

Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF  
Marlene-Dietrich-Allee 11  
14482 Potsdam Babelsberg



FILMUNIVERSITÄT  
BABELSBERG  
KONRAD WOLF

**Zur transformativen Ästhetik des Posthumanen Gothic  
im Horrorfilm der achtziger Jahre  
Das AIDS-Monster in HELLRAISER und HELLBOUND: HELLRAISER II**

MASTERARBEIT

im Studiengang Filmkulturerbe

von

Maximilian Benedikt Breckwoldt

**Matrikelnummer 010856 Fachsemester 9**

**Email** [maximilian.breckwoldt@filmuniversitaet.de](mailto:maximilian.breckwoldt@filmuniversitaet.de)

**Abgabetermin 02.10.2023.**

Betreuer:in Dr. Christine Reeh-Peters

Weitere:r Gutachter:in Dr. Skadi Loist

Vorsitzende:r der Prüfungskommission: Dr. Chris Wahl

## Eidesstattliche Erklärung

Ich, Maximilian Benedikt Breckwoldt, geboren am 18.12.1996,  
wohnhaft Kissingenstraße 40, 13189 Berlin,  
versichere an Eides statt durch meine Unterschrift folgendes:

Ich habe die vorliegende Masterarbeit selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst.  
Sämtliche Zitate sind eindeutig als solche gekennzeichnet. Ich habe nur die  
angegebenen Quellen und keine anderen Hilfsmittel verwendet. Die gedruckte und die  
elektronische Version sind vollkommen inhaltsgleich.

Maximilian Benedikt Breckwoldt

.....  
Ort, Datum

.....  
Unterschrift

## Abstract

Im Zentrum der vorliegenden Arbeit steht das Konzept der Körperfestung, wie von Susan Sontag definiert, das die Stärkung der individuellen Körpergrenzen und die Ausgrenzung von sogenannten „Risikogruppen“ aus der Sphäre des politischen Körpers während der AIDS-Krise beschreibt. Es wird argumentiert, dass Horrorfilm als gesellschaftsbildende Instanz dieses Verhältnis metaphorisch ausdrückt. Folgend wird das AIDS-Monster als analytische Kategorie entwickelt, um diesen Sachverhalt hinsichtlich ästhetischer und narrativer Konventionen im Horrorfilm nachzuzeichnen. Körperhorror wird als besonderer ästhetischer Modus hervorgehoben und einer Analyse durch Konzepte der ästhetischen Philosophie geöffnet, um nachzuvollziehen, wie die Dekonstruktion des Körpers im Horrorfilm die Rezipient:innenwahrnehmung affiziert. Dabei stellt sich heraus, dass Körperhorror als durchdringende Erfahrung das Sublime beschwört und im begrenzten Zeitraum der Sichtung ein Zusammenbrechen der Strukturen des Sinnschaffens bedingt, auf welches jedoch ihre Reinvigoration folgt. Abschließend wird der Körperhorror der Filme HELLRAISER und HELLBOUND: HELLRAISER II durch die Linse des Posthumanen Gothic gelesen. Es wird ersichtlich, dass die menschlichen Figuren nicht nur ein Aufgehen in der Sphäre des Abjekten der Filme begehren, sondern auch dass ihr Selbstverständnis als unabhängige Individuen fehlerhaft ist. Die Perspektive des Posthumanen Gothic erlaubt es die Figuren als auf dem Spektrum Mensch/Monster ambivalent zu verstehen und über die lustvolle Inszenierung von Prozessen des Miteinander-werdens die Legitimation der Körperfestung durch den Horrorfilm zu problematisieren.

## Abbildungsverzeichnis

<i>i</i> Lyne, Steven (1987): Clive Barker [Fotografie]	11
<i>ii</i> Sholder, Jack (1985): NIGHTMARE ON ELM STREET 2: FREDDY'S REVENGE [Filmstills] TC: 00:35:23, 00:35:37, 00:51:47, 00:57:23	36
<i>iii</i> Barker, Clive (1987): HELLRAISER [Filmstills] TC: 00:02:34, 00:39:45, 00:45:36, 00:56:18	40
<i>iv</i> Randel, Tony (1988): HELLBOUND: HELLRAISER II [Filmstills] TC: 01:03:12, 01:03:38, 01:04:44, 01:14:38	68
<i>v</i> Barker, Clive (1987): HELLRAISER [Filmstills] TC: 00:34:04 und Randel, Tony (1988): HELLBOUND: HELLRAISER II [Filmstills] TC: 00:35:38, 00:37:26	75

## Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1. Herangehensweise	1
1.2. Gesellschaftskritische Kontextualisierung	2
1.3. Zur Forschungsfrage	3
1.4. Zur Linse des Posthumanen Gothic	4
1.4.1. Gothic & Horrorfilm	6
1.4.2. Gothic & Queerness	7
1.5. Zur Wahl der Beispiele	8
1.6. Zum Vorgehen	11
<b>2. Das AIDS-Monster im Horrorfilm</b>	<b>15</b>
2.1. Das Monster ist immer das Andere - Abjektion als narratives Element	15
2.1.1. Zur gesellschaftsbildenden Funktion des Horrorfilms	15
2.1.2. Das Monster als genredefinierendes Element	16
2.1.3. Das Monster zwischen klassischen und postklassischen Horrorfilm	19
2.1.4. Monströse Sexualität	21
2.2. Alien Sex Fiends - Diskriminierende Metaphern der AIDS-Krise	22
2.2.1. „AIDS is everyone's Trojan Horse“	26
2.3. Die Präsenz des AIDS-Monsters im Film. Eine Stilistik der Abgrenzung	29
2.3.1. Das AIDS-Monster in HELLRAISER und HELLBOUND: HELLRAISER II	37
<b>3. Fremde Splitter in meinem Fleisch - Körperhorror als ästhetische Selbstbehauptung</b>	<b>41</b>
3.1. Das widerspenstige Fleisch als Ort der Selbstbehauptung. Somästhetik - Eine Ästhetik der Annäherung?	41
3.1.1. Wieso ist Körpermodifikation Kunst?	42
3.2. Ist Körperhorror im Film mit Körpermodifikation als somästhetisches Objekt identifizierbar?	46
3.3. Welche Auswirkungen hat die Gothic Ästhetik des Horrorfilms auf die Inszenierung von Body Horror als Körperkunst?	51
3.4. Das AIDS-Monster und Körperhorror - „Discomfort“ als Mittel kritischer Reflexion	54
<b>4. Das Posthumane Gothic in HELLRAISER &amp; HELLBOUND: HELLRAISER II</b>	<b>58</b>
4.1. „Beyond Limits“ - Zur aktiven Wirkmacht schmerzhafter Veränderungen	58
4.2. „The God of Flesh, Hunger and Desire“ - Masochismus als abjekttes Naturgesetz	60
4.2.1. Das labyrinthische Gehirn als Gothic Spielort	62
4.2.2. Der Gott im Zentrum des Gehirns	64
4.2.3. Eine neue Wunde, um die Welt zu erfassen - Der Körper in-extremis	66
4.3. „Like love... only real“ - Masochismus eines posthumanen Individuums	69
4.3.1. Gefangen in der (Körper)Festung	70
4.3.2. „Becoming one with the background noise“ - Selbstaufgabe als Gegenstrategie	75
<b>5. Konklusion</b>	<b>80</b>
5.1. Zur Spektralität menschlicher Vergangenheiten	80
5.1.1. Die Cenobites als „virtual corpse“	80
5.1.2. Spektrale Präsenzen in der Ruine der Körperfestung	83

5.2. Zusammenfassung der wichtigsten Ergebnisse	86
5.3. Ausblick auf zukünftige Forschungsmöglichkeiten	88
<b>6. Quellenverzeichnis</b>	<b>90</b>
6.1. Literaturverzeichnis	90
6.2. Filmverzeichnis	96
<b>7. Anhang</b>	<b>98</b>
7.1. Inhaltsangaben	98
7.1.1. HELLRAISER	98
7.1.2. HELLBOUND: HELLRAISER II	100



# 1 Einleitung

## 1.1. Herangehensweise

Die symbolische Sprache der AIDS-Krise schreibt sich in den Horrorfilm als Massenmedium ein und drückt sich vor allem in dem Verhältnis zwischen menschlichen und monströsen Figuren aus. In einer vermeintlich allgemeinen Gesellschaft angelegte Ressentiments, die marginalisierte Identitäten bezeichnen, beeinflussen hierbei die Darstellung dieser Monster. Die affektive Intensität des Genres verankert folgend die Assoziation zwischen sogenannten „Risikogruppen“ und dem Monster, das menschliche Figuren bedroht. Die Verdrängung jener „Risikogruppen“ aus dem Kontext der allgemeinen Gesellschaft wird folgend legitimiert. Die vorliegende Masterarbeit beleuchtet diesen spezifischen Gegenstand des kulturellen und des Filmersbes kritisch durch eine Perspektive, die mit Konzepten aus der Filmwissenschaft, Gothic Studies, Queer Theory, der ästhetischen und der Philosophie des kritischen Posthumanismus angereichert ist. Ziel der Masterarbeit ist es, durch die Interdependenzen zwischen den unterschiedlichen Disziplinen eine kritische Linse zu schaffen, die es ermöglicht, selbstbewusst queere Inszenierungen des Monströsen als Widerstand gegen jene diskriminierende Sprache zu legitimieren. Im experimentellen Versuch, diese Linse zu definieren, werden Texte unterschiedlicher Wissenschaftler:innen, Journalist:innen, Kurator:innen und Künstler:innen miteinander und mit Beispielen aus dem Horrorfilm der achtziger Jahre in Kontakt gebracht. Die vorliegende Masterarbeit lässt sich aufgrund dieses Ansatzes, der ebenso wissenschaftliche wie populäre Quellen gleichermaßen als legitime zeithistorische Dokumente und Orte der Wissensgenerierung versteht, als explorativ bezeichnen. Die Arbeit schließt mit einer beispielhaften Erkundung der Filme HELLRAISER (Barker 1987) und HELLBOUND: HELLRAISER II (Randel 1988) ab, anhand welcher der Forschungsgegenstand diskutiert wird. Eine detaillierte Inhaltsangabe der Filmbeispiele findet sich im Anhang der Arbeit und findet, aufgrund der thematischen Dichte, nicht im Verlauf der Diskussion statt. Dies ermöglicht Leser:innen, welche die Filme nicht kennen, ebenfalls ein Verständnis über ihre Handlung zu erhalten.



## 1.2. Gesellschaftskritische Kontextualisierung

HIV/AIDS Metaphoriken haben sich seit Beginn der AIDS-Krise Mitte der achtziger Jahre in eine Vielzahl kultureller Produkte eingeschrieben. Ein Aspekt, der hierbei besonders auffällig erscheint, ist die Verwendung von ästhetischen und narrativen Konventionen des Horrorgenres und der „Gothic Fiction“, die sich vor allem in der Beschwörung der Figur des Monsters und einem Fokus auf Re:präsentation von Blut und Unreinheit ausdrücken. So spielt James Woods bei einem *Saturday Night Live* Sketch einen Vampir, der das Blut seines Opfers, gespielt von Nora Dunn, testet, bevor er es trinkt und dadurch vom Sonnenaufgang überrascht wird (vgl. Skal 1993: 349). Das Vampirmotiv wird weiterhin in verschiedenen öffentlich wirksamen Werbeaktionen zur HIV/AIDS Prävention verwendet. Das österreichische Bundesministerium für Gesundheit und Frauen in Zusammenarbeit mit der AIDS Hilfe Wien beschwört 2005 die verführerischen Vampire der frühen zweitausender Jahre und verbindet motivisch einen im Sexualakt zu Technomusik stattfindenden Biss mit einer HIV Infektion (vgl. Wolner 2005). Dem amerikanischen Kulturhistoriker David J. Skal zufolge nutzt auch die erste öffentliche Werbeaktion zur HIV/AIDS-Aufklärung in Japan die Figur des Vampirs Dracula als Fürsprecher (vgl. Skal 1993: 347 Skal). In journalistischen Artikeln erscheint das Monströse insbesondere in Gestalt von Personen, die andere vermeintlich absichtlich mit dem Virus infizieren. So titelt das Münchner Boulevardblatt *Abendzeitung* „Das AIDS-Monster steht wieder vor Gericht“ (Das AIDS-Monster steht wieder vor Gericht 2009) und zeichnet folgend das Bild eines attraktiven Mannes mit „Sunny-Boy-Lächeln“, der leichtes Spiel bei Frauen hat, um im nächsten Satz aufzuzeigen, dass sein als einladend beschriebenes Auftreten nur eine Fassade ist, hinter der sich ein dunkles Geheimnis verbirgt. Denn die Frauen „[...] ahnten nicht, wie gefährlich Sex mit dem Kenianer (41) war!“ (ebd.), der auf Sex ohne Verhütungsmittel bestanden habe und somit zwei Frauen mit dem Virus infiziert und weitere, darunter eine minderjährige, der Gefahr einer Infektion aussetzte. Der Artikel führt weiter aus, dass der Mann sich selbst bei einer deutschen Ex infiziert habe und beruft sich auf die Meinung des Staatsanwalts, demzufolge das Motiv des Mannes sei, sich an deutschen Frauen zu rächen. Die in der Überschrift eröffnete Perspektive auf den Angeklagten als AIDS-Monster bietet eine Leseweise des Artikels an, in der er in verschiedener Weise als Eindringling in die Gesellschaft der Leser:innen dargestellt wird. So funktioniert die Bezeichnung des Mannes lediglich als Kenianer (41), und der Vorwurf, dass er es auf deutsche und damit in der Assoziation weiße Frauen abgesehen habe, seinen Status

als Außenseiter zu markieren. In einem 2021 im POZ Magazine veröffentlichten Artikel schreibt Autor Bryan Jones, wie seine Erfahrungen als nicht geoutete Person mit HIV in den neunziger Jahren durch den Fall des in den Medien noch vor einem offiziellen Gerichtsverfahren als AIDS-Monster bezeichneten Nushawn Williams die Wahrnehmung seiner eigenen Infektion beeinflusste. Jones schreibt, dass die einseitig moralisierende mediale Berichterstattung über den Fall es schwer für ihn als Person mit HIV machte, seinen Status den Menschen in seinem Umfeld mitzuteilen, aus Angst ebenfalls verstoßen zu werden und nach einem peinlichen und schmerzhaften Tod hinter vorgehaltener Hand selbst auf einen Status als Monster reduziert zu werden. Jones folgend ist es weniger böswilliges Handeln, als vielmehr der Status infiziert zu sein, der eine Person in der öffentlichen Wahrnehmung monströs und damit gefährlich für die öffentliche Ordnung erscheinen lässt (vgl. Jones 2021).

### 1.3. Zur Forschungsfrage

In dieser Masterarbeit wird der Zusammenhang zwischen HIV/AIDS bezogener gesellschaftlicher Stigmatisierung und dem Monströsen genauer erforscht. Der Fokus liegt hier vor allem auf dem Horrorfilm als populärkulturelle Form, welche aufgrund affektorientierter ästhetischer und narrativer Konventionen einen impliziten Einfluss auf Zuschauer:innen ausübt. Im Horrorfilm vorhandene Wirkungsmechanismen zielen auf eine affektive Wahrnehmungsebene ab und determinieren darüber ontologische Realitätslagen. Horrorfilm mag auf diese Weise als Objekt einer Analyse der Verhandlung und Reproduktion der Ängste einer vermeintlich allgemeinen Gesellschaft während der AIDS-Krise besonders fruchtbar erscheinen. Im Verlauf der vorliegenden Masterarbeit wird jedoch ebenfalls die philosophische Kraft des Kunstwerks beleuchtet und dabei das selbstreflexive Potential des Horrorfilms in den Vordergrund gestellt. Im Fokus steht folgend die Forschungsfrage: „Welchen Beitrag leistet die Betrachtung des AIDS-Monsters in den Filmen HELLRAISER und HELLBOUND: HELLRAISER II durch die Linse des Posthumanen Gothic, um die Unsicherheit menschlicher Existenz in einer Welt allgegenwärtiger Auslöschungsszenarien, aus einer emanzipatorischen Perspektive zu verstehen?“

## 1.4. Zur Linse des Posthumanen Gothic

Das sogenannte „Posthuman Gothic“ stellt eine spezifische Genrebezeichnung dar, die den zeitgenössischen „Gothic Studies“ entspringt. Es zeichnet das kritische Potential des Genres in Bezug auf die Reflexion unsicherer Subjektkonstruktion in einer Welt dauerhaft komplexer Bedrohungssituationen nach. In seinem Vortrag *The Aesthetics of the Posthuman Gothic* (Cultural Enquiry Research Group 2019) führt der Literaturwissenschaftler Greg Marks aus, dass „Apocalypse from now on“ ein Teil der gegenwärtigen Lebensrealität ist. Die Endzeit sei bereits eingetreten und nähere sich unendlich der Gegenwart an. Das außerhalb des Subjekt liegende zu konfrontieren bedeute eine Grenzerfahrung, welche den Verstand einer limitierenden Erfahrung aussetze, in der die Welt und damit das Selbst, das mit ihr in Verbindung steht, undenkbar werden (vgl. Cultural Enquiry Research Group 2019: 00:03:50-00:05:15).

Das posthumane Subjekt und die „Gothic Fiction“ überschneiden sich Marks zufolge in ihrer narrativen Grundkonstitution: Eine instabile Innenwelt steht einer bedrohlichen Außenwelt gegenüber. Die Aufmerksamkeit der „Gothic Fiction“ so wie Theoretiker:innen des Kritischen Posthumanismus liegt dabei vor allem auf dem, was dazwischen liegt, gegenseitigen Intrusionen und Instanzen des Miteinander-Werdens (vgl. Cultural Enquiry Research Group 2019: 00:00:00-00:02:51). Auf diese Weise erlaubt die vom Literaturwissenschaftler Fred Botting als solche definierte Negativ-Ästhetik der „Gothic Fiction“ es Theoretiker:innen und Künstler:innen, die ein „Posthuman Gothic“ erzählen, konstruktive Weltverständnisse in Zeiten komplexer apokalyptischer Szenarien zu entwickeln.

Die vorliegende Masterarbeit stellt die erste Anwendung des Konzepts in einer wissenschaftlichen Arbeit im deutschsprachigen Raum dar. Folgend wird der Begriff als Posthumanes Gothic wiedergegeben und darüber in den deutschen Sprachgebrauch übertragen. Im Verlauf der Arbeit wird neben Posthumanen Gothic auch der Begriff der „Gothic Fiction“ immer wieder aufkommen und anstelle des deutschsprachigen Äquivalents Schauerroman verwendet. Dies liegt mitunter daran, dass der Begriff des Posthumanen Gothic bisher keine Verwendung in Bezug auf deutschsprachige Schauerliteratur gefunden hat, sondern insbesondere auf einen englischsprachigen Kanon angewendet wurde, die bereits genannte „Gothic Fiction“. Auch ist der Begriff Gothic aufgrund der in ihm angelegten historischen Bezüge und kulturellen Verstrickungen mit kritischer Potenz aufgeladen. Theoretiker:innen der „Gothic

Studies" wie Fred Botting und Xavier Aldana Reyes reflektieren die historischen Bezüge zum Volksstamm der Goten, gotischer Architektur und der Schwarzen Szene seit den achtziger Jahren. Anya Heise-Von der Lippe schreibt der Negativ-Ästhetik der „Gothic Fiction“ ferner zu, die komplexe Integration technologischen und gesellschaftlichen Wandels erst denkbar werden zu lassen. Dies weist die in Tübingen arbeitende Assistenzprofessorin für Englische Literatur über die Präsenz der Negativ-Ästhetik in der Sprache von Theoretiker:innen des Kritischen Posthumanismus wie Rosi Braidotti und Stefan Herbrechter nach (vgl. Heise von der Lippe 2017: 5-6).

Als definierender Text des Posthumanen Gothic lässt sich Michael Sean Boltons *Monstrous Machinery: Defining the Posthuman Gothic* nennen, welcher 2014 in *Aeternum: The Journal of Contemporary Gothic Studies* erschien. Bolton schöpft zur Definition seines Posthumanen Gothic aus dem Werk von Theoretiker:innen des „Postmodern Gothic“ so wie des Kritischen Posthumanismus. Er bezieht sich auf Fred Botting und Allen Lloyd, wenn er schreibt, dass sich im „Postmodern Gothic“ eine Konfrontation des Menschen mit einer inhumanen Umwelt, mechanischen Doppelgängern und psychologischer Fragmentierung ausdrücken. Diese Elemente können als Ausdruck eines gegenwärtigen (geistes)wissenschaftlichen Materialismus verstanden werden und bedingen die Störung des Subjekt konstituierender Strukturen des Sinnschaffens (vgl. Bolton 2014: 1-2). Während das „Postmodern Gothic“ Horror über die Angst vor der Auslöschung des Menschen generiert, lokalisiert Bolton das Posthumane Gothic in Geschichten, die einen Übergang zwischen Mensch und Maschine dramatisieren und Horror über die Unvermeidbarkeit und Notwendigkeit entsprechender Verschmelzungen für ein Fortbestehen des Menschen erzeugen. Hierbei schreibt er den menschlichen Figuren eine Mitverantwortung zu. „[S]ources of fear [...] are not solely external, but also internal. There is a tacit understanding that such interfaces [where the symbolic order breaks down] cannot take place without some level of complicity on the part of the human“ (Bolton 2014: 4). Bolton bezieht sich weiterhin auf die Theoretiker:innen des Kritischen Posthumanismus Pramod K. Nayar und Dongshin Yi. Nayars „species-Gothic“ und Yis „Cyborgothic“ werden hier als Subgenres der „Gothic Fiction“ bezeichnet, die ihren Fokus auf die Wahrnehmung und Diskussion eines Übergangs zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Agierenden richten und menschliche Vorurteile gegenüber dem Monströsen in Frage stellen (vgl. Bolton 2014: 2-3).

Bolton verbleibt in einer dominanten techno-positivistischen Tradition des Kritischen Posthumanismus, aus der heraus vor allem Mensch/Maschinen Übergänge betrachtet werden. Alexandra Rivera hingegen untersucht in ihrer Abschlussarbeit *Human Monsters: Examining the Relationship Between the Posthuman Gothic and Gender in American „Gothic Fiction“* (2019) Übergänge zwischen weiblichen Figuren und dem gesellschaftlich monströs codierten Anderen, die eine patriarchale Werteordnung transzendieren. Rivera betrachtet Beispiele der US-amerikanischen „Gothic Fiction“ des 18. Jahrhunderts, die sich von der europäischen Tradition insbesondere durch einen Fokus auf Innenwelten unterscheiden. Das Monströse realisiert sich hier durch die Transformation dieser Innenwelten und zeichnet sich vor allem durch die Produktion von Paranoia als Handlungsmotiv aus (vgl. Rivera 2019: 3-4). Entscheidend für Riveras Perspektive ist die Einbeziehung des freudianischen Konzepts des Unheimlichen, durch welches sie das Andere im Sinne des Monströsen als Aspekt des menschlichen Selbst liest. Somit wird es ihr möglich Geschlechts und Rassen bezogene Ängste in der „Gothic Fiction“ der Zeit zu verorten und sie mit einer Verschiebung der Machtverhältnisse in Zusammenhang zu bringen, die der rezenten Machtverschiebung durch technologische Entwicklungen ähnelt (vgl. Rivera 2019: 4) und sich ebenfalls mit einer Einschränkung menschlicher Autonomie in Zeiten viraler Epidemien in Verbindung bringen lässt. Das monströse Posthumane erscheint Rivera zufolge somit in der Hülle des Subjekts des Humanismus und bedroht hegemoniale Strukturen und Werte, die dieses konstituieren.

#### 1.4.1. Gothic & Horrorfilm

Der Begriff des Posthumanen Gothic wird im Verlauf dieser Arbeit auf filmische Beispiele angewendet, die populär dem Horrorgenre zugerechnet werden. Dies ist möglich, da Gothic im filmischen Kontext als ästhetischer Modus (Aldana-Reyes 2020: 13-17) verstanden werden kann und Horrorfilm als Genrebezeichnung eine narrative Codierung darstellt. Zwar sind nicht alle Horrorfilme trotz eines eindeutigen Einfluss des literarischen Genres auf die frühe Phase des filmischen als Gothic zu lesen, wie im Verlauf der Arbeit dargestellt wird, lassen die gewählten Filmbeispiele entsprechende Bezüge zu.

## 1.4.2. Gothic & Queerness

Die implizite Queerness der „Gothic Fiction“ zu einem expliziten Anteil der Untersuchung zu machen ist entscheidend, um die diskriminierende Sprache der AIDS-Krise im Horrorfilm kritisch zu reevaluiieren. Darren Elliot-Smith und John Edgar Browning schreiben in der Einleitung zu ihrem Buch *New Queer Horror* (2020), dass Filmwissenschaftler:innen seit Robin Woods *Introduction to the American Horror Film* (1979) ein binäres Identifikationsmodell reproduzieren, welches Zuschauenden zuschreibe sich einzig mit normativen, sprich heterosexuellen Protagonist:innen oder dem nicht-normativen, sprich queeren Monster zu identifizieren. Queer codierte Elemente nicht-monströser Figuren würden aufgrund dieser Konstruktion wenig kritische Reflexion erfahren und ein Gesellschaftsmodell fortgeschrieben, in dem positive oder selbstbewusste Übergänge zwischen den Sphären nicht stattfänden (Elliot-Smith & Browning 2020: 2).

„Gothic Fiction“ konstruiert sich als narrative Form um Momente, in denen Protagonist:innen dazu verführt werden, mit dem, was abseits ihres rationalistischen Weltverständnisses liegt, in Beziehung zu treten und somit Verbindungen zwischen als oppositionell erzählten Sphären zu ermöglichen (vgl. Hughes & Smith 2011: 1). „Gothic Fiction“ wird aufgrund dieses Verhältnisses als auch aufgrund der Präsenz nicht-heterosexueller Autor:innen in der Geschichte des Genres mit Queerness im Sinne einer Politik der Auflösung binär imaginierter Merkmale der Persönlichkeitskonstruktion wie Gender oder Sexualität identifiziert. Während Protagonist:innen in der klassischen „Gothic Fiction“ aufgrund eines konservativen gesellschaftlichen Konsens im 19. Jahrhundert keine positiv besetzten queeren Figuren sein konnten und schlussendlich ein heteronormativer Normalzustand ein positives Ende markierte (vgl. Haefele Thomas 2012: 2), wird dennoch in Momenten in denen sich Figuren dem Abseitigen aussetzen klar, dass dieses anziehend inszeniert wird. „To be queer in Gothic terms is, in a sense, to know both, seemingly to adhere to one and yet to desire (even in the form of vicarious enjoyment) the other“ (Hughes & Smith 2011: 1) „Gothic Fiction“ kann als ein literarisches Genre verstanden werden, dass Grenzgänger:innenfiguren erzählt sowie auslotet, was als die Grenze des Darstellbaren empfunden wird. „Gothic Fiction“ funktioniert aufgrund der machtvollen Inszenierung des gesellschaftlich Abseitigen als Anzeiger dafür, wie der Konflikt zwischen allgemeiner Gesellschaft und dem, was diese verdrängt, um sich zu legitimieren, konstruiert wird.

## 1.5. Zur Wahl der Beispiele

Clive Barkers Werk zeichnet sich durch ein immer wiederkehrendes Element der Auflösung der Körpergrenzen aus. Bereits mit der Veröffentlichung einer ersten Kurzgeschichtenanthologie *Books of Blood* (Barker 1984/1985) wurde das Werk des Autors, Illustrators und Filmschaffenden von prominenter Seite positiv rezipiert. Stephen King sagte über den jungen Autor zum Beispiel „I have seen the future of horror... and his name is Clive Barker“ (vgl. Russell 2021). Während King als umtriebiger und populärer Autor, dessen Arbeit die öffentliche Wahrnehmung von Horror bis heute prägt, insbesondere narrative Werke veröffentlicht, werden die Werke Barkers als viszeral beschrieben. So schreiben Timothy Morton und Jennifer Wicke über das multimediale Werk Barkers in dem *Katalog The Imagination of Clive Barker*, der 1995 im Kontext einer Ausstellung im Laguna Art Museum veröffentlicht wurde:

"Barker's art exemplifies what could be called a 'materialist mannerism'. Materialist mannerism portrays desire enclosed in a cavern of flesh - Barker makes us watch as the flesh is corroded by the acid of desire."

(Morton & Wicke 1995)

So inszeniert Barker menschliche Körper sowohl metaphorisch als auch visuell in einem Spannungsfeld zwischen dem Wunsch nach Einheit und dem Aufgehen in übermenschlichen und bedrohlichen Sinneswelten. Das Aufgehen in diesen Sinneswelten sollte jedoch im Kontext Barkers Werk nicht als etwas Negatives gelesen werden. Die Monster nämlich, die diese übermenschlichen Sinneswelten auszeichnen, werden immer auch als verführerisch inszeniert und erscheinen reizvoll auf Leser:innen und die Figuren seiner Geschichten. Auch ist die klassische Struktur des Horrorfilms, in denen das Monster als störendes Element gewaltvoll in die menschliche Sphäre eindringt und erneut vertrieben werden muss, nicht auf seine Filme anwendbar. Barker kreiert stattdessen Monster „who come from the outside and who call out to somebody to join *them* in the sanctum“ (Benshoff 1997: 242). Barkers Monster sind demnach Agenten eines und Beispiele für einen endlosen Wandel und bedeuten Ambiguität (evgl. Benshoff 1997: 245). Während dieser Wandel nicht einfach ist und sich im Tod oder durch die gewaltvolle Modifikation von Figurenkörpern ausdrückt, ist der Autor davon überzeugt, dass auch entsprechend negativ besetzte Arten des Wandels im Kontext seiner fantastischen Werke positiv inszeniert sind (vgl. Benshoff 1997 242).

Man betrachte HELLRAISER das Langfilm-Regiedebüt Barkers, welches parallel zur literarischen Grundlage *The Hellbound Heart* (Barker 1986) entstand und dessen Fortsetzung HELLBOUND: HELLRAISER II, der als direkte Fortsetzung einerseits mit den Figuren des ersten Films arbeitet, gleichzeitig aber die mystische Parallelwelt der monströsen Cenobites ausbaut, die als „Explorers in the further regions of experience. Demons to some. Angels to others.“ (Barker 1987: 01:05:46-01:07:24) inszeniert werden und Projektionsfläche sowohl für Angst und Begierde der Menschen sind. Durch die Konfrontation mit den ästhetisch in der schwulen SM-Subkultur der achtziger Jahre verortbaren Cenobites begeben sich Barkers Figuren in Gefahr, stellen diese doch die Integrität ihrer Körper und damit ihrer Identität in Frage. Barker verweigert seinen Figuren nämlich transzendente Persönlichkeitsanteile, wie eine Seele und ist darauf aus, eine auf den Körper bezogene Hypersinnlichkeit zu erzählen, die sogar den Tod überdauert. Dies drückt sich in einem Voice-Over der Figur des gelangweilten Dandies Frank Cotton aus, der die Cenobites durch das rituelle Öffnen der sogenannten Puzzle-Box in die Welt der Menschen ruft, um von ihnen Zugriff auf ungeahnte Sinneswelten zu erlangen: „I thought I'd gone to the limits. I hadn't. The Cenobites gave me an experience beyond limits. Pain and pleasure, indivisible“ (Barker 1987: 00:46:37 - 00:48:06). Franks und die Lust seiner Geliebten Julia, das Monströse zu konfrontieren, ist exemplarisch für Barkers Werk und dessen Verwurzelung in der Tradition der „Gothic Fiction“. Während der Doktor in Mary Shelleys *Frankenstein* (1818) jedoch schlussendlich vor seinem Monster zurückschreckt und einsieht, dass er zugelassen hat, dass ein störendes Element in die Gesellschaft eindringt, bleibt Julia dem von ihr geschaffenen Mann bis ans Ende ihres Lebens verschrieben. In HELLBOUND: HELLRAISER II übernimmt sie schließlich die physischen Marker des Monströsen, die Frank ausgezeichnet haben und rückt durch die sinnlichen Erfahrungen in der labyrinthischen Domäne des Gottes Leviathan, dessen Priester die Cenobites sind, ebenfalls näher an dessen Psychologie heran. Schließlich verführt sie im Verlauf des Films ihren Komplizen bei der Wiederbeschaffung der Puzzle-Box, Dr. Channard, dazu selbst zum Cenobite zu werden, indem er eine Symbiose mit Leviathan eingeht .

