

HEYNE <

DAS BUCH

Nur die Tapfersten sollten dieses Buch lesen: In *Danse Macabre* zeigt uns Stephen King, was ein Albtraum ist. Aus einer Reihe von Vorträgen, die der King des Horrors an der University of Maine hielt, entstand das vorliegende Kompendium über Horror in Literatur und Film. Eine einzigartige Zusammenstellung der Meilensteine des Genres, geprägt von den persönlichen Vorlieben und Interessen des Meisters. Stephen King analysiert alle Kniffe seiner Kollegen, enthüllt ihre Tricks und beschreibt die Entwicklung des Genres. Wer *Danse Macabre* gelesen hat, der weiß, warum er keinen Schlaf findet. Ein brillant formuliertes und umfassend recherchiertes Buch.

DER AUTOR

Stephen King, 1947 in Portland, Maine, geboren, veröffentlichte schon als Student Kurzgeschichten. Sein erster Romanerfolg, *Carrie*, erlaubte ihm, sich nur noch dem Schreiben zu widmen. Seitdem hat er weltweit über 400 Millionen Bücher in mehr als 40 Sprachen verkauft. Im November 2003 erhielt er den Sonderpreis der National Book Foundation für sein Lebenswerk. Die großen Werke des Autors erscheinen im Heyne Verlag.

STEPHEN
KING

DANSE
MACABRE

DIE WELT DES HORRORS

Aus dem Amerikanischen
von Joachim Körber

Übersetzung des neuen Vorworts
von Corinna Wieja

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

Die Originalausgabe
DANSE MACABRE
erschien bei Everest House, New York



Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das für dieses Buch verwendete
FSC®-zertifizierte Papier *Holmen Book Cream*
liefert Holmen Paper, Hallstavik, Schweden.

Neubearbeitete, vollständige Taschenbuchausgabe 03/2011
Copyright © 1981 by Stephen King
Copyright © 1988, 2011 der deutschsprachigen Ausgabe by
Wilhelm Heyne Verlag, München
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
Printed in Germany 2011
Neubearbeitung: Corinna Wieja
Redaktion: Momo Evers
Umschlaggestaltung und Illustration: David Hauptmann, Hauptmann
und Kompanie Werbeagentur, Zürich
Satz: C. Schaber Datentechnik, Wels
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck
ISBN 978-3-453-43573-5
www.heyne.de

Es ist leicht – vielleicht zu leicht –, der Toten zu gedenken.
Dieses Buch ist sechs großen Autoren des Makabren
gewidmet, die noch am Leben sind.*

ROBERT BLOCH
JORGE LUIS BORGES
RAY BRADBURY
FRANK BELKNAP LONG
DONALD WANDREI
MANLY WADE WELLMAN

*Tritt auf eigene Gefahr ein, Fremder:
Hier seyen Tiger.*

* Leider sind fünf der sechs Autoren, denen King dieses Buch gewidmet hat, inzwischen verstorben. Robert Bloch († 1994), Jorge Luis Borges († 1986), Frank Belknap Long († 1994), Donald Wandrei († 1987), Manly Wade Wellman († 1986). (Anm. d. Red.)

» Was war das Schrecklichste, das du je getan hast?«
» Das werde ich dir nicht sagen, aber ich werde dir vom
Schrecklichsten erzählen, das mir je widerfahren ist ...
vom Allerschrecklichsten ...«

PETER STRAUB, Geisterstunde

» Well we'll really have a party but we gotta
put a guard outside ...«

EDDIE COCHRAN, »C'Mon Everybody«

Inhalt

Über das Unheimliche – ein Vorwort zur Ausgabe von 2010	9
Vorwort zur Originalausgabe	47
Vorwort zur Ausgabe von 1983	55
Kapitel 1	
Der 4. Oktober 1957 und eine Einladung zum Tanz	59
Kapitel 2	
Geschichten vom Haken	83
Kapitel 3	
Geschichten vom Tarot	139
Kapitel 4	
Eine ärgerliche autobiografische Unterbrechung	195
Kapitel 5	
Das Radio und die Kulisse der Realität	239

Kapitel 6	
Der moderne amerikanische Horrorfilm – Text und Subtext	277
Kapitel 7	
Der Horrorfilm als Billigfraß	395
Kapitel 8	
Die Mattscheibe – oder: Dieses Monster wurde Ihnen präsentiert von Gaines-Burgers	425
Kapitel 9	
Horrorliteratur	477
Kapitel 10	
Der letzte Walzer – Horror und Moral, Horror und Magie	705
Nachwort	743
Anhang	747
Die Filme	747
Die Bücher	757
Titelregister	763

