

ÜBERLEGUNGEN ZU EINER TRANSMEDIALEN MEDIEN- DRAMATURGIE DES SCHRECKENS

Thomas Heuer

Zusammenfassung/Abstract

Gibt es eine dramaturgische Präsentation, die in allen Medien gleich ist, oder gibt es viele Formen von dramaturgischer Präsentation in den unterschiedlichen medialen Ausprägungen? Die Frage erscheint einfach, doch die Antwort erfordert eine komplexe Betrachtung. Um diese nicht zu ausladend zu gestalten, werden in diesem Aufsatz grundlegende Gedanken geäußert und anhand spezifischer Beispiele aus dem Horrorgenre erörtert. Besondere Beachtung wird hierbei den Werken Edgar Allen Poes zugedacht, da dessen Werke immer wieder in einem intermedialen oder transmedialen Kontext zu entdecken sind.

Is there a specific form of presentation for drama in media, or are there many different forms of drama and presentation across different forms of media? The question intends to be simple, but the answer calls for a complex discussion. To keep this short, this article will bring up some fundamental thoughts on the complex in accordance to the horror genre. They will be discussed along some works of Edgar Allen Poe and some inter and transmedia adaptations through the years.

Einleitung

In der heutigen Zeit wirken die Medien allgegenwärtig, die Inhalte und Aufbereitungen variieren jedoch stark (Livingstone 2009: 2 f.). Eine umfassende, medienübergreifende Dramaturgie lässt sich hierbei nicht zweifelsfrei erkennen oder anwenden. In einer Epoche des medialen Überangebotes sind es spezielle Techniken und Ansätze, die einen medialen Inhalt aus der Masse herausstechen lassen. Verschiedene transmediale Werke erfreuen sich aktuell großer Beliebtheit. Besonders

auffällig ist in diesem Zusammenhang der Erfolg von Erzählwelten, wie die Welten von THE WALKING DEAD, STAR WARS, JURASSIC PARK oder der MARVEL-Kosmos. Diese schaffen durch verschiedene Werke in Einzelmedien einen transmedialen Zugang zur selben Storyworld. Dafür werden beispielsweise Filme, Bücher, Comics, Videospiele oder Smartphone-Applikationen verwendet. Alles wird durch eine übergeordnete Narration und Dramaturgie verbunden. Daraus resultiert eine größere Präsenz des Themas im Alltag und in der Folge eine größere Involvierung, die als Element von Immersion

verstanden werden kann (vgl. Calleja 2011). Dies basiert auf dem narrativen Komplex und einer Marke, die anhand einer dramaturgischen Präsentation dargeboten wird. Hieraus lässt sich eine Reihe von Fragen ableiten. Für diesen Artikel ist primär eine relevant: Gibt es eine dramaturgische Präsentation, die in allen Medien gleich ist, oder gibt es viele Formen von dramaturgischer Präsentation in den unterschiedlichen medialen Ausprägungen? Die Frage erscheint einfach, doch die Antwort erfordert eine komplexe Betrachtung. Um diese nicht zu ausladend zu gestalten, werden in diesem Aufsatz grundlegende Gedanken geäußert und anhand spezifischer Beispiele aus dem Horrorgenre erörtert. Dieser Beitrag wird keine abschließenden Erkenntnisse liefern können, sondern dient in seiner Form eher als ein Denkanstoß und Impulsgeber. Anzumerken ist, dass dieser Artikel auf einem Vortrag basiert, der bei der Mediaevolution 2016 gehalten wurde. Er beschäftigt sich demnach oberflächlich mit der Thematik meiner Dissertation, die voraussichtlich 2018 fertig gestellt werden wird.

Eleonore Kalisch bildet in *Prolegomena zu einer vergleichenden Dramaturgie der Medien* eine gelungene Definition zu dramaturgischer Inszenierung:

«Dramaturgie und Inszenierung lassen sich in konkreten Kunst- und Medienpraktiken nicht voneinander isolieren. Dramaturgie bedarf der «hidden structures», die ihren Evidenzeffekten jeweils zugrunde liegen. In diesem Sinne sind Dramaturgie und Inszenierungsarbeit aufeinander angewiesen.» (Kalisch 2014: 19)

Somit erscheint es sinnvoll, statt des Begriffs einer dramaturgischen Inszenierung von einer *dramaturgisch motivierten Inszenierung* zu sprechen, da eine Inszenierung vom konzeptionellen Ansatz einer Dramaturgie strukturiert wird.

Die Dramaturgie gilt als ein wichtiges Forschungsfeld der Medienwissenschaft. Doch zumeist werden die dramaturgisch motivierten Inszenierungen eines Medieninhaltes ausschließlich an der Umsetzung innerhalb eines Mediums betrachtet. Ein möglicher Einfluss der Medienform auf die Dramaturgie wird in diesem Kontext oftmals vernachlässigt. Angesichts der Existenz von selben Stoffen in verschiedenen Medienformen sollte dieser Ansatzpunkt bei der Betrachtung einer medialen Dramaturgie eine wichtige Rolle spielen.

Hugo Dinger schreibt über Dramaturgie im Kontext zur Ästhetik der Künste im Jahr 1905: «[...]

auf Grund gewisser natürlicher und spezifischer Eigenschaften der Künste [können] sich auch gewisse Normen feststellen lassen, die, ungeachtet aller Geschmacksrichtung, den einzelnen Künsten hinsichtlich ihrer Wirkung zugute kommen können [...]» (Dinger 1905: 6f.). Dieses Zitat verdeutlicht, dass die Dramaturgie nicht lediglich eine Art von Inszenierung darstellt. Der Ansatz lässt sich heutzutage zeitgemäßer auf die unterschiedlichen Medien, als auf die verschiedenen Künste anwenden. Dies mag nicht vollständig möglich sein, dennoch verbleibt die Dramaturgie als Mittel des Ästhetischen im Hintergrund. Sei es in der Darstellung verschiedener Künste wie Malerei, Dichtung oder Fotografie in der Zeit als Dinger sein Werk verfasste, so sind es heute die Medienformen wie Bilder, Bücher oder im Speziellen auch (digitale) Texte, Filme oder Videospiele. Das Angebot in den Medien erscheint nahezu unendlich.

