Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn
Neuere Deutsche Literatur
WS 2007/08, Hauptseminar: Authentizität und Simulation im Film
Dozenten: Prof. Dr. Michael Wetzel, Stefan Höltgen M.A.
Referenten: Julia Murmann, Thomas Liessem - Datum: 29.01.2008

„Splatterfilme“ - Schockeffekte im Film

1. Horrorfilm

1.1. Definition Horrorfilm

„Der Horrorfilm thematisiert die Bedrohung des oder der Protagonisten durch einen Gegner, der entweder selbst übernatürlicher [i.S. von: mit (natur)wissenschaftlichen Kausalitätskonstruktionen nicht erklärbarer] Herkunft oder das Werkzeug eines übernatürlichen Wesens ist, mit dem Ziel, bei dem Rezipienten ein Gefühl der Angst zu erzeugen, das als auf fiktionaler Ebene als künstlich erzeugtes Gefühl verstanden wird.“ (Hofmann S.24f.)

1.2. Genealogie des Horrorfilms

„*Theatre du Grand Guignol*“ (1899, Paris) → Darstellung von Mord, Vergewaltigung, Geistererscheinungen, Krankheitsepidemien

- „klassischer Horrorfilm“/ „Gruselfilm“
  → konservative Muster: Frankenstein, Werwolf, Vampir
  „*Frankenstein*“ (1910, J. S. Dawley), „*Nosferatu*“ (1922, F.W. Murnau)
- „Moderner Horrorfilm“
  → Gegner entspringt der normalen Alltagswelt, Grenze zwischen Bösem und Helden verschwimmt, Happy End selten → Held bleibt die Wahl zwischen Flucht und Tod, dargestellte Brutalität erreicht ihren vorläufigen Höhepunkt
  „*Nacht der lebenden Toten*“ (1968, G. A. Romero)

1.3. Splatterfilm

1.3.1. Definition Splatter

- Splatter/ Gore bezeichnen eine allgemeine Strategie affektorientierter filmischer Körperdarstellung
- Begriff ist dem Comic entnommen, („splatter“ / “splash“ = zermatschen, zerplatzen), Splatter (auf den Gewaltakt fixiert)/ Gore („geronnenes Blut“, „durchbohren“ und „aufspießen“; auf das Ergebnis fixiert) → gehen oft ineinander über
- Beides nicht auf den Horrorfilm beschränkt, wenn auch aus diesem hervor gegangen

1.3.2. Genealogie des Splatterfilms

- Erster Splattereffekt im Kurzfilm „*Un Chien Andalou*“ (1928, Luis Bunuel); Schlachthausszenen in „*Le Sang des Bêtes*“ (1949, George Franju)
  ➔ 1. Phase: avantgardistischer Anspruch des Schockierens, Tabus werden aufgezeigt, reine Darstellung tabuisierter Gewalt nur über Hilfskonstruktionen (z.B.Komik) möglich
- 1962: Mondo Movies (Tiertötungen, Rituale fremder Völker, Anspruch: die wirkliche Welt zeigen; sterbende und tote Körper referieren)
  → „*Faces of Death*“ (1978)
- erstes Gore Movie „*Blood Feast*“(1963, H. G. Lewis)
- „*Texas Chainsaw Massacre*“(1974, Tobe Hooper)
  ➔ 2. Phase: keine Hilfskonstruktionen mehr notwendig, ernsthafte authentische Darstellung der Gewalt, einzelner Effekt tritt in den Hintergrund, nachhaltige Verstörung des Zuschauers über den bloßen Schock hinaus
- „*Tanz der Teufel*“ (1982, Sam Raimi); „*Braindead*“ (1992, Peter Jackson)
  ➔ 3. Phase: Steigerung der Gewaltszenen ins Groteske (z.B. „Trashfilme“)durch:
  a) Gewalt
  b) Kontext, illusionistisches Erzählen

1.4. Funktionsweise und Wirkung

- Verengung/ Verdichtung des Raumes (mangelnde Fluchtmöglichkeit) → serielle Wiederholung dieser Verdichtung
- Dehnung der Gegenwart → Zuschauer rezipiert das Filmmaterial ähnlich dem Vorgang der Traumatisierung → materiale Authentizitätserzeugung
- Ziel: „Knechtung der Aufmerksamkeit“ → „Splatterfilmen kommt es nicht auf die Erzeugung narrativer Spannung, sondern auf die „Malträtierung der Sinne“ an.“ (Hammel, S.28)

Literatur:
Hammel, Eckhard/ Reda, Gerhard: Guts& Cuts 4 Thrill Kill Cult. In: Synthetische Welten: Kunst, Künstlichkeit und Kommunikationsmedien.1996
Hofmann, Frank: Moderne Horrorfilme Band 3. 2.Auflage.1994