Über das Unheimliche – ein Vorwort zur Ausgabe von 2010

Mein ganzes Leben lang bin ich ins Kino gegangen, um mir Horrorfilme anzusehen – angefangen in den Fünfigern mit den Schwarz-Weiß-Monsterfilmen wie THE BLACK SCORPION oder FLIEGENDE UNTERTASSEN GREIFEN AN (Originaltitel: EARTH VS. THE FLYING SAUCERS) (ein Film, in dem die außerirdischen Invasoren den krabbenartigen Wesen aus dem Film DISTRICT 9 sehr ähnlich sehen), und obwohl sich seit dieser Zeit, in der die Eintrittskarte nur einen Vierteldollar kostete und die Butter auf dem Popcorn noch echt war, sehr viel in meinem Leben verändert hat, stelle ich mir doch immer noch dieselben drei Fragen.

Erstens: Warum funktionieren viele der sogenannten Horrorfilme, sogar die mit großem Budget (oder vielleicht *besonders* die mit großem Budget) nicht? Zweitens: Warum gehen Genrefans wie ich so oft mit großen Erwartungen in einen Horrorfilm und kommen unzufrieden wieder heraus ... und schlimmer noch, ohne sich wirklich gefürchtet zu haben? Drittens und am bedeutendsten: Warum *funktionieren* andere Filme – manchmal die, für die am wenigsten geworben wurde, mit winzigen Budgets und unbekanntem, unerfahrenen Schauspielern – und überraschen uns mit exzellentem Horror?

Oh, und hier noch eine Bonusfrage: Warum beschäftige ich mich überhaupt damit? Welcher Teil von mir fühlt sich dazu getrieben, ein weiteres Remake von THE HILLS HAVE EYES – HÜGEL DER BLUTIGEN AUGEN (Originaltitel: THE HILLS HAVE EYES) – nicht sehr gut – oder MONDO BRUTALE (bzw. DAS LETZTE HAUS LINKS; Originaltitel: THE LAST HOUSE ON THE LEFT) – brillant – anzusehen? Ich bin dreiundsechzig Jahre alt und mein Haar wird grau. Sollte ich diesen ganzen kindischen Kram nicht längst hinter mir gelassen haben?

Offensichtlich nicht. Und: Zur Hölle, ich möchte ihn noch nicht einmal hinter mir lassen.

In *Danse Macabre*, einem Buch, das ich vor fast dreißig Jahren geschrieben habe, behauptete ich, dass Menschen, die sich von Geschichten über Monster und Katastrophen angezogen fühlen, im Grunde ziemlich gesund (wenn auch manchmal morbid) sind. Kritiker des Buches – und es gab einige davon – antworteten wie vorherzusehen war: »Ja, klar, was sollst du auch sonst sagen? Dass ihr alle ein Haufen kranker Hunde seid?«

Nun, vermutlich *sind* wir das – aber wir haben auch übermäßig viel Fantasie (was manchmal ein Segen, zu anderen Zeiten aber – insbesondere spätnachts, wenn man nicht schlafen kann – ein Fluch ist). Eine der Beigaben, die man erhält, wenn man vom Amt für Gene mit übermäßig viel Fantasie ausgestattet wird, ist, sich viel mehr Sorgen als der Durchschnittsmensch zu machen. Während Mutter und Vater sich also eine Etage tiefer Doritos knabbernd *American Idol** im

* Die amerikanische Variante von DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR (Anm. d. Red.)

Fernsehen ansehen und sich darum sorgen, dass ihr Lieblingsträllerer vielleicht aus der Show fliegt, sitzt ihr mit überreicher Einbildungskraft ausgestatteter kleiner Junge (oder ihr kleines Mädchen) oben in seinem Zimmer, hört Songs von *Slipknot* und fragt sich, ob man von Doritos eigentlich Krebs bekommen kann.

