieren die Figuren auf der Leinwand oder im Fernseher die Rufe des aufgeregten Publikums ebenso wenig wie Rod Nancys Rettungsversuch. Sie ist auf die Beobachterposition beschränkt, auf die von Kinozuschauenden, die zusehen, wie imaginierte Mörder fiktive Teenager umbringen. Hier tritt also eine weitere Störung innerhalb des Filmgefüges auf (abgesehen vom bestehenden Problem mehrerer realer Personen im gleichen Traum): Eine Figur nimmt innerhalb der Diegese die Position des Publikums ein, welches das Geschehen nicht aktiv beeinflussen kann. Mit Halberstam lässt sich diese Szene als Nancys Aufgeben der Position reflektierter Zuschauerer, als »Eintauchen des Subjekts in seine Vorstellungen« ²¹⁸ im Sinne Baudrys lesen. Die einfachste Erklärung für die in ihrem Traum auftretenden Figuren scheint zu sein, dass Nancy von ihnen träumt, allerdings lässt ihre Anteilnahme an Rods Gefährdung darauf schließen, dass ihr das nicht bewusst ist. Sie versenkt sich also in die imaginäre Welt und verliert daher die Kontrolle über ihren Traum, weshalb Glen auf ihren Wunsch hin nicht mehr darin erscheint, um das Übel abzuwenden.

Bereits hier beginnt die Grenze zwischen diegetischer Wirklichkeit und Traum zu verschwimmen, indem am Geschehen innerhalb von Nancys narrativ als solchem gekennzeichneten Traum mehrere reale Figuren beteiligt sind. Anhand ihrer Reaktion darauf wird deutlich, dass auch Nancy nicht zwischen realem und geträumtem Erleben unterscheiden kann, obwohl sie den Alptraum bewusst provoziert hat und nicht etwa, wie zuvor in der Schule, unbeabsichtigt eingeschlafen ist. Freddy interagiert als Störer immer mehr mit der diegetischen Wirklichkeit: Bei Tinas Ermordung (16) war er auf der Tonebene in diese getreten, hier sind Traum und Realität nun auch visuell verwoben: Es entsteht der Eindruck, Glen könne aus dem

²¹⁷ Elsaesser/Hagener, *Filmtheorie*, S. 25.

²¹⁸ Baudry, »Das Dispositiv«, S. 396.

Wachzustand heraus in Nancys Traum hinein eine Kommunikation aufbauen und Nancy würde das reale momentane Geschehen in Rods Zelle in ihrem Traum wie in einem Fernseher sehen. Ähnlich stellt sich Bazin das fotografische Bild als Fenster zur Wirklichkeit, als eine Art Teleskop in der Zeit, vor, das auf ein real existierendes Objekt blicken lässt.²¹⁹ Wie in der zuvor besprochenen Szene, in der Tina stehenbleibt und Freddy dabei zusieht, wie er sich zwei Finger abschneidet, fungiert Nancy hier als Projektion des Zuschauers beziehungsweise der Zuschauerin in den Film hinein. Sie ist die Betrachterin eines Splatterfilms, die angewidert (von Tinas Leichnam, der mit Schlangen um die Füße erscheint und dem ein Tausendfüßler aus dem Mund läuft), geängstigt (vor Freddy) und fasziniert (sie geht bewusst immer tiefer in den Freddy Space hinein) zugleich ist.

5. Medien in der Elm Street

»Mr. Watson, come here, I want you.«, waren die ersten Worte, die Alexander Graham Bell im März 1876 durch das kürzlich erfundene Telefon zu seinem Assistenten Watson sprach.²²⁰ Daran wird dreierlei deutlich:

1. Das Telefon manifestiert abwesende Körper als Stimme,
2. »Stimmen erzeugen ein Begehren nach ihrer Verkörperung,«²²¹ und
3. Die telefonische Anrufung hat ebenso wie das Medium selbst eine zweite Bedeutung im Spiritistischen, d.h. dieser Anruf hat eine körperliche Präsenz Watsons zur Folge und befriedigt damit das in Punkt 2 attestierte Begehren.

219 Vgl. Bazin, André (1960), »The Ontology of the Photographic Image«, in: *Film Quarterly* 13, Heft. 4, S. 4–9, insb. S. 8.

220 Vgl. Campe, Rüdiger (1987), »Pronto! Telefonate und Telefonstimmen«, in: Kittler, Friedrich A., Schneider, Manfred, Weber, Samuel (Hrsg.), *Diskursanalysen 1. Medien, Opladen*, S. 68–93, hier: S. 77.

221 Macho, Thomas (2006), »Stimmen ohne Körper. Anmerkungen zur Technikgeschichte der Stimme«, in: Kolesch, Doris/Krämer, Sybille (Hrsg.), *Stimme. Annäherung an ein Phänomen*, Frankfurt am Main, S. 130–146, hier: S. 132.

In dieser doppelten Funktion treten Übertragungs- und Aufzeichnungsmedien im Horror häufig auf, zum Beispiel in *THE EVIL DEAD*:²²² Hier finden grusellüsterne Jugendliche ein Tonband, auf dem ein Forscher eine sumerische Beschwörungsformel aufgezeichnet hat und spielen es ab. Der Zauberspruch darauf tut wider Erwarten seine Wirkung, der (dank der von ihm unwissentlich beschworenen Dämonen) verstorbene Wissenschaftler ersteht akustisch medial wieder auf und ruft erneut die Geister herbei, die fortan die Jugendlichen terrorisieren und zu Zombies macht. Auch in *POLTERGEIST*, *RINGU*, *INSIDIOUS* und vielen anderen Horrorfilmen unterhalten Medien einen Kontakt zur Welt der Geister.

Dank der Unmittelbarkeit des Hörsinns – die Ohren lassen sich nicht verschließen – manifestieren sich »Götter und Dämonen [...] häufiger in körperlosen Stimmen als in Visionen«.²²³ Diesen wohnt eine besondere Kraft inne, sie gewinnen »eine Autorität, die weder auf den Körper noch auf das Gesicht angewiesen ist. Sie partizipieren an einer religiös konnotierten Macht [...].«²²⁴ Körperlose Stimmen haben etwas im Freud'schen Sinne Unheimliches an sich.²²⁵ Ebenso wie die Aufzeichnung der eigenen Stimme unheimlich ist, weil sie nicht mit der Art und Weise, auf die wir uns tagtäglich selbst beim Reden hören, übereinstimmt,²²⁶ ist auch die Kommunikation am Telefon unheimlich, weil nicht die Stimme des Anderen zu hören ist, sondern vor allem das Medium selbst.

»Es wird nicht die Sinneswahrnehmung selbst übertragen, sondern der Sinn der Stimme telegraphiert, den dann ein Empfänger zuallererst decodieren muss.«²²⁷

Im Gebrauch des Telefons lernen wir, »das Medium mit dem anderen zu identifizieren«,²²⁸ individuelle Telefonstimmen zu erkennen und

222 In Min. 33 sieht sich Nancy *THE EVIL DEAD* im Fernsehen an.

223 Macho, »Stimmen ohne Körper«, S. 131.

224 Meteling, *Monster*, S. 294; vgl. auch Macho, »Stimmen ohne Körper«, S. 131.

225 Vgl. Meteling, *Monster*, S. 295.

226 Vgl. Macho, Thomas (2004), »Die Stimmen der Doppelgänger«, in: Felderer (Hrsg.), *Phonorama*, S. 39–55, hier: S. 53.

227 Kassung, Christian (2009), »Die Störung am Apparat. Vom Telefon zum Handy«, in: Müller, Daniel et al. (Hrsg.), *Leitmedien. Konzepte – Relevanz – Geschichte*, Bd. 2, Bielefeld, S. 201–216, hier: S. 212.

sie Personen zuzuordnen. Deshalb bedienen sich die Mörder in Wes Cravens SCREAM-Reihe eines Stimmverzerrers, wenn sie ihre Opfer im Zeitalter der schnurlosen Telefone vor dem Mord in ein Gespräch verwickeln. Bereits in der Eröffnungsszene von SCREAM wird das Medium zur Voraussetzung des Slasher-Spiels, das der Mörder mit seinen Opfern treibt. Er dirigiert eine junge Frau mit ihrem Funktelefon zur Terrassentür, von wo aus sie ihren draußen gefesselten Freund sehen kann, und gibt ihr die Möglichkeit, dessen Leben durch die korrekte Beantwortung einer Frage zu retten – einer Frage zum Slasher-Klassiker FRIDAY THE 13TH, und zwar *der* Frage schlechthin: Wer ist der Mörder?

In NIGHTMARE spielt das Telefon in mehreren Szenen eine prominente Rolle, von denen ich einige in diesem Kapitel untersuche. Dabei geht es in der ersten Szene (05f) um Störungen bei der Mediennutzung und die daran sichtbar werdende Machtverteilung. In den beiden anderen Szenen ruft Nancy ihren Freund Glen an (56–58) beziehungsweise versucht, ihn anzurufen (62–64), wobei das Telefonat jeweils als Anrufung im Sinne einer Beschwörung fungiert beziehungsweise fungieren soll. Anschließend betrachte ich eine kurze Szene (65f), in der ein anderes elektronisches Medium, das Fernsehen, eine horrorspezifische Funktion einnimmt.

Mediale Wunscherfüllung und akustische Unfälle

Die erste zu untersuchende Szene spielt sich zu Beginn des Films ab, als die Teenager sich am Abend vor Tinas Tod in ihrem Haus versammeln (05f), wobei hier v.a. Glens Mediennutzung (Telefon und Kassettenspieler) und verschiedene dabei auftretende Störungen interessant sind. Während Tina sich darüber wundert, dass Glens Mutter ihm erlaubt hat, bei ihr zu übernachten, sehen wir diesen im Vordergrund auf einem Telefon eine Nummer wählen. Seine Mutter habe ihm erlaubt, bei seinem Cousin zu schlafen, der in der Nähe des Flughafens wohne, erklärt er, »and I got this soundtracks tape from

228 Flusser, Vilém (21993), Gesten. Versuch einer Phänomenologie. Bensheim, Düsseldorf, S. 189.

Rod and ... Hello, mom?«. Glen, der das Gespräch der Mädchen gestört, d.h. unterbrochen hat (*interpellat*) um Tinas Frage zu beantworten, kann selbst nicht ausreden, weil seine Mutter am anderen Ende der Leitung den Hörer abnimmt. Seine Telefonsprache (»Hello«) unterbricht, nicht nur die Alltagssprache, sondern auch die Face-to-Face-Kommunikation mit den Mädchen. Als die räumlich distanzierte Mutter zum neuen Gesprächspartner wird, führt das Telefonat »zu einem Auseinanderklaffen von Wahrnehmungs- und Kommunikationsraum«. ²²⁹ Das Gespräch, das Glens Mutter unversenderweise unterbrochen hat, drehte sich um sie: Eben noch Objekt des Gesprächs, kann sie jetzt – dank des Telefons als Medium der Anrufung – direkt adressiert werden.