Speziell durch die Digitalisierung entstanden vollkommen neue Möglichkeiten. Dies führt zum Einsatz neuer Techniken in klassischen Medien. Insbesondere der Computer stellt dabei eine konvergente Maschine dar, die sowohl zur Rezeption wie auch zur Bearbeitung verschiedenster Medienformen genutzt werden kann. Der Computer kann demnach zugleich Werkzeug und Bühne sein (Heuer 2011a: 9–13). Die Grundvoraussetzung für diese Möglichkeit ist jedoch die Digitaltechnik. Diese revolutionäre Entwicklung entstammt allerdings einer Zeit, nachdem Hugo Dinger sein Werk *Dramaturgie als Wissenschaft* (1904/05) verfasste.

Schrecken in Medien

Um diesem Medienangebot gewachsen zu sein, erscheint es eminent, sich mit den Ursprüngen der Inszenierung innerhalb der Medien zu beschäftigen. Zu diesem Zweck verwendet die vorliegende Arbeit die Inszenierung von Schrecken, dem Abscheulichen oder heutzutage unter dem Sammelbegriff Horror bekannten, als eine Annäherung an die verschiedenen Medien. Stephen Prince schreibt: «horror is one of cinema's basic genres, one that emerged early in the history of the medium. [...] horror films have retained their popularity into the present period» (Prince 2004: 1).

Aus dem Artikel geht ebenfalls hervor, dass die Präsenz von Horror im Film schon in den ersten Jahren des neuen Mediums zum Einsatz kam, jedoch mehr in Form von Schreckenselementen als konkret



1a–e Höhepunkte der Schreckensinszenierung.
(Quelle: LE MANOIR DU DIABLE)

mit der Deklaration als Horror. So führt Prince als Beispiele LE MANOIR DU DIABLE (George Méliès, F 1896) oder den von Thomas Edison produzierten THE WEREWOLF (Henry MacRae, USA 1913) an. Letzterer wurde bei einem Feuer vernichtet und ist daher für alle Zeit verloren. THE WEREWOLF umfasste zwei Filmrollen und eine Lauflänge von ca. 18 Minuten (vgl. IMDb 2017). Ferner könnte man in dieser Reihe einige Titel des deutschen expressionistischen Filmes nennen, wie DAS KABINETT DES DR. CALIGARI (Robert Wiene, D 1920) oder

NOSFERATU (Friedrich Wilhelm Murnau, D 1922). Stephen Prince definiert auch die ebengenannten frühen Filme bereits als Horrorfilme, wobei dieses Label erst in den 1930er-Jahren durch das UNIVERSAL STUDIO definiert wurde und auf diese Weise zu einer Bezeichnung für viele zukünftige Filme gedieh (Prince 2004: 1–3; Hutchings 2004: 3).

Um einen Eindruck zu geben, von welcher Art der Schreckensinszenierung hier gesprochen wird, folgt eine kurze Analyse von LE MANOIR DU DIABLE, der in einer Länge von etwa 3 Minuten und 20

Sekunden einige Bilder des Horrors beinhaltet: einen Vampir, bösen Magier oder eine Inkarnation des Teufels als Antagonisten, Angst vor dem Tod, Hexen und die Aufhebung des Schreckens mit der Hilfe des christlichen Glaubens. Das ist sehr stark heruntergebrochen, repräsentiert jedoch viele Aspekte des Schauerromans (*Gothic Novel*) und führt diese in Form von klischeehaften Figuren vor Augen (Abb. 1a-e).

Dabei orientiert sich das Gezeigte an zeitgenössischen und älteren Bildern, die Motive des Grauens definieren. In der Folge kann der Film – beziehungsweise die darin verwendeten Motive – bestimmten Sujets zugeordnet werden. Zunächst das übernatürliche Böse, das als antagonistische Figur präsentiert wird. Erwähnenswert erscheint hierbei, dass dieser Charakter anfangs die handlungsführende Person ist. Mit dem Auftreten der «Helden», die hier zwei einfache Männer sind, wird die Fokalisierung der Geschichte verschoben, denn ab hier stehen nun die beiden Figuren als handlungsführend im Mittelpunkt. Zuvor wird der Grundstein für den Schrecken gelegt. Am Anfang fliegt eine Fledermaus durch das Bild, das die Fäden sichtbar sind wirkt aus heutiger Sicht – wie der gesamte Film eigentlich – eher albern als schrecklich. Aus der Fledermaus wird durch die Montage ein Mann, eine Gestalt in einer dunklen Gewandung. Dieser beschwört sich bald darauf einen Diener und einen Kessel. Beides erscheint wie von Zauberhand auf der Bühne, durch die filmische Magie der Montage. Nach wenigen Augenblicken erhebt sich aus dem Kessel eine ältere Frau, die in eine weiße Gewandung gehüllt ist. Diese Kleidung wird im kulturellen Kontext als die Kleidung einer Hexe verstanden. Somit betritt ein weiteres Übel die Bühne. Die Hexe betritt das Haus und die weiteren Personen sowie der Kessel verschwinden ebenfalls von der Bühne. Das Böse lauert nun auf Opfer, die Exposition ist abgeschlossen. In dieser musste das Phantastische zunächst in der Welt etabliert werden – etwas, das heute oftmals als Randbemerkung in Werken auftritt oder gar nicht erst thematisiert wird. Die beiden Männer betreten die Bühne und werden von Schrecken heimgesucht. Sie werden von einer jungen Frau verführt, die sich dann als die Hexe entlarvt. Zuvor springt der Diener des Bösen mit einer Mistgabel umher und sticht damit die Männer. Es taucht außerdem ein Toter auf, im Grunde nur das Skelett eines Menschen, das plötzlich auf einer Bank erscheint. Über diesen Prozess des Quälens