Fantasievolle Menschen haben eine klarere Vorstellung von ihrer Verletzlichkeit; fantasievolle Menschen *wissen*, dass *alles* verheerend schief laufen kann, *jederzeit*. Fantasievolle Menschen glauben nicht daran, dass es immer nur die anderen trifft, von einem Serienmörder umgebracht zu werden; sie wissen, dass Burschen wie Henry (der Mörder aus dem Film HENRY: PORTRAIT OF A SERIAL KILLER) *tatsächlich da draußen sind*, und es viel wahrscheinlicher ist, einem von ihnen in die Arme zu laufen als den 350-Millionen-Dollar-Jackpot in der *Powerball*-Lotterie zu gewinnen. Und es gibt noch viele andere Serienmörder da draußen. Sie tragen Namen wie Krebs, Schlaganfall oder Begegnung mit einem mit Wodka abgefüllten Alkoholiker, der als Geisterfahrer auf der falschen Spur der Autobahn – Ihrer Spur – mit 110 Meilen pro Stunde entlangbrettert und sich einbildet, dass sein beschissener kleiner Honda Accord der *Millennium-Falke* ist. In einem solchen Fall sind Enthauptung und sofortiger Tod vielleicht das Bester-Fall-Szenario. Der schlimmste Fall? Sie sind querschnittsgelähmt und müssen die nächsten fünfundzwanzig Jahre oder so in einen Beutel pissen, der an ihrer Hüfte hängt. *Und der Mensch mit der Fantasie im Übermaß weiß das.*

Ich behaupte, dass Menschen, deren Unterhaltungsbedarf mit *American Idol* in der Glotze oder einer wilden, ver-

rückten Nacht bei einer Aufführung der Cornpatch Players von »The Sound of Music« gedeckt werden kann, unter Fantasieblindheit leiden. Jene unter uns, die mehr fühlen (und in dunklere Spektren sehen), mögen vielleicht kranke Welpen sein – aber wir sind auch *aufgeweckte* Welpen. Und außerdem *mutige* Welpen, weil wir trotz unseres *Wissens*, was alles schiefgehen kann, dennoch weitermachen. Für uns sind Horrorfilme ein Sicherheitsventil. Sie sind eine Art Wachtraum. Und wenn ein Film über normale Menschen, die normale Leben führen, zu einem blutgetränkten Albtraum ausartet, können wir den Druck ablassen, der sich sonst vielleicht solange aufgestaut hätte, bis er uns hoch in den Himmel schleudert wie der explodierende Kessel, der das Overlook-Hotel in *Shining* zerstört (im Buch meine ich; im Film gefriert ja alles zu einem Eisblock – wie dämlich ist das denn?).

Wir nehmen Zuflucht in Fantasieschrecken, damit die echten Schrecken uns nicht überwältigen, indem sie uns auf der Stelle gefrieren lassen und es uns unmöglich machen, im Alltag zu funktionieren. Wir begeben uns in die Dunkelheit eines Kinos, und *hoffen* darauf, schlecht zu träumen – weil die Welt in unserem normalen Leben stets so viel besser aussieht, wenn der schlechte Traum endet. Wenn wir das im Gedächtnis behalten, ist es eher verständlich, warum die guten Horrorfilme funktionieren (selbst wenn das, wie so oft, ein völliger Zufall ist) und warum Hunderte von schlechten Filmen es nicht tun.

Teure Computeranimation und Spezialeffekte, kunstvolle Maskenbilderei und explodierende Kunstblutbeutel jagen keinem über vierzehn Angst ein (drei Jahre jünger als man sein muss, um in einen mit R-eingestuften

Film* gehen zu können). Die Kinder haben all diese Dinge schon gesehen. Sie sind *laaangweilig*. Wenn ein Horrorfilm funktionieren soll, muss er mehr enthalten als Blut verspritzende Splatter-Szenen. Einigen Filmemachern gelingt es, dieses gewisse Extra einzufangen – sei es nun durch Zufall (wie bei Tobe Hoopers BLUTGERICHT IN TEXAS [Originaltitel: THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE]) oder durch Genie (Sam Raimi, Steven Spielberg); sie wühlen in unserem Unterbewusstsein, finden die Dinge, die so schrecklich sind, dass wir nicht einmal Worte dafür finden (es sei denn, man hat das Geld und die Neigung, zwanzig Jahre auf der Couch eines Psychiaters zu verbringen) und ermöglichen uns,