»Vom Standpunkt desjenigen, der anruft, ist das Telefon ein stummes und passives Werkzeug, das geduldig darauf wartet, benutzt zu werden; und vom Standpunkt desjenigen, der angerufen wird, handelt es sich um einen hysterisch plärrenden Wildfang, dem man auf der Stelle seinen Willen lassen muß, um ihn zum Schweigen zu bringen.« ²³⁰

Diese Passage Vilém Flussers trifft auf unsere Szene nicht zu – der Umgang mit dem Medium (zumindest so, wie Flusser ihn sich vorstellt) ist hier gestört. Glens Mutter scheint geradezu auf den Anruf gewartet zu haben, während der Anrufer derjenige ist, der dem Telefon »seinen Willen lassen muß« (und damit auch seiner Mutter den ihren). Obwohl Glen der Anrufer ist, ist er also derjenige, der gehorcht und folglich derjenige, der vom Telefonat unterbrochen wird. Mit Flusser lässt sich das damit begründen, dass er sich nicht an die Regeln hält. Das Ritual des Telefonierens erfordert nach der Nummernwahl ein Warten von Seiten des Anrufenden. Glen jedoch »schaltet nicht um« – obwohl er telefoniert, bleibt sein Kommunikationsraum gleich dem Wahrnehmungsraum, die telefonischen Toncodes nimmt Glen als auditives Rauschen wahr, das er ausblendet, um mit Tina und Nancy zu kommunizieren. Diese Störung des Rituals rächt sich sogleich, indem das Telefonat ihn selbst stört.

229 von Hagen, Kirsten (2008), »Wahlverwandtschaften. Spielformen des Telefons im Film«, in: Paech, Joachim/Schröter, Jens (Hrsg.), *Intermedialität. Analog/Digital*. München, S. 333–344, hier: S. 334.

230 Flusser, Gesten, S. 183f.

Während Glen seiner Mutter erzählt, er sei bei seinem Cousin, legt er das besagte Soundtrack-Tape in den Kassettenspieler, woraufhin eine Flughafen-Atmo ertönt. Was Glen hier macht, verweist auf die Herstellung des Films selbst, dessen Ton oft nicht am Drehort, sondern im Studio aufgenommen und nicht selten aus einem Archiv ausgewählt wird. Auch für diese Szene wurde der Sound vom Tonband aller Wahrscheinlichkeit nach nicht im Raum am Abspielgerät abgenommen, sondern später im Studio gemischt. Wie ein Filmemacher erkennt Glen den Lärm (*turba*) als charakteristisch für den Wohnort seines Cousins und, dass diese Störung simuliert werden muss, damit ein realistischer Eindruck der Umgebung »Flughafen« entsteht. Da die Simulation telefonisch übermittelt werden soll, ist ihre Reduktion auf die akustische Dimension möglich, zumal akustische Wahrnehmung ohnehin schwieriger einer Quelle zuzuordnen und deshalb »viel enger verwandt mit der Täuschung«²³¹ ist als die visuelle.

Das von seiner Mutter aufgestellte System kann Glen nur dann unterwandern, wenn er ihre Illusion von Kontrolle bewahrt. Der Anruf, der seine Lüge in Wahrheit verwandelt, ist selbst eine Lüge, eine medial vermittelte Illusion. Der Flughafen ist ebenso simuliert wie das Telefonat aus dem Haus von Glens Cousin, das niemals stattgefunden haben wird. Als Glen Grüße von seiner Tante ausrichtet und dabei stellvertretend zu den Mädchen winkt, lachen sie so laut, dass Tina befürchtet, Glens Mutter könnte es hören, woraufhin sie Nancy den Zeigefinger vor den Mund hält. »Im System tauschen Rauschen und Nachrichten ihre Rollen [...]«²³² – was eben noch Sender von Nachrichten war (Tina und Nancy) ist jetzt Rauschen für das Telefonat, das eben noch jene Nachrichten gestört hat.

»Wer hat die Macht?«, fragt Serres, – »Wer über den Ton, den Lärm verfügt und wer verstummen macht.«²³³ Glen scheint darin zunächst erfolgreich zu sein: Er bedient das Tonbandgerät, er macht Lärm, der zur Botschaft an seine Mutter wird, er lässt die Mädchen verstummen, er beseitigt das Rauschen. Die Täuschung scheint zu funktionieren. Als Glen sich von seiner Mutter verabschieden will,

231 Macho, »Stimmen ohne Körper«, S. 130.

232 Serres, Parasit, S. 102.

233 Ebd., S. 213.

schleicht sich jedoch eine andere Störung ins System: Der nächste Titel auf dem Tonband beginnt und die Flughafen-Atmo verwandelt sich in Straßenlärm. Während Glen die Motorengeräusche noch vor seiner Mutter begründen kann, bereiten ihm die folgenden Unfall-Sounds und Schreie Schwierigkeiten. Nancy greift ein, bedient jedoch das Abspielgerät falsch und spult zu noch dramatischerem Getöse vor. Dieses verstummt erst, als Glen das Tonband herausnimmt und es auf den Tisch legt: Das Abschalten des Wiedergabemediums reicht nicht aus – als bestünde die Gefahr, es könnte selbsttätig wieder zu spielen beginnen, muss das Tonband entfernt werden.

Anhand der in dieser Szene auftretenden Störungen lässt sich eine Aussage bezüglich der vorliegenden Machtverteilung treffen. Glens Macht ist nur scheinbar, der wirkliche Herr bleibt seine Mutter, nach der als Adressat alles ausgerichtet ist. Für Nancy und Tina ist die Situation deswegen lustig, weil Glen sie von Anfang an nicht unter Kontrolle hatte. Als passiver Anrufer scheitert er bereits am Beginn des Telefonats, das ganz von seiner Mutter bestimmt wird.²³⁴ Außerdem spielt Glen hier ein Tonband ab, dessen Inhalt er nicht ausreichend kennt, zerstört dadurch seine eigene Performance und bringt seine Störung des autoritativen Systems der Mutter in Gefahr. Dabei funktionieren die technischen Medien hier einwandfrei: Das Telefon stellt eine weitgehend störungsfreie Verbindung her, das Tonband wird abgespielt – die Störung schleicht sich in der Bedienung ein: Es gelingt Glen nicht, die Länge der Aufnahme mit der Länge des Telefonats zu synchronisieren, anschließend scheitern die Versuche der Jugendlichen das Gerät abzuschalten, welches unentwegt weiter seine Funktion erfüllt. Dabei ist es ausgerechnet ein akustischer Unfall auf dem Tonband, der Glens anders gearteten akustischen Unfall einerseits verdoppelt, andererseits aber auch hervorruft. Erst als er die Kassette herausholt, kehrt Stille ein. Diese wiederum stört seine Illusion, da Wirklichkeit ebenso wenig ohne Hintergrundlärm, ohne Parasiten, existieren wie auf dem Flughafen schlagartig Stille einkehren kann. Nicht die Medien, sondern deren

234 Glens Mutter hat ohnehin die Macht, sein Konstrukt zum Einstürzen zu bringen, indem sie durch einen Anruf bei dessen Tante Glens Aufenthaltsort überprüft (was er natürlich vermeiden will, indem er sich in die unpassende Rolle des Anrufernden begibt).

Nutzung bringt Störungen ins System. Sie resultieren aus Glens Nervosität, die wiederum ihren Ursprung in seiner Rolle als Störer des mütterlichen Kontrollsystems hat. Diese mütterliche Macht speist sich wiederum aus dem, wenn man so will, parasitären Verhältnis, das Kinder grundsätzlich ihren Eltern gegenüber einnehmen und das Letzteren die Macht einräumt, Regelsysteme zu errichten (»Solange du deine Füße unter meinen Tisch stellst ...!«), in denen es – wie in jedem System – notwendig Störungen geben muss.

Das metaphysische Problem, das in dieser Szene enthalten ist, entspricht im Grunde dem Traumargument: die Unzuverlässigkeit unserer Sinne und damit unseres Realitätsbewusstseins. Wenn die schwindende Grenze zwischen Traum und Wachzustand in NIGHTMARE nahelegt, man könnte sich ebenso gut in einem Traum befinden, dann wird hier eine mediale Wirklichkeitssimulation vorgeschlagen, wie wir sie häufig beispielsweise in den literarischen Werken Philip K. Dicks oder im u.a. von dessen Literatur inspirierten Film THE MATRIX vorfinden.

Nancys Nekromantie

Die erste der beiden folgenden, miteinander zusammenhängenden Telefonszenen (56–58) beginnt mit einer Halbtotalen von Glens Zimmer, angefüllt mit allerlei Utensilien, die auf ein aktives, vielseitiges Teenagerleben hindeuten. Er selbst, der bereits in der oben untersuchten Telefonszene als Medien zumindest eifrig nutzender Jugendlicher eingeführt wurde, hört, auf dem Bett liegend, über Kopfhörer Musik und sieht zugleich fern, mit einem tragbaren Gerät, das neben ihm auf dem Bett steht. Darauf ruht seine linke Hand, so dass er als in die Medien eingebettet wirkt beziehungsweise sie als physische Erweiterungen seines Körpers inszeniert werden (Abb. 4).²³⁵

235 Das McLuhan'sche Konzept von Medien als »extensions of some human faculty – psychic or physical« (McLuhan, Marshall/Fiore, Quentin (2001), *The Medium is the Message. An Inventory of Effects*, Madera, S.26) scheint mir wegen der Ausweitung des Medienbegriffs im Grunde auf alle Technologien problematisch. Mit »Medien« beziehe ich mich in diesem Band meist auf elektronische Kommunikations-, Distributions- und Speichermedien.

Glen selbst wird hier zum Fern-Seher, d.h. zu jemandem, der in die Ferne schauen kann; die Schallplatte spielt gespeicherte Musik ab – seine elektronischen Medien helfen ihm, Raum und Zeit zu überwinden. Ebenso das Telefon, das auch in Glens Zimmer platziert ist und dessen Klingeln der diegetische Ton wiedergibt. Nachdem er durch das Wegziehen eines Kopfhörers vom Ohr das Klingeln des Telefons verifiziert hat, legt Glen die Kopfhörer weg und steht auf, um das »mechanisch wiederholte[s] und idiotisch beharrliche[s] Läuten« zu beenden, das »die Lebenswelt des Angerufenen [durchbohrt]«. ²³⁶ Da das Telefon, wie Glen demonstriert – im Gegensatz zum Zerstreuungsmedium Fernsehen und zur Musik –, Aufmerksamkeit fordert, ²³⁷ legt er all seine anderen Geräte vom Körper ab, bevor er den Hörer abnimmt und den Telefondialog – diesmal rituell korrekt – eröffnet.