springt einer der beiden Männer in den Freitod. Der andere stellt sich dem Schrecken und kann diesem mit Hilfe eines Kruzifixes Einhalt gebieten. Der Film erscheint heute lachhaft, dennoch erkennbar ist, dass wiederkehrende Elemente einer Darstellung und Erzählung des Schrecklichen verwendet werden. In meiner Dissertation werden *Das Böse*, *Der Tod* und *Die Sünde* als zentrale Säulen einer Ästhetik des Schrecklichen verstanden. Alle diese Elemente finden sich auch in *LE MANOIR DU DIABLE* wieder, womit eine Zuordnung dieser Werke zum Horrorgenre als sinnvoll erscheint.

Horrorträchtige Inhalte lassen sich zudem in älteren Medien finden. In der Literatur wurden Autoren wie Mary Shelley, Bram Stoker oder E.T.A. Hoffmann – um nur einige zu nennen – vornehmlich durch ihre Werke bekannt, die sich mit dem Übernatürlichen, Schrecklichen, Gottlosen und Abartigen beschäftigten. Auch wenn diese Adjektive nicht alle sind, die auf Bücher wie *Frankenstein or the modern Prometheus* (Shelley 2003, ursprünglich 1818), *DRACULA* (Stoker 2003, ursprünglich 1897) oder die *Elixire des Teufels* (Hoffmann 1997, ursprünglich 1815/16) anwendbar sind, so sind es auch heute noch Begriffe, die mit Schrecken und dem Genre des Horrors verbunden werden. Als erstes Werk in diesem Zusammenhang gilt Horace Walpoles *The Castle of Otranto* (Walpole 2008, ursprünglich 1764), ein Schauerroman, der ab der dritten Auflage den sinnprägenden und bedeutsamen Untertitel *A Gothic Novel* hinzubekam.

Ebenso lassen sich Beispiele für eine Auseinandersetzung mit Schrecken in der Malerei finden. Johannes Heinrich Füsslis Gemälde *DER NACHTMAR*, ursprünglich um 1782, gilt als eine zeitgenössische Darstellung von Albträumen in der Zeit der Romantik (Frayling 1996: 7) und kann somit als Tendenz zur schwarzen Romantik eingestuft werden (vgl. Borgards 2012: k.S.). Auch findet sich beim spanischen Maler Francisco de Goya (1746–1828) ein beeindruckender Fundus inszenierten Schreckens in Form von Zeichnungen. Allen voran das in diesem Kontext bedeutende *EL SUEÑO DE LA RAZÓN PRODUCE MONSTRUOS* (*DER SCHLAF DER VERNUNFT GEBIERT UNGEHEUER*) aus dem Jahr 1799. Der Titel des Bildes findet sich angebracht am Schreibtisch im Bild. Auf diesem schläft eine Person, während der Hintergrund die Träume des Charakters darstellen. Dabei manifestiert sich das Schreckliche nicht wie bei Füssli in Form einer dämonischen Kreatur, sondern durch Tiere, die bei Nacht aktiv sind. Hier

werden Fledermäuse, Eulen und ein wolfsartiges Tier dargestellt. Beiden Bildern gemein ist allerdings der Umstand, dass die Schrecken durch die Träume einen Zugang zum Geist des Menschen bekommen. Vor diesem Hintergrund ergibt sich einer der Ansatzpunkte für die Erforschung von Gemeinsamkeiten des Horrors unabhängig vom Medium: Schrecken erscheint als medialer Inhalt in der Vergangenheit wie heute omnipräsent, doch eine konkrete Definition von Horror als Genre fand erst mit dem Horrorfilm der 1930er-Jahre statt. Unter diesem Gesichtspunkt erscheint es wenig verwunderlich, dass sich die meisten wissenschaftlichen Arbeiten über das Horrorgenre mit dem Horrorfilm beschäftigen. Hierbei werden viele Facetten abgedeckt und diskutiert – vom klassischen Horrorfilm der UNIVERSAL-Ära bis hin zum heutigen extremen europäischen Horrorfilm – doch dramaturgisch gleiche Elemente wurden nicht einmal in diesen herausgearbeitet. Eine Ausnahme machen hierbei die *Slasher*-Filme, ein Sub-Genre des Horrors, welches erstmalig mit *THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE* (Tobe Hooper, USA 1974), *HALLOWEEN* (John Carpenter, USA 1978) und *FREITAG DER 13.* (Sean S. Cunningham, USA 1980) Aufmerksamkeit erregt. Dieses Genre wurde viel diskutiert und machte primär durch den großen Anteil von sichtbarer Gewalt von sich reden. Bis heute gelten für den Slasher Carol J. Clovers *Men, Women and Chainsaws* (1996) sowie Vera Dikas *The Stalker Film 1978–81* (1987) als Referenzwerke. Jedoch werden ausschließlich konkrete Analysen von Slashern zueinander durchgeführt. Als Ergebnis wird festgestellt, dass im Slasher die immer wieder selbe Formel zur Anwendung kommt. Dabei macht ein Killer Jagd auf eine Gruppe junger Erwachsener. Diese Gruppe besteht zumeist aus sexuell aktiven Paaren, triebgelenkten jungen Männern und einer selbstbewussten Frau. Letztere manifestiert sich immer als das «Final Girl» – also als den Charakter, der am Ende des Films noch am Leben ist und den Killer besiegt hat. In der neueren Entwicklung des Genres kommt es vor, dass ein Mann als einziger überlebt. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, statt von einem «Final Girl» von einem «Final Character» oder einer «Final Person» zu sprechen.