Barker zufolge ist *The Hellbound Heart* inspiriert durch die Erfahrungen, die der Künstler Anfang seiner Karriere als Sexarbeiter machte, sowie durch Erlebnisse im schwulen SM-Club Cellblock 28 in New York. Der aufstrebende Autor wurde in dieser Zeit von einflussreichen Verleger:innen und anderen Industriegrößen gebucht und



stellte fest, dass trotz ihres ungleichen Status Sex sie einander annäherte. „It made me want to tell a story about good and evil in which sexuality was the connective tissue“ (Hoad 2017). Folgend begann Barker die Arbeit an *The Hellbound Heart* und parallel dem Drehbuch zu HELLRAISER.

Das Hellraiser-Franchise umfasst neben dem zugrundeliegenden Roman, dessen Fortsetzung *The Scarlet Gospel* (2015) und verschiedenen Comicbuchreihen, die bei Epic Comics, Boom! Studios und Seraphim Inc. erschienen, acht weitere Filme, die auf HELLBOUND: HELLRAISER II folgen, 2022 ein Reboot des Franchises mit HELLRAISER durch Regisseur David Bruckner und eine sich in Entwicklung befindende Serie. In dieser Arbeit werden ausschließlich HELLRAISER und HELLBOUND: HELLRAISER II betrachtet. Dies liegt einerseits daran, dass HELLBOUND: HELLRAISER II genau nach der Handlung des ersten Teils ansetzt und Figuren des vorherigen Films aufgreift, als auch am eindeutigen kreativen Einfluss Clive Barkers. Während Barker aufgrund der Verpflichtung HELLRAISER und seinen neuen Roman *Weaveworld* (1987) zu bewerben nicht selber Regie führen und das Drehbuch schreiben konnte, übte der Künstler als Executive Producer eindeutige kreative Kontrolle über den Film aus (vgl. Kane 2006: 98). Nachfolgende Filme im Hellraiser-Franchise sind aufgrund kreativer Differenzen zwischen Barker und den Rechteinhabern Trans Atlantic Pictures jedoch weitgehend ohne Barkers Einfluss entstanden (vgl. Kane 2006: 152). Während für Barker beispielsweise Julia das eigentliche Monster in HELLRAISER darstellte und er sie als erstes weibliches Monster des modernen Horrorfilms etablieren wollte (vgl. CrypticRock 2018), rückte die Figur des Anführers der Cenobites, Lead Cenobite oder Pinhead genannt, an diesen Platz. Im Verlauf des Franchises und ohne Barkers Einfluss dann, näherte sich die von Doug Bradley, Paul T. Taylor und zuletzt Jamie Clayton gespielte Figur zunehmend der Logik anderer Monster des Slasherfilms an (vgl. Kane 2008: 190/189).



i

## 1.6. Zum Vorgehen

Im zweiten Kapitel der Arbeit wird das Problem der diskriminierenden Sprache der AIDS-Metaphorik dargestellt und wie sich diese im Horrorfilm ausdrückt, wobei der Fokus auf das Konzept der Körperfestung gelegt wird. Susan Sontag definiert dieses in ihrem Essayband *Illness and its Metaphors and AIDS and its Metaphors* (Sontag 1988) als während der AIDS-Krise etabliertes öffentliches Körperideal. Die Körperfestung zeichnet sich durch ein Erstarren der Körpergrenzen aus und beeinflusst die Identitätsproduktion der auf einer Mehrheitslogik basierenden allgemeinen Gesellschaft dahingehend, dass Identitäten, welche die Körperfestung vermeintlich hintergehen, aus dieser ausgeschlossen werden. (Sontag 1988: 96). Jene allgemeine Gesellschaft stellt in dieser Weise eine diskriminierende Mehrheitslogik dar, die sich in Prozesse des Sinnschaffens einschreibt und sich in Massenmedien ausdrückt.

Der Gedanke der Abschottung beruht Sontag zufolge auf einer militaristischen Null-Toleranz-Politik, die dem Kalten Krieg entspringt und den individuellen mit dem

politischen Körper in Verbindung setzt. Das Konzept des politischen Körpers beschreibt hier die Metapher des als Organismus imaginierten Staatswesens, welches im Sinne eines menschlichen Körpers organisiert erscheint. Im Kontext der AIDS-Krise wappnet sich der individuelle Körper im Sinne der Körperfestung gegen das Eindringen von im Englischen als „Virus Agents“ bezeichneten mikrobischen Organismen die eine Infektion mit dem HI-Virus bedingen durch das Tragen von Gesichtsmasken oder Gummihandschuhen. (vgl. Sontag 1988: 162) Der politische Körper wiederum wappnet sich gegen das Eindringen von sogenannten „Risikogruppen“, die als Virus-(Geheim)Agenten vermeintlich infiziert in die Sphäre jener allgemeinen Gesellschaft eindringen. Der Begriff „Risikogruppe“ bezeichnet Personengruppen, deren Identität in der Wahrnehmung der allgemeinen Gesellschaft als an bestimmte Verhaltensweisen geknüpft verstanden wird, die eine Virusübertragung vermeintlich befürworten. Beispielhaft hierfür stehen homosexuelle Männer ein, deren Praktik sexueller Passivität den Körper penetrierbar macht und diesen aus einer durch das Konzept der Körperfestung geleiteten Perspektive Virus-Agenten öffnet. In ihrem Buch *AIDS and the Body Politic - Biomedicine and Sexual Difference* (1996) schreibt Sozialwissenschaftlerin Catherine Waldby, dass Personen mit AIDS und Personen die als „Risikogruppe“ verallgemeinert werden, als potentiell infiziert gedacht und durch die Sprache der Biomedizin, auf den Status infektiösen biologischen Materials reduziert werden. (vgl. Waldby 1996: 4) Waldby führt weiter aus, dass der biomedizinische Anspruch zu heilen während der AIDS-Krise mit einem staatlichen Anspruch zu regieren und zu verwalten zusammenrückt (vgl. Waldby 1996: 5) und auf diese Weise soziale Verhaltensweisen aus Gründen der Infektionsprävention sanktioniert werden. Eine auf dem Ideal der freien Entfaltung nach der sexuellen Revolution der sechziger Jahre basierende *Ars Sexualis*, „the experience of pleasure itself in whatever form it may be encountered“ (Whittaker 2022: 74), wird folgend einer *Scientia Sexualis* unterworfen, was eine Überführung ungerichteter Lustprinzipien in den Bereich rationalistischer Kontrolle durch staatliche biomedizinische Macht bedeutet. Es etabliert sich ein konservatives Sexualregime, indem Praktiken, die das Ideal der Körperfestung hintergehen als Ausdruck einer sanktionierbaren hedonistischen Lust imaginiert werden, die nicht nur für das Individuum, sondern potentiell die allgemeine Gesellschaft tödlich sind. Die Ausgrenzung von Personengruppen, die mit Praktiken identifiziert werden, die jene allgemeine Gesellschaft vermeintlich gefährden, stellt ein identitätsstiftendes Narrativ für diese während der AIDS-Krise dar und spiegelt sich in verschiedenen kulturellen Gütern wider. Eine Analyse des Horrorfilms ist hierbei

besonders interessant, da das Genre über das Monster als Figur, die Andersartigkeit markiert, stets mit von einer Gesellschaft abgestoßenen Elementen arbeitet und in fatalistischer Weise imaginiert was das Eindringen dieser Elemente in die Sphäre der allgemeinen Gesellschaft bedeutet. Das Monster im Horrorfilm während der AIDS-Krise mag somit die Bedrohung dieser allgemeinen Gesellschaft durch Virus-Agenten auf Ebene politischer und individueller Körper darstellen. Melanie McDougald schreibt in ihrer Abschlussarbeit *Where I am, There (Sh)it will be: Queer Presence in Post Modern Horror Films* (2009), dass das Monster des Horrorfilms, insbesondere das Monster eines metareflexiven postklassischen Horrorfilms in der zweiten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts als Erscheinung gelesen werden, die ebenfalls aufgrund der ihr zugrundeliegenden Queerness als Störfaktor in Prozessen des Sinnschaffens der allgemeinen Gesellschaft verstanden werden muss. McDougald bezieht sich auf Queer-Theoretiker Lee Edelman, wenn sie schreibt, dass Queerness „negation of meaning and knowledge“ (McDougald 2009: 3) bedeutet. Edelman zufolge legt Queerness die verdeckten Strukturen jeder Art von Futurität - politischen Programmen, die auf eine imaginierte Zukunft abzielen - offen und widersetzt sich diesen (vgl. Edelman 2004: 4). Das Monster im postklassischen Horrorfilm als queer zu denken bedeutet also dieses mit der Macht auszustatten die Grenzziehung zwischen allgemeiner Gesellschaft und „Risikogruppen“ zu hinterfragen.

Im dritten Kapitel wird Körperhorror als bestimmte Perspektive im Horrorgenre über das Konzept der Körperkunst, hier im Sinne der Körpermodifikation verstanden, gedacht und darüber der Grundstein für einen Ansatz gelegt, über den es möglich wird mit der Präsenz des AIDS-Monsters abseits tradierter diskriminierender Lesarten zu interagieren.

David Shustermans Konzept der Somästhetik ermöglicht es hierbei die somatische Komponente des ästhetischen Empfindens in den Vordergrund der Rezeption zu stellen, mit dem Ziel die am Affekt orientierten Wirkungsmechanismen des Horrorfilms abseits des Einflusses biomedizinischer und staatlicher Kontrolle lesbar zu machen. In dieser Weise wird es möglich, die von Fred Botting definierten Aspekte einer Negativ-Ästhetik der „Gothic Fiction“ in der Modulation des Körperhorror zu verorten. Es eröffnet sich eine Perspektive, welche die Beziehung zwischen Rezipient:innen und Film als durchdringendes Verhältnis definiert, indem, in Bezug auf Gilles Deleuze und Felix Guattari die starren Grenzen des Rezipient:innenkörper aufgelöst werden und dieser zu einer affektiven ästhetischen Baustelle wird.

Im vierten Kapitel werden die zu untersuchenden Filmbeispiele hinsichtlich der Forschungsfrage: „Welchen Beitrag leistet die Betrachtung des AIDS-Monsters in den Filmen HELLRAISER und HELLBOUND: HELLRAISER II durch die Linse des Posthumanen Gothic, um die Unsicherheit menschlicher Existenz in einer Welt allgegenwärtiger Auslöschungsszenarien, aus einer emanzipatorischen Perspektive zu verstehen?“ besprochen. Hierbei werden vor allem die Beziehungen der Filmfiguren mit der Sphäre Leviathans im Sinne eines sadomasochistischen Verhältnisses untersucht, sowie die Positionierung Leviathans als Lokus des Abjekten der Filme.

Im fünften Kapitel wird eine abschließende philosophische Besprechung der Forschungsfrage vorgenommen, wobei positivistische Konzeptionen des Posthumanen nach Rosi Braidotti auf die Filmbeispiele angewendet und im Sinne des Posthumanen Gothic kritisiert werden. Abschließend werden die Forschungsergebnisse auf das Verhältnis von „Risikogruppen“ und allgemeiner Gesellschaft übertragen.

## 2 Das AIDS-Monster im Horrorfilm

### 2.1. Das Monster ist immer das Andere Abjektion als narratives Element

Dieses Kapitel zielt darauf ab, das AIDS-Monster in Diskursen über HIV/AIDS und Horrorfilm zu verorten und darüber die Grundlage für den weiteren Verlauf dieser Arbeit zu schaffen. Folgend wird filmischer Horror hinsichtlich der Wichtigkeit des Monsters für das Genre definiert. Über die Anbindung des Monsters an das Konzept des Abjekten entsteht ein Bezug zwischen dem Monster im Film und der diskriminierenden Sprache über vermeintliche „Risikogruppen“ während der AIDS-Krise, die Susan Sontag in ihrem Essayband definiert. Insbesondere das Konzept der Körperfestung wird betrachtet und als Grundlage für eine weiterführende Diskussion diskriminierender metaphorischer Sprache über AIDS genommen, die Autor:innen Katherine Cummings und Jeffrey Weinstock vornehmen. Während Cummings die gesellschaftlichen Mechanismen der Abjektion und Kontrolle jener „Risikogruppen“ bespricht, stellt Weinstock eine allgemeine Infektionsparanoia in der Gesellschaft fest, die sich in allen kulturellen Gütern ausdrückt, wobei er insbesondere den Horrorfilm ins Auge fasst.

#### 2.1.1. Zur gesellschaftsbildenden Funktion des Horrorfilms

Javier Martin-Párraga eröffnet seinen Text *Bloody Bodily Horrors: Clive Barker's Hellraiser* (2013) mit einer Analyse der Funktion von Volkssagen und Märchen in historischen Gesellschaften, um über sie diejenige von Horrorfiktion in einer modernen kapitalistischen Gesellschaft zu definieren. Martin-Párraga zufolge sind Volkssagen vor allem eine populärkulturelle Form, welche in nicht gebildeten Gesellschaftsschichten aufgrund ihrer einfachen Zugänglichkeit präsent waren. Insbesondere in Zeiten geringer Alphabetisierung wurden Volkssagen einander oral vermittelt, weswegen ihnen ein demokratisches Potential zugeschrieben wird. Jedes Mitglied einer Gemeinschaft kann Erzähler:in sein und die auf symbolischer Abstrahierung basierende Sage mit persönlicher Potenz aufladen. Obwohl Volkssagen strukturell nicht komplex sind und die Rolle des Erzählenden keine formale Initiation benötigt, sind sie aufgrund ihrer symbolischen Vielschichtigkeit und ihrer unmittelbaren

Verankerung in einen kulturellen Rahmen eine wertvolle Ressource, durch welche die Werte und Obsessionen eines spezifischen historischen Moments verständlich werden können. Die über mehrere Generationen vermittelten Erzählungen nämlich, so Martin-Párraga, haben neben dem Zweck zu unterhalten auch eine gesellschaftsbildende Funktion. So vermitteln sie moralische Lehrsätze und warnen vor Verhalten, das potentiell die Integrität des Individuums oder der Gruppe gefährdet. Wichtiges Merkmal dieser Erzählungen und Anknüpfungspunkt für eine Diskussion des Horrorgenres ist die exploitative Ästhetik, welche die Aufmerksamkeit des Publikums fesseln und gleichzeitig die Folgen abweichenden Verhaltens dramatisieren soll (vgl. Martin-Párraga 2013: 27). Martin-Párraga führt aus, dass technologischer Wandel und eine veränderte gesellschaftliche Struktur in einer kapitalistischen Werteordnung, die Abkehr von gemeinschaftlichen Prozessen mythologischen Sinnschaffens nach sich zieht und die Hinwendung zu individualisiertem medialen Konsum. Dies führt dazu, dass die oral weitergegebene Sage als initiatorischer Vermittlungsweg kommunaler Werte an Bedeutung verliert und durch das Dispositiv Kino ersetzt wird (Martin-Párraga 2013: 26-28). Martin-Párraga folgend sind es insbesondere Horrorfilme, die als Nachkommen der Volkssage verstanden werden können, nutzen diese doch ebenfalls eine affizierende Schockästhetik, um Rezipient:innen zu fesseln. Horrorfilme stellen, wie Sagen und Märchen, die in ihnen vermittelten moralischen Lehrsätze in propagandistischer Drastik aus und genießen insbesondere bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen große Beliebtheit, woran auch die Prävalenz oft konservativer moralischer Lehrsätze angeknüpft sein mag (Martin-Párraga 2013: 31), die den Filmen zugrunde liegen.

### 2.1.2. Das Monster als genredefinierendes Element

In seiner philosophischen Erkundung des Horrorgenres *A Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart* (1990) führt Philosoph Noël Carroll aus, dass neben funktionalen Überschneidungen mit dem Märchen, es insbesondere die Präsenz eines Monster ist, was die Gattungen miteinander verbindet. Ein entscheidender Unterschied jedoch liegt in der Perspektive, mit der das Monster betrachtet wird. Während dieses im Märchen nämlich ebenso schrecklich sein kann wie das Monster der Horrorfiktion, stellt es immer ein natürliches Element einer inszenierten Kosmologie dar. Im Kontrast dazu wird das Monster der Horrorfiktion stets als etwas abnormales wahrgenommen,

was die natürliche Ordnung der Dinge in Frage stellt (vgl. Carroll 1990: 16-17). Die philosophische Perspektive der Aufklärung stellt sich in diesem Verhältnis als unerlässlich heraus, benötigt es doch zuerst naturwissenschaftlich orientierte Ordnungsprinzipien, in denen Fabelwesen kein naturalisiertes Element einer realweltlichen Kosmologie sein können (vgl. Carroll 1990: 55-58).

Monster bezeichnet für Carroll dasjenige, was nicht eindeutig spezifischen Kategorien zuordenbar ist. Ihm zufolge liegt es in der Natur des Monsters, dadurch Abneigung im Menschen zu beschwören, dass es eine Kategorienkrise signifiziert und eindeutige Klassifikationen, welche die Welt strukturieren, auf das Monster nicht anwendbar sind. Carroll führt aus, dass die emotionale Reaktion auf den Kontakt mit dem Monster durch menschliche Figuren im Horrorgenre mit Ekel einhergeht. Der Autor gibt mehrere Beispiele aus der Literatur, in denen das Monster mit fauligen Gerüchen gleichgesetzt wird und dessen Berührung eindeutig negative emotionale Reaktionen hervorruft. Auch im Film wird das erste Auftreten des Monsters mit Reaction Shots menschlicher Figuren vorweggenommen, die in emotionale Ausnahmezustände verfallen, zittern oder sich gegen eine Wand pressen, um so weit wie möglich vor dem bisher im Off verbleibenden Monster entfernt zu sein (vgl. Carroll 1990: 19-22).

Für Carrolls Perspektive ist der religionstheoretische Ansatz von Mary Douglas unerlässlich, auf welchen sich der Autor explizit bezieht. Douglas versteht religiöse Dogmen vor allem in Bezug auf Reinheit und Verschmutzung, die in einem System symbolischer Verhaltensweisen zueinander angeordnet sind. Schmutz sei demnach „the by-product of a systematic ordering and classification of matter, in so far as ordering involves rejecting inappropriate elements“ (Douglas, 1966: 36). Religiöse Praktiken haben demnach vor allem die Funktion, die durch den Kontakt mit dem Deplatzierten hervorgebrachte Verschmutzung ungeschehen zu machen. Douglas zufolge verschwindet die symbolische rituelle Reinigung nicht mit der Säkularisierung der Gesellschaft nach der Aufklärung, sondern verschiebt sich auf einen nicht-religiösen Kontext (vgl. ebd.). Im Horrorfilm repräsentiert demnach das Monster das Deplatzierte, welches durch die rituelle Bestätigung tradierter Sicherheitsstrukturen gebannt wird.

Carroll definiert bestimmte Modi der Darstellung des Monsters, welche er als „Fantastic Biologies and the Structures of Horrific Imagery“ (Carroll 1990: 42) beschreibt. Einerseits nennt er hier Spaltung (eng. „Fission“) als Modus der Darstellung, welcher eine Störung gegensätzlicher Persönlichkeitsanteile signifiziert. So werden in der



monströsen Figur des Doppelgängers die Widersprüche eines zugrunde liegenden Individuums auf unterschiedliche Entitäten verlagert. Beispielhaft lässt sich hierfür Robert Louis Stevensons *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1886) nennen. Nur die Verwandlung zu Mr. Hyde ermöglicht Dr. Jekyll, Triebe auszuleben, die im Sinne viktorianischer Moralvorstellungen sanktionierbar sind.

Eine weitere Strategie stellt Fusion dar, was bedeutet, dass Marker verschiedener Kategorien in einer spatio-temporalen Einheit kombinatorisch zusammenkommen. Die Kategorien, die hier zusammenkommen, sind weiterhin zueinander oft gegensätzlich. So kommen in den unterschiedlichen archetypischen Figuren des Wiedergängers die Gegensätze lebendig/tot, aber auch Mensch/Tier zusammen. Diese Gegensatzpaare lassen sich grundlegend als ein Verhältnis von Innen/Außen beschreiben, wobei das Außen mit dem gleichzusetzen ist, was Mary Douglas als Schmutz bezeichnet - die unerwünschten Elemente, welche die symbolische Ordnung der Gesellschaft stören. Unter Berücksichtigung der Fähigkeit des Monsters, die symbolischen Strukturen der Welt zu stören, denkt Melanie McDougald dieses primär mit dem von Julia Kristeva definierten Abjekten. Das Abjekte beschreibt der Psychoanalytikerin Kristeva zufolge in einer symbolischen Ordnung negativ konnotierte Elemente, deren Präsenz diese Ordnung destabilisieren und deswegen abgestoßen werden müssen. Subjekt und Gesellschaft (im Sinne einer Subjekte produzierenden Maschine) vollziehen entsprechend eine Grenzziehung, durch welche es möglich wird, das Abjekte nicht als Teil eines geschlossenen Systems des Sinnschaffens zu verstehen. Die unweigerliche Konfrontation mit dem Abjekten jedoch, so Kristeva, sorgt dafür, dass diese symbolische Ordnung in sich zusammenbrechen muss. Kristeva, die sich ebenso wie Carroll auf Mary Douglas bezieht, versteht die Konfrontation des lebendigen Menschen mit der menschlichen Leiche als archetypischen Moment des Aufeinandertreffens mit dem Abjekten. In diesem nämlich stürzen ontologische Kategorien ineinander, die der Mensch zum Erhalt der symbolischen Ordnung voneinander getrennt hält. So signifiziert die Leiche gleichzeitig Subjekt/Objekt, Transzendenz/Materialität, Selbst/Anderes. Die Uneindeutigkeit ihrer Präsenz stellt in Frage, wo die Grenzziehung zwischen dem menschlichen Ich-Subjekt und dem Anderen überhaupt verläuft (vgl. Kristeva 1982: 4). Die Konfrontation mit dem Abjekten bedingt weiterhin gesellschaftliche Rituale, welche die symbolische Ordnung erneut zu errichten ersuchen mit dem Ziel, die destruktive Intensität des Abjekten zu begrenzen. Der Horrorfilm als Erbe des Rituals der Volkssage „[...] is thus technology for creating and maintaining symbolic order and for keeping it separated from the abject“ (Vrhovnik

2020). Horrorfilm kann dieser Lesart zufolge als konservativer gesellschaftlicher Mechanismus verstanden werden, der die soziale Funktion erfüllt, das Fortlaufen gesellschaftlich tradierter Formen der Subjektkonstruktion zu bestätigen.

### 2.1.3. Das Monster zwischen klassischen und postklassischen Horrorfilm

Peter Podrez ermöglicht es, die Präsenz des Monsters über die räumliche Konfiguration des Horrorfilms zu denken. Das Monster, so Podrez, existiert im klassischen Horrorfilm nämlich zuerst in einem von der herkömmlichen Welt abgetrennten Bereich, den es überwinden muss, um in die als natürlich inszenierte Kosmologie der Filmwelt einzudringen. In dieser Weise wird es dem Monster im klassischen Horrorfilm möglich als Grenzgänger:innenfigur zu wirken, deren Präsenz allein ausreicht, um Prozesse des Sinnschaffens und stabilisierende Strukturen der herkömmlichen Welt der Protagonist:innen in Frage zu stellen. Podrez stellt weiterhin aus, dass diese kritische Auseinandersetzung über die disruptive Präsenz des Monsters im klassischen Horrorfilm, der als stilistische Form besonders vor den sechziger Jahren prävalent gewesen ist, nicht von Dauer sein kann. Die Präsenz des Monsters ist in diesem nämlich an das Versagen einer humanistischen Ethik durch den Menschen gekoppelt, die mit dem Besiegen des Monsters wiederhergestellt wird. Dem klassischen Horrorfilm liegt in diesem Sinne eine funktionierende rationalistische Rahmung zugrunde, die es möglich macht, die durch das Monster bedingte Kategorienkrise zu verstehen. Nachdem das Monster des klassischen Horrorfilm aufgrund seiner Transgression verbannt, ergo mit dem Tode bestraft worden ist, wird es möglich dieses zu bemitleiden und insbesondere an dessen Anteile zu erinnern, die diesseits der Grenzziehung liegen (vgl. McDougald 2009: 3).

Einer Tendenz folgend wird der klassische Horrorfilm in den USA ab den 1960er Jahren zunehmend von einem postklassischen Horrorfilm abgelöst, in welchem die Lösung der durch das Monster repräsentierten Krise durch etablierte Strukturen des Sinnschaffens nicht mehr greifen. Vielmehr zeichnet sich der postklassische Horrorfilm durch die Darstellung einer dauerhaften Krise aus, für die es keine Lösung gibt sowie durch eine exploitative Inszenierung von Körpern und Gewalt, die der suggestiven Ästhetik des klassischen Horrorfilms entgegensteht (vgl. Podrez 2020: 547) (vgl. Carroll: 1990: 210-212 Carroll). Der postklassische Horrorfilm weist ebenfalls eine

veränderte Perspektive auf das Monster auf. McDougald spricht dem Monster des postklassischen Horrorfilms eine grundlegende Queerness zu, die dadurch zustande kommt, dass es den Zugewinn von Bedeutung und Wissen über seine Identität und Motivation negiert. Sie zitiert Lee Edelman, wenn sie schreibt: „Queerness [...] can 'never define an identity; it can only ever disturb one'” (Edelman in McDougald 2009: 9). Folgt man dieser Definition kann der Status Quo im postklassischen Horrorfilm nicht wie im klassischen durch das Verstehen der Natur des Monsters und der darauffolgenden Verbannung dessen wiederhergestellt werden, da es sich der binären Rahmung etablierter Strukturen des Sinnschaffens entzieht (vgl. McDougald 2009: 6). Und selbst wenn das Monster am Ende des Films besiegt wird und die Protagonist:innen ihr humanistisches Weltverständnis dadurch bestätigen wollen, an die grundlegende Menschlichkeit des Monsters zu erinnern, sorgt die Prävalenz der Sequel-Struktur im Horrorgenre ab den achtziger Jahren dafür, dass das Monster im letzten Moment doch wieder auferstehen kann und verschwindet, bevor die Sicherheitskräfte eintreffen. Die zyklische Wiederkehr des Monsters bestätigt somit dessen Wichtigkeit als primärer Marker des Horrorfilms, da es eine unsterbliche Konstante in einer Filmreihe ist, in der menschliche Figuren austauschbar sind und in graphischen Splattersequenzen auf ihre Materialität reduziert werden.

Der postklassische Horrorfilm nutzt eine in der Gesellschaft bereits präsente Paranoia aus, die sich aus der Idee einer konstanten Bedrohungssituation ab der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts ergibt und mit dem Strukturmodell einer postmodernen Gesellschaft in Verbindung gebracht werden kann. Filme, die als postklassischer Horror bezeichnet werden, porträtieren die Zersplitterung der Gesellschaft in unterschiedliche Interessengruppen, die einander oppositionell gegenüberstehen. Auch dekonstruiert er gesellschaftsbildende Annahmen, wie beispielsweise die klare Trennung zwischen einem rationalistischen und humanistischen Diesseits und einem Jenseits, welches alles vereint, was diesen Idealen nicht entspricht. Im postklassischen Horrorfilm bedroht das Monster die Gesellschaft weiterhin zunehmend von innen heraus (vgl. Podrez 2020: 544) und transzendiert somit neben gesellschaftlichen Grenzen auch körperliche und moralische, wodurch die ansonsten klare Trennlinie zwischen Subjekt und Objekt porös wird. Dies drückt sich vor allem ab den sechziger Jahren durch eine Prävalenz von Figurentypen wie dem Serienkiller oder der monströsen Mutter aus, welche ein adrettes, menschliches Antlitz nach außen tragen und somit einer Tendenz entgegenwirken, das Monster durch körperliche Devianz zu

markieren. Ab den sechziger Jahren wird ebenfalls die fremde Inbesitznahme des Körpers zu einem vorherrschenden Handlungsmuster und im öffentlichen Diskurs mit der Angst der Unterwanderung der amerikanischen Gesellschaft durch kommunistische Ideolog:innen in Verbindung gebracht. In diesem Sinne wird die allgemeine Gesellschaft selbst zum Ursprung paranoider und gefährlicher Fantasien (Podrez 2020: 547). Die menschlichen Monster postmoderner Horrorfilme sind nicht nur gefährlich, weil sie scheinbar immer und überall auftreten können und eine realistische Bedrohungssituation repräsentieren, sondern auch, weil sie in Frage stellen, was Menschsein an sich bedeutet, verwischen sie doch die Grenze zwischen Subjekt und Objekt.

#### 2.1.4. Monströse Sexualität

Der postklassische Horrorfilm ist jedoch kein Marker einer egalitären Revolution, in der nonkonforme Identitäten, welche die symbolische Grundlage des Monsters im klassischen Horrorfilm darstellen, plötzlich weniger stark frequentiert werden. Wie beschrieben ändert sich vor allem der Modus der Darstellung von Devianz als etwas, das außerhalb der allgemeinen Gesellschaft liegt und in sie eindringt zu etwas, das in dieser Gesellschaft präsent ist und sie von innen heraus bedroht. Ressentiments gegenüber historisch diskriminierten Gruppen werden weiterhin durch eine Kopplung der sie vermeintlich bezeichnenden Marker an das Monströsen affirmiert. Der Medienwissenschaftler Harry M. Benshoff schreibt in der Einleitung seines Buches *Monsters in the Closet: Homosexuality and the Horrorfilm* (1997) „monster is to 'normality' as homosexual is to heterosexual” (Benshoff 1997: 2) und bezieht sich folgend auf Methoden rechts-konservativer und religiöser Gruppen in den neunziger Jahren, die Homosexualität über die Gleichsetzung mit moralisch verderbten und zerstörerischen Verhaltensweisen diskreditieren wollen, um die öffentliche Unterstützung der Gay Liberation Front zu schwächen. Benshoff bespricht die propagandistische Reportage *THE GAY AGENDA* (1992), in der Talking Heads diskreditierter Expert:innen mit aus ihrem Kontext gelösten und besonders reißerischen Aufnahmen von Pride-Veranstaltungen montiert werden, um aufzuzeigen, dass Homosexualität nicht mit der Idee eines US-Amerikanischen natalistischen Ideals vereinbar ist. Als in einer queeren Subkultur angesiedelt verstandene Praktiken wie Sodomasochismus und Polyamorie werden demnach in der Reportage als moralisch verwerflich inszeniert, da ihnen aus einer konservativen Perspektive keine

gesellschaftsbildende Funktion im Sinne familiärer Strukturen zukommt. Eine Tradition nicht auf Blut basierender Familienbande, insbesondere in queeren Kontexten, wird hierbei vollkommen außer Acht gelassen.