Abb. 4. Glen umgeben von seinen elektronischen Medien

Nach dem Austausch telefonischer Begrüßungsfloskeln bringt uns ein Schnitt an das andere Ende der Leitung, in Nancys Zimmer. Aus ihrem Fenster blickend ruft sie Glen in ihr eigenes Blickfeld hinein: »Stand by the window so I can see you.« Wieder in Glens Zimmer,

²³⁶ Flusser, Gesten, S. 187; erstes Zitat grammatisch angepasst.

²³⁷ Vgl. McLuhan, Marshall (1992), Die magischen Kanäle. Understanding Media, Düsseldorf et al., S. 307.

sehen wir, dass er der Aufforderung nachkommt und in der nächsten Einstellung – im dialogtypischen Over-Shoulder-Shot über Nancys Schulter sichtbar – im gegenüberliegenden Haus an der Balkontür erscheint. Das Paar demonstriert hier neben der romantischen Sehnsucht junger Verliebter²³⁸ auch das Bedürfnis nach Verkörperung, das bereits Bell und sein Assistent kennengelernt haben. Nancy möchte ihren Freund sehen, um sich der geringen (emotionalen) Distanz zwischen ihnen zu vergewissern, aber auch, weil körperlose Stimmen, wie oben beschrieben, unheimlich sind. Ihr Ruf wird erhört, Glens Stimme manifestiert sich mit dem Herantreten seines Körpers ans Fenster. Der medial vermittelte Dialog wird, dank visuellem Kontakt, fortan als direkter mit abwechselnden Over-Shoulder-Shots und Nahaufnahmen der Gesichter der Sprechenden inszeniert.

Nancy erzählt Glen von ihrem Vorhaben, Freddy aus ihrem Traum in die Wirklichkeit zu holen, indem sie ihn beim Aufwachen festhält.²³⁹ Glen soll dabei sein, um Freddy zu töten, wenn sie ihn aus dem Traum holt, und dafür 12 Uhr zu Nancy kommen – einerseits weil Krueger sich offenbar wie alle Geister um Mitternacht zeigt und andererseits weil Glens Telepräsenz am Fenster doch nur die Simulation eines Face-to-Face darstellt. Für ihre Zwecke muss Nancy ihn noch einmal herbeirufen, diesmal in ihr Zimmer. Nancy versucht hier (und später erneut), die dem Medium inhärente Störung, den Riss im Verhältnis von Kommunikations- und Wahrnehmungsraum, zu überwinden und mediale Kommunikation in direkte zu überführen. Diese Transformation der störungsanfälligeren medial vermittelten Kommunikation in eine direkte soll die Beseitigung Freddys als Parasit erlauben. »And meanwhile, whatever you do, don't fall asleep!«, warnt sie Glen beschwörend zum Ende des Gesprächs. Auf ihr unsicheres »Midnight?« erhält sie von Glen keine Antwort, er legt auf, zieht den Vorhang zu und begibt sich wieder aufs Bett, wo er sich wieder in seine technischen Medien einbettet – und die Szene endet, wie sie begann.

Zehn Minuten vor Mitternacht ruft Nancy erneut bei Glen an. Er liegt wieder mit Kopfhörern auf dem Bett, diesmal noch enger mit

238 Zu den erotischen Implikationen des Telefonierens vgl. von Hagen, »Wahlverwandtschaften«, S. 339–341.

239 Das ist Nancy in Min. 48 bereits mit Freddys Hut gelungen.

der ihn umgebenden Technik verschmolzen, das Fernsehgerät auf dem Schoß. Glen ist, der Warnung zum Trotz, eingeschlafen und reagiert diesmal nicht auf das Klingeln des Telefons, woraufhin Nancy versucht, ihn jetzt spiritistisch-medial anzusprechen: »Glen, answer the phone.« Stattdessen nehmen die Eltern den Hörer eines anderen Apparats im Haus ab. Da sein Vater, wie wir aus einer vorhergehenden Szene gelernt haben (61), nicht viel von Nancy hält und da Eltern in NIGHTMARE (und im Horror allgemein) nicht auf der Seite ihrer Kinder stehen, weigert er sich, das Gespräch durchzustellen und legt den Hörer neben das Gerät, sodass weitere Kontaktversuche scheitern (62f). Dank der Eltern, die hier die Nachrichtenübertragung nicht nur stören, sondern schlicht den Kanal unterbrechen, misslingt es nicht nur, Glen in den gleichen Wahrnehmungsraum zu befördern, sondern auch, mit ihm in einen Kommunikationsraum zu treten: Glen kommt nicht, er tritt nicht ans Fenster und er geht nicht ans Telefon. Die Kommunikation zerbricht an zu vielen Störungen.

Verzweifelt über das Versagen des technischen Mediums, versucht Nancy sich erneut als spiritistisches: Zu seinem Fenster blinkend wiederholt sie ihre Mahnung: »Glen, don't fall asleep.« (63). Kurz darauf klingelt ihr Telefon. In der Hoffnung, Glen rufe zurück, nimmt sie rasch den Hörer ab, entfernt ihn jedoch entsetzt von ihrem Ohr, als daraus Freddys metallisches Kratzen ertönt. Panisch wirft Nancy den Hörer auf den Apparat und reißt schreiend das Telefonkabel aus der Wand. Gleich darauf wird ihr bewusst, dass sie sich damit selbst des Kommunikationsmittels beraubt hat:

»Das Telefon ist der Draht nach draußen, die Möglichkeit, in einer Bedrohungssituation Hilfe zu holen. [...] Das Durchschneiden der Telefonschnur ist ein geradezu ikonographisches Bild der Bedrohung und des Isoliert-Seins.«²⁴⁰

Nancy wickelt das Kabel um das nun nutzlose Telefon und legt es aufs Bett (64), um zu versuchen, sich aus dem Haus zu schleichen

240Köhler, Heinz-Jürgen/Wulff, Hans J. (2000), »Filmtelefonate«, in: Münker, Stefan/Roesler, Alexander (Hrsg.), Telefonbuch. Beiträge zu einer Kulturgeschichte des Telefons, Frankfurt am Main, S. 125–141, hier: S. 138; vgl. dazu auch von Hagen, »Wahlverwandtschaften«, S. 337.

und eine Face-to-Face-Kommunikation zu Glen zu errichten. Als sie aus dem Zimmer treten will, holt das Läuten des Telefons sie wieder zurück. »[D]as Recht, zu beliebiger Zeit an beliebigem Ort einen beliebigen Menschen an den Apparat zu rufen« ist eine Form von Macht²⁴¹ – umso mehr wenn die Beliebigkeit dieser Faktoren absolut ist, da sie nicht an das Vorhandensein eines an ein Netzwerk angeschlossenen Telefongeräts gebunden ist. Nancy schreitet langsam, wie in Trance, zum Telefon zurück und hebt in einer Nahaufnahme das Ende des abgerissenen Kabels, um es anschließend entsetzt anzuschauen und den Zuschauenden erneut zu verdeutlichen, dass es hier nicht mit rechten Dingen zugeht. Das hält sie allerdings nicht davon ab, dem Ruf des Telefons zu folgen und den Hörer abzunehmen. Trotz aller Unregelmäßigkeiten eröffnet ihr vages »Hello« das Gespräch, woraufhin aus dem Hörer die Stimme Fred dys ertönt: »I'm your boyfriend now, Nancy.« Während Nancy noch erstarrt zum Hörer schielt, ergreift dieser Aktion – die Sprechmuschel wird zu Kruegers verbranntem Mund, aus dem sich sogleich seine Zunge herausschiebt und mit Schmatzgeräuschen Nancys Mund leckt (Abb. 5).



Abb. 5. Der Telefonkuss

241 Kerlen, Dietrich (2003), Einführung in die Medienkunde, Stuttgart, S. 165.

Da das herausgerissene Kabel offenbar nicht vor Freddys obszönen Anrufen²⁴² schützt, wirft Nancy das Telefon schreiend auf den Boden und tritt mehrfach darauf, bis es in seine Einzelteile zerfällt. Das manipulierte Medium muss als an der von ihm übermittelten Botschaft mitschuldiges zerstört werden, Nancy tötet den Boten. Gleich darauf besinnt sie sich auf dessen Nachricht und erinnert sich an den schlafenden Glen, den zu retten sie sich jetzt die Treppe herunterstürzt – nur um von der von ihrer Mutter versperrten Haustür aufgehalten zu werden.

In dieser Szene wird u.a. die bereits in den Kindertagen dieses Mediums geäußerte enge Verbindung des Telefonats zur Geisterbeschwörung deutlich – zeitgenössischen Zeitungsberichten zufolge arbeitete Thomas A. Edison um 1920 an einem »Spirit Phone«, das eine Kommunikation mit dem Jenseits ermöglichen sollte.²⁴³ Im Gegensatz zur ersten Szene, in der es prominent auftrat, funktioniert das Telefon hier nicht mehr ordnungsgemäß. Anstatt die gewünschte Verbindung herzustellen, ermöglicht es in einer Art Überfunktion die Kommunikation mit der Totenwelt. Dieser Kontakt wird wiederum so direkt vermittelt, dass Freddy sich zumindest teilweise auch körperlich in Nancys Zimmer manifestiert und damit eine Grundeigenschaft des Telefonats, die Trennung von Wahrnehmungs- und Kommunikationsraum, überwindet – der Gesprächspartner tritt förmlich aus dem Telefonhörer heraus. Das von Freddy beseelte Telefon, der Alltagsgegenstand,²⁴⁴ legt den Parasiten offen, der ihm schon immer innewohnt, wobei die telefonische Intimität zerstört und zugleich auf parodistisch-verstörende Weise verschärft wird, als der Gesprächspartner, die dem Medium inhärente Distanz überwindend, in eine bis zum Hautkontakt direkte Face-to-Face-Kommunikation im Wortsinn tritt.

242 Peters weist daraufhin, dass der Begriff des obszönen Anrufs redundant wird, wenn man sich der ursprünglichen Bedeutung von obscene als off-scene vor Augen führt, vgl. Peters, John Durham (2000), *Speaking Into the Air. A History of the Idea of Communication*, Chicago, S. 198f.

243 Vgl. Macho, »Stimmen ohne Körper«, hier: S. 139f.

244 Zum Hervortreten der Unheimlichkeit alltäglicher Medien vgl. Meteling, Monster, S. 293.

Wenn Medien nach Friedrich Kittler drei Funktionen erfüllen – Übertragen, Speichern und Prozessieren –, dann haben wir es hier mit einem Medium zu tun, dass diese Differenzen ignoriert. Als reines Übertragungsmedium hat das Telefon zugleich etwas gespeichert – Freddy, der als Untoter, als Gespenst, der Vergangenheit angehört. Das technische Kommunikationsmedium ist hier zugleich ein spiritistisches, das ebenfalls nicht störungsfrei funktioniert. In *WES CRAVEN'S NEW NIGHTMARE* ist es das Fernsehgerät, das von Freddy »besessen« wird und – ohne einen Anschluss an das häusliche Stromnetz – den ersten NIGHTMARE abspielt. Hier kehren auch Freddys obszöne Anrufe wieder, die erneut sein Erscheinen in der Wirklichkeit ankündigen. Da sich Cast und Crew hier selbst spielen, ist es Heather Langenkamp, die in ihrem »richtigen« Leben von einem vermeintlichen Fan telefonisch belästigt wird. Es wird jedoch angedeutet, dass diese Anrufe tatsächlich von Freddy stammen, der nun aus der Alptraumwelt der Horrorfilme in unsere Wirklichkeit drängt.