Häufig wird zur Analyse von Horrorfilmen ein Hilfsmittel herangezogen, dass unter anderem von Andrew Tudor als die *Horrorformel* definiert wurde (Tudor 1989: 81–105). Diese wird schnell zu einem funktionierenden Analysewerkzeug für Horrorfilme, abstrahiert allerdings so weit vom jeweiligen

Film, wie es notwendig ist. Aus diesem Grund kann man diese Formel nicht einsetzen, ohne dabei manche Besonderheiten eines Werkes zu vernachlässigen. Tut man dies, scheint der Arbeitsprozess nicht zum Scheitern verurteilt, es bleiben dann jedoch oftmals wichtige Elemente eines Werkes unbeachtet. Allerdings muss man im Fall von Tudor berücksichtigen, dass diese Formel ebenso ein mächtiges Werkzeug ist, da davon auszugehen ist, dass Rezipierende nach dem Rezipieren diverser Horrormedien mit den Paradigmen und der Struktur dieser vertraut sind. Die Horrorformel nach Tudor basiert auf einer grundlegenden These:

«Though it is true that all horror movies are variations on the «seek and destroy» pattern – a monstrous threat is introduced into a stable situation; the monster ram-pages in the face of attempts to combat it; the monster is (perhaps) destroyed and order (perhaps) restored – this general and abstract genre-model can be realized in a variety of ways and located in a range of possible settings.»
(Tudor 1989: 81)

Ausgehend von dieser Annahme diskutiert Tudor viele Variationen des Musters, das der Handlung vieler Horrorfilme zugrunde liegt. Tudors Grundannahme sollte ausreichen, um die essenzielle Stärke der Horrorformel zu verdeutlichen. Eine konzeptionell veränderbare Formel, die aufgrund verschiedener verwendbarer Elemente zu sehr vielen unterschiedlichen Auflösungen einer Handlung führen kann, trotz wiederkehrender Materien.

In diesem Zusammenhang kann gezielt mit der Formel gebrochen werden, um unerwartete Elemente in das System zu bringen. Durch diesen Vorgang findet ein Wandel statt: «Weg von der Horrorformel hin zu den Erwartungen des Rezipienten. [...] Damit dies funktioniert, muss jedoch an einigen Stellen die Erwartung erfüllt werden, um den Rezipienten in Sicherheit zu wiegen» (Heuer 2011b: 6). Somit stellt sich als zweiter Ansatzpunkt die Formel hinter dem Horror in den Fokus.

Neben der Filmindustrie, Literatur und klassischer Kunst gibt es noch weitere Medien, in denen Horror als Genreinhalt oder als stilprägendes Element gefunden werden kann. So gibt es beispielsweise Hörspiele wie Orson Welles *Krieg der Welten* (Wells & Koch, USA 1938) oder die *John Sinclair*-Reihe. Während *Krieg der Welten* ein in

¹ Ursprünglich basieren die Geschichten von John Sinclair auf den «Groschenromanen» von Jason Dark (Helmut Rellergard), veröffentlicht vom Bastei-Verlag.

sich geschlossenes Szenario liefert, in dem Außerirdische die Menschheit angreifen und versuchen die Erde zu übernehmen, handelt es sich bei John Sinclair um einen Agenten des Scotland Yard, der Jagd auf übernatürlich Kreaturen macht. Alle Fälle von John Sinclair sind in unserer Welt angesiedelt und verorten die fantastischen und oftmals abscheulichen Manifestationen des Schreckens zumeist in der Alltagswelt, zum Beispiel in der Nachbarschaft oder als Störung des Tagesablaufs normaler Menschen.

Ferner gibt es Musiker, die ihre Alben als eine Horrorgeschichte konzipieren und inszenieren. So beispielsweise King Diamond, der sein bekanntestes Album *Abigail* innerhalb einer Familie angesiedelt hat, deren ungeborene Tochter als Dämonin inszeniert wird, die nach ihrem Tod wiedergeboren werden will. Am Ende wird es notwendig, das wiedergeborene Kind rituell hinzurichten (King Diamond 1987). Viele Jahre später bekam das Album eine direkte Fortsetzung, in der Abigail wiederkehrt und erneut Quelle des Schreckens ist (King Diamond 2002). Weitere Inszenierungen von Schrecken in der Musik finden sich beispielsweise in den Musikstücken «TOA» (Täter-Opfer-Ausgleich, Teil 1 bis 3) des deutschen Rappers JAW, auf dem 2017 veröffentlichten Album des Künstlers Casper *Lang lebe der Tod* oder in dem Musikstück *Used to Love You* von Reggaemusiker Jahfro (JAW 2010, 2017; Casper 2017; Jahfro 2017).

Ebenso existiert Horror in Videospielen, angefangen bei *ALONE IN THE DARK* (Eden Games Infogrames, F 1992) vor einem Hintergrund aus den Geschichten H.P. Lovecrafts *Cthulhu-Mythos*², bis hin zu modernen Horrorspielen wie dem Zombie-Survival-Shooter *LEFT 4 DEAD 2* (Valve, USA 2009) oder *RESIDENT EVIL VII: BIOHAZARD* (CAPCOM, JP 2017). Zwischen diesen beiden Spielen liegen einige Jahre von Entwicklungen und Veränderungen, Fortschritten und Rückschritten, immer auf der Suche nach einem besseren Konzept, um den Horror auf die Spielenden übergehen zu lassen und diese dabei zu immersieren. Im Fall von *RESIDENT EVIL VII* geht dies soweit, dass dieses Spiel in Gänze in einer virtuellen Realitätsumgebung rezipiert werden kann (auf der Playstation 4 mit Playstation VR).