* Die von der MPAA – der Motion Picture Association of America – vergebenen Freigaben sind folgendermaßen gegliedert: G = »General audiences«, d. h. keine Altersbeschränkung; PG = »Parental guidance suggested«, was bedeutet, Kinder sollten den Film nur in Begleitung Erwachsener ansehen; PG-13 bedeutet dasselbe, allerdings dürfen in solche Filme nur Kinder ab dreizehn Jahren hinein; R = »Restricted«, d. h. diese Filme dürfen erst ab siebzehn Jahren besucht werden; und NC-17 = »No One 17 or Under admitted«, d. h. die Filme sind erst ab achtzehn Jahren zugelassen; X = »for adults only«, d. h. nur für Erwachsene geeignet. Die Einstufung »X« wurde im September 1990 durch NC-17 ersetzt. Die Vorlage der Filme bei der MPAA ist freiwillig. Wird ein Film nicht zur Alterseinstufung vorgelegt oder ist die Alterseinstufung noch nicht erfolgt, wird er gewöhnlich mit NR oder Unrated gekennzeichnet. Um das US-System mit dem deutschen zu vergleichen, muss man jedoch einige Feinheiten beachten: Ein Film, der in den USA PG-13 ist, bekommt in Deutschland in der Regel eine FSK-Freigabe ab 16! Meist handelt es sich dabei um Filme mit einem entsprechenden Gewaltanteil. Ein Sexfilm wiederum, der in Deutschland eine FSK-Freigabe ab 16 erhält (also ein Film ohne explizite pornografische Darstellungen), wird in den USA in der Regel mit »R« bewertet. (Anm. d. Red.)

uns diesen Dingen zu stellen. Allerdings nicht unmittelbar – nur wenige von uns besitzen den Mut oder die Stärke, dem Gorgonen direkt ins Auge zu blicken. Menschen können mit Symbolen besser umgehen – das Kreuz bedeutet Christentum, das Hakenkreuz bedeutet Nationalsozialismus (oder Nawzi-ism(us), wenn man Brad Pitt in INGLORIOUS BASTERDS – in der Originalfassung, Anm. der Red. – ist), ein Aufkleber mit der Zahl 3 auf der Heckscheibe Ihres Pick-ups bedeutet, dass Sie den NASCAR-Rennfahrer Dale Earnhardt immer noch vermissen.

Und deshalb trifft die zentrale These des vor vielen Jahren geschriebenen *Danse Macabre* immer noch zu: Eine gute Horrorgeschichte funktioniert auf symbolischer Ebene und greift auf fiktionale (und gelegentlich übernatürliche) Ereignisse zurück, um uns beim Verstehen unserer eigenen tiefen echten Ängste zu helfen. Und achten Sie darauf, ich habe »verstehen« gesagt und nicht »ins Auge blicken«. Ich glaube, ein Mensch, der Hilfe dabei braucht, seinen Ängsten *ins Auge zu sehen*, ist streng genommen geistig nicht ganz gesund. Aber wenn ich davon ausgehe, dass die meisten Leser von Horrorgeschichten so sind wie ich – und das tue ich –, dann sind wir geistig ebenso gesund oder sogar gesünder als jene, die sich nach der Lektüre des Magazins *People*, der Tageszeitung oder ein paar Blogs als bereit für den Tag bezeichnen. Meine Freunde, Hand aufs Herz: Von Prominenten besessen zu sein und innig ein paar politische Meinungen zu vertreten, das kann man nicht als sinnvolles, fantasievolles Leben bezeichnen. Das ist das Leben eines Käfers, der rein zufällig opponierbare Daumen hat und über die Fähigkeit verfügt, bis zehn zu zählen.

Ich bin mir sicher, dass viele der sogenannten Realisten, die die Welt regieren, uns für durchgeknallte Perverse halten. Wenn sie sehen, wie wir ein Magazin mit einem verwehenden Monster auf dem Titelbild kaufen, glauben sie, dass wir möglicherweise bereit sind, einen Amoklauf in der örtlichen Highschool zu veranstalten ... aber das ist deren Problem. Ich weiß nicht, wie es Ihnen geht, aber soweit es mich betrifft, ist mit einem Kind, das solche Magazine kauft, alles in Ordnung. Ich bin auch für »make love, not war« ... solange ich Jason und Freddy haben kann. Die American-Idol-Leute können von mir aus gern so viele *Glücksbärchis* sammeln, wie sie haben wollen; ich mag meine Angstbärchis.

Außerdem, wie kann man ein Genre nicht lieben, in dem ein Film (BLAIR WITCH PROJECT, Originaltitel: THE BLAIR WITCH PROJECT), dessen Produktionskosten unter 100 000 Dollar lagen, den Dummschwätzern in der ganzen Welt einen Mordsschrecken einjagen und schwindelerregende 250 Millionen Dollar einspielen kann? Das ist entweder reine Demokratie oder reine Anarchie. Wählen Sie den Begriff, der Ihnen besser gefällt; ich halte sie beide für wunderbar. Dies ist einer dieser Fälle, in denen ein geringes Budget und unbekannte Schauspieler wesentlich zum Erfolg des Films beitrugen. An BLAIR WITCH PROJECT ist nichts Übertriebenes oder Unechtes (so wie in all den SAW-Filmen, die nach dem Original SAW – WESSEN BLUT WIRD FLIESSEN (Originaltitel: SAW) und SAW 2 – DAS SPIEL GEHT WEITER (Originaltitel: SAW II) kamen. Sie wirkten allesamt übertrieben und unecht – das filmische Gegenstück der Thanksgiving-Day-Parade-Festwagen). Was man über BLAIR WITCH PROJECT nicht sagen kann, denn