Konservative Medienschaffende aber nutzen nicht nur die mediale Präsenz und wachsende Unterstützung der Gay Liberation Front ab den 1960er Jahren aus, um queere Identitäten wortwörtlich zu verteufeln. In den frühen achtziger Jahren identifizieren Doktor:innen homosexuelle Männer als primäres Ziel einer Krankheit unbekannter Herkunft, die schwerwiegende körperliche Folgen nach sich zieht und in den USA bis Mitte der Achtziger zu über 10.000 nachweisbaren Toden führt (The New York Times 1999). Das Krankheitsbild wird zuerst GRID („Gay Related Immune Deficiency“) genannt. Konservative Meinungsschaffende propagieren die Idee einer göttlichen Strafe, die homosexuelle Männer aufgrund eines ihnen zugeschriebenen hedonistischen Lebensstil gerechterweise widerfährt. Als nicht mehr abzustreiten ist, dass das als GRID bezeichnete Krankheitsbild auch unter Menschen auftritt, die keine homosexuellen Männer oder Personen sind, die mit ihnen Kontakt haben, kommt es in der außerfilmischen Realität zur Kategorienkrise. Die allgemeine Gesellschaft wappnet sich folgend gegen die Identifizierung mit diesen homosexuellen Männern und anderen marginalisierten Identitäten, die als „Risikogruppen“ verallgemeinert werden, durch die Implementierung ritueller Mechanismen der Ausgrenzung und damit lediglich symbolisch gegen ein tatsächliches Infektionsrisiko.

## 2.2. Alien Sex Fiends - Diskriminierende Metaphern der AIDS-Krise

Als Akteur geht AIDS über seine biologischen Grenzen hinaus. Es schreibt sich in gesellschaftliche Prozesse des Sinn-Schaffens ein und wird im Kontakt mit anderen Agierenden über metaphorische Zuschreibungen mit Bedeutung aufgeladen. Insofern bestimmen nicht allein epidemiologische und ätiologische Qualitäten, welche Auswirkungen Virusinfektionen auf eine Gesellschaft haben. Auch durch welche Metaphern sie gedacht werden und darüber, wer im Sinne der Kapitalpharmazie überhaupt als infiziert gilt und wer als einer von der allgemeinen Gesellschaft getrennt betrachteten „Risikogruppe“ zugehörig gilt, haben dramatische Folgen. Aus den metaphorischen Zuschreibungen ergibt sich schließlich, welche Schritte die allgemeine Gesellschaft bereit ist zu unternehmen, um sich von Infizierten und „Risikogruppen“ abzugrenzen und ein wahrgenommenes Infektionsrisiko zu verringern.

Susan Sontag bespricht in ihrem Essayband, welche realen Effekte die metaphorisch aufgeladene Sprache über das Virus auf die Leben von Menschen mit AIDS hat, sowie auf jenes von Personen, die als Teil einer „Risikogruppe“ gedacht werden. Sontag führt an, dass das Verständnis des HI-Virus durch tradierte Sprachmuster über andere Infektionskrankheiten geprägt ist. So weist die Sprache über AIDS eine duale metaphorische Genealogie auf, die einerseits auf der Idee der mikrobischen Invasion des Körpers durch Krebs basiert, sowie auf der Idee einer verschmutzenden Übertragung, die im Denken über sexuell übertragbare Krankheiten wie Syphilis präsent ist (Sontag 1988: 105). Das HI-Virus wird insofern als mikrobischer Fremdkörper verstanden, der aufgrund von aus der Perspektive der allgemeinen Gesellschaft sanktionierten Verhaltensweisen in den Körper eindringt und dessen Autonomie von Innen heraus in Frage stellt. Ein Nachdenken über Infektion und Krankheit ist, so Sonntag, weiterhin immer an einen historischen Kontext gebunden. Auf die Invasion des Körpers durch jene Virus-Agenten wird demnach durch die Linse einer militaristischen Sprache reagiert, die der Rhetorik des Kalten Krieges entspringt. Folge ist eine ideologische Vereinheitlichung des individuellen Körpers, der als mit einer harten Grenze, die an der Oberfläche der Haut endet gedacht, zur Körperfestung wird, um dessen Unterwanderung zu verhindern (vgl. Sontag 1988: 97-98).

David J. Skal greift Sontags Argument auf und schreibt, dass das Virus ebenfalls durch die Sprache der Horrorfiktion gedacht und insbesondere Vampirismus als Metapher für HIV/AIDS entsteht (vgl. Skal 1993: 349-350). Skal zitiert beispielhaft die konservative Sängerin und Person des öffentlichen Interesses Anita Bryant: „The homosexual eats another man's sperm. Sperm is the most concentrated form of blood. The homosexual is eating life“ (Skal 1993: 346). Weiterhin wird die Idee aufgegriffen, dass Homosexuelle ebenso wie Vampire Personen rekrutieren würden, da sie sich nicht sexuell fortpflanzen können und Homosexualität nicht als natürliches und zufällig auftretendes Phänomen verstanden wird. Während die Idee, Homosexuelle würden Personen rekrutieren, jedoch vor der AIDS-Krise insbesondere als eine ideologische Vereinnahmung verstanden wurde, verdichtet die Präsenz des Virus die Metapher auf eine biologistische Ebene. Folgend verschmilzt die allgemeine Infektionsparanoia mit der Angst als queer wahrgenommen zu werden, sollte man infiziert sein. Die mentale Vereinheitlichung des Körpers sorgt dafür, dass jede Art der Durchdringung dessen und die Kopplung mit anderen Körpern als etwas gefährliches stilisiert wird. Mit dem Virus infiziert zu werden, sich ihm zu öffnen, wird bezogen auf die Körperfestung als etwas mit Scham beladenes verstanden, da es mitunter an als deviant gedachte

Praktiken männlicher Passivität gekoppelt ist, welche das martialische Ideal der Körperfestung als nicht penetrierbar hintergehen. Neben sexuellen Praktiken homosexueller Männer sind es vor allem der Gebrauch intravenöser Drogen sowie die Migration von Afrikaner:innen und Haitianer:innen in die ideologische Sphäre der westlichen Welt, die mit dem Virus identifiziert werden.

Sontag stellt in ihrem Text aus, und Autor:innen Katherine Cummings und Jeffrey Weinstock bauen auf ihren Gedanken auf, dass der Kampf gegen das Virus ebenfalls einen Kampf gegen die mit dem Virus identifizierten bedeutet, die als Eindringlinge in den gesunden (politischen) Körper betrachtet und somit dem Virus analog gedacht werden. Cummings schreibt hierzu:

„Two translations of the fortress body haunt Thinking AIDS. The first is the ‘living cell’ within the organism; the second is the social cell, variously represented by the family, the nation, or the body politic. Taking their cue from the fortified body, both cells stand on enemy alert. Enter HIV.”

(Cummings 1991: 75)

In ihrem Text *Of Purebred and Hybrids: The Politics of Teaching AIDS in the United States* (1991) analysiert Cummings im Sinne der von Sontag herausgestellten metaphorischen Sprache über HIV/AIDS populärwissenschaftliche Aufklärungsmaterialien über das Virus und stellt hierbei fest, dass die Null-Toleranz-Politik als Ausdruck der AIDS-Krise, vor allem diskriminierende Perspektiven, die bereits metaphorisch in der Gesellschaft zur Verfügung stehen aktiviert, was sich in rassistischen und homophoben Ressentiments ausdrückt, die neben Homosexuellen Männern vor allem PoC und Personen aus wirtschaftlich prekären Verhältnissen betreffen (vgl. Cummings 1991: 70). Cummings stellt in diesem Sinne fest, dass der Mechanismus der Abjektion der allgemeinen Gesellschaft durch ein westliches Metanarrativ gestützt wird, nach welchem das Individuum stets das Andere benennen muss, um sich selbst in Abgrenzung von diesem definieren zu können (vgl. Cummings 1991: 72). Die AIDS-Krise wird Cummings zufolge somit zum Vorwand für einen neuen Mythos der Individuation, um die Präsenz marginalisierter Identitäten zu delegitimieren und fördert somit ihre Verdrängung aus dem Bereich der allgemeinen Gesellschaft. Jeffrey Weinstock zufolge zielen entsprechende Praktiken vermeintlich darauf ab, soziale Zellen zu identifizieren, in denen sich Virusinfektionen konzentrieren, womit ebenfalls eine Ethik des moralischen Handelns an das Virus geknüpft wird (vgl. Weinstock 1991: 85). In dieser Weise lässt sich die erstmalige Identifizierung des „Auto

Immune Deficiency Syndromes“ (AIDS) als GRID oder die populärkulturell angewendete Floskel „Gay Cancer“ erklären, welche insbesondere homosexuelle Männer als Opfer der Virusinfektion identifiziert, diese aber gleichzeitig als gerechte Strafe für den von ihnen begangenen Tabubruch stilisiert. Die unweigerliche Konfrontation mit dem Virus als Abjekt der Gesellschaft bedingt somit Rituale der Ausgrenzung, insbesondere jener Personen, die aufgrund von metaphorischen Zuschreibungen als Teil einer „Risikogruppe“ gedacht werden. Diese Rituale zielen weiterhin darauf ab, eine nachvollziehbare Erklärung für den Einfall des Virus in die Gesellschaft zu etablieren, wobei jene Erklärungen mehr über die ideologische Grundlage der Existenz einer allgemeinen Gesellschaft verraten, als über den tatsächlichen Grund für die Präsenz des Virus.

Ziel der Abjektion jener Personengruppen, so Cummings, ist die allgemeine Gesellschaft als (auf verschiedene Weise) nicht von dem Virus betroffen zu verstehen. Einerseits bedeutet dies nicht für die Betroffenen verantwortlich sein zu müssen und andererseits eine weitere Bestätigung dafür zu haben, bereits gesellschaftlich angelegte Ressentiments fortzusetzen, die marginalisierte Personengruppen mit den abjekten Aspekten einer Gesellschaft identifizieren (vgl. Julia Epstein 1992: 300).

Die an das Virus geknüpfte Ethik des moralischen Handelns bedeutet in diesem Sinne für Mitglieder von „Risikogruppen“, sich den von der allgemeinen Gesellschaft geforderten Bedingungen zu beugen oder als auf ihre Zerstörung aus zu sein, verstanden zu werden. Die ihnen zugeschriebene Verantwortung, Mitglieder der allgemeinen Gesellschaft vor der Virusinfektion zu schützen, bedeutet in diesem Sinne, dass sogenannte „Risikogruppen“ diese vor sich selbst schützen sollen (vgl. Sonntag 1988: 93-103), wofür sie von der allgemeinen Gesellschaft verantwortlich gehalten werden. Treffend schreibt Sonntag, dass es nicht mehr der Arzt ist, der im Sinne einer faktenbasierten medizinischen Wissenschaft gegen das Virus kämpft, sondern einer mediatisierten Massenmobilisierung folgend, es die allgemeine Gesellschaft ist, die sich primär für den Schutz vor dem Virus verantwortlich empfindet (vgl. Sonntag 1988: 98-99). Es kommt zum performativen Selbstschutz, der darauf ausgerichtet ist, den direkten Kontakt zwischen allgemeiner Gesellschaft und „Risikogruppe“ zu reduzieren. Praktiken wie Gummihandschuhe in der U-Bahn zu tragen oder öffentliche Toiletten aus Angst vor der Virusinfektion zu meiden, drücken vor allem die Angst vor der Unterwanderung des Bereiches der allgemeinen Gesellschaft, wie der Unterwanderung des Körpers durch das Virus oder dessen Träger:innen aus. Der ideologischen



Paranoia des Kalten Krieges folgend, dass jede:r ein roter Agent im Sinne sozialistischer Ideologie sein könnte, folgt die Angst, dass alle Personen im Umfeld roten Agenten im Sinne infizierter Blutprodukte sein könnten und in der allgemeinen Gesellschaft entsteht ein kulturelles Klima genauer gegenseitiger Kontrolle. Die Assoziation des Virus mit der „Risikogruppe“ führt jedoch nicht nur dazu, dass Personen, die als Teil dieser gedacht werden zum Sündenbock gereichen und Diskriminierungserfahrungen erleben, sondern auch dazu dass Personen, die eigentlich als der allgemeinen Gesellschaft zugehörig gedacht werden und dennoch Träger des HI-Virus sind, sich aufgrund des assoziierten Stigmas nicht in der Lage fühlen, Hilfe zu suchen. In diesem Sinne queert die Infektion das Individuum achtlos eines sexuellen Selbstverständnisses in den Augen der allgemeinen Gesellschaft (vgl. Sontag 1988: 112-114).

### 2.2.1. „AIDS is everyone's Trojan Horse“

Die AIDS-Krise hat unterschiedliche politische Folgen, die darauf ausgerichtet sind, eine exklusive allgemeine Gesellschaft zu schützen. Horst Seehofer, 1987 noch Bundestagsabgeordneter für die CSU, findet drastische Worte als Kommentar zum Maßnahmen-Katalog des Bayerischen Staates. AIDS-Kranke sollen ihm zufolge in speziellen Heimen „konzentriert“ werden und Parteikolleg:innen folgen seiner drastischen Rhetorik. Die AIDS-Krise stünde ihnen zufolge symbolhaft für den moralischen Verfall der Gesellschaft. „Das Umfeld der ethischen Werte“ müsse wiederentdeckt werden, um die „Entartung auszudünnen“, die gesellschaftliche Randgruppen signifikieren (vgl. Entartung ausdünnen 1987). Insbesondere in den USA kommt es in der Frühzeit der AIDS-Krise einer ähnlichen Rhetorik konservativer Ideolog:innen folgend zum politischen Kampf um die Badehäuser, die in den meisten Metropolen in der Zeit nach der sexuellen Revolution der sechziger Jahre Treffpunkt für homosexuelle Männer sind und neben der Möglichkeit sexuellen Austauschs auch emotionale Nähe unter Gleichgesinnten sowie intellektuelle und politische Selbstorganisation ermöglichen. Das Badehaus wird jedoch in der Öffentlichkeit auf seine Funktion als symbolischer Marker für den behaupteten hedonistischen Lebensstil homosexueller Männer reduziert, der für das Virus verantwortlich gemacht wird. Homosexuelle Männer in diesem Sinne nicht als Teil der allgemeinen Gesellschaft zu sehen, erschwert Gruppen die Möglichkeit einen Beitrag zum Schutz gegen das Virus

zu leisten und beispielsweise Badehäuser als Ort der Aufklärung und des Testens zu verstehen sowie der Unterstützung von Personen mit AIDS, Hinterbliebenen und des Austauschs über persönliche Ängste (vgl. Trout 2021).

In Großbritannien verabschiedet die konservative Thatcher-Regierung 1988 die Gesetzeserweiterung „Clause 28“, welche lokalen Behörden verbietet, Homosexualität in irgendeiner Weise positiv darzustellen. Der Obscene Publication Squad, eine Sondereinheit der Londoner Polizei, führt Razzien in lokalen Videotheken durch, wobei Horrorfilme sowie homosexuelle Pornographie beschlagnahmt werden. Hierbei stößt die Sondereinheit der britischen Polizei auf Filme, die sadomasochistische Akte zwischen erwachsenen Männern zeigen. Folgend wird die Geheimoperation „Operation Spanner“ initiiert, welche Razzien sowohl in Privathaushalten als auch queeren Kulturmagazinen nach sich zieht. 1989 folgt schließlich die Verurteilung 16 homosexueller Männer im Fall R v Brown, die vor Gericht als „the most horrific porn ring to ever appear before a British court“ (Whittaker 2022: 72) beschrieben werden. Der sogenannte Fall R v Brown ist deshalb als Ausdruck für die politischen Reaktionen auf die AIDS-Krise interessant, lässt doch die sadomasochistische Praktik keinen direkten Bezug zur Infektionsparanoia zu und gibt dennoch eine eindeutige Perspektive auf die Dominanz der Körperfestung als öffentliches Körperideal preis. Die Verurteilung der 16 Männer, die auf pornografischen Videofilmen zu sehen sind, wird nämlich stattgegeben, obwohl die dargestellten sadomasochistischen Akte im Konsens aller Beteiligten geschehen sind. Lord Templeton sprach sich bei einer Entscheidung des House of Lords dafür aus, das Urteil trotz öffentlicher Proteste aufrechtzuerhalten:

„The violence of sado-masochistic encounters involves the indulgence of cruelty by sadists and the degradation of victims. [...] Society is entitled and bound to protect itself against a cult of violence. Pleasure derived from the infliction of pain is an evil thing. Cruelty is uncivilised.”

(British and Irish Legal Information Institute 1993)

Das wahre Opfer der sadomasochistischen Gewaltakte, die im Fall R v Brown diskutiert werden, ist der Aussage Lord Templetons zufolge nicht der als solches bezeichnete Masochist, der physische Gewalt erfährt. Stattdessen ist es die allgemeine Gesellschaft, deren Verständnis von Lust und Leid an eine propagierte Scientia Sexualis gebunden ist, die im Sinne Foucaults das Dispositiv der Macht sucht und den „Imperativen der Moral“ (Foucault 1987: S.69) verpflichtet ist. In seinem Text *All Too Human: Industrial Bodies and Antibodies in the Time of AIDS*, welcher in *Bodies, Noise*

*and Power in Industrial Music* (2022) erschien, bezeichnet J. Whittaker die Verurteilung der Angeklagten als Ausdruck jener staatlichen Bio-Macht, der Macht des Staates über die biologischen Dimensionen einer Bevölkerung, im Sinne der *Scientia Sexualis*. Die Idee der Körperfestung, die nicht penetriert werden kann, weder vom Virus, verschmutzten Blutprodukten oder dem Signifikant homosexueller Lust lässt sich entlang der Idee der *Scientia Sexualis* denken. Der Körper wird in diesem Sinne zum Ort der Aushandlung einer von der allgemeinen Gesellschaft ausgehenden ordnenden Kraft, die dem freien vorsymbolischen Spiel individueller Affekte, einer *Ars Erotica* oder *Ars Sexualis*, entgegensteht, die Whittaker als „experience of pleasure itself in whatever form it may be encountered“ (Whittaker 2022: 74) bezeichnet. Die Körperfestung bedeutet in diesem Sinne nicht nur die Angst vor Verbindungen mit der außenliegenden Umwelt, sondern ebenfalls ein Misstrauen gegenüber der eigenen Lust, da diese, sofern nicht im Sinne einer *Scientia Sexualis* legitimiert, die Gefahr bereithält jene die Körperfestung sichernden Ideologien aufzubrechen.

Jeffrey Weinstock zufolge schreiben sich die Folgen eines Denkens entlang der offengelegten Trennlinien aufgrund jener bereits genannten allgemeinen Infektionsparanoia in vielseitige kulturelle Expressionen und Güter ein. Infektionsparanoia entsteht durch die Angst vor einem möglichen Übergang des Virus, welches aus der „Risikogruppe“ in die allgemeine Gesellschaft eindringen kann und somit die Grenze zwischen den Kategorien auflöst, welche deren Subjekte als solche determinieren (vgl. Weinstock 1997: 86-87). Die Aufrechterhaltung der Trennlinien kann nur durch die stete Rückberufung auf jene metaphorische Sprache geschehen, welche die Unterschiede zwischen „Risikogruppe“ und allgemeiner Gesellschaft offenlegen und eine Erklärung dafür bieten, weshalb sich diese mit AIDS infizieren. So ist es nicht der Kontakt mit dem Virus, der Infektion bedeutet, sondern die mit schwulen Männern identifizierte *Ars Sexualis*. In dieser Weise drückt sich aus, was Weinstock „Virus-Society“ nennt (vgl. Weinstock 1997: 87). Die kulturelle Allgegenwärtigkeit der Infektionsparanoia reproduziert diskriminierende Stereotype und erhält sie aufrecht.

### 2.3. Die Präsenz des AIDS-Monsters im Film Eine Stilistik der Abgrenzung

Weinstock folgend schreibt sich die diskriminierende Sprache der AIDS-Metaphorik ebenfalls in Werke des Horrorgenres der Zeit ein und wird von ihnen ausgedrückt. Hierbei ist entscheidend klarzustellen, dass die Elemente des Horrorfilms, die mit einer AIDS-Metaphorik identifizierbar sind, nicht erst in Zeiten der AIDS-Krise entstanden, sondern Trends darstellen, die bereits vor der AIDS-Krise begonnen haben. Eine allgemeingesellschaftliche Infektionsparanoia mag jedoch dazu führen, dass bestimmte inszenatorische Elemente öfter bemüht werden, da sie mit präsenten Angstmotiven rasonieren. Weinstock unterstützt die bereits angesprochene These, dass der klassische Horrorfilm ein von Szientismus geleitetes Verstehen des Anderen zugrunde liegt, dessen Auslöschung zur Aktualisierung humanistischer Werte führt, die eine von Mitgefühl geprägte Akzeptanz der monströsen Andersartigkeit bedeutet und mit dessen Tod erfolgt (vgl. McDougald, 2009: 3). In dieser Haltung ist es Weinstock möglich einen Bezug herzustellen zwischen der Figur des Grafen in BRAM STOKER'S DRACULA (Francis Ford Coppola 1992) und der Inszenierung von Personen mit AIDS im Hollywood Film PHILADELPHIA (Jonathan Demme 1993):

„[...] although the audience is allowed, indeed encouraged, to feel a certain amount of sympathy for the 'sick' individual, ultimately, the infected entity must be expunged from the system before he can be embraced by the populace. That is to say, the full humanity of the Count or of the AIDS 'victim' can only be realized after the dissolution of the entity, after the fear of contagion is relieved.”

S.89. Weinstock, 1997

Weinstock führt aus, dass Coppolas Filmversion des klassischen Vampirmythos eindeutig das Motiv der göttlichen Strafe als Grund für das vampirische Gebrechen des Grafen inszeniert und dadurch als AIDS-Metapher lesbar wird. So stößt Dracula zu Beginn des Films sein Schwert in ein Kreuz, aus welchem infolgedessen Blut strömt, dass er konsumiert und zum Wiedergänger wird. Die symbolische Denunziation einer christlichen Werteordnung bedingt somit das verschmutzte Blut, das als Motiv in der Filmhandlung immer wieder aufgegriffen wird. Dr. Van Helsing hält im Verlauf des Films ein Seminar über wissenschaftliche und ethische Perspektiven auf Geschlechtskrankheiten und bezeichnet diese im klaren Bezug auf den Vampirismus des Films als „diseases of the blood unknown to science“ (Coppola 1992: 00:55:30-

00:56:40). Das Motiv des verschmutzten Blutes wird Weinstock zufolge in einer Szene, in welcher der Graf ein Opfer verführt, fortgesetzt. Der Annäherung folgend, werden nämlich die Blasen in einem Absinthglas mit dem wiederkehrenden Motiv roter Blutkörperchen überblendet (Coppola 1992: 01:03:50-01:05:50), wodurch die Gefahr für das Opfer an das Publikum vermittelt wird (vgl. Weinstock 1997: 88-89). Im Sinne eines Blutbildes entsteht somit eine Ästhetik der Wissenschaftlichkeit, welche die Körperfestung durch die Essentialisierung (Essenzialisierung) des Körpers auf die Reinheit seines Blutes reduziert, die durch den erotisierten Biss des Vampirs Gefahr läuft, verschmutzt zu werden.

Ebenfalls in Bezug auf Susan Sontags Essayband entwickelt der Filmwissenschaftler Ed Guerrero in seinem Text *AIDS as Monster in Science Fiction and Horror Cinema* (1990) einen analytischen Rahmen, um die Präsenz des Virus im Film nachzeichnen zu können, die er als untrennbar mit der Figur des Monsters verknüpft beschreibt. Er folgt dem Argument, dass sich die politische Paranoia der fünfziger Jahre ab den achtzigern zu einer ökosphärischen Paranoia umgewandelt hat, wobei er diesen Wandel anhand der filmischen Umsetzung zweier literarischer Werke nachzeichnet, die ihre erste Realisation in den fünfziger Jahren und in den achtziger Jahren ein Remake erfuhren. Guerrero zieht hierfür analytische Systeme aus der Medizin zu Rate und schreibt, dass Filme, in denen das AIDS-Monster präsent ist, in einem Koordinatensystem entlang zweier Achsen verortbar seien, die er als die epidemiologische und ätiologische Achse bezeichnet. Während die epidemiologische Achse die Herkunft sowie das Verbreitungsmuster der Virusinfektion nachvollzieht, sind Filme, die auf der ätiologischen Achse liegen, insbesondere damit beschäftigt, den Grund für und die Auswirkung einer Infektion zu dramatisieren (vgl. Guerrero 1990: 87). Beispielhaft für einen Film der stärker auf der epidemiologischen Achse verortbar wäre, nennt Guerrero *THE THING* (John Carpenter 1982), wobei er ebenfalls den Unterschied zu *THE THING FROM ANOTHER WORLD* (Christian Nyby 1951) bespricht. Ein wichtiger Aspekt ist hierbei der Fokus auf Spezialeffekte, die in der Version von 1951 nicht umsetzbar gewesen sind und den Xenomorph, den formwandelnden Alien, welcher in eine Forschungsstation in der Arktis eindringt und die dort anwesenden Forschenden tötet und ihr Blut konsumiert, in der fixen Form einer humanoiden Pflanze darstellt. Im Gegensatz dazu steht Carpenters graphisch inszenierter Xenomorph, welcher die Körperfestung überwindet und in die menschliche Form eindringen, sie absorbieren und imitieren kann. In dieser Weise, so schreibt Guerrero, verhält sich das

Monster analog zu dem Virus-Agenten, der das ab demselben Jahr als AIDS bezeichnete Krankheitsbild bedingt. So reichen, wie in der Vorstellung von AIDS, mikroskopische Teilchen des Xenomorphs, die in die Körper menschlicher Figuren eindringen aus, um diese von anderen unbemerkt vollständig zu unterwandern. Die Übernahme durch den Xenomorph lässt sich analog zum geometrischen Infektionsmuster des HI-Virus denken, welches sich ebenfalls durch eine lange asymptomatische Phase auszeichnet, in welcher nicht gewiss ist, ob eine Person infiziert wurde. Im Film folgt auf diese Phase eine durch praktische Spezialeffekte herbeigeführte Explosion, in der das Monster quasi in einer überhöhten Parodie der Angst vor infizierten Blutprodukten aus den Körpern von Crewmitgliedern ausbricht. Guerrero schreibt weiterhin, dass die abgeschottete, homosoziale Struktur der Crew, die vollständig aus Männern besteht, einer rauhen Bande die sich die Zeit mit Alkohol und Cannabis vertreibt, ein akkurates Modell der in der öffentlichen Wahrnehmung projizierten Opfer von der während des Filmdrehs noch als GRID verstandenen Krankheit darstellt (vgl. Guerrero 1990: 88-89).

Als Beispiel für einen Film, der auf der ätiologischen Achse verortbar wäre, nennt Guerrero *THE FLY* (David Cronenberg 1986), welcher ein Remake des gleichnamigen Films von Kurt Neumann aus dem Jahr 1958 darstellt. Während Neumanns Version einen Familienvater zeigt, dessen Gene bei einem Experiment mit einem Teleporter mit denen einer Fliege verschmelzen, ist Cronenbergs Version im Kontext einer liberalen Paarbeziehung angesiedelt und inszeniert eine Vielzahl an Sexszenen. Während in beiden Filmen das DNA Spleißen eine gesteigerte Lust in den Mutierenden herbeiführt, realisiert sich diese in der Version von 1958 hinsichtlich rassistischer Muster als das schwarze Monster die unschuldige, blonde und in weiß gekleidete Hausfrau aus „Suburbia“ angreift. In Cronenbergs Version partizipiert der Wissenschaftler Seth Brundle, dessen Körper sich langsam verändert, in der Pickup-Kultur der Zeit und sucht immer neue Partner:innen aus, um seine scheinbar unstillbare Lust zu befriedigen. Als er schließlich die physischen Auswirkungen seiner Mutation bemerkt ruft er seine, an diesem Punkt Exfreundin an und warnt sie vor. Er könnte etwas Ansteckendes haben. Die Mutation Seth Brundles drückt sich zuerst in einer rotfleckigen Haut aus, die nach und nach abblättert, sowie durch den Verlust seiner Fingernägel und Haare und durch Sekrete, die aus seinem Körper austreten. Und während Seth Brundle schlussendlich darüber spekuliert, ob er eine Art „bizarre cancer“ entwickelt habe, bedingt die kausale Struktur von monogamer zu Hypersexualität, die zum Ausbruch eines den Körper dahinraffenden Gebrechens führt,

eine assoziative Nähe zu AIDS (vgl. Guerrero 1990: 90-92).

Nebst Guerreros systematischem Verständnis einer Präsenz des AIDS-Monsters im Horrorfilm der achtziger Jahre, benennt Jeffrey Weinstock weitere Motive, die in Filmen der Zeit präsent sind und das AIDS-Monster signifizieren. So werden beispielsweise junge, attraktive Männer als Ziel erotisierter vampirischer Attacken inszeniert (vgl. Weinstock 1997: 88), was eine Umkehr tradierter Geschlechternormen im klassischen Vampirfilm darstellt. Beispielhaft lassen sich INTERVIEW WITH A VAMPIRE (Neil Jordan 1994) und FRIGHT NIGHT (Tom Holland 1985) nennen, in welchen eindeutige Bezüge zu homosexuellen Beziehungen zwischen Vampir und Opfer hergestellt werden sowie DEF BY TEMPTATION (James Bond III 1991), VAMP (Richard Wenk 1986) und VAMPIRES KISS (Robert Bierman 1988), in denen die Vampirfiguren zwar Frauen sind, jedoch als Schwarze, beziehungsweise Latinx Frauen, ebenfalls als mit einer gefährlichen Sexualität identifiziert lesbar werden. Und auch THE ADDICTION (Abel Ferrara 1995) greift das Motiv einer verschmutzenden Übertragung im Kontext einer gleichgeschlechtlichen Beziehung auf, wobei sowohl das Opfer als auch die Vampirfigur als weiße Frauen lesbar sind. Ferraras Film jedoch lässt sich motivisch eher mit intravenösem Drogenkonsum in Verbindung setzen, als mit einer gefährlichen Sexualität.