Trans- und Intermedialität

Die Trans- und Intermedialität erscheint im Zusammenhang mit der vorliegenden Forschung eminent sein. Um Horrorelemente in verschiedenen Medien betrachten und analysieren zu können, bietet sich ein Ansatz zur Analyse über diese Eigenschaft von Medien als zielführend an. Ferner wird diese beim Verständnis von Adaptionen eines Themas in ein neues Medium dienlich sein. So beispielsweise die Geschichten von H. P. Lovecraft in Filmen oder Videospielen. Um sich dem Themenkomplex anzunähern, sollte zunächst verstanden werden, wie sich Medien gegenseitig beeinflussen. Aus diesem Verhältnis der Medien zueinander und der Aussage, dass ältere Medien oft in neuen aufgehen, lässt sich ableiten, wie sich die dramaturgisch motivierten Inszenierungen verschiedener Medien unterscheiden und an welchen Punkten sich diese überschneiden oder sogar identisch sind.

Im Zusammenhang gegenseitiger Beeinflussungen von Medien aufeinander wurde der kommunikationswissenschaftliche Begriff *Mediatisierung* (vgl. Krotz 2007) von Knut Hickethier vor einem medienwissenschaftlichen Hintergrund auf die kulturellen Veränderungen in den Medien angewendet. Hierzu schreibt er: «Mediatisierung ist [...] eine Transformation eines bereits in einem Medium realisierten Konstrukts oder eines bereits mediatisierten Vorganges in anderen Medien» (Hickethier 2010: 86). Als ein konkretes Beispiel für diesen Prozess, welcher darstellt, dass sich Medien gegenseitig mediatisieren können, nennt Hickethier den Einfluss von Bildvorstellungen der malerischen Kunst auf die Fotografie (ebd.: 92). Folgernd stellt er fest, dass «Kultur selbst [...] ein Prozess der ständigen Mediatisierung, ein Prozess des immer wieder neuen Wechsels der kulturellen Inhalte, Themen, Motive, der Erzählungen und Präsentationen von einem Medium in ein anderes [...]» sei (ebd.: 92).

Begriffe wie *Intermedialität*, *Transmedialität* oder *Remediation* und *Mediatisierung* scheinen heutzutage allgegenwärtig. Sie versuchen einen Prozess zu beschreiben und zu definieren, der vermutlich niemals abgeschlossen sein wird. Im Mittelpunkt steht die Frage: Wie wirken Medien auf andere Medien und in welcher Form beeinflussen sich diese gegenseitig? Ein grundlegendes Problem im Umgang mit diesen Begriffen findet sich jedoch darin, dass es nahezu so viele verschiedene Verständnisformen der Begriffe gibt, wie Autoren, die dieses Themenfeld behandelt haben. Somit

2 Siehe hierzu: Lovecraft 2012; Mosig 1997; Rottensteiner 1997; Harrigan & Wood 2006; Lovecraft 2014.

muss es im Vorwege gelingen, einen nachvollziehbaren, validen Umgang mit diesem Spannungsfeld der Begriffe zu finden.

Es folgt ein Beispiel für konkrete Mediendramaturgie. An dieser Stelle soll darauf hingewiesen werden, dass der Forschungsprozess in diesem Bereich noch am Anfang steht und somit zunächst ein Beispiel gewählt wird, dass auf einen Ursprung zurückgreift, der den meisten bekannt sein dürfte. Edgar Allan Poe veröffentlichte am 29. Januar 1845 im *Evening Mirror*, einer New Yorker Zeitung, erstmals THE RAVEN. Das schauerliche Gedicht ist noch heute bekannt und beliebt. So erscheint es wenig verwunderlich, dass dieses Gedicht bis heute immer wieder Inspirationsquelle für Medienproduzenten ist. Das Werk soll hier zunächst in seiner ursprünglichen Form zitiert werden.

The Raven

Edgar Allan Poe (1845)

Once upon a midnight dreary, while I pondered, weak
and weary,
Over many a quaint and curious volume of forgotten
lore—

While I nodded, nearly napping, suddenly there came
a tapping,
As of some one gently rapping, rapping at my chamber
door.

‘Tis some visitor,’ I muttered, ‘tapping at my chamber
door—

Only this and nothing more.’

Ah, distinctly I remember it was in the bleak De-
cember;
And each separate dying ember wrought its ghost
upon the floor.

Eagerly I wished the morrow;—vainly I had sought
to borrow

From my books surcease of sorrow—sorrow for the
lost Lenore—

For the rare and radiant maiden whom the angels name
Lenore—

Nameless *here* for evermore.

And the silken, sad, uncertain rustling of each purple
curtain
Thrilled me—filled me with fantastic terrors never felt
before;

So that now, to still the beating of my heart, I stood
repeating

‘Tis some visitor entreating entrance at my chamber
door—

Some late visitor entreating entrance at my chamber
door;—

This it is and nothing more.’

Presently my soul grew stronger; hesitating then
no longer,

‘Sir,’ said I, ‘or Madam, truly your forgiveness I implore;

But the fact is I was napping, and so gently you
came rapping,

And so faintly you came tapping, tapping at my
chamber door,

That I scarce was sure I heard you’—here I opened
wide the door;—

Darkness there and nothing more.

Deep into that darkness peering, long I stood there
wondering, fearing,

Doubting, dreaming dreams no mortal ever dared to
dream before;

But the silence was unbroken, and the stillness gave
no token,

And the only word there spoken was the whispered
word, ‘Lenore?’

This I whispered, and an echo murmured back the
word, ‘Lenore!’—

Merely this and nothing more.

Back into the chamber turning, all my soul within
me burning,

Soon again I heard a tapping somewhat louder than
before.

‘Surely,’ said I, ‘surely that is something at my win-
dow lattice;

Let me see, then, what thereat is, and this mystery
explore—

Let my heart be still a moment and this mystery ex-
plore;—

‘Tis the wind and nothing more!’

Open here I flung the shutter, when, with many a
flirt and flutter,

In there stepped a stately Raven of the saintly days
of yore;

Not the least obeisance made he; not a minute stop-
ped or stayed he;

But, with mien of lord or lady, perched above my
chamber door—

Perched upon a bust of Pallas just above my chamber
door—

Perched, and sat, and nothing more.