das *sieht alles verdammt echt aus*. Und es gibt einem das Gefühl, *dass alles verdammt echt ist*. Und weil das so ist, ist es wie der schlimmste Albtraum, den man je hatte. Der, aus dem man keuchend und vor Erleichterung weinend aufwacht, weil man glaubte, lebendig begraben zu sein, und dann feststellt, dass nur die Katze aufs Bett gesprungen ist und sich auf der Brust schlafen gelegt hat.

Auf den ersten Blick scheint es, als wären Horrorfilme, ebenso wie Komödien, leicht zu machen. Bei dem einen wirft man jemandem vor laufender Kamera eine Torte ins Gesicht. Bei dem anderen spritzt man jemandem vor laufender Kamera Blut ins Gesicht. Das muss doch funktionieren, oder?

Nein, das tut es eben nicht. Horror ist kein feinfühliges Genre – an Filmen, in denen sich Menschen in blubbernden Glibber verwandeln, wenn sie von einer außerirdischen Landplage bei lebendigem Leib gefressen werden, ist nichts Feinfühliges oder Kultiviertes – aber es ist mysteriös. Was einmal funktioniert (wie beispielsweise, die letzte Hand-aus-dem-Grab-Gruselszene in CARRIE) funktioniert oft kein zweites Mal ... aber manchmal eben doch. Was in einem Super-Low-Budget-Streifen wie BLAIR WITCH PROJECT funktionierte, wird vielleicht in einem Film mit größerem Budget nicht funktionieren (die Fortsetzung BOOK OF SHADOWS: BLAIR WITCH 2, beispielsweise – mir hat der Film gefallen, aber mit dieser Meinung stand ich ziemlich allein auf weiter Flur).

Einen erfolgreichen Horrorfilm zu drehen ist, als wollte man Licht in einer Flasche einfangen – und selbst den talentiertesten Filmemachern gelingt es vielleicht nur ein- oder zweimal im Leben. Als Sam Raimi schließlich mit DRAG

ME TO HELL (Originaltitel: DRAG ME TO HELL) zu seinen Wurzeln zurückkehrte, schuf er einen Film, der einen Riesenspaß macht ... aber nicht besonders furchterregend ist. Wenn man es furchterregend haben will, muss man auf TANZ DER TEUFEL (Originaltitel: THE EVIL DEAD) zurückgreifen (oder auf DER FLUCH DES DÄMONEN [sic!], Originaltitel: CURSE OF THE DEMON bzw. NIGHT OF THE DEMON, der britische Film, der DRAG ME TO HELL inspirierte), und selbst das mag inzwischen ein vergeudeter Trip sein. Ein guter Horrorfilm ist in vielerlei Hinsicht wie ein guter Witz: Wiederholt man die Pointe zu oft, verschleißt sie.

Wenn Sie sich schon eine Weile mit Horrorfilmen befasst haben, wird Ihnen aufgefallen sein, dass dieselben Themen und Buhmänner wieder und wieder auftauchen (und oft tragen sie sogar dieselben Hockeymasken). Das liegt zum Teil daran, dass wir dazu neigen, zu dem zurückzukehren, was uns Angst macht (im wirklichen Leben nennen wir dieses Bedürfnis Zwangsneurose), und zum Teil daran, dass – he, machen wir uns nichts vor – Horror heimischer Boden für Hochstapler und Künstler ist, die schnelles Geld machen wollen. Filmstudios und unabhängige Produzenten neigen dazu, derselben Idee immer wieder und wieder grünes Licht zu geben – und die Gelddruckmaschine so lange laufen zu lassen, bis der letzte Cent herausgepresst worden ist.