Einem Trend im Slasherfilm der Zeit folgend, wird in Filmen, die das AIDS-Monster beschwören das Objekt der Lust statt durch die Erfüllung eines sexuellen Verlangens über dessen Zerstörung vereinnahmt (vgl. Benschhoff 1997: 227/228). Dieses Verhältnis drückt sich beispielhaft in NIGHTMARE ON ELM STREET 2: FREDDY'S REVENGE (Jack Sholder 1985) aus. In diesem wird in der funktionalen Rolle des Final Girls, welches es schafft dem Slasher zu entkommen und ihn schließlich zu besiegen, der junge homosexuelle Schauspieler Mark Patton als Jesse Walsh gecastet. Der Film wird retrospektiv als queerer Horrorfilm besprochen (vgl. Wilhelmi, 2019) (vgl. Chimienti & Jensen 2019), was unter anderem an der Ausstellung halb:nackter männlicher Körper und dem Eindringen des Monster des Franchises Freddy Krueger in den Protagonisten Jesse liegt. Während Jesse zwar romantisch an seiner Freundin Lisa interessiert ist, stellt sich ihrer heterosexuellen Beziehung stets die Inbesitznahme durch Krueger in den Weg. Dieser nutzt Jesses Körper nämlich, um mit ihm erneut zu morden. Als Jesse und Lisa auf einer Party beinahe miteinander schlafen, verwandelt sich Jesses Zunge in die Zunge Freddy Kruegers, woraufhin er sich in das Schlafzimmer seines

besten Freundes Grady flüchtet. Jesse bittet Grady, ihn des Nachts zu beobachten, sodass er nicht einschläft und Krueger vollends von ihm Besitz ergreift. Beide Jungen schlafen jedoch ein, woraufhin Krueger Jesses Körper übernimmt und Grady ersticht. Hierbei positioniert sich die Kamera vor der Zimmertür, die Gradys Vater, von den Hilferufen der Jungen alarmiert versucht, aufzubrechen, bis die Klauen Kruegers Handschuhs mit dem Blut Gradys benetzt durch die Tür brechen. Nicht nur also entscheidet sich Jesse dafür, nicht mit Lisa, sondern mit Grady zu schlafen, woraufhin seine Begierde, anstatt erfüllt zu werden durch eine Gewaltspitze realisiert wird, die Penetration des Opfers durch die phallische Waffe des Killers wird weiterhin durch die Einnahme der Perspektive außerhalb der Tür verdeckt und ihr Verhältnis somit als „In the Closet“ lesbar. (vgl. Sholder 1985: 00:50:33-00:57:41). Bereits vor dem Mord an Grady begeht Krueger durch die Inbesitznahme Jesses einen Mord, der im Sinne dieses Schemas zu lesen vielversprechend ist. Als Jesse eines Nachts aufgrund starker Hitze erwacht, wodurch ein Bezug zu Kruegers Domäne, einem Boilerraum hergestellt wird, verlässt er sein Elternhaus und findet sich in einer abseitigen Bar namens Don's Place wieder, in der er auf seinen Sportlehrer Coach Schneider trifft. Jesse und Grady wurden von Coach Schneider über den Verlauf des Filmes wegen ihres auffälligen Verhaltens im Sportunterricht bereits öfter physisch bestraft, wobei Grady dem Schulwechsler Jesse darin einweicht, dass Coach „in queer S&M joints downtown“ rumhängt und ihm „[...] pretty boys like you“ gefallen (Sholder 1985: 00:09:10-00:10:50). Jesse wird anschließend von Coach Schneider in die Sporthalle gebracht, wo er dadurch erniedrigt wird, dass er Runden laufen muss und dann in die Dusche geschickt wird. Coach, der ein Ledergeschirr trägt, holt derweil Springseile aus seinem Büro scheinbar in der Absicht, eine weitergehende sadomasochistische Beziehung mit Jesse einzugehen. Anstatt jedoch dass Coach Jesse mit diesen fesseln kann, ergreift die übernatürliche Kraft Freddy Kruegers die Springseile, woraufhin sie sich um Coaches Handgelenke wickeln und ziehen ihn in den Duschaum. Hier wird er mit dem Gesicht zur Wand an die Rohre gebunden und von ungesehener Hand entkleidet. Als Coaches Blick den des nackten Jesses findet, füllt sich das Bild mit Dampf und Coach wird von dem mit metallenen Klingen besetzten Handschuh Kruegers ermordet. Daraufhin gehen nacheinander alle Duschköpfe im Raum an, aus denen anstatt Wasser Blut kommt (Sholder 1985: 00:29:18-00:35:40). Das Motiv des Blut spritzenden Duschkopfs findet sich ebenfalls in DEF BY TEMPTATION wieder (Bond 1990: 00:09:11-00:10:24) und markiert den Moment, in dem sich die als Temptress benannte vampirische Figur einem Mann, den sie in ihr Apartment



mitgenommen hat, als monströs offenbart. Der Höhepunkt einer als erotisch markierten Beziehung wird hier also durch die Zurschaustellung von Blut und Schmerzen ersetzt, anstatt durch den in der Pornographie als „Money Shot“ bezeichneten dramatischen Höhepunkt. Anhand der beiden beschriebenen Szenen aus NIGHTMARE ON ELM STREET 2: FREDDY'S REVENGE wird klar, dass in Szenen, in denen sich Jesse homosexueller Lust hingeben kann, ihre Erfüllung durch Gewalt ersetzt und somit destruktiv gezeichnet wird. Im Finale des Film, als Krueger Jesses Körper scheinbar vollständig übernommen hat, ist es somit der Kuss Lisas, der Jesse aus der abjekten Position des Monsters rettet und wieder in die allgemeine Gesellschaft heterosexueller Beziehungen überführt. (vgl. Benschhoff 1997: 228)

Während Weinstock sich insbesondere auf das Motiv des Vampirs fokussiert, schreibt David J. Skal, dass dieses nur eine Seite einer historisch gewachsenen Dualität darstellt. Frankenstein, der Wissenschaftler und seine Kreation, die er versucht unter Kontrolle zu halten, sie aber unweigerlich in die Gesellschaft einfällt, stellen die andere Seite dar. Diese dunklen Geschwister bilden Skal zufolge die Grundlage für jene Vielzahl blutiger Medienprodukte, die während der AIDS-Krise sowohl das Kino als auch aufgrund des Direct-to-Video-Markts das Fernsehgerät heimsuchen. Zuschauer:innen werden Skal zufolge in „the most psychically primitive juxtapositions of blood, sex and pestilence, a new kind of livingroom war, a psychosexual Vietnam“ (Skal 1993: 351) verwickelt. Weiterhin versteht der Autor die dunklen Geschwister als die wirkungsmächtigsten Mythen innerhalb einer zeitgenössischen westlichen Einflussosphäre. Ihre gegenteilige Ausrichtung repräsentiert das Zerrspiel zwischen Mythologisierung und Szientismus, in dessen Kontext auch die metaphorische Darstellung von AIDS verstanden werden muss. Das AIDS-Monster ist insofern erschreckend, weil es die tradierten Strukturen des Sinnschaffens auf zweierlei Weise destabilisiert. Einerseits dadurch, dass es mit einer Aura der Wissenschaftlichkeit ausgestattet Figuren auf ihre Materialität reduziert, sei es durch Infektion, Transplantation oder aber die chirurgisch akkurate Dekonstruktion des individuellen Körpers. Und andererseits dadurch, dass das AIDS-Monster in der Lage zu sein scheint, das Bewusstsein von Filmfiguren einer schrecklichen Erfahrung hin zu öffnen, die all das übersteigt, was einer rationalen Weltordnung zufolge möglich erscheint.

Das AIDS-Monster steht somit für den Kontrollverlust des Individuums der allgemeinen Gesellschaft über die Wirkungsweisen des eigenen Körpers. und somit eine

Verunsicherung der Körperfestung. In der Sichtung wird eine allgemeingesellschaftliche Infektionsparanoia zum potenten Angstmotiv und verunsichert das Selbstverständnis als Individuum im Sinne der Körperfestung. Es kommt zur zeitweisen Rekonstruktion eines individuellen Empfindens als ein Wesen, dass dem AIDS-Monster nicht entkommen kann, da die Logik des postklassischen Horrorfilms die präsentierte Bedrohungssituation nicht durch die Bestätigung humanistischer Ideale befriedet. Im AIDS-Monster drückt sich beispielhaft die biopolitische Agenda der Scientia Sexualis während der Krise aus, welche vor dem zerstörerischen Potential einer ungezügelter Affektwahrnehmung warnt, indem die Durchdringung des Körpers stets als negativ dargestellt, eingeschränkt und bestraft wird. Zuschauer:innen, die im Sinne einer allgemeinen Gesellschaft gedacht werden, werden über die Zurschaustellung des zerstörerischen Potentials des AIDS-Monsters dazu angehalten, dafür zu sorgen, dass dieses den Bildkader nicht überschreitet und in die Realität eindringen kann.



*ii*

### 2.3.1. Das AIDS-Monster in HELLRAISER und HELLBOUND: HELLRAISER II

Leviathan wird in HELLBOUND: HELLRAISER II als „God of flesh, hunger and desire“ (Randel 1988: 01:03:24-01:03:45) bezeichnet und auf diese Weise zum Ausgangspunkt einer gefährlichen ungerichteten Ars Sexualis, die sich humanistischen Definitionen von Schmerz und Lust, Gefahr und Befriedigung entzieht. Das Monströse der Filme zeichnet sich durch eine Nähe zu Leviathan aus, der im Sinne einer epidemiologischen Lesart als Ausgangspunkt einer Infektionskette verstanden werden kann, die über die Cenobites auf Frank übergeht und von ihm auf Julia. Es lässt sich diskutieren, dass die Infektion Julias durch Frank bereits während ihres ersten Aufeinandertreffens stattfindet und folgend unbemerkt unter der Oberfläche lauert. Während Guerrero feststellt, dass in Carpenters THE THING eine Infektionsparanoia vorhanden ist, die darauf beruht, dass das Publikum nicht weiß, wer das Monster in sich trägt, deuten die Hellraiser Filme eine entsprechende Paranoia an, nutzen das narrative Potential jedoch nicht vollständig aus. So ist bereits klar, dass Kirsty nicht ihren Vater, sondern Frank vor sich hat, der Larrys Haut trägt, als sie ihn vor Julias und Franks Allianz warnen möchte (vgl. Barker 1987: 01:10:40-01:13:55). In HELLBOUND: HELLRAISER II wird in der Folge der Vereinnahmung Dr. Channards eine ganz spezifische Angst aufgegriffen. Nämlich, dass sich das Virus innerhalb eines Krankenhauses verbreitet, was in dem Film über die Puzzle-Box geschieht. Dr. Channard benutzt seine Patient:innen dafür, einen Zugang zur Domäne Leviathans zu öffnen und setzt sie der von dieser Domäne ausgehenden Gefahr aus, indem er ihnen Puzzle-Boxen zur Verfügung stellt.

Die Ätiologie der Filme findet sich darin, dass die monströsen Figuren eindeutig durch ihre sanktionierte Lust gezeichnet werden. Das Kostümdesign der Cenobites lässt sich als Referenz an die SM-Subkultur der Zeit lesen, wobei die Kostüme ebenfalls beispielhaft als denunzierende und dunkle Karikatur einer christlichen Werteordnung eintreten. So werden die Cenobites als religiöse Ordensgemeinschaft inszeniert, geschlechtlich ambivalente Diener:innen des Gottes Leviathan, die Personen wirkungsvoll für ihn bekehren. Ihre einheitlichen langen, schwarzen und ornamentierten Lederroben stellen dabei das Ordensgewand dar und erinnern, neben sakraler Gewandung, am ehesten an futuristische Chirurgenkittel oder Schlachterschürzen. Auch ihre Körpermodifikationen, die Kleidung und Fleisch miteinander vermählen, befinden sich an der Intersektion ritueller Selbstverletzung, wie sie beispielsweise in

der Tradition christlicher Selbstgeißelung auch in der Gegenwart noch praktiziert wird und des chirurgischen Eingriffs. Paul Kane schreibt, dass die Cenobites eine Metapher für tiefsitzende menschliche Ängste darstellen. So sieht er in der Darstellung des als Chatterer bezeichneten Cenobites, dessen Gesichtshaut um den Mund von Drähten nach hinten gezogen wird und Zähne sowie Zahnfleisch sichtbar macht, die Angst manifestiert, lebendig verschlungen zu werden. Tatsächlich sollte HELLBOUND: HELLRAISER II eine Szene enthalten, in der Kirsty und Tiffany von dem Cenobite angefallen und beinahe gebissen werden. Diese wurde jedoch gestrichen und scheint nur in einem derzeit nicht auffindbaren Workprint überlebt zu haben (Loftus 2018). Der als Butterball bezeichnete Cenobite mag, Kane zufolge, Angst vor Völlerei beschwören oder allgemeiner die Angst vor den Folgen der Erfüllung persönlicher Lust. Es stellt sich heraus, dass sich hinter Butterballs schwarzer Sonnenbrille zugenähte Augenlider verbergen, was eine Assoziation zu durch Diabetes bedingter Blindheit zulässt. Das in den Credits Female Cenobite genannte Ordensmitglied zeichnet sich durch eine vaginale Kehlenöffnung aus, die wie zur Operation mit Drähten offen gehalten wird, und lässt sich nach Kane mit einer patriarchalen Angst vor weiblicher Sexualität identifizieren. Allgemein mag sie eine bereitwillige Öffnung des Selbst und des individuellen Körpers für eine Durchdringung von außerhalb darstellen. Der Lead Cenobite, so Kane, stellt eine allgemeine Angst vor unwillentlicher oder gewalttätiger Penetration dar, welche dieser selbst erlebt hat und sich nun damit schmückt (vgl. Kane 2006: 72-73). Die Anordnung der Nägel, die seinen Kopf spicken, lässt ebenfalls einen Bezug zur medizinischen Praxis zu. So findet Kirsty Zeichnungen im Büro Dr. Channards, welche die Anordnung der Nägel nachzeichnen und mit alchemistischen Symbolen verziert sind (vgl. Randel 1988:00:45:10-00:45:33). Diese Zeichnungen erinnern an die Unterteilung des menschlichen Kopfes in der Phrenologie, eine als irrig nachgewiesene Lehre Franz Joseph Galls, nach der die Form bestimmter Schädelpartien auf die geistige Disposition verweisen. Das Design der Cenobites ist insofern eine mikrokosmische Repräsentation dafür, wie in den Hellraiser-Filmen insgesamt das von Skal beschworene Verhältnis zwischen den dunklen Geschwistern Dracula und Frankenstein verhandelt wird. Sie erscheinen einerseits schrecklich, weil die Weise, in der ihre Körper durch die Nähe zu Leviathan als Ausdruck einer ungezügelter Ars Sexualis verändert worden sind, realistisch und nachvollziehbar inszeniert wird und dennoch andere, Frank und noch eindeutiger Julia, verführen und dem assoziierten Schmerz als religiöse Erfahrung öffnen.

Frank und Julia entziehen sich ihrer Konfrontation mit den Cenobites folgend eindeutig

der Sphäre des Menschlichen und werden monströs, was dadurch markiert wird, dass sie als Kreaturen ohne Haut, offengelegte Muskeln und Nervenstränge auftreten. Frank und Julia sind somit, im Sinne der Körperfestung, entgrenzt und stellen eine Gefahr für die menschlich verbliebenen Figuren, allen voran Kirsty dar, weil sie die Gefahr des Übergangs zwischen individuellen Körpern markieren. Dies drückt sich einerseits in der angedrohten Vergewaltigung Kirstys durch Frank aus (vgl. Barker 1987: 00:57:31-00:59:08) als auch in ihrem Konsum menschlichen Blutes (vgl. Barker 1987: 00:35:46-00:38:39, 00:45:31-00:46:04 & 00:55:18-00:56:19 / Randel 1988: 00:30:12-00:31:58 & 00:41:01-00:42:42). Die homosoziale Inszenierung des Vampirismus der Hellraiser-Filme ist Vordergründig, opfert doch Julia Frank ausschließlich Männer, während Dr. Channard Julia mehrere Frauen zum Konsum zur Verfügung stellt. Insbesondere das Beispiel Franks macht eine Assoziation mit homosexuellen Männern im Sinne einer „Risikogruppe“ offensichtlich. Als Julia ihn auf dem Dachboden vorfindet, erscheint er schwach. Sein Körper ist ausgemergelt, blutleer. Erst mit dem Konsum des Blutes anderer Männer, ihrer Lebensenergie bekommt er neue Stärke. Der Konsum der Männer kann weiterhin analog homosexuellen Sex gedacht werden, da Frank Julia rausschickt, während er die niedergeschlagenen Männer von hinten ergreift und seine Hand in ihren Hals fahren lässt und die Körper dieser Männer ausgemergelt, blutleer zurücklässt. Guerrero schreibt in Bezug auf den Film LIFE FORCE (Tobe Hooper 1985), in welchem ein vampirischer Xenomorph die Gestalt einer attraktiven Frau annimmt und junge Männer in sexuell aufgeladener Weise ihre Lebenskraft entzieht, dass die Darstellung der Opfer als in „[...] a near skeletal condition“ (Guerrero 1990: 92) die populistische Wahrnehmung von AIDS als „gay plague“ beschwöre, würde der Film, sowie andere Horrorfilme der Zeit doch in dramatischer Weise die medial vorherrschende Darstellung von Personen mit AIDS reproduzieren.

Ansonsten wird Frank heterosexuell gezeichnet. Der tödliche Konsum anderer Männer mag als Ersatzhandlung verstanden werden. Die Vereinnahmung des Objekts der Lust durch dessen Zerstörung. Wie in NIGHTMARE ON ELM STREET 2: FREDDY'S REVENGE und DEAF BY TEMPTATION wird die gefährliche weil monströse Sexualität Franks im Verlauf des Films durch den Ersatz des Höhepunkts durch spritzendes Blut markiert. Während es hier nicht das Duschwasser ist, das zu Blut wird, wird die Erinnerung Julias an die Verführung durch Frank mit Larrys Versuch parallel montiert, eine Matratze die Treppe hoch zu hieven, wobei er seine Hand an einem Nagel verletzt. In der Szenenanordnung passiert dies im selben Moment, indem Julia und Frank den Höhepunkt erreichen. (vgl. Barker 1987: 00:17:16-00:18:42)



*iii*

### 3 Fremde Splitter in meinem Fleisch Körperhorror als ästhetische Selbstbehauptung

#### 3.1. Das widerspenstige Fleisch als Ort der Selbstbehauptung. Somästhetik - eine Ästhetik der Annäherung?

In diesem Kapitel wird die Frage gestellt, welche Chancen für eine Dekonstruktion der Körperfestung das inszenatorische Element des Körperhorror im Horrorfilm bietet. Körperhorror wird hierbei einer Besprechung der Negativ-Ästhetik der „Gothic Fiction“ geöffnet, um eine konstruktive Perspektive auf die vorgenommene Dekonstruktion des Körpers in HELLRAISER und HELLBOUND: HELLRAISER II durch das Posthumane Gothic möglich zu machen.

Um ein ästhetisches Verständnis der Dekonstruktion des Körpers im Horrorfilm zu ermöglichen, wird Matthew C. Ladders Thesis *Body Art: Modification as Artistic Practice* (2010) zu Rate gezogen. In dieser definiert Lodder Körperkunst hinsichtlich zweier Interpretationsmöglichkeiten. Demnach lässt sich Körperkunst im Sinne der Performancekunst verstehen, wobei der Körper als Element neben anderen in den zeitlich und räumlich begrenzten Rahmen einer Aufführung eingebunden wird (vgl. Lodder 2010: 6-7). Die Inszenierung filmischen Körperhorror lässt sich nicht unschwer im Sinne dieses Konzepts verstehen, stellt eine entsprechende Szene doch eigentlich die Dokumentation einer Performance dar, in welche sowohl Schauspieler:innenkörper als auch Materialien eingebunden sind, die praktische Spezialeffekte bedingen. Fraglich bei dieser Deutung ist jedoch, ob Zuschauer:innen in einer Sichtung entsprechender Szenen die kritische Distanz wahren, um die präfilmische Realität der gedrehten Szene als Aufführung nachzuvollziehen zu können oder aber sie im Akt des Sehens als Re:produktion von Realität verstanden wird. Wie bereits im ersten Kapitel angesprochen, nutzt der Horrorfilm als populärkulturelle Form, die in ihrer Gesellschaft bildenden Funktion stark vom Märchen beeinflusst ist, insbesondere Inszenierungsstrategien aus, die Zuschauer:innen auf einer affektiven Ebene ansprechen. In diesem Sinne ist es zulässig davon auszugehen, dass Körperhorrorszenen, aufgrund verwendeter Inszenierungsstrategien, Zuschauer:innen ebenfalls auf die Ebene des Affekts zurückwerfen und nicht als die extradiegetische Performance verständlich werden, die während des Drehs stattgefunden hat. Der Performance Begriff, der eine zugrundeliegende Absicht der Darstellung der Agierenden miteinschließt, kann in diesem Sinne nur zielführend sein, wenn man eine



Werkanalyse hinsichtlich des Produktionsprozesses vornimmt.

Körperhorrorsszenen mögen, sofern auf der Ebene des filmischen Fragments betrachtet, mit der zweiten Bedeutung von Körperkunst identifizierbar werden, die Lodder in seiner Doktorarbeit zu legitimieren ersucht. Der Körpermodifikation im Sinne des Tattoos, des Piercings, oder der plastischen Chirurgie. Diese populärkulturellen Praktiken, so schreibt Lodder, werden auf der Ebene der kritischen Reflexion hauptsächlich im Hinblick auf die persönliche Psychologie derer gelesen, die sich ihnen unterziehen. In der ästhetischen Philosophie aber würden sie beinahe vollständig ignoriert. (Lodder 2010: 4)

Folgend wird David Shustermans philosophische Kategorie der Somästhetik nachvollzogen, welche für Lodders Diskussion der Legitimation des modifizierten Körpers als ästhetisches Objekt grundlegend ist. Daraufhin wird über die Erschließung des „Cinematic Bodies“ hinsichtlich des Konzepts der Somästhetik ergründet, inwieweit die filmische Erfahrung als eine den Körper modifizierende Praktik verständlich sein kann. Um schlussendlich die spezifische Weise zu definieren, wie Körperhorror Rezipierende betrifft, wird auf Fred Bottings Definition der Negativ-Ästhetik der Gothic Fiktion eingegangen und hierbei besonderes Augenmerk auf Strategien der Affizierung gelegt.

### 3.1.1. Wieso ist Körpermodifikation Kunst?

Matthew C. Lodder behandelt in seiner Doktorarbeit die Frage, in welcher Weise Körpermodifikation als Kunst verständlich sein kann. Die Sphäre des individuellen Körpers und der institutionalisierten Kunst sei bereits immer wieder überschritten worden. Lodder führt als Beispiel aus der Ausstellungsgeschichte die Anwesenheit von Toi Moko - die tätowierten Köpfe von Maorikrieger:innen - in europäischen Museen und Privatsammlungen an (vgl. Lodder 2010: 209-2014). Auch der Fall Tim Steiner mag hier interessant sein, welcher als Grundlage für den Film THE MAN WHO SOLD HIS SKIN (Kaouther Ben Hania 2020) diente. Sowohl Steiner als auch Ben Hania's Protagonist werden weltweit in Museen als Objektträger ausgestellt, nachdem sie von einem bekannten belgischen Künstler tätowiert worden sind. Während Steiners Motivation jedoch das Abenteuer ist (vgl. Sennewald 2017), wird Ben Hania's Protagonist Sam Ali, der als Geflüchteter vor dem syrischen Bürgerkrieg im Libanon lebt, ein europäisches Visum angeboten. Ein Dokument, welches er nach seiner Flucht nicht

anderweitig legal erlangen kann (Ward 2020).

Der modifizierte Körper als Ausstellungsstück wirft schwierige Fragen über Autor:innenschaft, Besitz und Wert des kunstwerk-gewordenen Körpers auf, welche die Unterscheidung zwischen der Zone des ästhetischen und des Alltäglichen zu verschieben vermögen. Lodder untersucht im Detail die vom Schönheitschirurgen Anthony Berlet kuratierte Ausstellung *I Am Art* (2009), welche Vorher/Nachher- sowie Prozessbilder schönheitschirurgischer Eingriffe im Sinne von Referenzen oder dokumentarischen Materials präsentiert, um den vom Kurator im Begleittext vorgestellten Anspruch zu legitimieren, dass es nicht die Ausstellungsstücke, sondern die Patient:innenkörper selbst in der realen Welt sind, die im Sinne des Kunstbegriffs gelesen werden sollten (vgl. Lodder 2010: 54). Lodder kritisiert hierbei, dass Berlet darauf abzielt, seine Arbeit darüber als Kunst zu legitimieren, dass sie ästhetisch im Sinne des Schönen genießbar ist. Diesen Anspruch hält der Autor für naiv, da Personen allerlei Ressentiments gegenüber der Schönheitschirurgie haben können, die sowohl ethischer Natur als auch auf persönlichen Geschmacksurteilen beruhen können und den Genuss von Berlets Kunst beeinflussen. Berlets Idee von Schönheitschirurgie stelle weiterhin einen normierenden Prozess dar. Das Schöne entzieht sich schlussendlich aber stets einer Verallgemeinerung (vgl. Lodder 2010: 65). Um eine Legitimation des modifizierten Körpers als Kunstobjekt abseits Berlets simplifizierenden Anspruchs aufstellen zu können, bezieht sich Lodder zuerst auf die Arbeit des Philosophen John Dewey. Dewey zufolge ist es der ästhetischen Philosophie aufgrund einer präferierten Stellung institutionalisierter Gattungen, wie Gemäldemalerei und Bildhauerei nicht möglich ein umfassendes Verständnis davon reproduzieren, was ästhetische Erfahrung als alltägliches Phänomen bedeutet. Die Effekte populärkultureller Formen, wie Tattoo, Piercing, Schönheitschirurgie aber auch Märchen, Horrorfilm und schwuler SM-Pornographie blieben somit unerforscht. Dewey geht, um die ernsthafte Auseinandersetzung mit diesen Phänomenen in der ästhetischen Philosophie zu ermöglichen der Frage nach, welche Gemeinsamkeiten zwischen jenen museal ausgestellten Kunstobjekten und jenen bestehen, die der Sphäre des Alltäglichen zugerechnet werden (vgl. Lodder 2010: 60). Lodder stellt fest, dass es Gemeinsamkeiten auf der Ebene der Erfahrung gibt, welche sich in Betrachtenden vor allem auf somatischer Ebene ausdrücken. So trete das Kunstwerk aus dem Fluss gewöhnlicher Erfahrung heraus und scheint auf der subjektiven Ebene der Affekte lebhaft empfunden zu werden. Das Kunstwerk stellt somit keinen Sinneseindruck unter vielen, sondern eine bedeutsame und genüssliche Erfahrung dar

(vgl. Lodder 2010: 60-62). Lodder schätzt Deweys Theorie insbesondere aufgrund ihres Potentials, die Trennlinie zwischen der Sphäre ästhetischer Wahrnehmung und der alltäglichen Sphäre zu verschieben und bisher nicht anerkannte Praktiken für Ansätze der ästhetischen Philosophie erschließbar zu machen. Der Autor zitiert folgend jedoch Richard Shusterman, nach welchem eine große Schwäche in Deweys Ansatz in der Notwendigkeit liegt, das Kunstobjekt als genüsslich wahrnehmen zu müssen (vgl. Lodder 2010: 69). Folgend leitet Lodder die Entwicklung des somästhetischen Objekts nach Richard Shusterman her, der sein philosophisches Programm in dem Text *Somaesthetics: A Disciplinary Proposal* (1999) wie folgt definiert: Ziel einer Philosophie ästhetischer Wahrnehmung, die auf dem somästhetischen Objekt beruht, ist es die unbedingte Rolle des Körperlichen in der ästhetischen Wahrnehmung systematisch zu legitimieren sowie die philosophische Kategorie der Ästhetik dem reduzierten Fokus auf Schönheit und musealisierte Kunst zu entreißen (vgl. Shusterman 1999: 299-301). Shusterman zufolge beruhe die Disziplin der Ästhetik nämlich auf einer Unterscheidung der Sphäre des Körperlichen und der Erkenntnis, wobei nur die zweite mit der ästhetischen Wahrnehmung gleichgesetzt wird. So schreibt er über das Werk Alexander Baumgartens als Grundlage der ästhetischen Philosophie, das dieses ästhetische Wahrnehmung zwar als sensorisch bedingt beschreibt, diese Wahrnehmung aber der Erkenntnis im Sinne einer rein geistlichen Qualität unterordnet. Für Baumgarten stellt die Ästhetik eine Disziplin der Erkenntnis dar, welche neben der Logik über die Auseinandersetzung mit dem Schönen eine Perfektion der mentalen Erkenntnisfähigkeiten kultiviert. Die Kultivierung des Körpers jedoch, die den Lokus aller sensorischen Möglichkeiten der Erkenntnis darstellt, wird in Baumgartens philosophischer Theorie nicht bedacht. Shusterman diskutiert, dass dies unter anderem an einer grundlegenden religiösen Doktrin liegt, die sich ebenfalls in philosophischen Vorgänger:innen wie Leibnitz, Wolff und Descartes niederschlägt. Der Körper sei demnach maschinell zu verstehen und dem Geist aufgrund seiner Fähigkeit zur Erkenntnis untergeordnet (vgl. Shusterman 1999: 301). Shusterman definiert Somästhetik folgend als kritische Studie der Erfahrung des eigenen Körpers als Quell ästhetischen Empfindens durch sensorische Wahrnehmung und der kreativen Selbstbehauptung, die darauf ausgelegt ist eine Neuausrichtung des philosophischen Ziels der Selbst-Erkenntnis zu bewirken. In diesem Sinne bietet Somästhetik die Möglichkeit verschiedene Praktiken, Wissensstände und Disziplinen, die sich auf den Körper beziehen, einer Analyse hinsichtlich der Methoden und Ansätze der ästhetischen Philosophie zu unterziehen

(vgl. Shusterman 1999: 302). Um eine Reflexion verschiedener auf den Körper ausgerichteter Phänomene zu ermöglichen, strukturiert Shusterman seine Theorie entlang dreier Dimensionen:

Die *analytische Dimension der Somästhetik* fokussiert sich auf die Struktur körperlicher Wahrnehmung, ihre Funktion im Prozess der Wissenserschließung und darauf, wie sie Prozesse des Sinnschaffens beeinflusst. Weiterhin setzt sie sich mit ontologischen und epistemologischen Problemfeldern, hinsichtlich eines Körperverständnisses auseinander, nach welchem der Körper ein Ort ist, in den sich über somatische Praktiken soziale Machtverhältnisse einschreiben. Hierbei bezieht sich Shusterman vor allem auf Foucault, dessen Philosophie er als Grundlage für die Annahme nimmt, dass alternative somatische Praktiken in den Körper eingeschriebene Machtverhältnisse auflösen können (vgl. Shusterman 1999: 304). Er benennt insbesondere Foucaults eigene sadomasochistische Praktik als integralen Teil seines Fokus auf homosexuelle Selbstbestimmung (vgl. Shusterman 1999: 309).

Die *pragmatische Dimension der Somästhetik* beschreibt sowohl die Bewerbung als auch Kritik somatischer Praktiken, wobei es nicht um ihre Normierung im Sinne ihrer Effizienz und historischen Validität geht, sondern um die Verbesserung persönlicher somatischer Erfahrungsmöglichkeiten. Sie geht der analytischen Dimension aufgrund ihrer präskriptiven Funktion voraus und fokussiert sich neben physiologischen Fakten insbesondere auf die Veränderung persönlicher und gesellschaftlicher Faktenlagen im Hinblick auf somästhetische Praktiken. Shusterman unterscheidet hierbei erneut zwei Unterkategorien, die er als die repräsentative und erfahrungsbasierte Qualität der pragmatischen Dimension benennt. Während die repräsentative Qualität die äußere Form des Körpers und seiner Praktiken bedenkt, legt die erfahrungsbasierte Qualität ihren Fokus auf die ästhetische Ausrichtung innerer Erfahrung. Diese beiden Qualitäten schließen sich nicht gegenseitig aus, so Shusterman, sodass ein somästhetisches Objekt sich in den meisten Fällen in beiden ausdrückt. Shusterman begründet dies damit, dass es immer eine Übertragung zwischen dem Inneren und dem Äußeren gibt und insbesondere somästhetische Praktiken, welche auf die erfahrungsbasierte Qualität abzielen, diese mit äußeren Repräsentationen kanalisieren. Durch die doppelseitig ausgerichtete Perspektive somästhetischer Erfahrung wird ebenfalls die Unterscheidung zwischen dem Körper lediglich als Maschine und dem illusiven Geist als Sitz der Erkenntnis und der Erfahrung des Schönen dekonstruiert (vgl. Shusterman 1999: 305-307).