Der Parasit ist schon immer im Kanal und stört die Nachricht auf dem Weg vom Sender zum Empfänger. Er ist der Dritte dazwischen, der in der Telefonkuss-Szene deshalb so (ver)störend, im Sinne von *turbare* oder gar *vexare*, wirkt, weil er sich als im Normalfall unsichtbare Störung physisch manifestiert und so all die möglichen Störungen von Telefonaten offenlegt – von der »falschen Verbindung« und der prinzipiell beim Telefonat herrschenden Unsicherheit über die Identität des Gesprächspartners über das Abhören von Gesprächen (Freddy ist hier der Dritte in der Leitung) bis hin zu (sexueller) Belästigung. Es handelt sich allerdings auch um die Störungen, die jedem Medium notwendig innewohnen. Im lateinischen *medium* (»in der Mitte«), mehr noch im griechischen *μεταξύ* (»dazwischen«), wird das Medium selbst zum dazwischenstehenden Dritten, zum Parasiten an der Kommunikation – ein ungestörtes Medium gibt es nicht.

Die Geister kommen nach Sendeschluss

In der anschließenden Szene sehen wir Glens Tod (65). Der Fernseher auf dessen Schoß spielt den Beginn der amerikanischen Nationalhymne und die Zeitansage – um Mitternacht kehren auch im

Fernsehen die Geister in Form des weißen Rauschens ein. In Tobe Hoopers *POLTERGEIST* bewegen sich nach Sendeschluss Gespenster anstatt des Signals durch die Kanäle und nehmen durch Fernsehgeräte Kontakt mit der Welt der Lebenden auf. Als ruhelose Seelen Verstorbener lassen sie sich als Serres'sche Parasiten lesen – die Störung, die jeglichen technischen und diskursiven Kanälen vorausgeht, weil Menschen schon immer sterblich sind. Ähnlich scheint hier mit dem weißen Rauschen Freddy Krueger in Glens Zimmer zu gelangen. Anders als die körperlosen Geister in *POLTERGEIST* materialisiert sich das geisterhafte Rauschen hier in Gestalt von Kruegers Arm, der aus Glens Bett heraustritt, sich um dessen Bauch legt und ihn unter Protest ins Bett hineinzieht. Glens Medien fallen als Erweiterungen seines Körpers ebenfalls in das entstandene Loch und sobald auch der Schallplattenspieler im Bett verschwunden ist, wird alles in Form einer riesigen Blutfontäne wieder ausgespien und verteilt sich der Gravitation trotzend an der Zimmerdecke.

Eine Besonderheit dieser Szene ist ihre für den Slasherfilm untypische Gewaltlosigkeit: Glen erliegt seinem Mörder ohne Verfolgungsjagd (auch ohne vorherigen Traum), nach unverhältnismäßig kurzem Todeskampf, eine Schädigung seines Körpers ist nicht zu sehen – Freddys Hand umarmt Glen vielmehr und zieht ihn zu sich. Umso beeindruckender ist der Tod der Figur, der in der Auflösung des festen Körpers, in dessen Verflüssigung, sichtbar wird. Der Effekt wird nicht durch das Eindringen einer Waffe in den Körper erzeugt, sondern durch die Modifikation des Körpers, der nicht spurlos verschwindet, aber auch nicht entstellt zurückbleibt, sondern seinen Aggregatzustand verändert. Das weiße Rauschen, die Auflösung des Filmbildes im Fernseher, materialisiert sich in Glens körperlicher Zersetzung. Die Blutfontäne hängt außerdem insofern mit dem Rauschen zusammen, als dass das durch unsere Körper fließende Blut beim Verschließen der Ohren (noch besser beim Anhalten einer Muschel ans Ohr) als Rauschen hörbar wird.²⁴⁵

Eine weitere Besonderheit findet sich in der hier völligen Ununterscheidbarkeit von Traum und Wirklichkeit. Glen liegt in einem zuvor als real etablierten Raum und schläft ein, nach seinem Tod

245 Diesen Hinweis verdanke ich Daniel Boy.

betritt seine Mutter das Zimmer und sieht die Blutfontäne, so dass es ausgeschlossen scheint, dass das wiedergegebene Geschehen sein subjektives Erleben ist (zumal Glen selbst nicht mehr anwesend ist). Die Szene kommuniziert, dass wir die Wachwelt nie verlassen, was bedeutet, dass Freddy immer weiter in diese hineingelangt. Die Vermischung der ontologischen Zustände tritt hier verstärkt auf, es erfolgt überhaupt keine Trennung von Traum und Wirklichkeit mehr. Des Weiteren scheint Nancy – wie ein personales Medium – Glens Tod zu spüren, da sie parallel in ihrem Wohnzimmer aufschreit. Heißt das, dass wir den Plot jetzt aus Nancys subjektiver Perspektive wahrnehmen? Sehen wir deshalb keinen Traum Glens, sondern nur dessen Tod aus Nancys vermischter Wahrnehmung, wie sie bereits im vorangegangenen Traum (35-40, vgl. II.4) entwickelt wurde? Auch diese kurze Szene stellt den ontologischen Status des Filmgeschehens in Frage und tritt als weitere Störung im etablierten System auf.

Qua seiner Visualität ist das Fernsehen noch stärker als das Telefon ein Medium, das die Wirklichkeit simuliert beziehungsweise reproduziert, und verfügt damit über ein Täuschungspotenzial, das auf die metaphysische Frage nach der Unterscheidung von objektiver Wirklichkeit und subjektiver Wahrnehmung verweist. In der ersten untersuchten Szene wird das Telefon dazu verwendet, ein akustisches Signal so zu übertragen, dass eine bestimmte Situation simuliert wird. In den beiden anderen Szenen scheint die subjektive Wahrnehmung einer Figur sich durch das Medium zu manifestieren, wobei im dritten Fall außerdem der Körper (Glens) in die virtuelle Welt des weißen Rauschens übergeht.²⁴⁶

246 In späteren Filmen werden Figuren auch direkt in Medien »hineingesaugt«: in NIGHTMARE 5 stößt ein Comicfan auf ein Exemplar, das den Plot von NIGHTMARE 5 erzählt – als er sich selbst, den Comic lesend, darin sieht, gelangt er in das Heft, wo er gegen eine Art Superhelden-Freddy antreten muss, der ihn in Papier verwandelt und in Fetzen schneidet.

III. Störungen im Horror

Die Wirkung von NIGHTMARE beruht zum großen Teil auf den diversen darin auftretenden Störungen, die nicht nur an den Sehgewohnheiten, sondern auch am metaphysischen Unbehagen der Zuschauenden rühre – dadurch funktioniert NIGHTMARE bis heute als Horrorfilm.

Die auf Störungen fokussierte Untersuchung des Horrorfilms hat sich als fruchtbar erwiesen und Aspekte offen gelegt, die sich bei konventionelleren Herangehensweisen nicht erschließen. Ein grundsätzliches Problem ist dabei die Unschärfe des Störungsbegriffs, der sich mit Serres noch weiter fassen ließe, als es in diesem Band geschehen ist. Auch stellt sich die Frage, ob konstruierte Störungen, zu denen der Großteil der hier untersuchten filmsemiotischen Abweichungen gehört, tatsächlich als Störungen angesehen werden können oder ob diese für alle Beteiligten (im Falle des Films also für Produzenten und Rezipienten gleichermaßen) unerwartet eintreten müssen. Nach meinem eingangs genannten Beispiel des Störfalls im Fahrstuhl müsste dem so sein. In Bezug auf den Rezipienten widerspricht eine konstruierte Störung aber nicht der zu Beginn formulierten Definition als Abweichung von einem erwarteten Verhalten (bei einem Fokus auf den Störungsbegriff kann dies anders aussehen). Der Rezipient kann eine konstruierte Störung nicht immer von einer ungewollten unterscheiden. Im Sinne dieses Bandes spielt diese Unterscheidung für die Zuschauenden keine Rolle, wenn es um Verstöße gegen deren Sehgewohnheiten und Erwartungen an das Genre geht. So gesehen besteht also zwischen von Produzentenseite intendierten und zufällig eintretenden Störungen kein Unterschied, zumal sich eine Untersuchung der letzteren schwierig gestalten würde, da die

Produktionssituation für eine entsprechende Rekonstruktion selten ausreichend dokumentiert ist.

Wie sich gezeigt hat, sind Störungen im Horror genrekonstituierend und werden dazu eingesetzt, den gewünschten Effekt zu erzielen – ein Unbehagen bei den beziehungsweise eine Verstörung der Zuschauenden. Entsprechend der in I.1. entwickelten Definition arbeitet Horror auf unterschiedlichen Ebenen mit Störungen, um Kategorien und Ordnungen aufzubrechen, von denen hier einige untersucht wurden. Dabei tritt das abjekte Monster beispielsweise als personifizierte Transgression kultureller Grenzen auf oder das Genre arbeitet mit unkonventionellen Inszenierungsweisen, die z.T. dem Avantgardefilm entlehnt sind.

Einige Subgenres des Horrors sind stark regelhaft, darunter auch der Slasherfilm, aus dem Vera Dika eine Formel hinsichtlich der grundlegenden Elemente von Story und Ästhetik destilliert (I.3.). Dabei nimmt er (und der postklassische Horrorfilm im Allgemeinen) häufig eine selbstreflexive Position ein und spricht damit stärker als andere Genres ein Publikum an, das mit der Geschichte, Inszenierung und Narrativik des Genres vertraut ist. Diese Eigenschaft erlaubt es NIGHTMARE, in besonderer Weise mit den Sehgewohnheiten und Erwartungen der Zuschauenden umzugehen. Freddy Krueger als untypisches und zugleich ikonisches Monster, das ebenso außerhalb wie über der Mythologie des Horrorgenres steht, erfüllt diese Funktion (I.4.), indem er sich parasitär zum Genre verhält. Außerdem tritt er als das Geschehen und die Charakterentwicklung Nancys antreibender Störer, sowie als Störer der physischen Integrität der Dinge und Personen auf. An der Schnittstelle zwischen Traum und Wachsein sowie Leben und Tod stehend, manipuliert Freddy die Übergänge – er ist Parasit, Schalk und Psychopomp zugleich.

Eine andere Form von Störung der Inszenierungsgewohnheiten des Genres hat sich in II.3. gezeigt. In den hier untersuchten Szenen wird eine im Horror zur Regel gewordene Störung, die *fake attack*, gemeinsam mit der darauf folgenden »richtigen« Attacke dazu genutzt, die Unsicherheit im Realitätsbewusstsein der Figuren stärker hervortreten zu lassen beziehungsweise die diesbezügliche Unsicherheit der Zuschauenden zu steigern.