Dieses Pressen resultiert in klaren Zyklen, die Fans des Genres schon oft gesehen haben: Ein Genie gebiert das perfektionierte Genie; das perfektionierte Genie gebiert eine unerleuchtete Nachahmung (denken Sie bloß an jeden x-beliebigen, direkt für Video gedrehten Geisterhausstrei-

fen oder die fürs TV produzierten Dämonenkind-Filme, bei denen Sie sich zu Tode gelangweilt haben); die unerleuchtete Nachahmung gebiert eine Komödie, dann ruht die Grundidee eine Weile, bevor sie erneut zum Leben erwacht (wie ein Vampir in seinem Sarg). Hier sind drei spezielle Beispiele dafür, beginnend mit BLAIR WITCH PROJECT.

Zum ersten Mal sah ich BLAIR WITCH PROJECT in einem Krankenhauszimmer zwölf Tage, nachdem ein unachtsamer Fahrer in einem Minivan mich auf einer Landstraße zu Brei gefahren hat. Ich war sozusagen der perfekte Zuschauer: gepeinigt von Kopf bis Fuß und mit Schmerzmitteln vollgestopft sah ich mir eine schlechte Schwarzkopie auf einem tragbaren Fernseher an. (Woher ich die Kopie hatte? Das tut hier nichts zur Sache.) Etwa zu der Zeit, als die drei angehenden Filmemacher Heather Donahue, Joshua Leonard und Michael Williams (die zufällig von Heather Donahue, Joshua Leonard und Michael Williams gespielt wurden) seltsame von den Bäumen hängende Lovecraftsche Symbole entdeckten, bat ich meinen Sohn, der mit mir gemeinsam das Video sah, das verdammte Teil abzuschalten. Das mag wohl das einzige Mal in meinem Leben gewesen sein, dass ich einen Horrorfilm in der Mitte abbrach, weil ich zu viel Angst hatte, ihn weiter anzuschauen. Teilweise lag dies am wackeligen Filmmaterial (das mit einer Hi-8-Kamera und 16-mm-Schultercamcorders aufgenommen worden war), zum Teil auch an den Schmerzmitteln – aber im Grunde lag es daran, dass ich vor Angst fast ausgeflippt bin. Das sah nicht nach einem Hollywood-Wald aus; es sah nach einem echten Wald aus, in dem Menschen wirklich verlorengelangen konnten.

Ich fand, dass BLAIR WITCH PROJECT ein Werk voll beunruhigenden, zufälligen Horrors war, und die weiteren Male, die ich mir den Film ansah (dann tatsächlich bis zum Ende), haben meine Meinung darüber nicht geändert. Die Situation ist ganz einfach gehalten: Die drei Jugendlichen wollten eine Dokumentation über eine eindeutig erfundene Hexenlegende machen und verschwinden während des Filmdrehs. Wir wissen, dass sie niemals wiederauftauchen werden, denn auf einer Texttafel, die am Anfang des Filmes eingeblendet wird, lesen wir, dass sie bis heute nicht gefunden wurden. Nur das wackelige, unzusammenhängende, unheimliche Filmmaterial, das sie aufgenommen haben, ist von ihnen geblieben.

Die Idee ist rundum genial, und ein großes Budget hätte sie ruiniert. Für einen Apfel und ein Ei geschossen (einen *kleinen* Apfel und ein *kleines* Ei) erhält dieser Doku-Horror seine Kraft nicht, *obwohl* die »Schauspieler« kaum spielen, sondern *weil* sie kaum spielen. Wir haben zunehmend mehr Angst um diese Menschen – selbst um die nervige, alles kontrollieren wollende Heather, die nie die Klappe hält und weiterhin darauf beharrt, alles sei absolut in Ordnung, obschon ihre beiden männlichen Begleiter (und jeder Zuschauer) längst weiß, dass es das nicht ist. Ihre letzte Szene – eine extrem qualvolle Nahaufnahme, in der sie, mit einer glitzernden Träne auf den Lidern ihres rechten Auges die Verantwortung übernimmt – hat eine derartig einschlagende Wirkung, mit der sich nur wenige Hollywoodfilme, selbst solche von großartigen Regisseuren, bisher messen können. Die furchtlose Regisseurin, die zuversichtlich verkündete »ich weiß *genau*, wo's langgeht« hat sich in eine zu Tode geängstigte Frau verwandelt, die am Rande des

Wahnsinns steht. Und als sie nach sechs Nächten in den Wäldern in dem dunklen Zelt sitzt, die Hi-8-Kamera auf ihr eigenes Gesicht gerichtet, erkennen wir, dass sie es weiß.