Die *praktische Dimension der Somästhetik* zuletzt muss klar von der pragmatischen Dimension unterschieden werden. Während diese nämlich insbesondere eine Ebene der Methodologie betrachtet, ist die praktische Dimension auf die körperliche Praxis ausgerichtet, deren Ziel somatische Selbstverbesserung ist, und somit die Steigerung der sensorischen Erkenntnisfähigkeiten. Shusterman zufolge zielt jedes somästhetische Projekt auf diese Ebene ab und bedingt sie. „What goes without saying typically goes without doing“, (Shusterman 1999: 307) heißt es Shusterman zufolge in der Philosophie und bedeutet damit zu sagen, dass Selbsterkenntnis und die Pflege des Selbst nicht stattfinden können, wenn die Reflexion entsprechender Praktiken nicht stattfindet (vgl. S.307 Shusterman 1999: 307).

Lodder nutzt Shustermans Thesen insbesondere dafür, Berlets Arbeit aus der Perspektive der ästhetischen Philosophie kritisieren zu können, gleichzeitig aber ihre Einordnung in den Bereich des ästhetischen Empfindens nicht zu delegitimieren. So schreibt er, dass eine Analyse des von Berlet vorgebrachten Anspruchs hinsichtlich der pragmatischen Dimension der Somästhetik neben dem formalistischen Aspekt ebenfalls bedenken würde, inwieweit dieser einen konstruktiven Effekt auf das somästhetische Empfinden von Klient:innen haben kann und was er in einem gesellschaftlichen Kontext bedeutet. In diesem Sinne ermöglicht es eine somästhetische Lesung der Modifikation des Körpers, Praktiken nicht nur hinsichtlich ihrer repräsentativen Qualität zu verstehen, sondern auch die Auseinandersetzung mit der inneren Qualität des veränderten Körpers hinsichtlich ästhetischer Erfahrung zu bedenken.

### 3.2. Ist Körperhorror im Film mit Körpermodifikation als somästhetisches Objekt identifizierbar?

Körpermodifikation ist Lodder zufolge als somästhetischer Diskurs zu verstehen, welcher einerseits auf einer praktischen Ebene passiert, aber auch hinsichtlich pragmatischer und analytischer Dimensionen lesbar wird. Weiterführend wird im Sinne der analytischen Dimension der Somästhetik diskutiert werden, dass es lohnenswert ist das filmische Phänomen, welches in populären Diskursen als Körperhorror bezeichnet wird ebenfalls aus somästhetischer Perspektive zu verstehen und es dadurch zu ermöglichen körperbezogene und ästhetische Diskurse, die das Phänomen umranken

gemeinsam denkbar zu machen.

Das seit den achtziger Jahren unter anderem durch die Arbeit David Cronenbergs popularisierte Phänomen eines affektiven Körperkinos (vgl. Brophy 1983), welches mit drastischen sowie unvermittelten Darstellungen körperlicher Mutation und der Dekonstruktion des Körpers arbeitet, wird in wissenschaftlichen Genre- sowie Fandiskursen in einem generalisierenden Versuch der Kategorisierung als Körperhorror bezeichnet. Hierbei ist streitbar, was das Phänomen eigentlich auszeichnet. Während teilweise alle erschreckenden Bilder die dekonstruierte Körper darstellen genannt werden, prägt Marcus Stiglegger im Bezug auf Filme wie THE TEXAS CHAIN SAW MASSACRE (Tobe Hooper 1974), SAW (James Wan 2004) und HOSTEL (Eli Roth 2005) den Begriff des Terrorkinos (vgl. Stiglegger 2010), den Susanne Kappesser aufgreift und einer feministischen Lesart über die Filme der „New French Extremity“ öffnet (vgl. Kappesser 2017). Das Terrorkino „zeigt ein Grauen menschlicher Herkunft [welches] [...] in seiner monströsen Dimension horrible Züge an[nimmt]“ (Stiglegger in Kappesser 2017: 17). Demnach seien viele der dem postklassischen Horrorfilm zugeschriebenen Filme aufgrund des menschlichen Ursprungs der Grenzüberschreitung eher als Thriller zu verstehen. Stigleggers erklärtes Ziel sei, über die Definition des Terrorkinos ideologisch aufgeladene Floskeln wie „Torture Porn“, Gewaltvideo oder Killerspiel dekonstruieren zu können und das kritische Potential entsprechender medialer Phänomene erschließbar zu machen. Kappesser diskutiert mit Stiglegger, dass die Grundlage für den menschengemachten Horror des Terrorkinos insbesondere in der Realität zu finden ist. Sie deutet die Prävalenz von Folterszenen in bereits genannten Terrorfilmen als Reaktion auf oder Verarbeitung von medialen Re:präsentation von Kriegsverbrechen während des globalen „War on Terror“, für welche die Abu-Ghraib-Fotografien ikonisch stehen (Kappesser 2017: 17-19).

In der Deutung eines Körperhorror während der AIDS-Krise ist es wichtig anzumerken, dass die Grundlage für diesen im Gegensatz zum Terrorkino der frühen zweitausender Jahre vordergründig keine Verbrechen des Menschen am Menschen sind. Stattdessen kann man diesen auf die Präsenz eines mikrobischen Virus zurückführen, der den infizierten Körper unwillentlich verändert. Die Inbesitznahme des Körpers durch einen metaphorisch von Sontag als Alien gedachten Fremdkörper, bedingt die phantastische Ausrichtung des Körperhorror dieser Zeit. Die paranoide Abjektion mit dem Virus identifizierter Personengruppen aus der Sphäre der

allgemeinen Gesellschaft muss jedoch aus einer Perspektive, die queere Zuschauer:innenschaft mit einbezieht, ebenfalls benannt werden.

Um dem diskursiven Strang dieser Arbeit beizubehalten, wird weiterführend eine Definition von Körperhorror verwendet, die davon ausgeht, dass das Phänomen alles bezeichnen kann, was eine affektiv wirksam inszenierte Veränderung eines öffentlichen Körperideals bedeutet, die filmisch auf den Körpern individueller Figuren verhandelt wird. Die Arbeit David Cronenbergs wird hierbei als wegweisend verstanden und Körperhorror mit dem Begriff des Neuen Fleisches in Verbindung gebracht, welcher Cronenbergs VIDEODROME (1983) entspringt, seinen Weg aber auch in die Besprechung anderer körperbezogener Kunstformen gefunden hat. So schreibt Jason Whittaker beispielsweise im Bezug auf die Funktion von queerem Sadomasochismus in der Industrialszene der achtziger Jahre, dass diese eine alternative Ars Sexualis suchte,

„one that profoundly understood the perversion of [humanities] energies, that would rewrite these as the ejaculations and excretions of a new flesh, one that instead of repressing those desires would embody them less the old law of repression literally destroy it.”

(Whittaker 2022: 85)

Der Begriff des Neuen Fleisches bringt allen voran die Autonomie des Individuums ins Zentrum filmischer Verhandlungen und stellt in der Manier des postklassischen Horrorfilms die Vertrautheit der verkörperlichten Identität und die hierarchische Konstruktion in Frage, die den Körper dem subjektiven Bewusstsein als Ergebnis gesellschaftlicher Aushandlungsprozesse Untertan macht. Es ließe sich diskutieren, dass Queerness im Horrorfilm im Sinne McDougalds sich insofern insbesondere in Momenten des Körperhorrors ausdrückt, wenn sich das Neue Fleisch realisiert. In diesen bricht die Narration zusammen und das Subjekt wird vollständig auf die vorintellektuelle Wahrnehmung von Exzess reduziert, wobei die Erkenntnisfähigkeiten aufgrund der Fremdartigkeit des Gezeigten kollabieren.

Grundlage für eine entsprechende Kategorisierung stellt die affektive Qualität filmischer Erfahrung generell und speziell des Horrorfilms dar. Denn obwohl Körperhorror nicht am physischen Körper, sondern einem kinematographischen Äquivalent geschieht, entfalten Filme eine physisch ausgerichtete Wirkung auf Rezipierende, die sich bereits

in den mit dem Körperhorror identifizierten Phrasen niederschlägt, die sowohl auf intradiegetischer Ebene wie auch in der Besprechung von Filmen im Feuilleton präsent sind. In seinem Artikel *Horality* (1983) schreibt Autor Philip Brophy, dass der postklassische Horrorfilm als Metagenre gelesen werden muss, da dieser seine eigene Rezeptionserfahrung vorwegnimmt. Dies liegt unter anderem daran, dass das Horrorgenre nach sehr bestimmten Mustern funktioniert und diese Zuschauenden vertraut sind. Filmschaffende nutzen demzufolge Inszenierungsstrategien aus, welche Zuschauende während der Sichtung auf die Ebene des Affekts reduzieren (vgl. Brophy 1983). Die Drastik des Gezeigten führe dazu, dass Zuschauenden physisches Unwohlsein erleben und sie das Kino verlassen müssen. Entsprechend wird jedenfalls über Julia Ducournaus *RAW* (2016) (vgl. Yuan 2016) und *TITANE* (2021) (vgl. Moran 2021) berichtet und auf diese Weise eine quasi mythologische Perspektive auf die Filme im öffentlichen Verständnis etabliert, die sie als besonders herausfordernd adelt.

Die physisch ausgerichtete Wirkung der drastischen Körperveränderungen als Element des Körperhorrors lässt sich sinnvoll hinsichtlich Steven Shaviros Konzept des „Cinematic Body“ denken, welches das Filmbild hinsichtlich seiner performativen Elemente definiert, die Marcus S. Kleiner und Marcus Stiglegger als Bewegung, Körper und Sinnlichkeit bezeichnen. (vgl. Kleiner & Stiglegger 2015: 216) In seiner Theorie, welche Shaviro insbesondere als Gegenentwurf zur psychoanalytischen und semiotischen Filmtheorie versteht, wird das Filmbild anstatt primär auf einer symbolischen Ebene auf der Ebene des Affekts betrachtet. Shaviros „[...] goal is not to establish the (phenomenological or psychoanalytic) ‘truth’ of cinematic experience and the cinematic apparatus, but to follow these images in their seductive drift away from any such truth.“ (Shaviro 2006: 24) Für Shaviro bedeutet das Filmbild primär auf semiotischer Ebene lesbar zu definieren, ihm einen Mangel zuzuschreiben, da das Bild nicht für sich selbst steht, sondern nur als Träger ideologisch besetzter Zeichen verstanden werden kann (vgl. S.27 Kappesser 2017). Für Shaviro stellen filmische Bilder weniger eine symbolische Repräsentation des Originals im Sinne des Zeichens dar, sondern müssen als Ereignis verstanden werden (vgl. Shaviro 2006: 24), welches eine Reproduktion des Wirklichen ist. Ihm zufolge wird insbesondere im Hinblick auf die mechanische Reproduktion des Originals auf der Tonebene klar, was hiermit gemeint ist. Auf dieser nämlich wird die Reproduktion zum Simulacrum - in dem Sinne ununterscheidbar vom Original, das es sich auf nichts als sich selbst bezieht und insoweit real erscheint, dass die Konfrontation damit Erfahrungswirklichkeiten



re:produzieren kann. (vgl. Hötgen 2006) Der „cinematic apparatus deoriginates sounds and linguistic utterances, as well as visual images“ (Shaviro 2006: 36) und bedingt somit die Unmittelbarkeit der filmischen Erfahrung. Hinsichtlich des Dispositivs Kino, welches Shaviro im Sinne einer klassischen Filmtheorie als Grundlage kinematographischer Wahrnehmung sieht, etabliert er weiterhin auf der Apparatus Theorie von Jean-Louis Baudry aufbauend eine ungleiche Beziehung zwischen Filmbild und Rezipient:innenwahrnehmung. Demnach führt die Inszenierung des Blicks über die Kamera dazu, dass Rezipient:innen aufgrund ihres passiven Ausgeliefert-Seins in der strukturellen Anordnung der Filmrezeption keine Wahl haben als sich mit diesem zu identifizieren und sich der masochistischen Disposition der kinematographischen Dominanz zu unterwerfen, die ihre sensorische Wahrnehmung leitet (vgl. Kleiner & Stiglegger 2015: 251). Hierbei sei angemerkt, dass es nicht darum geht, dass Rezipient:innen dazu gezwungen sind, sich über den Blick mit der Perspektive einer bestimmten Figur zu identifizieren, sondern vielmehr um die Identifikation mit der Instanz des Sehens an sich (vgl. Kleiner & Stiglegger 2015: 253). In diesem Sinne wird die Instanz des Blickes zum Verbindungsglied zwischen dem „Cinematic Body“ und dem Rezipient:innenkörper. Um dieses Verbindungsglied genauer definieren zu können, beziehen sich Kleiner und Stiglegger auf das Konzept des organlosen Körpers nach Deleuze und Guattari.

Für Deleuze kann „ein Körper [...] alles mögliche sein, es kann ein Tier sein, ein Klangkörper, es kann eine Seele oder eine Idee sein, es kann ein Textkorpus sein, ein sozialer Körper, ein Kollektiv sein“ (Deleuze in Kleiner & Stiglegger 2015: 255) und lässt sich grundlegend auf eine Instanz reduzieren, die aus Flüssen und Kontraktionen von Kräften besteht und in einer bestimmten funktionalen Weise, beispielsweise im Sinne gesellschaftlicher Körperideale und moralisch identifizierter Identitätsverhältnisse, angeordnet ist. Ein organloser Körper zu werden bedeutet Deleuze und Guattari zufolge jedoch eine tradierte Körperordnung dem Einfluss neuer Kräfte zu öffnen und somit „von einer gegebenen Entität mit einer spezifischen Funktionalität sowie Intentionalität zu einer experimentellen ästhetischen Baustelle zu transformieren“ (Kleiner & Stiglegger 2015: 255). Somit wird der Körper desorganisiert und es eröffnet sich die Möglichkeit, momentan ein nicht eingeschränktes Spiel der Affekte zu erfahren. Film im Sinne eines „Cinematic Body“ ist ebenfalls als eine solche Immanenzebene zu verstehen, derer sich Rezipient:innen im nicht von der Vernunft geleiteten Sehakt aufgrund ihrer masochistischen Disposition öffnen und somit im Moment der Rezeption eine körperliche Instanz bilden, welche auf der Ebene

immanenter Übertragung des Affektiven stattfindet (Kleiner/Stiglegger 2015: 256).

### 3.3. Welche Auswirkungen hat die Gothic Ästhetik des Horrorfilms auf die Inszenierung von Body Horror als Körperkunst?

Horror lässt sich dem vorausgehenden Argument nach als bestimmte Art filmischer Erfahrung verstehen, welche durch die Inszenierung intensiver Momente Rezipient:innen in drastischer Weise affiziert. Linda Williams schreibt diesbezüglich, dass Horrorfilme wie *A NIGHTMARE ON ELM STREET* (Wes Craven, 1984) darauf abzielen, die emotionale Reaktion von Zuschauenden der emotionalen Reaktion von Filmfiguren anzugleichen und setzt Horror mit dem Melodram und Pornographie aufgrund einer Ähnlichkeit des Fokus auf Affizierung als „Bodygenre“ gleich (vgl. Williams 1991: 4). Das Horrorgenre unterscheidet sich in seiner Wirkungsweise jedoch vom Melodram und der Pornographie insbesondere darin, dass es in der Sichtung primär unangenehme Gefühle in Rezipient:innen auslöst. Die Effektivität der Affizierung durch Horror beruht hierbei unter anderem auf der Tradition der „Gothic Fiction“, welche eine grundlegend negative Ästhetik in Filme einschreibt. Diese spezifische ästhetische Ausrichtung sorgt, wie folgend diskutiert wird jedoch nicht dafür, dass die emotionalen Reaktionen von Zuschauenden denen der Filmfiguren angeglichen werden, sondern ermöglicht es diesen über das Gezeigte mit dem Sublimen konfrontiert zu werden, welches ihre Kapazitäten des Sinnschaffens im Moment der Sichtung überfordert und sie auf ihren Körper zurückwirft.

Botting definiert die Negativ-Ästhetik der „Gothic Fiction“ in der Einleitung zur zweiten Edition seines Buches *Gothic - A New Critical Idiom* (2014) als Modus, welcher sich durch die Störungen der Mechanismen des rationalen Sinnschaffens auszeichnet (vgl. Botting 2014: 7). Dies zeigt sich besonders in der Rückkehr vieler Geschichten zu mittelalterlichen Motiven und Erzählformen während der Etablierung des Genres in Zeiten der Aufklärung. Botting zufolge funktioniert Gothic zuerst als Spiegel für den wissenschaftlichen Rationalismus der Aufklärung, indem es mythologisch aufgeladene Kosmologien erzählt, in welche Figuren mit einer eindeutig zeitgenössischen Perspektive hineingeworfen werden. Diese müssen ihre Ansichten gegenüber Erfahrungen aktualisieren, die mit ihrem Weltverständnis nicht vereinbar sind. In diesem Sinne stellt Gothic den Einfall einer imaginierten Vergangenheit in die

Gegenwart dar. Eine gedankliche Konfiguration, die einerseits von vorigen Gothics - den in einer römischen Deutung der Geschichte als Barbaren bezeichneten Volksstamm der Goten, sowie der mittelalterlichen Stilrichtung der Gotik - aufgeladen, unzeitgenössische gesellschaftliche Elemente in ein Außerhalb der etablierten Ordnung des Aufklärungsrationalismus verbannt. Sowohl Adel als auch Klerus sind im 18. Jahrhundert noch immer dominante gesellschaftliche Einflussfaktoren, die verfallene Kirche und das abgelegene Schloss, jedoch, deren einsame Herrschende ihrem Wahn verfallen, gehören bereits zu den archetypischen Elementen einer Gothic Erzählung.

Botting identifiziert drei Kernelemente der Negativ-Ästhetik, welche sich in der frühen „Gothic Fiction“ etablieren und benennt diese als Dunkelheit, Negativität, und Transformation. Während Transformation insbesondere die Fähigkeit der „Gothic Fiction“ bedeutet, andere literarische Gattungen in sich zu integrieren und sich an neue, zeithistorische Kontexte anzupassen (vgl. Botting 2014: 13-15), beschreibt Dunkelheit primär die Abwesenheit des Lichts, welches mit der Aufklärung identifiziert wird. Dunkelheit kontrastiert somit mentale und physische Sicherheitsstrukturen eines entsprechenden Weltverständnisses (vgl. Botting 2014: 6). Die handlungstragenden Figuren von Gothic Erzählungen verlassen, mit einer aufgeklärt-rationalistischen Perspektive ausgestattet, ihre angestammte Welt und betreten das Abseitige, indem sowohl die präzivilisatorische Wildheit der Goten als auch die Mystik gotischer Schlösser und Kirchen überdauert hat. Gothic zeichnet sich in dem Sinne durch eine Transgressionserfahrung aus. Die Konfrontation mit der Dunkelheit führt als metaphorisches Abjektes der Aufklärung dazu, dass ein rationalistisches System des Sinnschaffens in sich zusammenbricht (vgl. Botting 2014: 6). Hierin mag die als stereotyp dargestellte Konvention der in Ohnmacht fallenden oder sich einem Delirium ergebenden Figuren Anschluss finden, wird Sinn, hier sowohl für Wahrnehmung als auch Verständnis stehend, auf einen Punkt kompletter Unmündigkeit reduziert. Der Ausfall der Erkenntnisfähigkeiten überträgt sich weiterhin auf Rezipierende und öffnet den Raum für eine affektive Ebene, die das primäre Ziel der „Gothic Fiction“ darstellt. Botting beschreibt einen evokativen Rhythmus, nach dem trostlose Landschaften zuerst Hoffnungslosigkeit und Melancholie bedeuten, die immer wieder von Ausbrüchen intensiver, negativer Emotionen wie Wut oder Trauer durchwirkt sind. Der Wegfall der Erkenntnisfähigkeiten signalisiert somit nicht nur Ohnmacht, sondern auch Überforderung, welche durch die Konfrontation mit etwas Schrecklichen ausgelöst

wird. „[A]n obscure presence too great to comprehend evoking an excess of feeling [...] an experience too intense for words” (Botting 2014: 6).

Negativität bedeutet Botting zufolge affektive Negativität, die er im Aufkommen des Sublimen als Konzept in der ästhetischen Philosophie des 18. Jahrhunderts begründet sieht. Das Sublime beschreibt eine Erfahrung, die gegenteilig zum Schönen ist, welches durchweg positiv besetzt die Einheit von äußerer Form und ästhetischer Wahrnehmung beschreibt. Botting zitiert Edmund Burke, der das Sublime als „Negative Pleasure” (Burke in Botting 2014: 7) bezeichnet, „tranquility shadowed with horror.” (Burke in Shusterman 2005: 329). Für Burke stellt das Sublime eine spezifisch physiologisch ausgerichtete ästhetische Erfahrung dar, welche auf der Bewusstwerdung von Anspannung, der Kontraktion der Muskeln, basiert und auftritt, wenn eine sich annähernde Gefahr abgewendet wurde. David Shusterman kritisiert hieran jedoch, dass Burkes Vision des Sublimen zu mechanistisch gedacht ist und unter anderem kulturelle Anteile ausspart, die entsprechende Erfahrungen bedeuten. So fragt Shusterman provokant, ob man die Sublimität der totalen Dunkelheit, die einen umgibt, nicht verspüre, wenn man die Augen geschlossen hält und der Sehnerv dadurch nicht angespannt wird.

Das Sublime wird eindeutig mit den Affekten des Terrors identifiziert, die durch die Konfrontation mit Erscheinungen in Kraft treten, welche die ordnenden Prinzipien überfordern. Überwältigende äußere Mächte, die in der Konfrontation mit Prozessen des Sinnschaffens, sowohl im Sinne individueller Wahrnehmung als auch der Verständnismöglichkeiten, nicht fassbar sind. (vgl. Cultural Enquiry Research Group 2019: 00:07:05-00:09:25,).

Ein Verständnis des Sublimen, welches sich an der Romantik orientiert, bedeutet das Überschreiten einer Grenze des Geistes durch die Konfrontation mit dem, was größer als dieser erscheint. Dies geschieht jedoch noch immer im Sinne eines humanistischen Subjektbegriffs. Es geht nicht darum, das Selbst tatsächlich zu transzendieren, sondern darum, es momentan zu öffnen (vgl. Cultural Enquiry Research Group 2019: 00:09:25-00:12:25). Die Erfahrung des Sublimen stellt hier einen dynamischen Prozess dar, da dem momentanen Verlust der Erkenntnisfähigkeiten, ihre Reinvigoration folgt, dernach sich ein schockierendes Gefühl des Bewusstseins über ihren zeitweiligen Verlust ausbreitet (vgl. Botting 2014: 7). Botting bezieht sich auf Freuds Lustprinzip,

wenn er schreibt, dass sich dem Schrecklichen wieder Aussetzen negative Erfahrungen erträglich macht und schlussendlich dazu führen kann, dass man zu jemandem wird, der „at least imaginatively, [has] taken an active role in producing and expelling the disturbance“ (Botting 2014: 8). Durch die intensive Affizierung über die Negativ-Ästhetik provoziert Horror somit eine intensive Erfahrung, welche Rezipierende auf spezifische negative Gefühle zurückwirft, die aber niemals Leid durch physische Einwirkung bedingen können. Vielmehr wird durch die Zurückhaltung des tatsächlichen Leids eine sublimale Erfahrung synthetisiert, die im Moment der Rezeption den Zusammenbruch eines strukturierten Erkenntnishorizonts bedingt. Linda Williams Anspruch, dass die affektive Erfahrung von Rezipient:innen und Filmfiguren analog zu denken ist, wird damit außer Kraft gesetzt, da die Darstellung der intensiven Gewalt am Körper der Filmfiguren keinen Schmerz produziert. Der Ausfall jener Sensation, den die wahrgenommene Zerstörung bedingt, eröffnet vielmehr eine Möglichkeit zur Transformation.

### 3.4. Das AIDS-Monster und Körperhorror „Discomfort“ als Mittel kritischer Reflexion

2022 reflektiert das Filmfest München in Zusammenarbeit mit dem Museum Brandhorst unter dem Titel *Licking my Wounds - Body Horror Inside Out* die Geschichte des von ihnen als Subgenre bezeichneten Phänomens. Körperhorror sei in seiner Geschichte nicht nur darauf aus zu verstören und möglichst schockierende Splatterszenen darzustellen. Vielmehr sei es darauf aus präsent Körperpolitiken zu reflektieren, die Rezipient:innenwahrnehmung einer neuen affektiven Ebene zu öffnen und sich dadurch gegen diese Körperpolitiken aufzulehnen. Body Horror sei demnach „[...] where we go to deal with our fears about what can happen when the body goes wrong.“ (Fox 2022).

Die verstörende Wirkung von Körperhorror zugunsten eines Fokus auf dessen transgressive Qualität als zweitrangig in einer kritischen Reflexion zu betrachten, muss jedoch hinterfragt werden. Die transgressive Qualität des Körperhorror nämlich kann nicht gedacht werden, wenn die Tatsache, dass dieser verstörend ist, außer Acht gelassen wird. Gesellschaftliche Normen wie Körperpolitiken einer allgemeinen Gesellschaft, die in symbolischen Metaphern angelegt sind, werden durch das Element

der Verstörung aufgebrochen. Verstörung kann hier im Sinne der Kategorienkrise verstanden werden, die Rezipierende auf die Ebene eines individuellen körperlichen Erlebens zurückwirft und die rationalistisch angelegten Mechanismen der Kategorienbildung, die der Welt eine symbolische Ordnung verleihen, durch die Konfrontation mit dem Abjekten einreißen.

In seinem Artikel *Somaesthetics of Discomfort - Enhancing Awareness and Inquiry* (2021) schreibt Autor Mark Tschaepe, dass das Unangenehme durch die Linse der Somästhetik eine wichtige Rolle im Ausbilden eines somatischen Empfindens zukommt. Er beginnt seine Diskussion mit der Feststellung, dass Komfort keinen bewusst erlebten Zustand darstellt. Das Individuum nämlich ist komfortabel, wenn es einen Zustand der Einheit mit der umgebenden Umwelt empfindet. Tschaepe kontrastiert hier beispielhaft Gesundheit als unbewussten, komfortablen Zustand mit Krankheit als einen unangenehmen bewusst empfundenen. Die negative Affizierung, die Tschaepe mit Krankheit identifiziert, produziert in Rezipient:innen, was der Philosophieprofessor als „Discomfort“ - das Unangenehme - bezeichnet. „Discomfort“ stellt einen bewusst erlebten Zustand dar, indem das Individuum ein gestörtes Verhältnis zur erlebten Umwelt erfährt (vgl. Tschaepe 2021: 3-4) und kann ebenfalls auf Körperhorror als physisch erfahrenes Phänomen angewendet werden.

Wie im vorigen Kapitel dargestellt unterstützt die Präsenz des AIDS-Monsters im Horrorfilm während der AIDS-Krise durch das Beschwören einer Infektionsparanoia den Erhalt der Körperfestung auf individueller Ebene als auch im Sinne und in Verbindung mit dem politischen Körper. Durch die unangenehme Bewusstwerdung des individuellen Körpers jedoch, die Körperhorror beschwört, wird die Positionierung des Körpers im Kontext der Körperfestung problematisiert. Körperhorror spricht die Abschottung des Körpers von seiner Umwelt direkt an und vermittelt dies einem Publikum auf der Ebene des Affekts. Die harte Grenze des individuellen Körpers im Sinne der Körperfestung wird durch die Inszenierung von Körperhorror nämlich immer und immer wieder traumatisch überschritten. Das Individuum wird dabei zu dem, was Kleiner und Stiglegger in ihrer Besprechung des „Cinematic Body“ als experimentelle Baustelle beschreiben. Das Individuum erlebt Verbindungen mit dem, was in symbolischen Konstruktionen, die das Subjekt in der Gesellschaft determinieren, Abjekt ist und gerät in einen nicht-intellektuellen Prozess der Integration dieser Erfahrungen. Die das Subjekt determinierenden kategorischen Unterscheidungen zwischen Subjekt und Abjekt brechen folgend in sich zusammen.

Die Konventionen des Genres sowie Tendenzen im postklassischen Horrorfilm, in dem das Monster vermehrt der Gesellschaft entspringt, unterstützen das Zusammenbrechen der kategorischen Unterscheidung zwischen Subjekt und Objekt ebenfalls auf narrativer und filmästhetischer Ebene. Rezipierende erfahren beispielsweise nicht nur die Perspektive der menschlichen Figuren, die mit dem Monströsen in Berührung kommen, sondern nehmen ebenfalls die Perspektive des Monsters und damit eine dezidiert als abjekt inszenierte Perspektive ein. Während dies in HALLOWEEN (vgl. John Carpenter 1978: 00:02:20-00:07:01) und FRIDAY THE 13TH (vgl. Sean S. Cunningham 1980: 00:00:33-00:05:14) über eine Kameraperspektive geschieht, die im Kontext der Szene den „Point of View“ des Monsters einnimmt, geschieht dies in Filmen, die Körperhorror ausstellen über die Transformation von Protagonist:innen in das Monströse als symbiotisches Werden-mit dem Abjekten. In VIDEODROME beispielsweise realisiert sich das Neue Fleisch in der Hauptfigur Max Renn durch den Konsum gewalttätiger Videoaufnahmen, die dazu führen, dass sich Organe in seinem Körper öffnen, in die er VHS-Kassetten oder eine Pistole einführen kann (vgl. Cronenberg 1983: 00:43:04-00:45:40). Im nachfolgenden Kapitel wird argumentiert, dass die Perspektive des Monsters über die narrative Identifikation mit der Figur Julia geschieht, die als Protagonistin eine Symbiose mit dem dunklen Gott Leviathan eingeht.

Das Einnehmen der Perspektive des Monströsen führt dazu, dass die Transzendenz des Körpers und somit das Hintergehen des Ideals der Körperfestung als etwas lustvolles empfunden werden kann, auch weil es zur Bestätigung realweltlicher Angstmotive beiträgt. So hat die Realisierung des Neuen Fleisches stets eine sexuelle Komponente. Das Objekt einer neurotischen Angst im Kontext einer allgemeinen Infektionsparanoia, eine ungezügeltere Ars Sexualis, wird als das inszeniert, was die Transformation des Körpers und damit die Hinwendung zum Abjekten sowie die Störung etablierter Sicherheitsstrukturen wie die Körperfestung bedingt. Die experimentelle Baustelle jedoch, die während der Rezeption zwischen Publikum und Filmbild entsteht, schließt sich mit Ende der Projektion erneut und es kommt zur Reinvigoration der Erkenntnisfähigkeiten. Es breitet sich, im Sinne Bottings, ein schockierendes Bewusstsein über ihren zeitweiligen Verlust im Publikum aus und etablierte Sicherheitsstrukturen werden bestätigt. Im Sinne Hughes und Smith findet sich an diesem Moment des zeitweiligen Zusammenbrechens etablierter Sicherheitsstrukturen die Interrogation normierter gesellschaftlicher Imaginationen

wieder. "The questionable moment, however brief, hints of pleasures still unrealised or unavailable but now known (Hughes & Smith 2011: 2)."