NIGHTMARE zeichnet sich außerdem durch einen relativ unkonventionellen Einsatz von Inszenierungstechniken wie dem im Slasherfilm typischen Point-of-View-Shot sowie durch Verstöße gegen das Continuity System aus. Letzteres bewirkt v.a. den Eindruck einer Diskontinuität von Raum und Zeit, was anhand einer Analyse der Traumszene aus der Establishing Sequence verdeutlicht wurde. Die Gegenüberstellung einer Szene aus der Exposition und einer aus dem weiteren Filmverlauf hat gezeigt, dass NIGHTMARE den selbst im Horrorgenre ungewöhnlichen Regelbruch vollzieht, die zu Beginn des Films etablierten Richtlinien später zu missachten und damit eine Desorientierung der Zuschauenden zu bewirken (II.1.).

Neben filmsemiotische Störungen treten in NIGHTMARE des Weiteren metaphysische Fragen, wie diejenige nach der Möglichkeit der Unterscheidung von subjektiver und objektiver Weltwahrnehmung, d.h. von Traum/Vision/Halluzination und Wirklichkeit. Diese berührt ein reales Unbehagen, das sich in philosophischen Auseinandersetzungen seit der Antike, besonders im Skeptizismus, niederschlägt (II.2.). Eine Schlüsselszene in NIGHTMARE ist diejenige, in der Nancys Telefon selbsttätig einen Anruf von Freddy vermittelt (II.5.). Zum einen wird hier das im Horrorgenre oft thematisierte Vermögen der Medien, außerhalb der ihnen zugeordneten Funktionen zu wirken, aufgegriffen. Zum anderen weist der Film an dieser Stelle seine eigene Erzählperspektive als unzuverlässig aus – ohne dass diese sich eindeutig als objektiv oder subjektiv entschlüsseln ließe. Ab dieser Szene wird zudem keine Trennung von Wirklichkeit und Traum mehr vorgenommen, was auch an der folgenden Todesszene Glens sowie am unmittelbaren Schluss des Films sichtbar wird und sich in Gestalt Freddys, der nun auch körperlich die Wachwelt betritt, materialisiert. Bei der Auflösung dieser Grenze spielen in NIGHTMARE elektronische Medien eine Rolle, die in einer spiritistischen Funktion Kontakte ins Jenseits herstellen und mehr in ihrem Kanal transportieren, als der Empfänger möchte. Freddy tritt hierbei als Parasit, als personifiziertes Rauschen, als der Dritte im Kanal auf und verkörperlicht damit den Medien notwendig inhärente Störungen – denn *medium* selbst ist wie der Parasit das Dazwischen, *μεταξύ*.

Historische Umbrüche beziehungsweise Entwicklungen finden ebenfalls Eingang in Horrorfilme, beispielhaft hierfür wurde in I.2.

die in NIGHTMARE gespiegelte Veränderung der Gesellschafts- und Familienverhältnisse seit der Mitte der 60er Jahre des 20. Jahrhunderts untersucht. Gegen die unfähige Elterngeneration setzt sich Freddy als autoritäre und gewalttätige Vaterfigur durch und obwohl deren Vigilantismus verurteilt wird, scheinen die Kinder nur durch die Reproduktion dieses Verhaltens überleben zu können: Nancy lässt die staatlichen Autoritäten außen vor und übt selbst Gewalt gegen Freddy aus, setzt ihn zum Schluss sogar erneut in Flammen. Diese Situation lässt eine Deutung Freddys als Phantom zu, das in Form eines transgenerationellen Traumas weitergegeben wird, wobei die nächste Generation keinen anderen Ausweg findet, als das Verhalten der Eltern zu imitieren. Zwar unterscheidet sich Nancy von ihren Eltern dadurch, dass sie ihre Probleme artikuliert, allerdings stößt sie damit sowohl bei der älteren als auch bei ihrer eigenen Generation auf Unverständnis und Ignoranz. Eine weitere mögliche Deutung Freddys im historischen Kontext ist die als Vertreter des sozialen Anderen, genauer der permanenten Unterschicht, die sich ab dem Ende der 70er Jahre in der US-amerikanischen Wohlstandsgesellschaft herausbildet und in NIGHTMARE von den verzweifelte Eltern aus der Gemeinschaft getilgt wird.

Inwiefern sich NIGHTMARE als Reflexion einer gestörten oder entstörten Zuschauerposition lesen lässt, wurde in II.4. anhand einer These Halberstams betrachtet, die sich auch auf eine weitere Szene anwenden ließ, in der Nancy als Figur die Situation der Zuschauenden reflektiert. Konsequenz lässt sich die Störung des Realitätsbewusstseins unter Annahme der Analogie von Film und Traum in die Realität des Publikums verlängern. Diesem würde dann nahegelegt, dass es vor dem Parasiten – in NIGHTMARE personifiziert in der Figur Freddys – kein Entkommen gibt: Aus dem Alptraum erwacht man nur in einen weiteren, um sich selbst, seine Freunde und Verwandten erneut der Gefahr ausgesetzt zu sehen, wie es Nancy in der Endszene widerfährt.

Diese stellt eine von zwei Szenen dar, die sich nicht eindeutig auflösen lassen und in denen die weißgekleideten seilhüpfenden Mädchen auftreten. Sie fungieren ebenso als Störungen im Narrativ wie im metaphysischen Status des Geschehens, da sie sich weder der Erzählung noch einer der beiden zu Beginn noch unterschiedenen

Dimensionen – Traum oder Wirklichkeit – zuordnen lassen. In II.2. hat sich gezeigt, dass die in NIGHTMARE erzeugte ontologische Ambiguität sich nicht zuletzt deshalb aufrechterhalten lässt, weil hier Traumsequenzen nicht konventionell inszeniert werden. Mehr noch: Ausgerechnet die beiden Szenen, die als Träume inszeniert sind (die seilhüpfenden Mädchen), lassen sich nicht schlüssig als solche einstufen. Statt der üblichen Stilmittel weisen sich Träume in NIGHTMARE meist nur dann als solche aus, wenn wir eine Figur einschlafen oder erwachen sehen, wobei selbst auf diese Markierung bereits früh im Filmverlauf verzichtet wird (II.3.). Dadurch setzt eine für den Horror notwendige, gezielte Desorientierung der Zuschauenden ein. Ihre Besonderheit besteht in der Ausweitung auf die Figuren selbst, denen ebenfalls oft nicht klar zu sein scheint, ob sie schlafen oder nicht.

Weiterführend betrachten ließen sich andere Störmomente, beispielsweise in der Raumikonographie des Horrors – auch hier verfügt das Genre über ein Repertoire, in dem die Kesselhalle in NIGHTMARE eine Ausnahme darstellt. Solche Räume finden sich häufiger in dystopischen Technikvisionen und sind besonders für den Slasherfilm der 80er Jahre ungewöhnlich, der Wohnhäuser, Ferienheime oder Schulgebäude bevorzugt. Die Störung der physischen Integrität ließe sich ebenfalls eingehender betrachten und kontextualisieren: NIGHTMARE adaptiert zwar die Ästhetik des Splatter, stellt allerdings im Hinblick auf Gewaltdarstellung eine Ausnahme dar, weil nie zu sehen ist, wie Fred dys Klingen tatsächlich einen Körper schneiden – außer seinen eigenen.²⁴⁷ Trotzdem enthält der Film einprägsame, ikonische Szenen, in denen die kreative Zerstörung des menschlichen Körpers im Vordergrund steht: Das Zerplatzen von Tinas Bauch und ihr anschließendes Herumwirbeln im Raum sowie »Kriechen« an der Decke; und Glens Dekomposition in eine Blutfontäne. Eine tiefer gehende Untersuchung wäre auch die Rolle der Medien wert. Dabei können Medien zum einen als Anzeiger für Störungen gelesen werden: Zum Rauschen von Glens Fernsehgerät, das den Auftritt Fred dys ankündigt, gesellt sich die EEG-Anzeige in einer hier nicht näher

247 Das vereint NIGHTMARE mit TEXAS CHAIN SAW MASSACRE, der in Deutschland zwischen 1982 und 2011 beschlagnahmt war: Hier ist nur ein Mal überhaupt das Eindringen einer Waffe in den Körper zu sehen – als der Mörder hinfällt und sich dabei mit seiner Kettensäge leicht ins Bein schneidet.

beachteten Szene im »Katja Institute for the Study of Sleeping Disorders«. Diese signalisiert das übernatürliche Geschehen in Nancys Alptraum durch ungewöhnlich hohe Messungen (47f) und belegt damit auf einer objektiven Ebene, was Nancys Mutter ihrem Kind nicht glaubt.

Wenn NIGHTMARE eine Störungstheorie schreibt, dann ist deren Essenz, dass das System selbst seine Störungen erzeugt und diese sich anschließend verselbstständigen. Eine Beseitigung der Störungen ist ebenso unmöglich wie deren genaue Lokalisierung – mitunter entpuppt sich die vermeintliche Störung als produktive Kraft oder umgekehrt. An dieser Verletzung von Kategorien – zwischen Traum und Realität, Leben und Tod, Freund und Feind usw. – zeigt sich die grundlegende Rolle sowie das ständige Neuerfinden der Störung im Horrorfilm.

Literatur

- Alighieri, Dante (2005), *Die göttliche Komödie*, Köln.
- Alsleben, Brigitte/Wermke, Matthias (⁴2007), *Das Herkunftswörterbuch. Etymologie der deutschen Sprache*, Mannheim.
- Arnzen, Michael A. (1994), »Who's Laughing Now? The Postmodern Splat-ter Film«, in: *Journal of Popular Film and Television* 21, Heft 4, S. 176–184.
- Baudry, Jean-Louis (⁶1999), »Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks«, in: Pias, Claus et al. (Hrsg.), *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*, München, S. 381–404.
- Baumann, Hans D. (1989), *Horror. Die Lust am Grauen*, Weinheim.
- Bazin, André (1960), »The Ontology of the Photographic Image«, in: *Film Quarterly* 13, Heft. 4, S. 4–9.
- Bienk, Alice (2006), *Filmsprache. Einführung in die interaktive Filmanalyse*, Marburg.
- Bohleber, Werner (1998), »Transgenerationelles Trauma, Identifizierung und Geschichtsbewußtsein«, in: Rösen, Jörn/Straub, Jürgen (Hrsg.), *Die dunkle Spur der Vergangenheit. Psychoanalytische Zugänge zum Geschichtsbewußtsein*, Frankfurt am Main, S. 256–274.
- Bordwell, David/Thompson, Kristin (⁵1997), *Film Art. An Introduction*, New York et al.
- Borstnar, Nils/Pabst, Eckhard/Wulff, Hans Jürgen (²2008), *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*, Konstanz.
- Brütsch, Matthias (2009), »Dream screen? Die Film/Traum-Analogie im theoriegeschichtlichen Kontext«, in: Pauleit, Winfried et al. (Hrsg.), *Das Kino träumt. Projektion. Imagination. Vision*, Berlin, S. 20–49.
- (2003), »Kunstmittel oder Verleugnung? Die klassische Filmtheorie zu Subjektivierung und Traumdarstellung«, in: Martig, Charles/Karrer, Leo (Hrsg.), *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*, Marburg, S. 59–89.