BLAIR WITCH PROJECT scheint mir ein Film *über* Wahnsinn zu sein – denn was ist Wahnsinn schon anderes, als sich in Wäldern zu verirren, die selbst in den vernünftigsten Köpfen existieren? Das Filmmaterial wird immer wackeliger, die Schnitte merkwürdiger, die Gespräche zunehmend realitätsferner. Als sich der Film nach seinem kurzen Verlauf dem Ende nähert, was nach gerade mal etwa achtzig Minuten einer zusammengeschnittenen, mit Dynamit vollgestopften Boden-Boden-Rakete gleichkommt [eine Rakete, die vom Boden aus gegen Bodenziele abgefeuert wird, Anm. der Red.]), *verschwindet* das Bild über längere Zeit – so wie das rationale Denken ausgeschaltet wird, wenn ein Mensch den Bezug zur Realität verliert. Wir werden alleingelassen mit einer meist dunklen Leinwand, Keuchen, kurzen Dialogzeilen (von denen wir einige verstehen und bei anderen nur raten können), Geräuschen aus den Wäldern, die von menschlichen Wesen stammen können oder auch nicht – und dem gelegentlich und unvermittelt auftauchenden, verschwommenen Bild: ein Baumstamm, ein herausragender Ast, eine Zeltwand in einer solch intensiven Nahaufnahme, dass das Material aussieht wie grüne Haut.

»Es ist nur wegen mir so gekommen, dass wir jetzt hier sind, dass wir hungrig sind, frieren und verfolgt werden«, flüstert Heather. »Ich hab Angst davor, die Augen zuzumachen und ich hab Angst, sie aufzumachen.«

Mir ging es genauso, als ich sah, wie sie immer mehr in die Irrationalität abglitt.

Der Film erreicht seinen Höhepunkt, als Heather und Michael tief im Wald ein verfallenes Haus entdecken. An diesem Punkt ist er fast ausschließlich auf 16-mm-Schwarz-Weiß-Film aufgenommen und konfrontiert uns mit einer Reihe von Bildern, die gleichzeitig prosaisch und schwer zu ertragen sind – der Trümmerhaufen im Haus scheint *böse zu starren*. Mit immer noch laufender Kamera stürzt Heather die Treppe hinauf. An diesem Punkt scheint es, als kämen die Stimmen ihrer Freunde von überall, und das sich willkürlich drehende Auge der Kamera fliegt über Fingerabdrücke der Kinder, die mit beinahe absoluter Sicherheit in diesem Haus umgebracht worden sind. Das Ganze wird nicht von dramatischer Musik untermalt, weder in dieser noch in irgendeiner anderen Szene des Films; BLAIR WITCH PROJECT braucht solche Steroide nicht. Die einzigen Geräusche sind schlurfende Schritte, schreiende Stimmen (die von überall kommen!) und Heathers sich allmählich in Panik steigende Angstlaute.

Schließlich stürzt sie in den Keller, wo sich herausstellt, dass eine der erfundenen Geschichten, die man ihnen vor dem übereilten Aufbrechen in den Wald erzählte, doch kein Humbug ist. Michael (oder war es Josh?) steht in der Ecke und wartet stumm darauf, dass das Ding aus den Wäldern tut, was auch immer es tun will. Man hört ein dumpfes Geräusch, als das unsichtbare Ding von hinten über Heather herfällt. Die Kamera fällt zu Boden und zeigt ein verzerrtes Nichts. Und damit endet der Film. Und wenn Sie so sind wie ich, dann versuchen Sie während des Abspanns wieder herauszuschlüpfen aus der Haut des zu Tode erschrockenen Zehnjährigen, in den Sie sich zurückverwandelt haben.

Angesichts der absurd hohen Einpielergebnisse, gibt es viel weniger Nachahmer des Dokumentarstils von BLAIR WITCH PROJECT, als man erwarten könnte. Das liegt meiner Meinung nach daran, dass die für den Massenmarkt produzierenden Hollywoodmogule die mit einer Kamera herumspielenden Amateure grundsätzlich als eine Beleidigung empfinden und sie selbst ganz sicherlich nicht wie Amateure wirken wollen. In einer Szene von BLAIR WITCH PROJECT hört man ein Flugzeug dröhnen, und obwohl es sich in das Konzept des Films fügt, kann ich mir nicht einen einzigen Hollywoodproduzenten vorstellen, der sich bei diesem Geräusch nicht die Haare im Schrittraum ausreißen würde. Oder wie wär's mit dem leitenden Angestellten des Filmstudios, der sich eine solche Bemerkung nicht verkneifen kann: »Diese Kinder haben *nichts* vorzuweisen. Können wir sie nicht ersetzen? Wer ist derzeit eine heiße Nummer bei Disney?«