Voranehend wurde dargestellt, dass Körperhorror in der Lage ist zumindest zeitweilig, im Prozess der Rezeption die diskriminierenden Metaphern der AIDS-Krise, die sich als AIDS-Monster in den Horrorfilm einschreiben, über ein affizierendes Verhältnis zwischen Film und Rezipierenden außer Kraft zu setzen. Mit dem Schließen der experimentellen Baustelle zwischen Film und Rezipierenden kommt es jedoch zur erneuten Bestätigung dieser Metaphoriken. Im folgenden Kapitel wird untersucht, wie die Hellraiser-Filme als Posthumanes Gothic in der Lage sind, über die Realisation eines posthumanen Sublimen dieses Verhältnis nachhaltiger zu beeinflussen mit dem Ziel die Angstmotive, die eine konservative Scientia Sexualis bestätigen, einer kritischen Reflexion zu öffnen.



## 4 Das Posthumane Gothic in HELLRAISER & HELLBOUND: HELLRAISER II

### 4.1. „Beyond Limits“

#### Zur aktiven Wirkmacht schmerzhafter Veränderungen

Im Verlauf des folgenden Kapitels wird untersucht werden, inwieweit die Filmbeispiele HELLRAISER und HELLBOUND: HELLRAISER II durch die Inszenierung eines Posthumanen Gothic die narrativen Muster und Motive rekontextualisieren, die das AIDS-Monster definieren. Hierbei geht es nicht darum, die Gefahr, die von AIDS ausgeht, zu trivialisieren, sondern darum, die Manifestationen der Infektionsparanoia, die Personen mit AIDS als auch „Risikogruppen“ betreffen, zu kritisieren.

Es wird folgend dargestellt, dass die zu untersuchenden Filmbeispiele eine posthumane Perspektive einnehmen. Die Filme stellen beispielsweise in Frage, welche oder ob überhaupt Anteile des Menschlichen im Prozess einer durch das monströse Andere bedingten Veränderung bestehen bleiben, wobei die vermeintlich schrecklichen Leiden in der Domäne Leviathans den Wunsch erwecken, dass nichts übrig bliebe. Der Körper würde zerstört und die Seele freigesetzt werden. Barker jedoch widersetzt sich entsprechend transzendentalen Perspektiven und inszeniert Figurenkörper, die auch über den Tod und ihre Desintegration bestehen. Barker schafft in dieser Weise eine posthumane sublimale Erfahrung, welche Marks zufolge als die Realisation der aktiven Wirkmacht (eng. „Agency“) der Außenwelt beschreibt. Marks identifiziert das posthumane Sublime nach Mark Fisher in der Realisation einer undefinierbaren aktiven Präsenz, die in Momenten erscheint, in denen nichts außerhalb des Subjekts anwesend ist, sowie abwesend, wenn sie präsent sein sollte (vgl. Marks 2019). Das posthumane Sublime entzieht sich dauerhaft den menschlichen Erkenntnisfähigkeiten und wird nur durch ihre Effekte wahrnehmbar. In der Konfrontation mit dem posthumanen Sublimen realisiert das Subjekt entsprechend die Udenkbarkeit der aktiven Wirkmacht der nicht-menschlichen und bedrohlichen Umwelt und durch dessen Verstrickung in ihr das Zusammenbrechen der das Subjekt konstruierenden Mechanismen (vgl. Cultural Enquiry Research Group 2019: 00:19:15-00:29:50). Das Verhältnis zwischen den Figuren, die in den Hellraiser-Filmen einer menschlichen Sphäre entspringen und posthuman werden und dem Gott Leviathan als Lokus des Abjekten der Filme, wird aus der dualen Perspektive eines sadomasochistischen

Verhältnisses betrachtet werden. Eine entsprechende Perspektive erlaubt es die Filme als metareflexiv im Sinne Brophys zu verstehen, da sie die eigene Rezeptionserfahrung als Teil der Inszenierung aufgreifen. So gehen Rezipient:innen im Sinne der Apparatus-Theorie ebenso ein sadomasochistisches Verhältnis mit dem Filmbild ein, wie die Filmfiguren mit der abjekten Macht Leviathans. Sadomasochismus ist hierbei nicht lediglich auf ein Verhältnis von Dominanz und Unterwerfung reduzierbar, das Shaviro in der Anordnung des Dispositivs Kino sieht. Es wird vielmehr als Möglichkeit gedacht, Perspektiven zu erfahren, die außerhalb durch die allgemeine Gesellschaft vordefinierter Kategorien liegen und den Erfahrungshorizont somit einschränken.

Als kritische Neubetrachtung der Argumente Elaine Scarrys *The Body in Pain: The Making and Unmaking of the World* (1985) schreibt John McIntyre in *Rethinking the Body in Pain* (2016), dass Schmerz die auf einer metaphorischen Sprache basierende Verbindung zwischen Körper und Welt zerstört, entlang welcher sich das Selbst konstruiert und die Wahrnehmung innerhalb des Körpers einschließt. Während Scarry diskutiert, dass positive Affekte im Gegensatz zur Wahrnehmung des Körpers allein durch die Wahrnehmung des externen Objekts durch die Sinne bedingt sind, schreibt McIntyre, dass Scarrys Schmerzverständnis ebenfalls den Orgasmus beschreibt. Ein Phänomen, das generell als intensiver positiver Affekt identifiziert wird. In diesem, wie im Schmerz, nämlich reduziert sich die Verbindung zwischen Welt und Körper ebenso auf einen Schrei, während die Wahrnehmung im Körper eingeschlossen wird und demnach kein externes Bezugsobjekt bestehen kann. Folgend diskutiert McIntyre, dass der Unterschied zwischen den Phänomenen ist, dass Schmerz mit dem aversiven System des Körpers zusammenhängt und Orgasmen mit dem Belohnungssystem (vgl. McIntyre 2016: 387). McIntyre führt aus, dass die Aktivierung des Aversions- und Belohnungssystems miteinander in Verbindung stehen und unterstützt somit das Argument Tschaepes, dass das Unangenehme wichtig für die Entwicklung somatischer Erfahrungsmöglichkeiten ist. Zu intensive positive Eindrücke können weiterhin schmerzhaft gereichen, sowie unangenehme Eindrücke in Kauf genommen werden, um das Gefühl intensiver Befriedigung zu erfahren (vgl. McIntyre 2016: 385). Das Beifügen von Schmerz kann somit aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet werden. Während Folternde beispielsweise darauf aus sind, die Welt des Opfers zu zerstören, zielen Sadist:innen darauf ab, Masochist:innen eine neue Perspektive auf die Welt zu ermöglichen, indem ein komplexes Spiel des Aversions- und Belohnungssystems zum Tragen kommt. (vgl. McIntyre 2016: 382.387 & 393). Die

Verbindungen, welche die Figuren der Filme mit dem Abjekten, dessen Lokus Leviathan darstellt, eingehen, können demzufolge als lustvoll bezeichnet werden, da sie, aufgrund der transformativen Macht Leviathans, den Figuren eine neue Perspektive ermöglichen, anstatt ihre Welt lediglich zu zerstören. Das sadomasochistische Verhältnis, in welchem sich Rezipierende in dem Moment der Wahrnehmung dessen befinden, beschwört, wie besprochen, nicht den Schmerz, jedoch ein physisch ausgerichtetes Unbehagen. Eine nicht in Worte zu fassende sensorische Erfahrung, welche das Sublime beschwört. Die Konfrontation mit dem Sublimen in der Sichtung der Filme dekonstruiert aufgrund der selbstbewussten queeren Darstellung tradierter Handlungsmuster und Motive, die das AIDS-Monster auszeichnen, in den erfahrenden Körpern rezipierender Personen eingeschriebene Machtverhältnisse.

## 4.2. The God of Flesh, Hunger and Desire

### Masochismus als abjektes Naturgesetz

Julia Kristeva zufolge beschreibt das Abjekte negativ konnotierte Elemente in einer Gesellschaftsordnung, die zum Erhalt symbolischer Strukturen des Sinnschaffens abgestoßen werden (Kristeva 1982: 12-13). In HELLRAISER wird die gesellschaftliche Ordnung, repräsentiert durch eine Version der Kernfamilie bestehend aus Vater, (Stief)Mutter und (erwachsenem) Kind durch die Rückkehr Onkel Franks aus der Domäne Leviathans gefährdet. In HELLBOUND: HELLRAISER II wird gezeigt, welche Effekte die Unterwanderung jener gesellschaftlichen Ordnung durch das monströse Andere auf institutionalisierte Strukturen des Sinnschaffens hat und am Beispiel des Channard Institutes ihre Destabilisierung aus exerziert. Über die Figur Dr. Channard wird nachvollziehbar, dass die folgend beschworene Sinnkrise nicht allein auf äußere Einflussfaktoren zurückzuführen ist, sondern eine Mitverantwortung des Menschen besteht. So findet Channards Assistent Kyle, als dieser in das Büro seines Vorgesetzten eindringt, Forschungsartikel mit Titeln wie „Is Death the Fourth Dimension?“, andere geheim:wissenschaftliche Materialien über Leviathan und die Cenobites sowie mehrere Puzzle-Boxen (Randel 1988: 00:27:00-00:27:45). Er beobachtet anschließend, wie Dr.Channard einen Patienten des Instituts opfert, um mit dieser anderen Dimension in Kontakt zu treten. Als Julia Dr. Channard daraufhin in die Domäne Leviathans führt und folgend mit dem „what [he] always wanted, right?“

(Randel 1988: 01:04:05-01:04:10) konfrontiert, benennt sie diese Macht auf die all sein Streben sowie das Streben Franks und der Cenobites ausgerichtet ist als „The God that sent me back, the God I serve in this world and yours, the God of flesh, hunger, and desire, my God, Leviathan, Lord of the Labyrinth” (Randel 1988: 01:03:24-01:03:45).

Leviathan wird als gigantischer im Himmel über dem Labyrinth schwebender Rhombus dargestellt, dessen metallische Außenseite mit unidentifizierbaren Mustern bedeckt ist und einen schwarzen Lichtstrahl ins Labyrinth wirft. Als dieser Strahl Dr. Channard erfasst, beschwört er verdrängte und schmerzhaft Erinnerungen, die seine charakterdefinierende Begierde weiter ausformulieren (vgl. Randel 1988: 01:03:43-01:04:27). So wird seine Lust am chirurgischen Verstehen an eine Kindheitserinnerung gekoppelt, in welcher der junge Channard mit einem Skalpell in der Hand über dem nicht identifizierbaren Körper eines Tieres stehend ertappt wird. Durch die Transformation in einen Cenobite, welche durch die Symbiose Leviathans mit Dr. Channard zustande kommt, wird sein Hunger nach Befriedigung dieser Lust visuell nachvollziehbar mit seinem Fleisch verwoben.

Leviathan re:präsentiert eine transformative Macht, die mit dem individuellen Erleben der Figuren, die mit ihm in Kontakt treten, in Verbindung steht. Er repräsentiert im Sinne allgemeingesellschaftlicher Sicherheitsstrukturen während der AIDS-Krise eine negativ codierte *Ars Sexualis*. Ein individuelles Erleben und freies Spiel der Affekte, welches ihn mit einer geheim gelebten Sexualität identifiziert, die sich, beispielhaft dargestellt, in der Untergrundkultur homosexuellen Sodomasochismus wiederfindet und ein Auflösen der Grenzen zwischen Befriedigung und Schmerz sucht. Monster zu sein bedeutet in der Logik des Hellraiser-Franchises, sich Leviathan anzunähern und in Kontakt mit dem „God of flesh, hunger and desire” (Randel 1988: 01:03:24-01:03:45) verändert zu werden. Die Cenobites als auch Frank und Julia werden in diesem Sinne mit dieser eine allgemeine Gesellschaft gefährdenden Sexualität identifizierbar.

Der Prozess der Monsterwerdung wird in den Hellraiser-Filmen als nicht linear dargestellt. Dies zeigt sich anhand der Rückverwandlung der Cenobites (vgl. Randel 1988: 01:18:41-01:23:37) als auch daran, dass Frank zwar visuell als Monster gekennzeichnet ist, jedoch aus der Domäne Leviathans fliehen will, während sich Julia, welche die Marker des Monströsen von Frank übernimmt, sich Leviathan religiös verschreibt. Monstrosität ist in diesem Sinne als ein Spektrum zu verstehen, auf dem

sich Figuren zu verschiedenen Zeitpunkten unterschiedlich lokalisieren lassen. In dieser Weise problematisieren die Filme über einen Fokus auf Monstrosität die Darstellung des Menschen als befestigte Identität und das Verhältnis zu seinen Anderen.

#### 4.2.1. Das labyrinthische Gehirn als Gothic Spielort

Das Labyrinth, welches die Domäne Leviathans darstellt, ist mit der Sphäre des Gothic identifizierbar, die Botting definiert. Es stellt die dunkle Gegenseite zu dem dar, was die Welt der Menschen in den Filmbeispielen ausmacht. Diese wirkt oberflächlich nämlich wie durch Rationalismus geprägt, was sich in der Wahl des Krankenhauses als Spielort im zweiten Teil auszeichnet, sowie darin, dass Larry, Julia und Kirsty während des Einzugs in 55 Ludovico Place christliche Ikonen wegwerfen. Sie sind scheinbar moderne, säkulare Menschen, denen Religion nichts bedeutet (vgl. Barker 1987: 00:06:48-00:07:03). In dieser Weise werden sie mit den rationalistischen handlungstragenden Figuren der „Gothic Fiction“ identifizierbar und werden wie diese mit dem irrationalen Abseitigen konfrontiert, welches in den Hellraiser-Filmen durch den religiösen Orden der Cenobites, den Gott Leviathan als auch den auferstandenen Frank verkörpert wird.

Im Setdesign beschwört das steinerne Labyrinth, das von Nebel, Staub und Spinnenweben durchzogen ist die Wiederkehr einer entfernten archaischen Vergangenheit herauf, in der sich die handlungstragenden Figuren der Filme nicht zurechtfinden und mit den Grenzen ihres Empfindens konfrontiert werden. Tiffany, beispielsweise, die von Dr. Channard einer Gehirnoperation unterzogen wurde, um ihm als Werkzeug zur Lösung der Puzzle-Box zu dienen, in Folge dessen stumm und emotionslos erscheint und keinen Zugang mehr zu ihren Erinnerungen hat, erreicht, als sie das Labyrinth betritt, einen dunklen Karneval. Hier brechen Erinnerungsfetzen an ihre Mutter, die von Dr. Channard ermordet wurde, in den Bilderfluss ein. Tiffanys mentaler Zustand wird weiterhin in der grotesken Ästhetik des Karnevals reflektiert (vgl. Randel 1988: 00:55:47-00:57:00). Diese grotesken Elemente karnevalesker Ästhetik - Spiegelkabinette, Verzerrspiegel, ein Clown der mit seinen Augäpfeln jongliert, ein schwebender Fötus mit zugenähem Mund, Gelächter und Jahrmarktsorgelmusik - konfrontieren die ansonsten zwangsweise logisch denkende Tiffany mit Irrationalität und Wahnsinn. Das Irrationale findet sich auch in der allseitigen Präsenz von

Sexualität im Labyrinth wieder. So erblickt Dr. Channard, als Julia ihn durch das Labyrinth führt, in einer Kammer zwei nackte Männer und eine Frau in einem steinernen Krater, die einander lieblosen, während in der Brust des einen Mannes mit Haken besetzte Ketten feststecken. Und auch als Kirsty die Kammer betritt, in der sie ihren Vater erwartet, aber Frank vorfindet, erklingt auf auditiver Ebene vereinzelt lustvolles Stöhnen. Wie sie tiefer hineingeht, nähert sie sich in die Wände eingelassenen Alkoven, aus denen folgend Steinplatten herausfahren, die mit weißen Tüchern belegt sind und dadurch die sich auf ihnen räkelnden Körper verschleiern. (vgl. Randel 1988: 01:06:06-01:07:28). Interessant ist, wie hier mit audiovisuellen Strategien der Verfremdung gearbeitet wird, um die erotische Darstellung der beschriebenen Phänomene zu stören. So werden die Bewegungen der Personen im Krater im Zeitraffer dargestellt, während auf der auditiven Ebene entferntes rhythmisches Stöhnen und rauschende Drums zu hören sind. Sobald Kirsty das Tuch von einem der sich räkelnden Körper zieht, verschwindet dieser durch die Überblendung des Filmbilds mit einer Version der gleichen Einstellung, in welcher der Körper nicht anwesend ist. Sexualität als physiologisches Phänomen, das, wie dargestellt, eine das Individuum auf die eigene Körperwahrnehmung reduzierende Erfahrung bedingt und als Teil des Körperfokus der Hellraiser-Filme als zentrales Motiv verstanden werden muss, wird hier ins illusiv Gegenteil umgekehrt. In dieser Weise findet auf filmästhetischer Ebene ein Spiel mit An- und Abwesenheit statt, worüber die Grenze zwischen den beiden Stadien verschwimmt und ein Bezug zu dem von Marks definierten posthumanen Sublimen entsteht. Das posthumane Sublime zeichnet sich Marks zufolge im Bezug auf Mark Fishers Konzept des Unheimlichen dadurch aus, dass es sich der menschlichen Wahrnehmung schlussendlich immer entzieht und somit wortwörtlich unfassbar gereicht (vgl. Marks 2019). Diese unheimliche Darstellung von Sexualität in der Domäne des „God of flesh, hunger and desire“ (Randel 1988: 01:03:24-01:03:45) mag weiterhin als „horrific metonymy“ verstanden werden, einer Strategie in der Darstellung des Monströsen, die Noël Carroll wie folgt beschreibt: „Frequently, in [...] cases [of horrific metonymy], the horrific being is surrounded by objects that we antecedently take to be objects of disgust and/or phobia“ (Carroll 1990: 51). In dieser Weise wird Leviathan bereits vor der ersten visuellen Beschreibung des Gottes über die Effekte seiner Macht erfahren. Leviathan ist eine Entität, die sich der menschlichen Erkenntnis über ihr Selbst entzieht und nur durch die von ihr ausgelösten Effekte wahrnehmbar wird, die sowohl auf physiologischer als auch mentaler Ebene auf die Filmfiguren wirken. Der dunkle Gott ist somit mit dem posthumanen Sublimen

nach Marks identifizierbar.

#### 4.2.2. Der Gott im Zentrum des Gehirns

Die labyrinthische Dimension und das menschliche Gehirn sind in HELLBOUND: HELLRAISER II auf einer metaphorischen Ebene miteinander verbunden, wie aus dem folgenden Monolog Dr. Channards ersichtlich wird, den er während einer Gehirnoperation an die ihm Assistierenden richtet:

„The mind is a labyrinth, ladies and gentlemen, a puzzle. And while the paths of the brain are plainly visible, its ways deceptively apparent, its destinations are unknown. Its secrets still secret. And, if we are honest, it is the lure of the labyrinth that draws us to our chosen field to unlock those secrets. Others have been here before us and have left us signs, but we, as explorers of the mind, must devote our lives and energies to going further to tread the unknown corridors in order to find ultimately, the final solution. We have to see, we have to know...”

(Randel 1988: 00:09:42-00:10:42)

Leviathan als Entität im Zentrum des Labyrinths wird dem Zitat folgend mit dem unbekanntem Zielort wissenschaftlichen Strebens identifizierbar und somit als Entität verständlich, die nicht nur physisch in einer anderen Dimension existiert, sondern ebenfalls im Kern des individuellen Bewusstseins der Filmfiguren vorhanden ist. Die „unknown destination“, die Dr. Channard sehen, von der er wissen will. Leviathan ist jedoch nicht nur eine Existenz, ein metallener Rhombus, der über dem Labyrinth schwebt, sondern das Labyrinth selbst. Dies wird in der Transformationssequenz ersichtlich, in der Dr. Channard Cenobite wird. In dieser wird er von Julia in eine Kammer gesperrt, welche die gleichen Muster wie der Rhombus-Körper Leviathans aufweist, und dort von fleischigen Tentakeln ergriffen, die seinen Körper infiltrieren. Nachdem Channard die Transformationskammer wieder verlässt, bohrt sich abschließend ein weiterer Tentakel, dessen Ursprung nicht ersichtlich ist, in seinen Hinterkopf und trägt seinen Körper von diesem Zeitpunkt an (vgl. Randel 1988: 01:13:33-01:14:48). In diesen Tentakel ist eine rotierende Metallklaue eingelassen, die einem chirurgischen Werkzeug ähnelt, das Dr. Channard während einer Gehirnoperation verwendete. Die visuell hergestellte Assoziation ist klar. Genauso wie Dr. Channard Tiffany manipuliert, und durch die Infiltration ihres Verstandes fremdsteuert, wird auch er jetzt der Kontrolle Leviathans unterworfen, ihm seine

geistige sowie physische Autonomie vollständig aberkannt. Als Tiffany schließlich im finalen Aufeinandertreffen mit Dr. Channard die Puzzle-Box gegen den Rhombus-Körper Leviathans richtet, erwirkt sie, dass sich der Tentakel, der Dr. Channard leitet, zurückzieht. Dr. Channards Kopf wird anschließend von seinem Körper getrennt und er besiegt, bevor der Rhombus-Körper die Form der Puzzle-Box annimmt. (vgl. Randel 1988: 01:28:42-01:30:30) Nicht nur also wird hier gewahrt, dass Rhombus-Körper und das Labyrinth miteinander verbunden die Entität Leviathan ausmachen und, obwohl vordergründig aus Stein und Metall bestehend, von lebendigen biologischen Elementen durchwirkt sind, sondern auch dass eine Beziehung zwischen Leviathan und der Puzzle-Box besteht.

Leviathan ist nämlich mehr als nur eine die Domäne der Hölle übergreifende Entität und mit den Filmfiguren nicht nur durch biologische Symbiose, wie am Beispiel Dr. Channards dargestellt, verbunden. Die Präsenz des Gottes reicht bis in die Welt der Menschen hinein. Als Tiffany die Puzzle-Box in Dr. Channards Arbeitszimmer löst und die Cenobites auftreten, weigern sich diese das Kind als diejenige, die sie gerufen hat, anzuerkennen. „It is not hands that summon us. It is desire“ (Randel 1988: 00:48:26-00:53:41) erinnert ihr Anführer die Ordensmitglieder und impliziert somit, dass es eine direkte Verbindung zwischen menschlicher Begierde und der Domäne Leviathans gibt, wobei der Puzzle-Box die Fähigkeit zukommt diese einander zu vermitteln.

Leviathan, als Lokus des Abjekten der Filme sitzt, wie dargestellt, im Zentrum des Labyrinths, welches analog des Gehirns gedacht werden kann. Leviathan wird auf diese Weise zum Zentrum dessen, was alle Figuren suchen. Das, was Dr. Channard im vorangestellten Zitat als unbekanntes Bestimmungsort allen Strebens bezeichnet. Leviathan wird zum grundlegenden Moment, der die unerfüllte Begierde aller Filmfiguren bedingt. Eine verschlossene Erinnerung, die zu konfrontieren so schmerzhaft wie befreiend ist. Leviathan ist in dieser Weise doppeldeutig. Einerseits eine treibende Kraft, ein gedankenloses Naturgesetz, demnach Menschen unbewusst ihr Streben richten, sowie als interdimensionale, korporale und maschinische Entität. Leviathan ließe sich in diesem Sinne als Wesen in der Tradition kosmischen Horrors beschreiben, dessen tatsächliches Ausmaß den handlungstragenden Figuren, die mit dem rationalistischen Wissen der Aufklärung ausgestattet sind, zuerst nicht bewusst ist. Sobald sie mit diesem direkt konfrontiert werden, verfallen sie dem Wahnsinn, da sich ihre Annahmen über die äußere Natur sowie die Natur des Selbst als falsch herausstellen.

Die Realisation der Figuren, dass ein symbiotisches Verhältnis mit Leviathan im



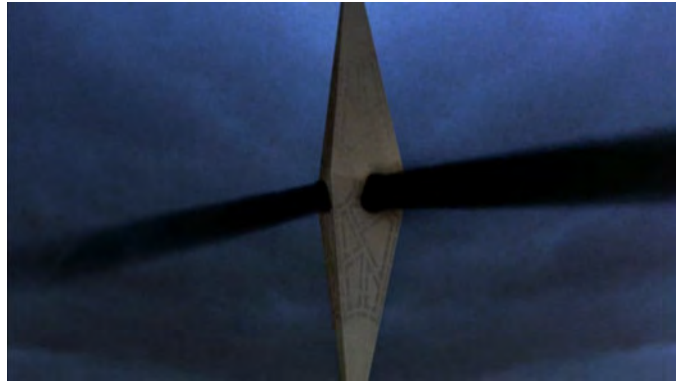
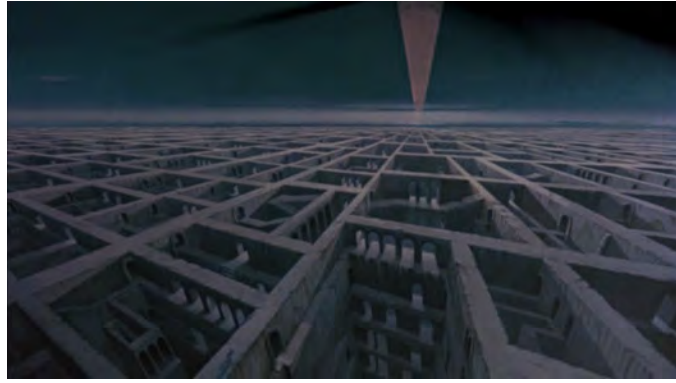
Zentrum ihrer Existenz liegt, kann nicht anders als diese zu queeren, da ihre Erfahrungswelten und moralischen Sichtweisen unerklärlich geraten. Sie werden wortlos in den Bereich einer vorsymbolischen Animalität überführt, welche die Dunkelheit als Element der „Gothic Fiction“ durchwirkt. Figuren, die Leviathan in dieser Weise nahe sind, sind AIDS-Monster, weil ihre Grundkonstitution bereits symbiotisch angelegt und von einem extraterrestrischen Eindringling gesteuert wird. Sie können in dieser Weise nicht als Teil einer allgemeinen Gesellschaft verstanden werden, da das Ideal der Körperfestung nicht auf sie anwendbar ist, genauso wenig wie sie als Menschen im Sinne des humanistischen Ich-Subjekts verstanden werden können. Die Erkenntnis einer leviathanischen Begierde, einer ungerichteten *Ars Sexualis* im Zentrum der Subjektkonstruktion bedeutet insofern „[to] return to the polymorphous and, according to Freud, ‘perverse’ [...] structure of human sexuality” (Braidotti 2013: 98) - eine lustvolle Realisation der Monstrosität des verstrickten Selbst.

#### 4.2.3. Eine neue Wunde, um die Welt zu erfassen

##### Der Körper in-extremis

Während der leviathanische Anteil menschlicher Psyche die Figuren des Hellraiser-Franchises in die transformative Erfahrung mit dem „God of flesh, hunger & desire” (Randel 1988: 01:03:24-01:03:45) zerrt, widersetzt sich der menschliche Anteil, diese neue Fleischlichkeit zu realisieren. Das Ergebnis ist Angst vor der eingangs beschriebenen Möglichkeit ewig wählender Schmerzen. Diese negativen Gefühle jedoch sind es, welche die Symbiose mit Leviathan bedingen, der hier als Sadist im Sinne McIntyres fungiert und den Filmfiguren eine neue Art der Erfahrung vermittelt, der folgend sie in der ungerichteten Erfahrungswelt aufgehen. McIntyre zufolge bricht „[...] the torturer [with] the prisoner’s connection to everything outside her body, reducing her to nothing more than a body with nothing left to betray” (McIntyre 2016: 383). Die auf Sprache basierende Verbindung zwischen Körper und Welt wird auf nichts als einen Schrei reduziert und ein entlang dieser sprachlichen Verbindung entlang konstruiertes Selbstverständnis bricht somit zusammen. Die negativen, weil zu intensiven Affekte, die Figuren im Verlauf der Filme erleben, schließen sie insofern in einem introspektiven körperlichen Empfinden ein und sorgen dafür, dass sie die grundlegende Besetzung ihrer Subjektkonstruktion durch Leviathan und somit das Abjekte-in-sich realisieren.

In der Tradition der „Gothic Fiction“ porträtieren die Hellraiser-Filme unsichere Subjektpositionen, deren Einheit durch eine überbordende Natur und (Kultur)Technologien verunsichert wird. Weiterhin wird eine eindeutige Trennung von Innen und Außen im Verlauf der Filme dekonstruiert und dabei eine posthumane sublimale Erfahrung im Sinne Greg Marks beschworen, die sich durch die Realisation einer grundlegenden Anwesenheit Leviathans im Geiste der Filmfiguren auszeichnet. Es schwingt die Abwesenheit humanistischer Werte mit, welche die Figuren als angenommener Teil der menschlichen Sphäre besitzen sollten. Visuell wird dieses Verhältnis eindeutig auf den Körpern der Filmfiguren ausgetragen. So beispielsweise durch die Besetzung der Rolle Larrys durch Frank, nachdem dieser die Haut seines Bruders übernimmt. Und durch die Fremdsteuerung des Cenobite gewordenen Körpers Dr. Channards durch einen von Leviathan ausgehenden Tentakel. Durch die Realisation dieses Verhältnisses werden die Filmfiguren posthuman bzw. realisieren (sowohl im Sinne der Erkenntnis als auch der Tat) das grundlegende posthumane Verhältnis, das ihre Selbstwahrnehmung bedingt.



*iv*

### 4.3. Like love... only real - Masochismus eines posthumanen Individuums

Während Kirsty in populären Quellen als Final Girl HELLRAISERs bezeichnet wird (vgl. Bria 2018), lässt sich feststellen, dass der Film, neben ihrer Perspektive, ebenfalls die Perspektive Julias auf das Geschehen in 55 Ludovico Place präsentiert und dieses Verhältnis im darauffolgenden Film fortgeschrieben wird. Kirsty betrauert die verlorene Sicherheit einer originären Einheit in der Familie, die sich in ihren Träumen ausdrückt, und versucht vergeblich, sie dadurch wiederherzustellen, dass sie ihren Vater aus der Hölle rettet. Julia andererseits bricht im Verlauf der Handlung mit der Sphäre des Menschlichen und geht eine Verbindung mit Leviathan ein, wodurch sie, wie im folgenden Kapitel diskutiert wird, wie die Cenobites beginnt ein monströses Posthumanes zu verkörpern. Die Identifizierung mit Leviathan bedeutet für Julia eine Abkehr von einer konservativen Scientia Sexualis, die ihre Erfahrungswelt auf die patriarchale Struktur der nuklearen Familie versucht zu reduzieren. Die Filmbeispiele lassen sich in diesem Sinne als multiperspektivisch beschreiben, da durch die Anbindung an die Figuren Julia und Kirsty monströse und humanistische Blickwinkel nachvollziehbar werden und durch die Montage ein Übergang zwischen ihnen entsteht. Der Aspekt der Multiperspektivität ist nützlich, um tradierte Darstellungen des Monströsen in den Filmen hinterfragbar zu machen. So sind die Monster der zu untersuchenden Filmbeispiele doch „Demons to some, angels to others“ (Barker 1987: 01:05:46 - 01:07:24).