Then this ebony bird beguiling my sad fancy into smiling,
 By the grave and stern decorum of the countenance it wore,
 'Though thy crest be shorn and shaven, thou,' I said,
 'art sure no craven,
 Ghastly grim and ancient Raven wandering from the
 Nightly shore—
 Tell me what thy lordly name is on the Night's Plutonian
 shore!')

Quoth the Raven 'Nevermore.'

Much I marvelled this ungainly fowl to hear discourse so plainly,
 Though its answer little meaning—little relevancy bore;

For we cannot help agreeing that no living human being

Ever yet was blessed with seeing bird above his chamber door—
 Bird or beast upon the sculptured bust above his chamber door,

With such name as 'Nevermore.'

But the Raven, sitting lonely on the placid bust, spoke only
 That one word, as if his soul in that one word he did outpour.

Nothing farther then he uttered—not a feather then he fluttered—

Till I scarcely more than muttered 'Other friends have flown before—
 On the morrow *he* will leave me, as my Hopes have flown before.'

Then the bird said 'Nevermore.'

Startled at the stillness broken by reply so aptly spoken,
 'Doubtless,' said I, 'what it utters is its only stock and store

Caught from some unhappy master whom unmerciful Disaster

Followed fast and followed faster till his songs one burden bore—

Till the dirges of his Hope that melancholy burden bore
 Of 'Never—nevermore'.

But the Raven still beguiling all my fancy into smiling,
 Straight I wheeled a cushioned seat in front of bird, and bust and door;

Then, upon the velvet sinking, I betook myself to linking

Fancy unto fancy, thinking what this ominous bird of yore—

What this grim, ungainly, ghastly, gaunt, and ominous bird of yore

Meant in croaking 'Nevermore.'

This I sat engaged in guessing, but no syllable expressing

To the fowl whose fiery eyes now burned into my bosom's core;

This and more I sat divining, with my head at ease reclining

On the cushion's velvet lining that the lamp-light gloated o'er,

But whose velvet-violet lining with the lamp-light gloating o'er,

She shall press, ah, nevermore!

Then, methought, the air grew denser, perfumed from an unseen censer

Swung by Seraphim whose foot-falls tinkled on the tufted floor.

'Wretch,' I cried, 'thy God hath lent thee—by these angels he hath sent thee

Respite—respite and nepenthe from thy memories of Lenore;

Quaff, oh quaff this kind nepenthe and forget this lost Lenore!'

Quoth the Raven 'Nevermore.'

'Prophet!' said I, 'thing of evil!—prophet still, if bird or devil!—

Whether Tempter sent, or whether tempest tossed thee here ashore,

Desolate yet all undaunted, on this desert land enchanted—

On this home by Horror haunted—tell me truly, I implore—

Is there—*is* there balm in Gilead?—tell me—tell me, I implore!

Quoth the Raven 'Nevermore.'

'Prophet!' said I, 'thing of evil!—prophet still, if bird or devil!

By that Heaven that bends above us—by that God we both adore—

Tell this soul with sorrow laden if, within the distant Aidenn,

It shall clasp a sainted maiden whom the angels name Lenore—

Clasp a rare and radiant maiden whom the angels name Lenore.'

Quoth the Raven 'Nevermore.'

«Be that word our sign of parting, bird or fiend!» I shrieked, upstarting—
 «Get thee back into the tempest and the Night's Plutonian shore!

Leave no black plume as a token of that lie thy soul hath spoken!

Leave my loneliness unbroken!—quit the bust above my door!

Take thy beak from out my heart, and take thy form from off my door!»

Quoth the Raven «Nevermore.»

And the Raven, never flitting, still is sitting, *still* is sitting

On the pallid bust of Pallas just above my chamber door;

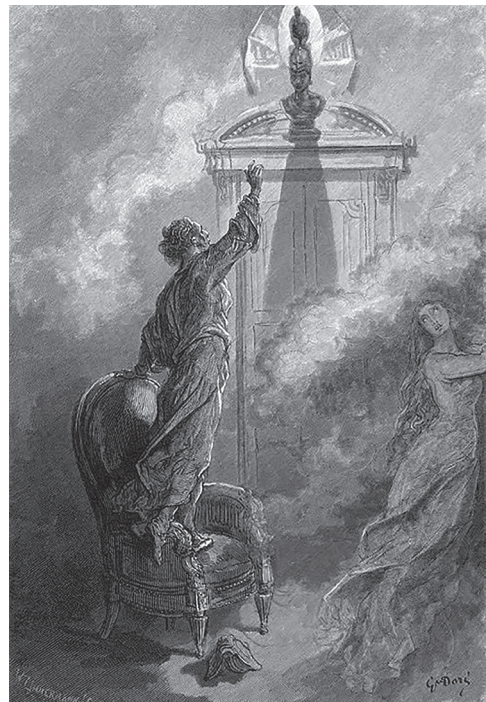
And his eyes have all the seeming of a demon's that is dreaming,

And the lamp-light o'er him streaming throws his shadow on the floor;

And my soul from out that shadow that lies floating on the floor

Shall be lifted—nevermore!

(Poe 1845)



Eine der der bekanntesten Adaptionen dieses Gedichtes findet sich in der US-amerikanischen Serie THE SIMPSONS. In der zweiten Staffel wird erstmals eine Horrorepisode inszeniert. Diese trägt den Titel *Treehouse of Horror*. Das Werk ist derart erfolgreich und beliebt gewesen, dass fortan jede Staffel der Serie eine solche Episode enthält. Diese sind immer nach einem gleichen Grundmuster aufgebaut: es gibt drei Kurzepisoden, die ein bekanntes Werk des Schrecklichen adaptieren. So auch in der ersten Episode, wo noch eine Rahmenhandlung gegeben ist. In dieser wird der Text zu THE RAVEN am Halloweenabend vorgelesen und parallel dazu bebildert präsentiert. An einigen Stellen wird diese Inszenierung bewusst durch Kommentare der Zuhörer gebrochen. Durch diesen Umstand und die gewählte Bildgestaltung ist den Machern der Simpsons eine interessante und stimmungsvolle Version von Poes Klassiker gelungen. Weniger bekannt ist die Illustration des Gedichts, durch Gustav Doré, die sich hier in einigen Momenten wiederfindet.