- Buhler, James (2010), »Music and the Adult Ideal in A NIGHTMARE ON ELM STREET«, in: Lerner, Neil W. (Hrsg.), *Music in the Horror Film. Listening to Fear*, New York, S. 168–186.
- Cambridge Advanced Learner's Dictionary, online abrufbar bei Cambridge Dictionaries Online, URL: <http://dictionary.cambridge.org>, letzter Zugriff: 27.02.2011.
- Campe, Rüdiger (1987), »Pronto! Telefonate und Telefonstimmen«, in: Kittler, Friedrich A./Schneider, Manfred/Weber, Samuel (Hrsg.), *Diskursanalysen 1. Medien, Opladen*, S. 68–93.
- Carroll, Lewis (1994), *Alice's Adventures in Wonderland*, London.
- (2001), »Through the Looking Glass and What Alice Found There«, in: *The Annotated Alice*, hrsg. v. Martin Gardner, London, S. 133–288.
- Carroll, Noël E. (1981), »Nightmare and the Horror Film. The Symbolic Biology of Fantastic Beings«, in: *Film Quarterly* 34, Heft 3, S. 16–25.
- (1990), *The Philosophy of Horror. Or Paradoxes of the Heart*, New York.
- Chafe, William H. (2007), *The Unfinished Journey. America Since World War II*, New York.
- Cherry, Bridgid (2009), *Horror*, London.
- Chion, Michel (1994), *Audio-Vision. Sound on Screen*, hrsg. u. übers. v. Claudia Gorbman, New York.
- Clover, Carol (1987), »Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film«, in: *Representations* 20, S. 187–228.
- Conrich, Jan (2000), »Seducing the Subject: Freddy Krueger. Popular Culture and the NIGHTMARE ON ELM STREET Films«, in: Silver, Alain/Ursini, James (Hrsg.), *Horror Film Reader*, New York, S. 223–235.
- Corrigan, Timothy/White, Patricia (2009), *The Film Experience. An Introduction*, Boston.
- Creed, Barbara (2002), »Horror and the Monstrous Feminine. An Imaginary Abjection«, in: Jancovich, Mark (Hrsg.), *Horror, the Film Reader*, London, New York, S. 67–76.
- Deleuze, Gilles (1997), *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*, Frankfurt am Main.
- Derry, Charles (1987), »More Dark Dreams. Some Notes on the Recent Horror Film«, in: Waller, Gregory A. (Hrsg.), *American Horrors. Essays on the Modern American Horror Film*, Urbana, S. 162–174.
- Descartes, René (2004), *Meditationen*, hrsg. v. Andreas Schmidt, Göttingen.
- Dickstein, Morris (2004), »The Aesthetics of Fright«, in: Grant, Barry K./Sharet, Christopher (Hrsg.), *Planks of Reason. Essays on the Horror Film*, Lanham et al., S. 50–62.
- Dieterle, Bernard (1998) (Hrsg.), *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur*, St. Augustin.

- Dika, Vera (1990), *Games of Terror. HALLOWEEN, FRIDAY THE 13TH, and the Films of the Stalker Cycle*, London, Toronto.
- (1987), »The Stalker Film, 1978–1981«, in: Waller, Gregory A. (Hrsg.), *American Horrors. Essays on the Modern American Horror Film*, Urbana, S. 86–101.
- Duden, online abrufbar, URL: <http://www.duden.de>, letzter Zugriff: 12.06.2011.
- Elsaesser, Thomas (2009), *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin.
- /Hagener, Malte (2007), *Filmtheorie zur Einführung*, Hamburg.
- Flusser, Vilém (21993), *Gesten. Versuch einer Phänomenologie*, Studienausgabe, Bensheim, Düsseldorf.
- Foucault, Michel (1977), *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*, übers. v. Walter Seitter, Frankfurt am Main.
- (1999), »Botschaft oder Rauschen?«, übers. v. Friedrich Kittler, in: *Botschaften der Macht. Der Foucault-Reader. Diskurs und Medien*, hrsg. v. Jan Engelmann, Stuttgart, S. 140–144.
- Freud, Sigmund (1999), »Das Unheimliche«, in: Ders., *Gesammelte Werke*. Bd. 12, *Werke aus den Jahren 1917–1920*, hrsg. v. Anna Freud, Frankfurt am Main, S. 229–268.
- (12003), »Die Fixierung an das Trauma, das Unbewußte«, in: Ders., *Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse und Neue Folge*. Studienausgabe, hrsg. v. Alexander Mitscherlich/Richards, Angela/Strachley, James, Frankfurt am Main, S. 273–284.
- (112001), *Die Traumdeutung*, Studienausgabe, hrsg. v. Alexander Mitscherlich, Frankfurt am Main.
- Gaube, Uwe (1978), *Film und Traum. Zum präsentativen Symbolismus*, München.
- Gerlitz, Peter et al. (1995), »Opfer«, in: *Theologische Realenzyklopädie*, Bd. 25, Berlin, S. 253–299.
- Gill, Pat (2002), »The Monstrous Years. Teens, Slasher Films, and the Family«, in: *Journal of Film and Video* 54, Heft 4, S. 16–30.
- Goldberg, Lee et al. (1995) (Hrsg.), *The Dreamweavers. Interviews with Fantasy Filmmakers of the 1980s*, Jefferson, London.
- Grant, Barry K./Sharet, Christopher (22004) (Hrsg.), *Planks of Reason. Essays on the Horror Film*, Lanham et al.
- Grimm, Jacob/Grimm, Wilhelm (o.J.), *Deutsches Wörterbuch*, online abrufbar, URL: <http://www.woerterbuchnetz.de/DWB>, letzter Zugriff: 12.06.2011. (= DWB)
- Guggisberg, Hans Rudolf/Wellenreuther, Hermann (22002), *Geschichte der USA*, Stuttgart.

- Güntert (1987), »Katze«, in: Bächtold-Stäubli, Hanns (Hrsg.), Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens, Bd. 4, Berlin, New York, Sp. 1107–1124. (= HdA).
- von Hagen, Kirsten (2008), »Wahlverwandtschaften. Spielformen des Telefons im Film«, in: Paech, Joachim/Schröter, Jens (Hrsg.), Intermedialität. Analog/Digital. München, S. 333–344.
- Halberstam, Judith (1995), *Skin Shows. Gothic Horror and the Technology of Monsters*, Durham, London.
- Heba, Gary (1995), »Everyday Nightmares. The Rhetoric of Social Horror in the NIGHTMARE ON ELM STREET Series«, in: *Journal of Popular Film and Television* 23, Heft 3, S. 106–115.
- Heideking, Jürgen (1996), *Geschichte der USA*, Tübingen, Basel.
- Hofmann, Wilhelm (1993), »Ordnung durch mediale Sinnkodierung«, in: Ders. (Hrsg.), *Filmwelten. Beiträge zum Verhältnis von Film und Gesellschaft*, Weiden, S. 6–30.
- Humphries, Reynold (2005), *The American Horror Film. An Introduction*, Edinburgh.
- Jouvet, Michel (1994), *Die Nachtseite des Bewußtseins. Warum wir träumen*, Reinbek bei Hamburg.
- Kant, Immanuel (2006), *Kritik der reinen Vernunft*, hrsg. v. Ingeborg Heidemann, Stuttgart.
- Kassung, Christian (2009), »Einleitung«, in: Ders. (Hrsg.), *Die Unordnung der Dinge. Eine Wissens- und Mediengeschichte des Unfalls*, Bielefeld, S. 9–15.
- (2009), »Die Störung am Apparat. Vom Telefon zum Handy«, in: Müller, Daniel/Ligensa, Annemone/Gendolla, Peter (Hrsg.), *Leitmedien. Konzepte – Relevanz – Geschichte*, Bd. 2, Bielefeld, S. 201–216.
- Kerlen, Dietrich (2003), *Einführung in die Medienkunde*, Stuttgart.
- Koebner, Thomas (1998), »Erzählen im Irrealis. Zum Neuen Surrealismus im Film der sechziger Jahre. Eine Problemskizze«, in: Dieterle, Bernard (Hrsg.), *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur*, St. Augustin, S. 71–92.
- (2004), »Was stimmt denn jetzt? »Unzuverlässiges Erzählen« im Film«, in: Hagener, Malte/Elsaesser, Thomas (Hrsg.), *Die Spur durch den Spiegel. Der Film in der Kultur der Moderne*, Berlin, S. 93–109.
- Köhler, Heinz-Jürgen/Wulff, Hans J. (2000), »Filmtelefonate«, in: Münker, Stefan/Roesler, Alexander (Hrsg.), *Telefonbuch. Beiträge zu einer Kulturgeschichte des Telefons*, Frankfurt am Main, S. 125–141.
- Köhne, Julia (2005), »Männliche Schwangerschaft und weibliche Penetration. Transmutationen, Shifts und die Figur des Dritten in David Cronenbergs SHIVERS«, in: Dies./Kuschke, Ralph/Meteling, Arno (Hrsg.), *Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm*, Berlin, S. 68–88.

- Kracauer, Siegfried (1974), »Das Grauen im Film«, in: Ders., *Kino. Essays, Studien, Glossen zum Film*, hrsg. v. Karsten Witte, Frankfurt am Main, S. 25–27.
- (31993), *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*, Frankfurt am Main.
- Kristeva, Julia (1982), *Powers of Horror. An Essay on Abjection*, New York.
- Kümmel, Albert/Schüttelpelz, Erhard (2003), »Medientheorie der Störung/Störungstheorie der Medien. Eine Fibel«, in: Dies. (Hrsg.), *Signale der Störung*, München, S. 9–13.
- Kümmel-Schnur, Albert (2009), »Immer Erklärungen. Sprechen. Das muss aufhören!«, in: Kassung, Christian (Hrsg.), *Die Unordnung der Dinge. Eine Wissens- und Mediengeschichte des Unfalls*, Bielefeld, S. 271–302.
- Lesch, Walter (2003), »Ich träume, also bin ich. Philosophische und theologische Annäherungen an Träume und Wünsche«, in: Martig, Charles/Karrer, Leo (Hrsg.), *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*, Marburg, S. 11–30.
- Macek, Steve (2006), *Urban Nightmares. The Media, the Right, and the Moral Panic Over the City*, Minneapolis.
- Macho, Thomas (2004), »Die Stimmen der Doppelgänger«, in: Felderer, Brigitte (Hrsg.), *Phonorama. Eine Kulturgeschichte der Stimme als Medium*, Berlin, S. 39–55.
- (2006), »Stimmen ohne Körper. Anmerkungen zur Technikgeschichte der Stimme«, in: Kolesch, Doris/Krämer, Sybille (Hrsg.), *Stimme. Annäherung an ein Phänomen*, Frankfurt am Main, S. 130–146.
- (2003), »Zeit und Zahl. Kalender- und Zeitrechnung als Kulturtechniken«, in: Krämer, Sybille/Bredenkamp, Horst (Hrsg.), *Bild, Schrift, Zahl*, München, S. 179–192.
- Maddrey, Joseph (2005), *Nightmares in Red, White and Blue. The Evolution of the American Horror Film*, Jefferson.
- Magistrale, Tony (2005), *Abject Terrors. Surveying the Modern and Postmodern Horror Film*, New York.
- McLuhan, Marshall (1992), *Die magischen Kanäle. Understanding Media*, Düsseldorf et al.
- /Fiore, Quentin (2001), *The Medium is the Massage. An Inventory of Effects*, Madera.
- Mertens, Wolfgang (2000), *Traum und Traumdeutung*, München.
- Meteling, Arno (2006), *Monster. Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, Bielefeld.
- Modleski, Tania (1994), »The Terror of Pleasure. The Contemporary Horror Film and Postmodern Theory«, in: Dies. (Hrsg.), *Studies in Entertainment. Critical Approaches to Mass Culture*, Bloomington, S. 155–166.