Nicht-binäre:r Medienkritiker:in Riley Wade wertet Frank in dem Artikel *Hellbound Hearts: What Makes Hellraiser Queer* (2021) als metaphorische Vertretung homosexueller Männer in HELLRAISER (vgl. Wade 2021). Dies liegt an Barkers lustvoller Inszenierung des Schauspielers Sean Chapman, an der mit Frank assoziierten Hypersexualität als auch daran, dass Frank in dem Sinne „closeted“ ist, dass er den okkulten Aspekt einer entgrenzten Sexualität nur im geheimen praktizieren kann. Beispielsweise befiehlt er Julia wegzuschauen, während er das Blut ihrer Opfer trinkt.

Das folgende Unterkapitel beleuchtet vor allem die Figur Julia. Julia ist, im Gegensatz zu Frank, in der Lage, die Verbindung zwischen dem Schönen und Schrecklichen, der Verbindung von Begierde und Zerstörung zu akzeptieren, welche eine queere Sexualität im Schatten der AIDS-Krise auszeichnet (ebd.). Weiterhin erfährt Julia, im Gegensatz zu Frank, eine eindeutig nachvollziehbare Figurenentwicklung im Verlauf

der Filme. Die Wichtigkeit Franks für die Figurenentwicklung Julias ist jedoch nicht von der Hand zu weisen, verführt er Julia doch dazu, sich dem Abjekten anzunähern, eine Verbindung mit diesem einzugehen und Leviathan in sich zu realisieren. Frank kann auf diese Weise hinsichtlich seiner Funktion für die Filmhandlung als Erweiterung Leviathans verstanden werden. Julias lustvolle Partizipation im Prozess der Veränderung zementiert ihre Begierde abschließend als queer. Die australische Sozialwissenschaftlerin Patricia McCormack schreibt: „Seduction is not a desire to know or assimilate the other, it wants the other to change us and us to change the quality of the other to create a unique hybrid beyond any sexual narrative. Seduction is a sexual technique of queer becomings” (MacCormack 2009: 115). Wie folgend diskutiert werden wird, ist Julias Begierde nicht allein darauf ausgerichtet Frank als Liebhaber zu besitzen, sondern ebenfalls darauf aus einer einengenden Subjektkonstruktion als Ehefrau, (Stief)Mutter und Objekt männlicher Begierde zu transzendieren.

#### 4.3.1. Gefangen in der (Körper)Festung

Wie bereits zuvor herausgestellt wird die Körperfestung als Körperideal während der AIDS-Krise systematisch als ein Verhältnis zwischen Mikro- und Makrokosmos gedacht, wobei der Mikrokosmos den individuellen und der Makrokosmos den staatlichen Körper signifiziert. Beide Körper seien mit einer invasiven Bedrohung konfrontiert, deren Verbreitung nur durch die kategorische Ausgrenzung fremden biologischen und ideologischen Materials kontrolliert werden kann. Folgend gereicht ein Konservatismus zum Heilsversprechen, demzufolge alle antinatalen Expressionen sexueller Lust gefährlich erscheinen, die kurzum als „the 1960’s” (Sontag 1988: 151) bezeichnet werden. In Anbetracht McIntyres lässt sich schlussfolgern, dass die Zerstörung der Körperfestung mit dem Ziel sich der Erfüllung individueller Lust im freien Spiel der Affekte einer ungerichteten *Ars Sexualis* zu öffnen, nur durch die Zerstörung gesamtgesellschaftlicher Sicherheitsstrukturen, die eine konservative *Scientia Sexualis* bedingen, geschehen kann.

Julias erster Auftritt ist an die Realisation gekoppelt, in einer unglücklichen Ehe gefangen zu sein. Barker beschreibt sie als „a very complicated character: lost, lonely, pissed-off with her husband” (Stokes & Stokes 2015: 62). Dennoch versucht sie, die

Rolle der unterstützenden Partnerin auszufüllen (vgl. Barker 1987 TC: 00:05:41 - 00:09:09). Nur wenn sie alleine ist, kann sich Julia, gespielt von Claire Higgins, Erinnerungen an Frank hingeben. In diesen Momenten reduziert sich die Anspannung im Spiel Claire Higgins sichtlich (vgl. Barker 1987 TC: 00:13:59 - 00:14:18). Frank ist ein Mann, dem sich Julia hingeben kann da er im Gegensatz zu allen anderen Männern mit denen Julia im Verlauf von HELLRAISER interagiert, selbstsicher genug ist seine physische Kraft ihr gegenüber nicht anzuwenden, um eine sexuelle Beziehung zu erwirken. Als Frank, monströs geworden, wieder auftaucht, stehen der Erfüllung ihrer verbotenen Begierde nur noch die Strukturen im Wege, die ihre Rolle als Ehefrau bedeuten.

Frank kehrt von seiner Erfahrung in der Domäne Leviathans verändert in die Sphäre einer allgemeinen Gesellschaft zurück und löst in Julia eine Verwandlung aus, die sie in HELLRAISER mit der Kraft ausstattet, aus den sie unterdrückenden Strukturen auszubrechen. Zuerst schreckt sie noch davor zurück, die Männer umzubringen, deren Blut Frank benötigt, um im Gestus einer Person, die der menschlichen Sphäre angehört, den Erfahrungen in der Domäne Leviathans zu entkommen. Julia wird jedoch in ihrer Resolution bestärkt, als diese Männer ihr gegenüber sexuell übergriffig werden. Hier ist es nicht nur der Tod der Männer, die Julia in Bars anspricht, der damit in Verbindung steht, dass einer von ihnen Julia, als sie zögert, beispielsweise gegen eine Wand drückt (vgl. Barker 1987 TC: 00:34:21 - 00:35:45). Während einer stürmischen Nacht nimmt Larry ein Geräusch auf dem Dachboden wahr, wo Frank seine Befreiung erwartend in ungeduldige Raserei verfällt. Folgend will Larry das Geräusch untersuchen. Julia jedoch verführt ihren Ehemann ins Schlafzimmer, wo dieser sie auf ihr liegend küsst, während sie aus Angst beginnt zu zittern als Frank, ein Messer gezückt an den Fuß des Bettes tritt und, von Larry unbemerkt, seinen Bruder bedroht. Julia wehrt sich gegen den Griff Larrys und ruft „No“, worauf dieser zuerst nicht reagiert. Als Julia es schließlich schafft, ihren Ehemann abzuwerfen, ist Frank verschwunden und Larry verlässt wutentbrannt das Zimmer (vgl. Barker 1987 TC: 00:49:37 - 00:53:11). Julia ist als Frau in historisch gewachsenen gesellschaftlichen Strukturen einer tradierten Scientia Sexualis gefangen, derzufolge Frauen zur Erfüllung männlicher Gelüste herreichen. Erst als sie die Männer, welche die Verkörperung dieser sie unterdrückenden Strukturen sind, beginnt zu töten, eröffnet sich ihr die Möglichkeit, ihre persönlichen Gelüste zu realisieren. Diese durch die Veränderung ihrer Umwelt bedingte innere Transformation Julias von der perspektivlosen Ehefrau zur selbstbewussten Mörderin wird ebenfalls durch eine äußere Transformation

begleitet.

Die schottische Autorin und Journalistin Kaite Welsh schreibt in ihrem Artikel *'What a woman will do for a good f\*ck' – Julia Cotton's sexual agency in Hellraiser*, dass Julia über ihre Morde hinweg stetig androgyner wird und sich dadurch nicht nur visuell von tradierten Genderrollen entfernt, sondern auch gegen ihre Position innerhalb einer heteronormativen Gesellschaftsordnung aufbegehrt (vgl. Welsh 2018). Julia trägt während ihrer Morde einen matten, schwarzen Blazer, ein orangefarbenes Hemd, eine schwarze Sonnenbrille, orangefarbenen Lidschatten, sternförmige, schwarze Ohrringe und ihre Haare toupiert. Dieses Erscheinungsbild stellt einen auffälligen Kontrast zum bisherigen Kostümbild Julias dar, das insbesondere weiße Seide und Grautöne inkorporiert. Nachdem Larry dem ersten Mord folgend heimkommt, muss Julia die vom Blut schmutzigen Kleider ausziehen und trägt, als sie ihm gegenüber tritt, erneut ihr weißes Seidenhemd. In nachfolgenden Szenen wird sie jedoch immer dunkle Farben tragend gezeigt und durch die visuelle Assoziation mit den Cenobites markiert, dass ein innerer Wandel sich vervollständigt. Dieser Wandel lässt sich zielführend durch Shustermans pragmatische Dimension der Somästhetik denken, zu welcher der Theoretiker schreibt, dass die repräsentative und erfahrungsbasierte Qualität Hand in Hand gehen und ein innerer Wandel durch einen äußeren Wandel bestärkt wird. Julia wird durch den Wandel ihres Kostümbildes bereits monströs als Grenzgänger:in zwischen maskulin und feminin gezeichnet, was in der Umkehr gegenderter Machtverhältnisse im Kontext sexualisierter Gewalt durch ihre Morde weitergeschrieben wird. Julia schafft durch ihre Morde das, was Braidotti als ein Umdenken der „generative powers of female embodiment“ (Braidotti 2013 S.98) beschreibt. Über die Realisation jener abjekten Macht, findet eine Abkehr von historisch gewachsenen und binären Genderverhältnissen statt, die Julia in der Rolle als Objekt - der Lust und des Besitzes - festhalten. Julia realisiert das queere Potential einer ungerichteten *Ars Sexualis*, in den *Hellraiser*-Filmen mit den Worten „Pain and pleasure, indivisible“ beschrieben, nicht nur in der Begierde nach Frank, sondern auch in ihren Morden. Sie gibt sich ihrem Verlangen abseits der Strukturen einer allgemeinen Gesellschaft hin und übersteigt damit „what non-perverts are allowed to do“ (MacCormack 2009: 115). Im qualitativen Wandel des Spiel der Darstellerin Clare Higgins nach den Morden wird klar, dass nicht allein „the promise of a pay-off object such as an orgasm or partner“ (ebd.) diesen bedingt. Die Realisierung der abjekten Macht Leviathans, die eine entgrenzte Erfahrungsebene bedingt, muss hier ebenfalls

bedacht werden. Als Ergebnis des gemeinsamen Werdens-Mit in sadomasochistischer Verstrickung mit dem „Gods of flesh, hunger and desire“ (Randel 1988: 01:03:24-01:03:45) entsteht ein neues Körperverständnis, welches nicht nur wie dargestellt queer, sondern ebenfalls posthuman ist. Julias Sexualität ist in diesem Sinne fähig, gegenderte und institutionalisierte Machtverhältnisse zu deterritorialisieren (vgl. Braidotti 2013: 99).

Julia wird im Verlauf des Films dafür belohnt, dass sie auf die Seite des Abjekten übertritt und beginnt, monströs zu werden. Nachdem die Verführung Larrys in einem Moment sexualisierter Gewalt endet, lässt Julia zu, dass Frank ihn ermordet und den Platz seines Bruders an ihrer Seite einnimmt. Hier ist interessant anzumerken, dass der Mord an Larry in der Dramaturgie des Filmes visuell ausgespart wird. Nachdem Julia ihren Ehemann im Treppenhaus empfängt und ihm berichtet, Frank befinde sich auf dem Dachboden des Hauses, wird zuerst auf das leere Krankenhauszimmer Kirstys umgeschnitten, welche aus diesem geflohen ist, um ihren Vater vor Frank zu beschützen. In der darauffolgenden Szene kommt eine Person mit offenem Hemd die Treppe vom Dachboden in 55 Ludovico Place herunter und renkt sich die Finger ein, was auf auditiver Ebene mit intensiven Knackgeräuschen verbunden ist. Die Person betritt das Schlafzimmer, wo Julia wartet und streicht ihr über das Gesicht, was eine Blutspur auf diesem zurücklässt. Die darauf folgende Szene zeigt die Schauspieler:innen Clare Higgins und Andrew Robinson, Julia und Larry, im Bett, wobei verständlich wird, dass es sich hierbei nicht um Larry, sondern um Frank handelt, der die Haut seines Bruders aufträgt (vgl. Barker 1987: 01:09:10-00:10:39). In der Zusammenstellung der Sequenz wäre es ebenso möglich gewesen den Mord an Larry ins Zentrum zu stellen und die Liebesszene zwischen dem monströsen Paar Julia und Frank nicht zu zeigen. An dieser Stelle wird jedoch ersichtlich, dass die Auswirkungen der abjekten Sphäre Leviathans nicht nur mit Schmerz einhergehen, sondern auch die Befriedigung langgehegter Begierde durch Selbstermächtigung bedingen. Das Julias Beziehung mit Larry definierende Mitleid, welches sie für ihn empfindet und in ihrem Umgang exemplifiziert wird, nachdem er seine Hand verletzt hat (vgl. Barker 1987: 00:18:31-00:20:26), stellt die letzte Anbindung Julias an die Zone einer allgemeinen Gesellschaft dar. Da die Verletzung weiterhin mit der Verführung Julias durch Frank parallel montiert wird, entsteht hier ein assoziatives Verhältnis. Julias Begierde ist so stark, dass Kraft ihres Verlangens das auslösende Moment der Narrative geschieht. Ihre verbotene Liebschaft Frank drängt zurück in die Sphäre einer allgemeinen Gesellschaft, wobei es ihm vielmehr nach dem Blut anderer Männer



gelüftet als nach ihr. Als Julia durch Larrys gewalttätiges Verhalten erneut darauf verwiesen wird, dass ihre Subjektkonstruktion durch Regeln determiniert wird, die sie auf ein Objekt reduzieren anstatt eines lustvollen Subjekts, tritt Julia vollständig auf die Seite des monströsen Abjekten über. Auf dieser verspricht sie sich die Erfüllung ihrer sanktionierten Begierde, in HELLRAISER repräsentiert durch Frank und Freiheit von den Strukturen, die ihre Erlebensmöglichkeiten determinieren.

Julias Charakterentwicklung ist, wie ausgeführt, eine Geschichte über Selbstermächtigung durch die Linse der Negativ-Ästhetik der „Gothic Fiction“ und arbeitet mit den Konventionen fantastischer Erzählungen, hier besonders auffällig des Märchens. So wird Julia am Ende von HELLRAISER trotz allem von Frank hintergangen und von ihm in einem ironischen Twist konsumiert. Julia, die böse Stiefmutter, wird narrativ dafür bestraft, sich dem Abjekten zugewendet zu haben. Von Frank verraten worden zu sein zeigt, dass ihr authentisches, weil körperliches Verlangen schlussendlich selbstzerstörerisch gelesen werden kann und ins Verderben führt. Die Franchise-Struktur des Horrorfilms bedingt jedoch eine Wiederkehr Julias in HELLBOUND: HELLRAISER II, in dem Julia mit den Markern des Monströsen ausgestattet als Vertraute Leviathans wiederkehrt. Ihre Bestrafung im vorangegangenen Film ist somit nur ein weiterer Schritt und schlussendlich eine Befreiung aus den Strukturen, in denen sie vorher existiert hat oder um es ihren eigenen Worten auszudrücken: „They've changed the rules of the fairy tale. I'm no longer just the wicked stepmother. Now I'm the evil queen“ (Randel 1988: 00:47:26-00:48:26)



v

#### 4.3.2. „Becoming one with the background noise”

##### Selbstaufgabe als Gegenstrategie

Die Gefangenschaft in der Körperfestung führt nicht nur, wie anhand der Figur Julia dargestellt, zu einer Rebellion gegen die Strukturen, die den politischen Körper informieren, sondern auch zu einer Veränderung des individuellen. Die Unterordnung des Selbst unter eine masochistische Macht, bedeutet, sich der Kontrolle ordnender Prinzipien der Scientia Sexualis während der AIDS-Krise zu entziehen. Es bedeutet,

aufgrund der Beschwörung einer Kategorienkrise in der Konfrontation mit dem, was Abjekt gemacht worden ist, auf das Erleben des eigenen Körpers zurückgeworfen zu werden. Folgend wird diskutiert werden, dass die Cenobites Entitäten sind, in denen die Symbiose mit Leviathan, die sie posthuman zeichnet, soweit fortgeschritten ist, dass sie in HELLRAISER zuerst eine scheinbar unabhängige Kategorie darstellen, die abseits des Menschlichen liegt. Die ihnen zugrundeliegende Menschlichkeit wird jedoch durch die von Kirsty in HELLBOUND: HELLRAISER II provozierte und durch die Erinnerung an ein früheres Leben erwirkte Rückverwandlung der Cenobites in eine visuell menschliche Form aufgedeckt. Über die dadurch entstehende Uneindeutigkeit der Natur der Cenobites stellt sich die Frage, ob diese jemals wirklich so etwas wie eine eigene befestigte Kategorie dargestellt haben. Vielmehr zeigt sich, dass das Monströse der Filme ebenso unsicher gerät wie das menschliche der Figuren. Der posthumane Aspekt der Monstrosität der Filme kommt durch dieses diskursive Element, das unwillentliche und provozierte Changieren zwischen imaginären Polen zustande und beschwört erneut die Frage, was der Mensch und dessen Andere sind, wobei sich Übergänge zwischen ihnen auf tun.

Über das initiale Lösen der Puzzle-Box, welches den Film eröffnet, wird die Figur Captain Spencer mit Frank in HELLRAISER parallelisiert. Wie die Haut Franks wird seine in Close-Up Einstellungen von mit Haken besetzten Ketten auseinandergerissen. Anders als Frank jedoch, flieht Captain Spencer nicht aus der Domäne Leviathans und wird Cenobite (vgl. Randel 1988: 00:03:32-00:06:11). Dadurch, dass der Ursprung der Cenobites direkt zu Beginn von HELLBOUND: HELLRAISER II kontextualisiert wird, kehrt der Film Zuschauer:innenerwartungen um. Anstatt dass die Cenobites als unerklärliche und ewige Entitäten gelesen werden, stellt sich heraus, dass sie selbst einst Menschen waren und im Umkehrschluss, dass vermeintlich alle anderen menschlichen Figuren Cenobite werden können. Die Konfrontation mit Leviathan, Schmerzen und eine sublimale Hypersinnlichkeit, die sich auf dem unsterblichen Fleisch der Figur Captain Spencers ereignen, sorgen dafür, dass humanistische Prozesse des Sinnschaffens das Erlebte nicht mehr sinnvoll in einen identitätsstiftenden Beziehungskontext integrieren können. Es kommt zum Bruch. Captain Spencer, stellvertretend für die restlichen Cenobites, vergisst seine menschliche Vergangenheit und wird ideologisch sowie physiologisch Teil Leviathans. Der Film denkt, in den Worten Boltons, somit „past the dissolution of the human subject and confront[s] the unknowable that lies beyond“ (Bolton 2014: 3), wodurch keine Angst vor der

Auslöschung der menschlichen Subjekte des Films produziert wird, sondern davor wie ihre Menschlichkeit durch die Veränderung in Frage gestellt wird. Die Cenobites repräsentieren Fusion im Sinne Carrolls, sind Entitäten, die sowohl Anteile der Sphäre des Menschlichen als auch des Abjekten in sich vereinen und miteinander untrennbar vermählen. In dieser Weise sind die Cenobites als am eindeutigsten monströse Kreaturen der Filme markiert. Sie kombinieren in sich, im Sinne des AIDS-Monsters sowohl Wissenschaftlichkeit als auch Mystifizierung; Fleischlichkeit - und in ihrer Rolle als Priester Leviathans - sakrale Entrückung. Die Cenobites sind schrecklich, nicht weil sie beispielhaft die Folgen intensiver schmerzhafter Erfahrungen nach außen tragen, sondern weil sie, anstatt vor diesen Erfahrungen zurückzuweichen, sie leben und veräußern.

Die Cenobites sind ihrer masochistischen Erfahrung in der Domäne Leviathans folgend keine Agenten des Chaos, wie es Monster anderer Slasherfilme sind, sondern folgen den ordnenden Prinzipien Leviathans, die sich den menschlichen Figuren der Filme entziehen. Hier mag auch die Ruhe begründet liegen, mit der die Cenobites auftreten, die einen eindrucksvollen Kontrast zu ihren Taten darstellt. So scheinen die Cenobites selber keine nachweisliche Befriedigung aus den intensiven Erfahrungen zu ziehen, die sie beispielsweise Frank zufügen oder Kirsty androhen. Sie sind Werkzeuge Leviathans und einzig darauf aus, dem Willen ihres Gottes nachzukommen. Die vermeintliche Tortur, die sie den Figuren der Filme versprechen, ist unheimlich, gerade weil die Cenobites diesem Gesetz folgen, welches sich den menschlichen Figuren zwangsweise entzieht. In den Cenobites, die wie besprochen eine symbiotische Existenz zwischen Mensch und Leviathan sind, ist die das posthumane Sublime auszeichnende Abwesenheit, die Marks definiert, insbesondere in der Frage nach ihrer aktiven Wirkmacht präsent. Denn während etwas anwesend zu sein scheint, was nicht anwesend sein sollte - ein Fremdeinfluss, die abjekte Macht Leviathans - ist etwas, das in ihnen präsent sein sollte - menschliche Gefühle, die zu einem empathischen Verhältnis einladen - abwesend.

Der Wille ihres Gottes ist, dass Personen die Teil der menschlichen Sphäre sind, mit diesem, der mit der Sphäre des Abjekten gleichzusetzen ist, in Kontakt treten zu lassen und darüber ihre Transformation zu bedingen. Dies zeigt sich mitunter in den wiederkehrenden Interaktionen der Cenobites mit Kirsty. Nachdem Kirsty die Puzzle-Box das erste Mal geöffnet hat und den Cenobites verspricht ihnen zum Schutz ihres

eigenen Lebens und des Lebens ihres Vaters Frank auszuliefern, brechen die Cenobites die vermeintliche Abmachung, die Kirsty denkt mit ihnen gemacht zu haben und versuchen sie in die Domäne Leviathans zu überführen. Zwar beharrt Kirsty darauf nicht gewusst zu haben was die Puzzle-Box ist, oder sie nicht geöffnet zu haben, wie aber bereits herausgestellt wird in HELLBOUND: HELLRAISER II klar, dass es nicht darauf ankommt, wer die Puzzle-Box öffnet. Hinter dieser Tat liegende unerfüllte Gelüste, denen ausgesetzt Menschen ein transformatives Verhältnis mit Leviathan eingehen, ermöglichen einen Übergang zwischen den Sphären. Diese transformativen Gelüste sind jedoch zweiseitig. Frank beispielsweise will eine Erfahrung machen, die alles bisher Erlebte übersteigt, Julia durch die Beziehung mit Frank sich einer für sie bedrohlichen Scientia Sexualis entziehen. Beide Wünsche haben ungeahnte Konsequenzen und reißen die Figuren aus ihrer Verortung in der allgemeinen Gesellschaft heraus und machen sie monströs. In diesem Sinne ist anzunehmen, dass die Absicht der Cenobites auch Kirsty in die Domäne Leviathans zu überführen, darauf beruht, dass auch sie ein unerfülltes Bedürfnis hat, das ein ihr nicht bewusster Ruf nach einer Erfahrung „[...] beyond limits“ (Barker 1987: 00:46:37 - 00:48:06) ist. Diese Begierde Kirstys mag die intakte familiäre Struktur sein, wie sie die Cenobites im Gegensatz zur Familie Cotton, deren Beziehungen fragmentiert sind, repräsentieren. Treffend wird im Kostümbild der Cenobites das Motiv des Konsums verhandelt, welches sich, wie im Bezug auf das AIDS-Monster in den Filmbeispielen dargestellt, gegenseitig ergänzen. Die Cenobites sind keine Individuen, sondern müssen aufgrund ihrer gleichartigen Kleidung, physischen Marker und da sie immer gemeinsam auftreten als depersonalisierte Ordensgemeinschaft oder sadomasochistische Wahlverwandtschaft gelesen werden.

Wie am Beispiel Dr. Channards dargelegt, der durch einen Tentakel Leviathans ein visuell eindeutig symbiotisches Verhältnis mit Leviathan eingegangen ist, befinden sich auch die vier Ordensmitglieder in einem symbiotischen Verhältnis mit ihrem Gott. Dies zeigt sich an der Weise, wie sie auf Kirstys Kontrolle der Puzzle-Box reagieren. Sie werden von dieser nämlich aus der menschlichen Sphäre verbannt, wodurch ein Parallelismus ersichtlich wird mit dem Moment, in dem Tiffany die Puzzle-Box gegen Leviathan richtet. Während Kirsty und Tiffany im Finale von HELLBOUND: HELLRAISER II aus den Strukturen des Labyrinths fliehen, bevor sich die Zugänge zu ihrer angestammten Welt erneut schließen, schießen an ihnen leuchtende Energiebälle vorbei in Richtung Leviathan (vgl. Randel 1988: 01:31:56-01:33:11). Als Kirsty die

Puzzle-Box gegen die Cenobites in HELLRAISER richtet, lösen sich diese ebenfalls in Energie auf und werden scheinbar verbannt (vgl. Barker 1987: 01:24:01-01:24:41). Die Cenobites werden in diesem Sinne ontologisch andersartig als menschliche Figuren inszeniert. Sie erscheinen metaphysisch an die Sphäre des Abjekten, der Dimension, in welcher Leviathan herrscht, gebunden.

## 5 Konklusion

### 5.1. Zur Spektralität menschlicher Vergangenheiten

#### 5.1.1. Die Cenobites als „virtual corpse“

Wie im vorigen Kapitel dargestellt, stellen die Cenobites das posthumane Subjekt dar, welches die Ambivalenz individueller Begierde, zwischen Befriedigung und Selbstzerstörung anerkannt, akzeptiert und integriert hat. In der Symbiose mit Leviathan, dem Cenobite-Werden, überwindet das Monströse die Integrität des menschlichen Subjekts, was mit der Auflösung eindeutiger Kategorien einhergeht. Sie sind „Demons to some, angels to others“ (Barker 1987: 01:05:46-01:07:24), nicht mehr in der Lage, zwischen Schmerz und Befriedigung zu unterscheiden. Ihre Erfahrungswelt ist gleichartig, namenlos und differenziert nicht zwischen vermeintlich positiven und negativen Affekten, deren einzige noch relevante Achse Intensität zu sein scheint. Sie erinnern sich nicht an ihre Vergangenheit und planen ihre Zukunft nicht voraus, sind vollkommen in der Gegenwart verhaftet.

In dieser Weise sind die Cenobites mit dem identifizierbar, was Rosi Braidotti treffend als „virtual corpse“ und die endgültige Realisation eines posthumanen Werdens-mit bezeichnet:

„What we humans truly yearn for is to disappear by merging into this generative flow of becoming, the precondition for which is the loss, disappearance and disruption of the atomized, individual self. The ideal would be to take only memories and to leave behind only footsteps. What we most truly desire is to surrender the self, preferably in the agony of ecstasy, thus choosing our own way of disappearing, our way of dying to and as our self. This can be described also as the moment of ascetic dissolution of the subject; the moment of its merging with the web of non-human forces that frame him/her, the cosmos as a whole. We may call it death, but in a monistic ontology of vitalist materialism, it has rather to do with radical immanence. That is to say the grounded totality of the moment when we coincide completely with our body in becoming at last what we will have been all along: a virtual corpse.“

(Braidotti 2013: 136)

Im Sinne Braidottis bedeutet „virtual corpse“ die radikale Abkehr von einer symbolischen Subjektkonstruktion und eine Erkenntnis der prozesshaften Natur allen Seins, die von kontinuierlichen materiellen Übergängen geprägt ist. Mit dem Körper übereinzustimmen bedeutet, folgt man Braidotti, das Selbst nicht im Sinne mentaler Bilder und symbolischer Konstruktionen wie der Körperfestung zu verstehen. Diese radikale Immanenz bedeutet vielmehr das Aufgehen in den nicht-menschlichen Sphären eines vitalistischen Materialismus.

Wie bereits dargestellt, haben die Cenobites ihren eigenen Weg, ihre Abkehr von der menschlichen Sphäre (die man im Sinne einer humanistischen Werteordnung als „Tod“ beschreiben könnte) nicht selbst gewählt. Leviathan, eine sie lenkende Begierde, die im Zentrum des neurologischen Labyrinths angesiedelt ist, bedingt vielmehr den Sog in die abseitige Domäne der Hölle. Hierüber wird das Konzept eines, mit freiem Willen ausgestatteten, autonomen Subjekts problematisiert. In dieser Weise ergeben sie sich der von Braidotti benannten „agony of ecstasy“, der Ekstase des Leids, oder vielmehr einer ungerichteten und wortlosen Erfahrungsebene, in der Intensität als einzige Größe bestehen bleibt. In der Identifikation der Cenobites als „virtual corpse“ fallen jedoch Elemente in Braidottis Definition dieser auf, die weitergehend diskutiert werden müssen.

Die Cenobites sind nicht in der Lage, ihre Erinnerungen zu behalten und im selben Moment die posthumane Verstrickung mit Leviathan im Sinne einer befestigten Identität aufrechtzuerhalten. Sie repräsentieren in diesem Sinne nicht das „ideal [which] would be to take only memories and to leave behind only footsteps“ (ebd.), welches Braidotti benennt. Im Kontext der Hellraiser-Filme ließe sich sogar diskutieren, ob der Angriff des von Leviathan kontrollierten Dr. Channards auf die anderen Cenobites nicht darauf beruht, dass Kirsty ihnen erneut Erinnerungen an ihre menschliche Vergangenheit zugänglich gemacht hat. Im Moment, in dem ihre Erinnerungen wiederkehren, verlassen sie nämlich den Status eines monströsen Posthumanen als befestigte Identität und geraten erneut in einen fluiden und unsicheren Zustand zwischen menschlicher Vergangenheit und posthumaner Identität. Leviathan zerschlägt demnach den ihm verschriebenen „Order of the Gash“, wie die vier Cenobites auch bezeichnet werden, und überführt sie erneut in die befestigte Kategorie des Monströsen, das keine Anbindung an die menschliche Sphäre mehr hat. Visuell wird dies am Ende von HELLBOUND: HELLRAISER II durch die Ausstellung der



Gesichter der Cenobites neben anderen Markern der Domäne Leviathans klar als ein rotierender hölzerner Pfahl aus der Matratze, die bereits Julia als Portal zwischen den Welten gedient hat, erneut in diese einbricht (vgl. Randel 1988: 01:34:17-01:36:02). Im Kontext dessen lässt sich die Frage nach dem Menschen und seinen Anderen umkehren, die einem Posthumanen Gothic zugrunde liegt. Ab wann ist ein Cenobite, eine dem „God of flesh, hunger and desire“ (Randel 1988: 01:03:24-01:03:45) verschriebene Entität, nicht mehr monströs, sondern kann der menschlichen Sphäre zugerechnet werden? Sind alle Filmfiguren aufgrund der Positionierung leviathanischer Begierde im Zentrum ihrer Identitätskonstruktion Cenobite? Um mit Braidotti zu antworten, wird hier ersichtlich, „[t]hat we will have been [...] a virtual corpse [all along]“ (Braidotti 2013: 136). Braidotti drückt damit aus, dass „wir“, die sich menschlich empfinden, schon immer posthuman gewesen sind, schon immer im Fluss lebendiger materieller Prozesse bestehen und keine fixe, von anderen Entitäten abgetrennte Existenz möglich ist.