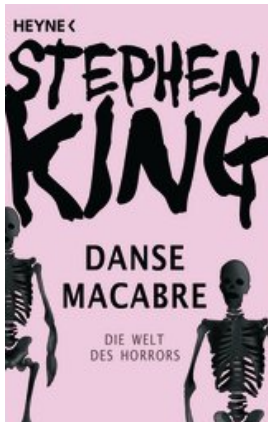
Die Pseudo-Dokus für den Massenmarkt, die mir einfallen – CLOVERFIELD (Originaltitel: CLOVERFIELD), QUARANTÄNE (Originaltitel: QUARANTINE, das Remake des spanischen Films [REC]), DIARY OF THE DEAD – sind alle ziemlich gut, aber nur George A. Romeros DIARY OF THE DEAD ist annähernd so puristisch wie BLAIR WITCH PROJECT. Erst mit DISTRICT 9 finden wir perfektioniertes Genie. Es ist nicht »puristisch«, in dem Sinne, dass die Idee nur von Amateuren mit Kameras umgesetzt wird – und natürlich ist DISTRICT 9 auch kein reiner Horrorfilm –, doch die Technik erlaubt dem Film eine Realitätsnähe, die man in dem alten Monster-aus-dem-All-Genre nur selten sieht. Durch die Mischung verschiedener Medien – Dokumentationsmaterial, falsche Nachrichtenbe-

richte und sogar etwas, was nach Amateurfilmen aussieht – ist DISTRICT 9 näher an Orson Welles Radioversion von »Kampf der Welten« (Originaltitel: »The War of the Worlds«), als an einem unterhaltsamen aber letztlich austauschbaren Big-Budget-Streifen wie INDEPENDENCE DAY.

Selbst das D9-Mutterschiff wirkt echt. Im Gegensatz zu der Ehrfurcht einflößenden, beinahe himmlischen Erscheinung des Mutterschiffs in UNHEIMLICHE BEGEGNUNG DER DRITTEN ART (Originaltitel: CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND) sieht dieses Baby aus wie ein abgewürgter Sattelschlepper, den der wahrscheinlich betrunkenen Fahrer im Halteverbot stehen gelassen hat. DISTRICT 9 ist hinsichtlich seiner Botschaft nicht vergleichbar mit BLAIR WITCH PROJECT – Neill Blomkamps Film dreht sich eher um Fremdenfeindlichkeit denn um Wahnsinn –, aber ich behaupte, dass es ohne BLAIR WITCH PROJECT DISTRICT 9 nicht gegeben hätte ... zumindest nicht in seiner derzeitigen Form. Und bevor wir jetzt mit BLAIR WITCH PROJECT abschließen, möchte ich noch Daniel Myricks letzten Film, THE OBJECTIVE empfehlen. Er ist zwar nicht so erfolgreich wie BLAIR WITCH PROJECT, aber er ist bemerkenswert ambitioniert und hat die gleiche gruselige Atmosphäre.

Die Komödie-Horror-Doku gibt es bislang noch nicht, ich bin aber zuversichtlich, dass wenigstens drei in Arbeit sind. Doch jetzt genug von heidnischen Symbolen und verfallenen, tief im Wald versteckten Häusern. Reden wir über Zombies.

In Filmen gibt es sie schon seit Langem. ICH FOLGTE EINEM ZOMBIE ([Originaltitel: I WALKED WITH A ZOMBIE], großartiger Titel, nicht ganz so großartiger Streifen),



Stephen King

Danse Macabre

Die Welt des Horrors

Taschenbuch, Broschur, 800 Seiten, 11,8 x 18,7 cm

ISBN: 978-3-453-43573-5

Heyne

Erscheinungstermin: Februar 2011

»Danse Macabre – Die Welt des Horrors« bezeichnet ein Sachbuch des Schriftstellers Stephen King, das sich in zehn Kapiteln einer Studie über die Verbreitung von Horror in Büchern, Filmen und Comics widmet.

Ausgezeichnet wurde das Buch im Jahre 1982 – jeweils in der Kategorie „Best Non Fiction“ – mit dem Hugo Gernsback Award und dem Locus Award. Als Anhang hat der Schriftsteller seine eigenen Empfehlungen von jeweils einhundert Filmen und Büchern im Bereich des Horrors aus den Jahren 1950–1980 stammend nachgegliedert.

Im englischen Original erschien das Buch 2010 mit einem neuen Vorwort des Autors (einem Essay namens "What's Scary"), dieses Vorwort wird in der Neuedition enthalten sein.

 [Der Titel im Katalog](#)