- Morton, Robert J. et al. (2008) (Hrsg.), *Serial Murder. Multi-Disciplinary Perspectives for Investigators*, Federal Bureau of Investigation 2008, online abrufbar, URL: <http://www.fbi.gov/stats-services/publications/serial-murder>, letzter Zugriff: 09.02.2011.
- Newman, David M./Grauerholz, Elizabeth (2002), *Sociology of Families*, Thousand Oaks.
- Opie, Iona/Opie, Peter (1952), *The Oxford Dictionary of Nursery Rhymes*, Oxford.
- Pandeya, R. C./Pandeya, Manju (1997), »Purva Mimamsa and Vedanta«, in: Carr, Brian/Mahalingam, Indira (Hrsg.), *Companion Encyclopedia of Asian Philosophy*, New York, London, S. 172–188.
- Peters, John Durham (2000), *Speaking Into the Air. A History of the Idea of Communication*, Chicago.
- Pinedo, Isabel Cristina (2004), »Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film«, in: Prince, Stephen (Hrsg.), *The Horror Film*, New Brunswick, S. 85–117.
- Poe, Edgar Allan (1849), »A Dream within a Dream«, online abrufbar, URL: <http://www.poemhunter.com/poem/a-dream-within-a-dream>, letzter Zugriff: 05.02.2012.
- Polan, Dana B. (2004), »Eros and Syphilization. The Contemporary Horror Film«, in: Grant, Barry K./Sharett, Christopher (Hrsg.), *Planks of Reason. Essays on the Horror Film*, Lanham et al., S. 142–152.
- Powell, Anna (2006), *Deleuze and Horror Film*, Edinburgh.
- Rathgeb, Douglas L. (1991), »Bogeyman From the Id. Nightmare and Reality in HALLOWEEN and NIGHTMARE ON ELM STREET«, in: *Journal of Popular Film and Television* 19, Heft 1, S. 36–43.
- Robb, Brian J. (1999), *Screams & Nightmares. The Films of Wes Craven*, London.
- Rockoff, Adam (2002), *Going to Pieces. The Rise and Fall of the Slasher Film, 1978–1986*, Jefferson.
- Roth, Michael S. (1998), »Trauma. Repräsentation und historisches Bewußtsein«, in: Rüsen, Jörn/Straub, Jürgen (Hrsg.), *Die dunkle Spur der Vergangenheit. Psychoanalytische Zugänge zum Geschichtsbewußtsein*, Frankfurt am Main, S. 153–173.
- Sautter, Udo (2006), *Geschichte der Vereinigten Staaten von Amerika*, Stuttgart.
- Schabacher, Gabriele (2010), »When Am I?« - Zeitlichkeit in der US-Serie LOST«, in: Dies./Meteling, Arno/Otto, Isabell (Hrsg.), »Previously on ...«. *Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*, München, S. 207–229 und S. 259–276.

- Schneider, Irmela (1998), »Filmwahrnehmung und Traum. Ein theoriegeschichtlicher Streifzug«, in: Dieterle, Bernard (Hrsg.), Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur, St. Augustin, S. 23–46.
- Schoell, William/Spencer, James (1992), *The Nightmare Never Ends. The Official History of Freddy Krueger and the NIGHTMARE ON ELM STREET* Films, New York.
- Schüttpelz, Erhard (2002), »Eine Ikonographie der Störung. Shannons Flußdiagramm der Kommunikation in ihrem kybernetischen Empfang«, in: Jäger, Ludwig/Stinitzek, Georg (Hrsg.), Transkribieren. Medien/Lektüre, München, S. 233–280.
- (2002), »Get the message through. Von der Kanaltheorie der Kommunikation zur Botschaft des Mediums: Ein Telegramm aus der nordatlantischen Nachkriegszeit«, in: Schneider, Irmela/Spangenberg, Peter M. (Hrsg.), Medienkultur der 50er Jahre, Wiesbaden, S. 51–76.
- Seeßlen, Georg/Jung, Fernand (2006), *Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*, Marburg.
- Seltzer, Mark (1998), *Serial Killers. Death and Life in America's Wound Culture*, New York, London.
- Serres, Michel (1987), *Der Parasit*, Frankfurt am Main.
- Shakespeare, William (1602), *Hamlet, Prince of Denmark*, online abrufbar im Project Gutenberg, URL: <http://www.gutenberg.org/ebooks/1524>, letzter Zugriff: 19.02.2011.
- Shell, Kurt L. (1988), »Konservatismus und Liberalismus im Wandel. Die amerikanische Gesellschaft in der Ära Reagan«, in: Wasser, Hartmut (Hrsg.), *Die Ära Reagan. Eine erste Bilanz*, Stuttgart, S. 206–229.
- Shelton, Catherine (2008), *Unheimliche Inskriptionen. Eine Studie zu Körperbildern im postklassischen Horrorfilm*, Bielefeld.
- Sieder, Reinhard (1987), *Sozialgeschichte der Familie*, Frankfurt am Main.
- Siebert, Bernhard (2001), »Kakophonie oder Kommunikation? Verhältnisse zwischen Kulturtechnik und Parasitentum«, in: Engell, Lorenz/Vogl, Joseph (Hrsg.), *Mediale Historiographien*, Weimar, S. 87–99.
- Spahr, Angela (2007), »Magische Kanäle. Marshall McLuhan«, in: Dies./Kloock, Daniela (Hrsg.), *Medientheorien. Eine Einführung*, München, S. 39–76.
- Todorov, Tzvetan (1992), *Einführung in die fantastische Literatur*, Frankfurt am Main.
- Truffaut, François (2003), *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?*, hrsg. v. Robert Fischer, übers. v. Frieda Grafe u. Enno Patalas, München.
- Waller, Gregory A. (1987), »Introduction«, in: Ders. (Hrsg.), *American Horrors. Essays on the Modern American Horror Film*, Urbana, S. 1–13.
- Weaver, Warren (1949), »Recent Contributions to the Mathematical Theory of Communication«, online abrufbar, URL: <http://www.designing>

- asociety.org/evergreen/wp-content/uploads/2010/05/weaver.pdf, letzter Zugriff: 27.05.2011.
- Weber, Samuel (2003), »Walter Benjamin. Medium als Störung«, in: Kümmel, Albert/Schüttelpelz, Erhard (Hrsg.), *Signale der Störung*, München, S. 31-41.
- Weigel, Sigrid (2004), »Echo und Phantom. Die Stimme als Figur des Nachlebens«, in: Felderer, Brigitte (Hrsg.), *Phonorama. Eine Kulturgeschichte der Stimme als Medium*, Berlin, S. 56–70.
- White, Dennis L. (1971), »The Poetics of Horror. More Than Meets the Eye«, in: *Cinema Journal* 10, Heft 2, S. 1–18.
- Williams, Linda (1995), *Hard Core. Macht, Lust und die Traditionen des pornographischen Films*, Basel.
- Williams, Tony (1996), »Trying to Survive on the Darker Side. 1980s Family Horror«, in: Grant, Barry K. (Hrsg.), *The Dread of Difference. Gender and the Horror Film*, Austin, S. 164–180.
- (1996), *Hearths of Darkness. The Family in the American Horror Film*, London.
- Wisensale, Steven K. (1997), »Family Policy During the Reagan Years: The Private Side of the Conservative Agenda«, in: Schmertz, Eric J./Datlof, Natalie/Ugrinsky, Alexej (Hrsg.), *Ronald Reagan's America*, Bd. 1, Westport, London, S. 277–329.
- Wood, Robin (?2004), »An Introduction into the American Horror Film«, in: Grant, Barry K./Sharett, Christopher (Hrsg.), *Planks of Reason. Essays on the Horror Film*, Lanham et al., S. 107–141.
- Wulff, Hans J. (1998), »Intentionalität, Modalität, Subjektivität. Der Filmtraum«, in: Dieterle, Bernard (Hrsg.), *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur*, St. Augustin, S. 53–69.
- Wuss, Peter (1998), »Träume als filmische Topics und Stereotypen«, in: Dieterle, Bernard (Hrsg.), *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur*, St. Augustin, S. 93–116.

Filmverzeichnis

- 8½, (Achteinhalb), Federico Fellini, Italien 1963.
THE AMITYVILLE HORROR, Stuart Rosenberg, USA 1979.
THE AMERICAN NIGHTMARE, Adam Simon, USA 2000.
LA BANDE APARTE (Die Außenseiterbande), Jean-Luc Godard, Frankreich 1964.
BEING JOHN MALKOVICH, Spike Jonze, USA 1999.
THE BIRDS (Die Vögel), Alfred Hitchcock, USA 1963.
BLACK CHRISTMAS (Jessy – Die Treppe in den Tod), Bob Clark, USA 1974.
BRAINDEAD, Peter Jackson, USA 1992.
CARRIE (Carrie – Des Satans jüngste Tochter), Brian de Palma, USA 1976.
DELLAMORTE DELLAMORE, Michele Soavi, Italien et al. 1994.
DRACULA, Tod Browning, USA 1931.
DREAMSCAPE (Höllische Träume), Joseph Ruben, USA 1984.
EDWARD SCISSORHANDS (Edward mit den Scherenhänden), Tim Burton, USA 1990.
THE EVIL DEAD (Tanz der Teufel), Sam Raimi, USA 1981.
THE EXORCIST (Der Exorzist), William Friedkin, USA 1973.
EYES WIDE SHUT, Stanley Kubrick, USA 1999.
FIDO (Fido – Gute Tote sind schwer zu finden), Andrew Currie, Kanada 2006.
FIGHT CLUB, David Fincher, USA 1999.
THE FLY (Die Fliege), David Cronenberg, USA 1986.
FRANKENSTEIN, James Whale, USA 1931.
FREDDY'S DEAD: THE FINAL NIGHTMARE (A Nightmare on Elm Street: Freddy's Finale), Rachel Talalay, USA 1991.
FREDDY VS. JASON, Ronny Yu, Kanada, USA, Italien 2003.
FRIDAY THE 13TH (Freitag, der 13.), Sean S. Cunningham, USA 1980.
GOING TO PIECES. THE RISE AND FALL OF THE SLASHER FILM, J. Albert Bell et al., USA 2006.
GONE WITH THE WIND (Vom Winde verweht), Victor Fleming, USA 1939.
HALLOWEEN (Halloween – Die Nacht des Grauens), John Carpenter, USA 1978.