1884 setzte sich der Maler Gustav Doré mit dem Gedicht Poes auseinander. Er fertigte eine Bildserie an, die 27 Illustrationen zu Poes Gedicht beinhaltet. Diese wurden einzelnen Passagen



2 Illustration Dorés (oben) vs. die Visualisierung in THE SIMPSONS (unten). (Quellen: Doré & Poe 2013: 43; THE SIMPSONS)

des bekannten Texts zugeordnet. Es gibt einen Sammelband, der alle Abschnitte in Text und Bild präsentiert, hier soll zunächst nur ein kurzer Ausschnitt gegeben werden, der das Gedicht, die Illustration Dorés und die Visualisierung aus THE SIMPSONS verdeutlicht (Abb. 2).

Der ständig steigende Wahnsinn im Protagonisten ist in Poes Gedicht von großer Wichtigkeit. Dies gelingt ihm ohne jemals das Wort *Madness* (Wahnsinn) im Text zu verwenden. Der Umstand

des Todes und das Vermissten einer geliebten Person stehen hier im Mittelpunkt des Geistes der Figur, während die Rezipierenden Zeugen werden, wie dieser dem Wahnsinn anheimfällt.

«[Horror in Medien] arbeitet häufig mit Konflikten in einem Charakter, der durch das Auftreten einer äußeren Bedrohung in Erscheinung tritt. [...] Deutlich wird dies auch an Poes Gedicht *The Raven*. Der Erzähler hat eine geliebte Person, Lenore, verloren. Durch die Präsenz des Raben wird deutlich, dass der Protagonist zunehmend wahnsinnig wird und den Bezug zur Realität verliert.»
(Heuer 2011b: 2f.)

Zum Abschluss sollen kursorisch zwei Filmbeispiele betrachtet werden, die alle auf Poes Gedicht Bezug nehmen, sich diesem Thema jedoch auf unterschiedliche Art nähern. Im ersten Fall handelt es sich um Roger Cormans Horrorkomödie *THE RAVEN* von 1963, in der neben Vincent Price auch Boris Karloff und Peter Lorre mitspielen. Speziell Peter Lorre als verwunschener Rabe sorgt für manchen humoristischen Moment in diesem Film, der an eine Persiflage grenzt. Ein besonderes Element ist in diesem Zusammenhang, dass der Rabe in dieser Adaption statt wiederholt «Nevermore» ständig «Never mind» sagt und auch ansonsten nicht grade auf den Mund gefallen ist. Vor wenigen Jahren erschien eine Kriminalgeschichte, die den Titel *THE RAVEN* (James McTeigue, USA/ESP/HUN/SRB 2012) trägt. Diese handelt von einem Serienmörder, der inspiriert von Poes Werken seine Opfer tötet. Um diesem das Handwerk zu legen, entschließt sich ein junger Polizist dazu, den Autoren um Hilfe zu bitten, damit sie gemeinsam den Kriminellen schnappen. Die Morde werden von verschiedenen Werken Poes inspiriert, so beispielsweise aus *THE PIT AND THE PENDULUM* (Poe 1850). Eine Anspielung auf dieses Werk, in dem ein Opfer unter einer pendelnden Axt angebunden wird, die zunehmend näherkommt und in letzter Instanz zum Tod des Delinquenten führt. Verweise darauf finden sich beispielsweise in *SAW V* (David Hackl, USA & CAN 2008) und der ungekürzten Version von *TWO EVIL EYES* (Dario Argento & George A. Romero, IT & USA 1990) in der Eröffnung des zweiten Segments «The Cat» von Dario Argento. Edgar Allen Poes Werke sind – besonders in den USA – Teil der Kultur und werden entsprechend auch losgelöst vom Ursprungswerk verstanden. Hierbei wird durch die verschiedenen medialen Inszenierungen ein Ansatz deutlich, der den Rückschluss zulässt, dass die Stoffe aus Poes Werken

in verschiedensten Formen realisiert werden können. Dabei sind es oftmals intermediale Bezüge, die eindeutig festgestellt werden können, denn der ursprünglich literarische Stoff wird in einem neuen Medium realisiert. Bereits die Arbeit von Doré verdeutlicht jedoch, dass es hierbei auch transmediale Wechselbeziehungen gibt. Die Bilder und der Text funktionieren losgelöst voneinander, berichten über dieselbe Erzählwelt und den darin gegebenen Konflikt, doch durch die Kenntnis beider Werke entsteht ein deutlicher Mehrwert für die Rezipierenden. Hier zeigt sich: Erst in der Gesamtheit entfaltet eine transmediale Vermittlung ihre volle Wirkung.