- HALLOWEEN, Rob Zombie, USA 2007.
- THE HAUNTING (Bis das Blut gefriert), Robert Wise, USA 1963.
- HELLRAISER (Hellraiser – Das Tor zur Hölle), Clive Barker, Vereinigtes Königreich 1987.
- HOUSE OF 1'000 CORPSES (Das Haus der 1000 Leichen), Rob Zombie, USA 2003.
- I KNOW WHAT YOU DID LAST SUMMER (Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast), Jim Gillespie, USA 1997.
- INSIDIOUS, James Wan, USA 2010.
- IT'S ALIVE (Die Wiege des Bösen), Larry Cohen, USA 1974.
- KING KONG (King Kong und die weiße Frau), Merian C. Cooper, Ernest D. Schoedsack, USA 1933.
- THE LAST HOUSE ON THE LEFT (Das letzte Haus links), Wes Craven, USA 1972.
- THE LEGEND OF HELL HOUSE (Tanz der Totenköpfe), John Hough, Vereinigtes Königreich 1973.
- LOST, Creators: J. J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindenoﬀ, USA 2004–2010 (Tv-Serie).
- LOST HIGHWAY, David Lynch, USA 1997.
- THE MATRIX, Andy Wachowski, Lana Wachowski, USA 1999.
- MEMENTO, Christopher Nolan, USA 2000.
- MULLHOLLAND DR. (Mullholland Drive), David Lynch, USA 2001.
- NIGHT OF THE LIVING DEAD (Die Nacht der lebenden Toten), George A. Romero, USA 1968.
- A NIGHTMARE ON ELM STREET, Samuel Bayer, USA 2010.
- A NIGHTMARE ON ELM STREET (Nightmare – Mörderische Träume), Wes Craven, USA 1984.
- A NIGHTMARE ON ELM STREET 2 – FREDDY'S REVENGE (Nightmare 2 – Die Rache), Jack Sholder, USA 1985.
- A NIGHTMARE ON ELM STREET 3 – DREAM WARRIORS (Nightmare 3 – Freddy lebt), Chuck Russell, USA 1987.
- A NIGHTMARE ON ELM STREET 4 – THE DREAM MASTER (Nightmare on Elmstreet 4), Renny Harlin, USA 1988.
- A NIGHTMARE ON ELM STREET 5 – THE DREAM CHILD (Nightmare 5 – Das Trauma), Stephen Hopkins, USA 1989.
- NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS, Friedrich Wilhelm Murnau, Deutschland 1922.
- PERSONA, Ingmar Bergman, Schweden 1966.
- POLTERGEIST, Tobe Hooper, USA 1982.
- PROM NIGHT (Prom Night – Das Grauen kommt um Mitternacht), Paul Lynch, Kanada 1980.
- PSYCHO, Alfred Hitchcock, USA 1960.

- REAR WINDOW (Das Fenster zum Hof), Alfred Hitchcock, USA 1954.
- RINGU (Ring – das Original), Hideo Nakata, Japan 1998.
- ROSEMARY'S BABY (Rosemaries Baby), Roman Polanski, USA 1968.
- IL ROSSO SEGNO DELLA FOLLIA (Red Wedding Night), Mario Bava, Italien, Spanien 1970.
- SÅSOM I EN SPEGEL (Wie in einem Spiegel), Ingmar Bergman, Schweden 1957.
- SCREAM (Scream – Schrei!), Wes Craven, USA 1996.
- SCREAM 2, Wes Craven, USA 1997.
- SCREAM 3, Wes Craven, USA 2000.
- SCREAM 4, Wes Craven, USA 2011.
- SHAWN OF THE DEAD, Edgar Wright, USA 2004.
- SILENCE OF THE LAMBS (Das Schweigen der Lämmer), Jonathan Demme, USA 1991.
- THE SIMPSONS, Creator: Matt Groening, USA 1989– (TV-Serie), »Treehouse of Horror VI« (S. 07, E. 06), Bedlam B. Anderson, USA 1995.
- SMULTRONSTÄLLET (Wilde Erdbeeren), Ingmar Bergman, Schweden 1957.
- SPELLBOUND (Ich kämpfe um dich), Alfred Hitchcock, USA 1945.
- STAGE FRIGHT (Die rote Lola), Alfred Hitchcock, Vereinigtes Königreich 1950.
- THE TEXAS CHAIN SAW MASSACRE (Blutgericht in Texas), Tobe Hooper, USA 1974.
- TRUE BLOOD, Creator: Alan Ball, USA 2008– (TV-Serie).
- VARGTIMMEN (Die Stunde des Wolfs), Ingmar Bergmann, Schweden 1966.
- WES CRAVEN'S NEW NIGHTMARE (Freddy's New Nightmare), Wes Craven, USA 1994.
- THE WOLFMAN, Joe Johnston, USA 2010.
- ZOMBIES ON BROADWAY, Gordon Douglas, USA 1945.

Die Laufzeitangaben aus NIGHTMARE beziehen sich auf folgende DVD:

A NIGHTMARE ON ELM STREET, 88 Min., Großbritannien: New Line Home Video 1999.

Abbildungsnachweise

Alle enthaltenen Abbildungen sind Screenshots aus A NIGHTMARE ON ELM STREET (Wes Craven, USA 1984). Sie wurden mit folgendem Medium erstellt:

A NIGHTMARE ON ELM STREET, 88 Min., Großbritannien: New Line Home Video 1999.

Abb. 1, S. 52 – 00:00:52

Abb. 2, S. 68 – 00:03:50

Abb. 3, S. 70 – 01:24:54

Abb. 4, S. 94 – 00:56:24

Abb. 5, S. 97 – 01:04:37

Anhang

Tabelle: Plot A NIGHTMARE ON ELM STREET (1984)

Die in diesem Band untersuchten Szenen sind unterstrichen.

<i>Min.</i>	<i>Ort</i>	<i>Handlung</i>
00–05	Freddy Space – Vor der Schule	<u>Herstellung des Klingenhandschuhs,</u> <u>Tinas erster Alptraum,</u> <u>Glen, Nancy und Tina reden über Tinas</u> <u>Alptraum</u>
05–12	Tinas Haus Tinas Garten	<u>Glens Telefonat mit seiner Mutter,</u> <u>fake attack: Rod erschreckt seine Freunde</u>
12–17	? Tinas Haus	<u>Tinas zweiter Alptraum</u> Tinas Tod
17–19	Polizeirevier	Gespräch: Nancy und ihre Eltern über Tinas Tod
19–22	Nancys Schulweg	Rod lauert Nancy auf und wird von ihrem Vater als Mordverdächtiger verhaftet
22–28	Schule	Nancys erster Albtraum
29–31	Gefängnis	Nancy und Rod reden über Tinas Tod
31–33	Nancys Bade- zimmer	Nancy schläft in der Badewanne ein
33–40	Nancys Zimmer ?	Glen soll Nancy im Schlaf beobachten, <u>Nancys zweiter Albtraum</u>
41–44	Gefängnis	Nancy und Glen wollen nach Rod sehen, er wird aufgehängt in seiner Zelle gefun- den
44–45	Friedhof	Nancy konfrontiert ihre Eltern mit ihrer Vermutung, Krueger sei der Mörder, die Eltern schweigen
45–49	»Katja Institute for the Study of	Nancy schläft unter Beobachtung, sie erwacht mit Schnittwunden am Arm und

	Sleeping Disorders«	Kruegers Hut in der Hand
49–51	Nancys Haus	Nancy streitet mit ihrer Mutter
51–53	Draußen, auf einer Brücke	Glen erzählt Nancy von balinesischen »Dream Skills«
54–56	Nancys Haus, Keller	Nancys Mutter erzählt ihr vom Mord an Krueger
56–58	Nancys/Glens Zimmer	<u>Telefonat: Nancy bittet Glen um Hilfe im Kampf gegen Freddy</u>
58–59	Glens Haus	Glens Mutter schickt ihn schlafen
59–60	Nancys Haus	Nancys Mutter schickt sie schlafen, Nancy steht wieder auf und kleidet sich an
61	Vor Glens Haus	Glens Eltern unterhalten sich über Nancy
61–65	Nancys/Glens Haus Nancys Haus	<u>Nancy versucht, Glen erneut anzurufen</u> ; er ist eingeschlafen, seine Eltern leiten das Gespräch nicht weiter <u>Nancys Telefon stellt eine Verbindung zu Freddy her, »Telefonkuss«</u> Nancys Mutter hat sie im Haus eingesperrt, Nancy soll schlafen
65–66	Glens Zimmer	<u>Glens Tod</u>
66–68	Nancys/Glens Haus	Nancys Vater trifft im Dienst am Tatort ein, Telefonat: Nancy bittet ihn um Hilfe im Kampf gegen Freddy
68–69	Nancys Haus	Nancy baut Fallen
70–71	Nancys Haus	Nancy legt ihre Mutter schlafen und legt sich hin, um im Traum Freddy zu suchen
72–77	Freddy Space	<u>Nancys dritter Traum</u> , sie »bringt Freddy herüber«
77–80	Nancys Haus	Nancy jagt Freddy durchs Haus (und in ihre Fallen) und zündet ihn an
80–82	Nancys Haus	Nancys Vater kommt endlich zu Hilfe, als er das Feuer bemerkt Krueger tötet Nancys Mutter
82–84	Schlafzimmer von Nancys Mutter	<u>Freddy kommt wieder (aus dem Bett heraus), Nancy besiegt ihn scheinbar</u>
84–86	Vor Nancys Haus	<u>Nancy trifft ihre Mutter und ihre Freunde wieder, Freddy kommt (als Glens Auto) zurück</u>

Dank

Ich danke Christian Kassung und Albert Kümmel-Schnur für die fachliche und Thomas Groh für die moralische Unterstützung sowie zahlreiche Gespräche zum Thema. Für aufmerksame Korrekturen und konstruktive Hinweise sei außerdem Theresa Brandt, Iwan Grin und Karoline Hietzschold herzlich gedankt. Auch den Mitgliedern von Christian Kassungs Forschungskolloquium gilt mein Dank für Hinweise und Kritik.