Literatur

- Argento, Dario & Romero, George A. (1990): *Two Evil Eyes*. Originaltitel: *Due occhi diabolici*. Gruppo Bema ADC Films. Italien & USA, 120 Minuten.
- Borgards, Roland (2012): *Dark romanticism. From Goya to Max Ernst* (in conjunction with the Exhibition *Dark Romanticism. From Goya to Max Ernst*, Städel Museum, Frankfurt a. M., September 26, 2012 – January 20, 2013). Hg. von Felix Krämer. Ostfildern: Hatje Cantz.
- Calleja, Gordon (2011): *In-game. From immersion to incorporation*. Cambridge & London: The MIT Press.
- Clover, Carol J. (1996): *Men, women, and chain saws. Gender in the modern horror film*. Nachdruck. London: BFI Pub.
- Dika, Vera (1987): *The Stalker Film, 1978–81*. In: Gregory Albert Waller (Hg.): *American horrors. Essays on the modern American horror film*. Urbana: Univ. of Illinois Press, S. 86–101.
- Dinger, Hugo (1905): *Dramaturgie als Wissenschaft. Zweiter Band Die dramatische Kunst im System der Künste*. 2 Bände. Leipzig: Veit & Comp.
- Frayling, Christopher (1996): *Alpträume. Die Ursprünge des Horrors*. Köln: vgs.
- Harrigan, Pat; Wood, Brian (Hg.) (2006): *The Art of H. P. Lovecraft's Cthulhu Mythos*. o. Ang.: Fantasy Flight Publ.
- Heuer, Thomas (2011a): *Das Erbe der Anschauungskrise*. Kiel: Mellowdramatix. Online verfügbar unter: www.mellowdramatix.de/.../Das%20Erbe%20der%20Anschauungskrise-T.Heuer.pdf, zuletzt geprüft am 04.03.2016.
- Heuer, Thomas (2011b): *Horror: Entwicklungen und wissenschaftliche Ansätze*. In: *Mellowdramatix. Blog-*

- Magazin für Horror + Fantasy* Online, fortlaufend ohne Nummerierung (Halloween Spezial 2011). Online verfügbar unter http://www.mellowdramatix.de/texte/Horror_Entwicklungen_und_wissenschaftliche_Ans%C3%83%C2%A4tze_T.Heuer.pdf [12.10.2017].
- Hickethier, Knut (2010): Mediatisierung und Medialisierung der Kultur. In: Maren Hartmann und Andreas Hepp (Hg.): Die Mediatisierung der Alltagswelt. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH Wiesbaden, S. 85–96.
- Hoffmann, Ernst T.A. (1997): Die Elixire des Teufels. Roman. Ungekürzte Ausg. München: Dt. Taschenbuch-Verl. (dtv, 12377). Online verfügbar unter <http://www.gbv.de/dms/faz-rez/F19970804ROM-DOK.pdf>.
- Hutchings, Peter (2004): The horror film. Harlow/England/New York: Pearson Longman (Inside film).
- IMDb (Hg.) (2017): The Werewolf (1913) – IMDb. Unter Mitarbeit von Henry MacRae. Online verfügbar unter: <http://www.imdb.com/title/tt0003526/>, zuletzt geprüft am 06.09.2017.
- Kalisch, Eleonore (2014): Prolegomena zu einer vergleichenden Dramaturgie der Medien. In: Christa Hasche, Eleonore Kalisch, Thomas Weber und Joan Kristin Bleicher (Hg.): Der dramaturgische Blick. Potenziale und Modelle von Dramaturgie im Medienwandel. Berlin: Avinus Verl. (Beiträge zur Medienkulturforschung), S. 15–34.
- Krotz, Friedrich (2007): Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH Wiesbaden. Online verfügbar unter: <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-531-90414-6>.
- Livingstone, Sonia (2009): On the Mediation of Everything. ICA Presidential Address 2008. In: *Journal of Communication* 59 (1), S. -. DOI: 10.1111/j.1460-2466.2008.01401.x.
- Lovecraft, H. P. (2014): The complete fiction of H. P. Lovecraft. New York, New York (Knickerbocker Classics).
- Lovecraft, Howard Phillips (2012): Die Literatur der Angst. Zur Geschichte der Phantastik. Unter Mitarbeit von Michael Koseler (Übersetzung). 3. Aufl. Frankfurt a.M.: Suhrkamp-Taschenbuch-Verl. (Phantastische Bibliothek, 320).
- Mosig, Dirk W. (1997): H. P. Lovecraft: Mythenschöpfer. In: Franz Rottensteiner (Hg.): *H. P. Lovecrafts kosmisches Grauen*. 1. Aufl. Frankfurt a.M.: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Phantastische Bibliothek, 344), S. 162–173.
- Murnau, Friedrich Wilhelm (1922): *Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens* (1922). Deutschland, 92 Minuten. Berns, Dirk.
- Poe, Edgar Allan (1845): *The Raven*. Digitale Wiederveröffentlichung. Hg. von Poetry Foundation. Chicago, USA. Online: <https://www.poetryfoundation.org/poems/48860/the-raven>, zuletzt aktualisiert am 08.02.2006 [08.09.2017].
- Poe, Edgar Allan (1850): *The Pit and the Pendulum by Edgar Allan Poe – Poestories.com*. Digitale Wiederveröffentlichung. Hg. von Robert Giordano. Online: <https://poestories.com/read/pit> [10.09.2017].
- Prince, Stephen (2004): Introduction: The Dark Genre and Its Paradoxes. In: Stephen
- Prince (Hg.): *The horror film*. New Brunswick, NJ: Rutgers Univ. Press (Rutgers depth of field series), S. 1–11.
- Rottensteiner, Franz (Hg.) (1997): *H. P. Lovecrafts kosmisches Grauen*. 1. Aufl. Frankfurt a.M.: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Phantastische Bibliothek, 344).
- Shelley, Mary Wollstonecraft (2003): *Frankenstein*. Unter Mitarbeit von Karen Karbiener. New York: Barnes & Noble Classics (Barnes & Noble classics).
- Stoker, Bram (2003): *Dracula*. Rev. ed. London u.a.: Penguin books (Penguin classics).
- Tudor, Andrew (1989): *Monsters and mad scientists. A cultural history of the horror movie*. Oxford: Blackwell.
- Walpole, Horace (2008): *The castle of Otranto*. A gothic story. Unter Mitarbeit von Wilmarth S. Lewis und Emma J. Clery. New ed., reissued. Oxford: Oxford Univ. Press (Oxford world's classics).