Greg Marks kommentiert das vorangestellte Zitat Braidottis in seinem Text *Dissolution & Decay: Traits of the Posthuman Gothic* (2018). Marks schreibt, dass für Braidotti Tod insbesondere das Aufgehen des Selbst in einem größeren Kontext lebendiger Materie bedeute. Im Verlauf seines Kommentars kritisiert er diese Perspektive aber. Marks stellt die Frage, ob Braidotti, indem sie der Welt eine grundlegende Lebendigkeit zuschreibt, nicht das im Kontext klassischer humanistischer Denker:innen allein auf den Menschen bezogene Konzept der Beseeltheit auf die Umwelt ausweite und somit die Sonderstellung des Menschen als Maß aller Dinge fortschreibe. Marks bemüht folgend das Konzept eines „Gothic Materialism“ nach Mark Fisher als Element eines Posthumanen Gothic, demzufolge das Zusammenkommen an:organischem Materials im Kontext zeitgenössischer Kybernetik die Frage aufwirft, welche Bedeutung den Kategorien Lebendigkeit und „Agency“ überhaupt zukommen sollte. Die Einsicht, dass diese Kategorien hinsichtlich eines überzeugten Materialismus ihre Bedeutung verlieren, hinterlässt einzig die Frage, ob die damit einhergehende Kategorienkrise aus positivistischer Perspektive oder im Sinne der Negativ-Ästhetik der „Gothic Fiction“ imaginiert werden sollte.

Marks schlägt folgend eine negative Lesart der andauernden Präsenz des Menschen in Posthumanen Verhältnissen vor:

„The spectrality of the Posthuman [...] doesn't refer to what comes after the human, but rather the partial state in which the human, even in a decayed form, remains the locus of attention. Like a Gothic villain, the human looms over the Posthuman condition, casting a shadow of its influence even when long dead and buried.”

(Marks 2018)

Während im Sinne Braidottis die Körperfestung als eine allgemeine, die menschliche Identität determinierende Größe nicht haltbar ist, weil Prozesse des Lebens sich im ständigen Übergang befinden, verändert sich diese Wahrnehmung hinsichtlich der negativen Lesart nach Marks. Diese nämlich ermöglicht die Präsenz des Spektralen nachzuvollziehen und verweist darauf, wieso die Cenobites ihrer Existenz als vermeintlich posthumane Entitäten beraubt und erneut menschlich werden. Die spektralen Fragmente des Menschen, nicht im Sinne des Individuums, sondern einer menschlichen Kultur oder allgemeinen Gesellschaft, wirken auch nach dem Aufgehen des Subjekts in die materialistischen Prozesse des Lebens fort, die Braidotti beschreibt. So ist es nicht das Foto von Captain Spencer, das die Cenobites erneut menschlich werden lässt. Lead Cenobite tut Kirstys Aussage, dass die Person auf dem Foto er selbst ist, als erneuten Trick ab. Erst ihre Worte „remember all your confusion. Think!“ (Randel 1988: 01:18:41-01:23:37) aktivieren die Erinnerungen der Cenobites. Diese Szene ist aufschlussreich, gibt Kirsty hier nicht nur ihre eigene Unsicherheit als Repräsentantin einer allgemeinen Gesellschaft preis. Die Tatsache, dass die Cenobites erst durch die Erinnerung an ihre Unsicherheit erneut menschlich werden können, zeigt, dass das Konzept einer befestigten Subjektkonstruktion an und für sich die menschliche Erfahrung nicht widerspiegelt.

### 5.1.2. Spektrale Präsenzen in der Ruine der Körperfestung

Im Verlauf des vierten Kapitels wurde gezeigt, inwieweit ein Posthumanes Gothic sich in den Hellraiser-Filmen realisiert und welche Bedeutung dies für die Konstruktion von Identität im Kontext der „Virus-Society“ der AIDS-Krise hat. Wie dargelegt wurde, führt die Perspektive des Posthumanen Gothic dazu, dass ein Übergang zwischen den menschlichen Figuren und dem als Abjekt definierten Monströsen nachvollziehbar wird. Die Perspektive des Posthumanen Gothic ermöglicht ferner, die eine allgemeine Gesellschaft definierenden Mythen zu dekonstruieren, welche sich in der Figur des AIDS-Monsters ausdrücken und „Risikogruppen“ als auch Personen mit AIDS als

abgetrennt von dieser imaginieren. So beziehen die Hellraiser-Filme durch die Inszenierung der Kernfamilie und des Krankenhauses als Spielorte, an denen der Übergang zwischen der Sphäre der Menschen und des Abjekten stattfindet, eine eindeutig machtkritische Position und hinterfragen die binäre Konstruktion von allgemeiner Gesellschaft und „Risikogruppe“. Die patriarchale Struktur der Familie wird als gefährlich sowie die Autorität biomedizinischer Institutionen als korrupt dargestellt. Der einzige Ausweg, den Filmen zufolge, ist das Werden-Mit dem Monster, einer abjekten Macht, die hier in der Ästhetik und mit der Intensität eines queeren Sadomasochismus ausgestattet dargestellt wird. Beispielhaft an der Figur Julias gezeigt bedeutet ein Werden-Mit dem Monster, sich einer ungerichteten Ars Sexualis auszusetzen, die sich in intensiven ungerichteten Affekten ausdrückt sowie der Störung von Prozessen der Individuation im Kontext einer allgemeinen Gesellschaft. Das Individuum wird auf die individuelle Erfahrungsebene zurückgeworfen und die symbolischen Strukturen, die eine Imagination des Selbst im Sinne der Körperfestung determiniert haben, zerstört. Zurück bleibt die Realisation, dass die als abjekt imaginierte Begierde seit jeher im Zentrum des Selbsts vorhanden ist.

Die Hellraiser-Filme lassen sich im Kontext der AIDS-Krise weniger als Ausdruck einer allgegenwärtigen Infektionsparanoia lesen, die zur Bestätigung diskriminierender Metaphern über „Risikogruppen“ und Personen mit AIDS beiträgt. Vielmehr reflektieren sie den Prozess der Monsterwerdung als etwas, das im Kontext der AIDS-Krise insbesondere für marginalisierte Identitäten unausweichlich ist. Die Zuschreibung einer „Risikogruppe“ anzugehören sowie der Fokus auf bereits gesellschaftlich angelegte Strukturen der Diskriminierung um „Risikogruppen“ zu identifizieren, schließt Individuen aufgrund nicht beeinflussbarer Aspekte aus der Sphäre der allgemeinen Gesellschaft aus. Im Kontext der AIDS-Krise manifestiert sich das neurotische Objekt der Angst, welches sich als Infektionsparanoia ausdrückt, über eine metaphorische Sprache, die den Status als Abjektes der allgemeinen Gesellschaft verfestigt. Die Hellraiser-Filme als Posthumanes Gothic zu verstehen, macht es möglich, die Verkörperung des Monströsen als befreienden Akt zu realisieren. Marginalisierte Identitäten werden ermächtigt, aus diskriminierenden Strukturen auszubrechen sowie mit anderen eine Verbindung einzugehen, die diese Erfahrungen teilen.

Die Identifikation mit monströsen Figuren und abjekten Elementen der allgemeinen Gesellschaft stellt einen wichtigen Aspekt der Selbstermächtigung während der AIDS-Krise dar und wird neben den Hellraiser-Filmen beispielsweise auch künstlerisch in

FRISK (Todd Verow 1995) bearbeitet. FRISK basiert auf einem Buch des schwulen Autors Dennis Cooper und folgt dem gleichnamigen Protagonisten, dessen sexuelles Begehren den Tod der Männer mit einschließt, mit denen er Sex hat. Einer surrealen Mordserie folgend ist es am Ende aber nicht möglich, eindeutig festzumachen, ob das Geschehene Realität oder Dennis imaginierte Wunscherfüllung gewesen ist. Im bewussten Verschmelzen von Lust und Tod lassen FRISK sowie die Hellraiser-Filme einen Bezug zum New Queer Cinema zu, dessen Kanon sich der Vorstellung eines leidvollen Todes im Schatten der AIDS-Krise widersetzt:

„[T]he key way in which death is defied is in terms of AIDS. Death is defied as the life-sentence passed by the disease: the HIV+ leads of *The Living End* instead find the 'time-bomb' to be 'totally' liberating. It is even defied as final: in *Zero Patience* the first victim of AIDS comes back to life”

(Michele Aron 2004: 5).

In der Negation des qualvollen Todes und dem daran angebundnen Zusammenbrechen der Unterscheidung zwischen der Sphäre der Lebenden und der Toten realisiert sich das Potential der Perspektive des Posthumanen Gothic im Kontext der AIDS-Krise. Die Negativ-Ästhetik der „Gothic Fiction“ erlaubt es hier, die Präsenz sogenannter „Risikogruppen“ machtkritisch zu lesen. Monströs zu sein, wird zur politischen Strategie und ermöglicht es, komplexe Verstrickungen im Prozess individueller Subjektkonstruktion anzuerkennen, abseits einer uniformen und dennoch isolierten Körperfestung. Die Realisation abjekt aus der Perspektive einer allgemeinen Gesellschaft zu sein und dieses zu verkörpern, ermöglicht die Erkenntnis, dass die Körperfestung schon immer eine Ruine gewesen ist. In ihren Trümmern lebt jedoch nicht nur ein Verständnis des eigenen Körpers (im Sinne dessen somatischen Potentials) auf. Vielmehr manifestiert sich ebenfalls die Anerkennung der Situiertheit in einem historischen Kontext. Die Ruinen der Körperfestung werden heimgesucht von den spektralen Präsenzen jener Mitglieder selbstgewählter Familien, Liebender und Freund:innen, die im Kontext der AIDS-Krise systematischer Diskriminierung und unterlassener Hilfeleistung zum Opfer gefallen sind.

Die Hellraiser-Filme zeichnen eine melancholische Begierde nach. Trauer, für das, was verloren scheint, aber auch alternative Wege zur Selbstermächtigung. Wie für die Cenobites ihre menschliche Vergangenheit spektral in ihrer Konstruktion als posthumanes Subjekt präsent ist, so verhält es sich auch für „Risikogruppen“, die

sowohl mit den legislativen und metaphorischen Auswirkungen der AIDS-Krise konfrontiert werden. Folgend ist festzustellen, dass eine ungerichtete *Ars Sexualis*, die Kunst des Miteinander-Werdens, unmöglich wird, ohne die Realisation jener Verstrickung von Begierde und Trauer.

## 5.2. Zusammenfassung der wichtigsten Ergebnisse

Im Verlauf der vorliegenden Masterarbeit wurden die Strukturen des Sinnschaffens einer allgemeinen Gesellschaft im Kontext der AIDS-Krise, speziell in Bezug auf den Horrorfilm als funktionales Erbe des Rituals der Volkssage, besprochen.

Der Arbeit Susan Sontags folgend und unter Berücksichtigung der Autor:innen Katherine Cummings, Ed Guerrero und Jeffrey Weinstock, die ebenfalls auf Sontag aufbauen, wurde in der vorliegenden Masterarbeit das AIDS-Monster als Realisation der diskriminierenden metaphorischen Sprache der AIDS-Krise definiert und kritisch nutzbar gemacht. Hierbei spielte vor allem das auf Sontag basierende Konzept der Körperfestung eine entscheidende Rolle, welches als Körperideal einer allgemeinen Gesellschaft während der AIDS-Krise verstanden werden kann. In Bezug auf die Analyse der Präsenz des AIDS-Monsters im Film ist wichtig anzumerken, dass erst der zeitliche Abstand ermöglicht, Trends im Horrorgenre während der AIDS-Krise einer kritischen Untersuchung zu öffnen. Erst retrospektiv ist es möglich, ein kanonisches Verständnis von Filmen zu etablieren, die das AIDS-Monster abbilden. Die *Hellraiser*-Filme, die auf der Arbeit des schwulen Regisseurs, Autors und Illustrators Clive Barker basieren, können als ein Beispiel dessen verstanden werden. Barkers eigener Anspruch ist jedoch, in das Verhältnis zwischen Mensch und Monster seiner Werke ein befreiendes Potential einzuschreiben. Entsprechend lässt sich davon ausgehen, dass auch seine Inszenierung von AIDS-Monstern subversiv zu lesen ist.

Um das kritische Potential nutzbar zu machen, welches in Barkers Werk eingeschrieben vorliegt, wird Körperhorror als Phänomen im Horrorfilm der Besprechung durch Begriffe der ästhetischen Philosophie durch das Konzept der Somästhetik nach Shusterman geöffnet. Die Analyse negativer Affekte im Sinne der ästhetischen Philosophie wird über das Heranziehen der Negativ-Ästhetik der „Gothic Fiction“ im Sinne Fred Bottings möglich. Dadurch wird ersichtlich, dass Körperhorror

eine sublimale Erfahrung ermöglicht und damit das zeitweise Zusammenbrechen der das Subjekt definierenden Kategorien herbeiführt. An dieser Stelle sei angemerkt, dass der Dimension der somästhetischen Erfahrung im ursprünglichen Gegenstand dieser Arbeit eine geringere Bedeutung zukam. Diese hat sich jedoch als hilfreich dabei erwiesen, eine kritische Reflexion der diskriminierenden Metaphorik der AIDS-Krise zu entwickeln. Das Konzept des „Cinematic Body“ wurde herangezogen, dass Kleiner und Stiglegger unter Berücksichtigung Deleuze und Guattari lesen. Das Verhältnis zwischen Publikum und Film wird folgend als sadomasochistisches Verhältnis verständlich. In der Instanz des Sehens als Verbindungsebene treffen Rezipient:innen- und Filmkörper in einer neuen experimentellen Konfiguration aufeinander. Dieser experimentelle Körper öffnet sich im zeitlich limitierten Rahmen der Sichtung ungerichteten Erfahrungen abseits des Möglichkeitshorizonts eines durch eine konservative Scientia Sexualis geleiteten Subjekts im Sinne der Körperfestung.

Die transformative Ästhetik des Posthumanen Gothic, die in der abschließenden Analyse der Filmbeispiele beschworen wird, beruht auf diesem Körperfokus und ermöglicht eine Betrachtung dessen hinsichtlich der ästhetischen und affektorientierten Ebene der Filme. Die Präsenz des AIDS-Monsters als Ausdruck einer allgemeinen Infektionsparanoia während der AIDS-Krise, wie sie in Kapitel 2.3.1. *Das AIDS-Monster in HELLRAISER und HELLBOUND: HELLRAISER II* in den Hellraiser-Filmen nachgewiesen wurde, wird durch die vorgestellte Lesart als Posthumanes Gothic rekontextualisiert. Während die Filme mit der Negativ-Ästhetik der „Gothic Fiction“ arbeiten und die mit dem AIDS-Monster identifizierten Filmfiguren somit nicht positiv gelesen werden können, zeigt sich dennoch, dass der Inkorporation des Abjekten ein befreiendes Potential zugrunde liegt, dass es Filmfiguren ermöglicht aus diskriminierenden Strukturen auszubrechen. Tod und Schmerz werden zudem nicht als gerechte Strafe für das Verhalten von Figuren inszeniert, die im Abjekten aufgehen, sondern vielmehr als ein Mittel zur Realisation des Potentials dieser Verstrickung. In dieser Weise wird es möglich, die Filme hinsichtlich einer Politik queeren Widerstandes zu lesen. Die Aneignung des Monströsen und Identifikation mit dem Abjekten bedeutet, die spektralen Überreste einer menschlichen Vergangenheit zu akzeptieren, die ein auf diese Weise posthumanes Subjekt heimsuchen.

Abschließend wurde eine Einordnung der Forschungsergebnisse in den philosophischen Grundkonflikt der Arbeit vorgenommen. Hierbei wurde die

Verstrickung der filmischen und der realweltlichen Ebene aufgegriffen und das Potential der Analyse für eine Perspektive queerer Selbstbestimmung im Kontext der AIDS-Krise besprochen. Folgend wird auf diesem aufbauend ein Ausblick für zukünftige Forschungsmöglichkeiten gebildet.

### 5.3. Ausblick auf zukünftige Forschungsmöglichkeiten

Greg Marks zitiert in dem auf seinem Blog *The Wasted World* veröffentlichten Text *Into a Silent Universe: The Sublime and the Eerie in Byron and Ballard* (2019) den Horror Philosophen Eugene Thacker, demzufolge die Welt zu denken aufgrund der Komplexität und Omnipräsenz apokalyptischer Szenarien, zunehmend unmöglich wird. Marks integriert Thackers Gedanken in den Kontext des Posthumanen Gothic, wenn er schreibt: „[A]s the world outside ourselves becomes unthinkable, so too do we become indistinct within the background noise“ (Marks 2019). Der Mensch erfüllt das Ideal des Humanismus nicht. Er ist kein freies Wesen, unabhängig vom Willen anderer. Es ist nicht einmal mehr klar, was sein eigener Wille ist und an welcher Stelle sich dieser von kosmischen Einflussfaktoren unterscheidet, um welches herum sich das Subjekt konstruiert. Dem Zusammenbrechen der Strukturen des Sinnschaffens folgend wird Leviathan als allgegenwärtige Entität ersichtlich, die mit aktiver Wirkmacht ausgestattet in Prozessen der Subjektkonstruktion anwesend ist. In Barkers Konzeption des dunklen Gottes werden Übergänge erkenntlich zu dem von Thomas Hobbes in seinem Werk *Leviathan or the Matter, Forme and Power of a Commonwealth Ecclesiasticall and Civil* (1651) theoretisierten Herrschaftskonzepts gleichen Namens. Die Polyphonie menschlicher Machtansprüche wird einer gemeinsamen Perspektive untergeordnet, die von einem allmächtigen Souverän ausgeht und darüber ein Gemeinwesen gebildet, indem Konflikte durch integrierte Gesetze reguliert werden. Mannigfaltigkeit wird unmöglich als Ergebnis einer Ordnung, die im Sinne eines dominanten, öffentlichen Ideals im Sinne des Sozialvertrags reguliert ist. Hobbes philosophischer Ansatz ist aus der Perspektive des Humanismus der Aufklärung kritisch zu bewerten, da die Subsumierung des Individuums unter die Macht des Souverän die Ausprägung individueller Erkenntnisfähigkeiten einschränkt. Das Ideal der Körperfestung, welches eine allgemeine Gesellschaft definiert und „Risikogruppen“ als von dieser getrennt imaginiert, lässt sich im Sinne eines Sozialvertrags nach Hobbes verstehen. Somit wird das öffentliche Körperideal als spezifischer Ausdruck der „Virus-Culture“ während der

AIDS-Krise als Ort eines grundlegenden Konflikts erkenntlich. Barkers Werk greift diesen Konflikt zwischen Sicherheit und Freiheit auf und agiert ihn in der Negativ-Ästhetik der „Gothic Fiction“ aus. Das Element der Kontrolle, welches den individuellen Willen als Illusion enttarnt, bricht in Form der Cenobites, machtvollen Spukgestalten, aus der Sphäre des Abjekten in die allgemeine Gesellschaft ein. Leviathan wird somit zum wortwörtlich karnevalesken Zerrspiegel einer Gesellschaft während der AIDS-Krise, deren Mitglieder ihr individuelles Potential aufgrund der Präsenz der Körperfestung nicht realisieren können.

Eine weitergehende Diskussion des in dieser Masterarbeit diskutierten Gegenstandes ermöglicht es, den beschriebenen Konflikt aufzugreifen und darzustellen, wie die Hellraiser-Filme gesellschaftliche Strukturen während der AIDS-Krise und darüber philosophische Konflikte kritisch denkbar werden lassen.



## 6 Quellenverzeichnis

### 6.1. Literaturverzeichnis

**Aaron**, Michele (2004): *New Queer Cinema: A Critical Reader*. Edinburgh UK: Edinburgh University Press

**Barker**, Clive (1986): *The Hellbound Heart*. Chicago US: Dark Harvest

**Benshoff**, Harry M. (1997): *Monsters in the Closet*. Los Angeles US: Faculty of the Graduate School of Southern California

**Bolton**, Michael Sean (2014): *Monstrous Machinery: Defining the Posthuman Gothic*, in: *Aeternum: The Journal of Contemporary Gothic Studies*, Vol. 1, No. 1

**Botting**, Frank (2014): *Gothic - A New Critical Idiom*. London UK: Routledge

**Braidotti**, Rosi (2013): *The Posthuman*. Cambridge UK: polity

**Bria**, Bill (2018): Hellraiser's Kirsty Cotton: The Most Underrated Final Girl, crookedmarquee.com [online] <https://crookedmarquee.com/hellraisers-kirsty-cotton-the-most-underrated-final-girl/> [16.09.2023]

**British and Irish Legal Information Institute** (1993): *United Kingdom House of Lords Decisions*, web.archive [online] <https://web.archive.org/web/20120110053145/http://www.bailii.org/uk/cases/UKHL/1992/7.html> (16.09.2023)

**Brophy**, Philip (1983): *Horality - The Textuality of the Contemporary Horror Film*, in: *Art & Text* No.3

**Carroll**, Noël (1990): *A Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. London UK: Routledge

**CrypticRock** (2018): Interview - Doug Bradley, crypticrock.com [online] <https://crypticrock.com/interview-doug-bradley/> [16.09.2023]

**Cultural Enquiry Research Group** (2019): *CERG 2019 Seminar 07 | Greg Marks: The Aesthetics of the Posthuman Gothic* [Online-Video] <https://youtu.be/WTEsvHy53uA?si=RM1F6Ja0IYA3TodN> (16.09.2023)

**Cummings**, Katherine (1991): *Of Purebred and Hybrids: The Politics of Teaching AIDS in the United States*, in: *Journal of the History of Sexuality*, Vol. 2, No. 1, S. 68-94

*Das AIDS-Monster steht wieder vor Gericht* (2009): *Abendzeitung* [online], <https://www.abendzeitung-muenchen.de/bayern/das-aids-monster-steht-wieder-vor-gericht-art-99245> [12.09.2023]

**Douglas**, Marry (1966): *Purity and Danger - An analysis of concepts of pollution and taboo*. New York US: ARK Edition

**Edelman**, Lee (2004): *No Future - Queer Theory and the Death Drive*. London,UK: Duke University Press

**Elliot-Smith**, Darren & Browning, John Edgar (2020): *New Queer Horror - Film and Television*. Wales UK: University of Wales Press

*Entartung ausdünnen* (1987), *Der Spiegel* [online] <https://www.spiegel.de/politik/entartung-ausduennen-a-bd30126d-0002-0001-0000-000013522444?context=issue> [16.09.2023]

**Epstein**, Julia (1992): *AIDS, Stigma, and Narratives of Containment*, in: *American Imago*, Vol. 49, No. 3, S. 293-310

**Foucault**, Michel (1987): *Sexualität und Wahrheit I: Der Wille zum Wissen*. Berlin DE: Suhrkamp Verlag

**Fox**, Charlie (2022): *Licking My Wounds - Body Horror Inside Out*, museum-brandhorst [online] <https://www.museum-brandhorst.de/en/body-horror/#> (16.09.2023)

**Guerrero**, Ed (1990): *AIDS as Monster in Science Fiction and Horror Cinema*, in:

Journal of Popular Film and Television; Fall S.87-99

**Haefele-Thomas**, Ardel (2012): *Queer Others in Victorian Gothic - Transgressing Monstrosity*. Wales UK: University of Wales Press

**Heise-Von der Lippe**, Anya (2017): *Posthuman Gothic*. Wales, UK: University of Wales Press

**Hoad**, Phil (2017): *Interview - How we made Hellraiser*, The Guardian [online] <https://www.theguardian.com/film/2017/oct/30/how-we-made-hellraiser-horror-film-pinhead-clive-barker> (16.09.2023)

**Höltgen**, Stefan: (2006): *Simulacrum*, filmlexikon.uni-kiel [online] <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/s:simulacrum-2618> (16.09.2023)

**Hughes**, William & Smith, Andrew (2011): *Queering the Gothic*. Manchester UK: Manchester University Press

**Jones**, Bryan C. (2021): *Paying It Forward to Fight for Nushawn Williams*, POZ [online] <https://www.poz.com/article/paying-forward-fight-nushawn-williams> (16.09.2023)

**Kane**, Paul (2008): *The Hellraiser films and Their Legacy*, London, UK: McFarland & Company, Inc.

**Kappesser**, Susanne (2017): *Radikale Erschütterungen Körper- und Gender-Konzepte im neuen Horrorfilm*. Berlin DE: Bertz + Fischer Verlag

**Kleiner**, Marcus S. & Stiglegger, Marcus (2015): *Vom organlosen Körper zum Cinematic Body und zurück – Über Deleuze und die Körpertheorie des Films in Gaspar Noés Enter The Void* in: Sanders, Olaf & Winter, Rainer (Hrsg.), *Bewegungsbilder nach Deleuze*. Köln DE: Herbert von Halem Verlag, S. 250-277.

**Kristeva**, Julia (1982): *Powers of Horror - An Essay on Abjection*. Columbia US: Columbia University Press

**Lodder**, Matthew C. (2010): *Body Art: Modification as Artistic Practice*. Berkshire UK: University of Reading

**Loftus**, Matt (2018): *'Hellraiser II' Missing Scene Finally Sees the Light of Day!*, vocal.media [online] <https://vocal.media/horror/hellraiser-ii-missing-scene-finally-sees-the-light-of-day> (16.09.2023)

**MacCormack**, Patricia (2009): *Queer Posthumanism: Cyborgs, Animals, Monsters, Perverts*, in: Giffney, Noreen & O'Rourke, Michael (Hrsg.): *The Ashgate Research Companion to Queer Theory*. Farnham UK: Ashgate Publishing Limited

**Marks**, Greg (2018): *Dissolution & Decay: Traits of the Posthuman Gothic*, *The Wasted World* [online] <https://thewastedworld.com/2018/11/24/dissolution-decay/> (16.09.2023)

**Marks**, Greg (2019): *Into a Silent Universe: The Sublime and the Eerie in Byron and Ballard*, *The Wasted World* [online] <https://thewastedworld.com/2019/09/08/sublime-and-eerie/> (16.09.2023)

**Martin-Párraga**, Javier (2013): *Bloody Bodily Horrors: Clive Barker's Hellraiser (2013)*. Córdoba ES: Universidad de Córdoba

**McDougald**, Melanie (2009) : *Where I am, There (Sh)it will be: Queer Presence in Post Modern Horror Films*. Atlanta US: Georgia State University

**McIntyre**, John (2016): *Rethinking the Body in Pain*, in: *Subjectivity* Nr.9, S. 381–398

**Moran**, Robert (2021): *It has film festival audiences fainting in the aisles. But how bad is Titane?*, *The Sydney Morning Herald* [online] <https://www.smh.com.au/culture/movies/it-has-film-festival-audiences-fainting-in-the-aisles-but-how-bad-is-titane-20211108-p596ud.html> (16.09.2023)

**Morton**, Clive & Wicke, Jennifer (1995): *The imagination of Clive Barker*. Kalifornien US: Laguna Art Museum

- Podrez**, Peter (2020): *Der Horrorfilm*, in: Stiglegger, Marcus (Hrsg.) *Handbuch Filmgenre*. Wiesbaden DE: Springer VS
- Rivera**, Alexandra (2019): *Human Monsters: Examining the Relationship Between the Posthuman Gothic and Gender in American Gothic Fiction*. Claremont US: Claremont Colleges
- Russell**, Calum (2021): *The story that Stephen King called "the future of horror"*, *Far Out Magazine* [online] <https://faroutmagazine.co.uk/the-story-that-stephen-king-called-the-future-of-horror/> (16.09.2023)
- Scarry**, Elaine (1985): *The Body in Pain: The Making and Unmaking of the World*. Oxford UK: Oxford University Press
- Sennewald**, J. Emil (2017): *Wim Delvoye - Ein Schelm, der Böses dabei denkt*, *artlog.net* [online] <https://www.artlog.net/de/kunstbulletin-9-2017/wim-delvoye-ein-schelm-der-boeses-dabei-denkt> (17.09.2023)
- Shaviro**, Steven (2006): *The Cinematic Body*. Minneapolis US: University of Minnesota Press
- Shusterman**, Richard (1999): *Somaesthetics: A Disciplinary Proposal*, in: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 57, No. 3. S. 299-313
- Skal**, David J. (1993): *The Monster Show: A Cultural History of Horror*. London UK: Faber And Faber Ltd.
- Sontag**, Susan (1988): *Illness and its Metaphors and AIDS and its Metaphors*. US: Ankerbooks
- Stiglegger**, Marcus (2010): *Terrorkino: Angst/Lust und Körperhorror*. Berlin DE: Bertz + Fischer Verlag
- Stokes**, Phil & Stokes, Sarah (2015): *Damnation Games - Hellraiser, Hellbound and Hell on Earth*. Shenley UK: Arrow Films

*The AIDS Epidemic 1981-1987* (1999) , *The New York Times On The Web* [online]  
<https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/library/national/science/aids/timeline80-87.html> (16.09.2023)

**Trout**, Hank (2021): *The bathhouse battle of 1984*, San Francisco AIDS Foundation [online] <https://www.sfaf.org/collections/beta/the-bathhouse-battle-of-1984/>(17.09.2023)

**Tschaepe**, Mark (2021): *Somaesthetics of Discomfort - Enhancing Awareness and Inquiry*, in: *European Journal of Pragmatism and American Philosophy* XIII-1

**Vrhovnik**, Dimitrij Mlekuž (2020): *Haunted, sublime, uncanny and abject: human-cave encounters and the roots of human subjectivity*. Ljubljana Slovenien: University of Ljubljana & Institute for the protection of the cultural heritage of Slovenia

**Wade**, Riley (2021): *Hellbound Hearts: What Makes Hellraiser Queer*, Horrorobsessive [online] <https://horrorobsessive.com/2021/11/29/hellbound-hearts-what-makes-hellraiser-queer/> (17.09.2023)

**Waldby**, Catherine (1996): *AIDS and the Body Politic - Biomedicine and Sexual Difference*. London UK: Routledge

**Ward**, Sarah (2020): *'The Man Who Sold His Skin': Venice Review*, Screendaily [online] <https://www.screendaily.com/reviews/the-man-who-sold-his-skin-venice-review/5152685.article#:~:text=With%20The%20Man%20Who%20Sold,sublimely%20shot%20musing%20on%20freedom> (17.09.2023)

**Weinstock**, Jeffrey (1997): *Virus Culture*, in: *Studies in Popular Culture*, Vol. 20, No. 1, S. 83-97

**Welsh**, Kate (2018): *'What a woman will do for a good f\*ck' – Julia Cotton's sexual agency in Hellraiser*, Little White Lies - Truth & Movies [online] <https://lwlies.com/articles/hellraiser-julia-cotton-sexual-agency/> (17.09.2023)

**Whittaker**, Jason (2022): *All Too Human: Industrial Bodies and Anti-bodies in the Time*

of AIDS in: Whittaker, Jason & Potter, Elizabeth (Hrsg.) Bodies, Noise and Power in Industrial Music. London UK: Palgrave Macmillan

**Wilhelmi**, Jack (2019): *A Nightmare On Elm Street 2's Queer Subtext Was Intentional*, Screenrant [online] <https://screenrant.com/nightmare-elm-street-2-jesse-walsh-character-queer-subtext-intentional/>

**Williams**, Linda (1991): *Film Bodies: Gender, Genre, and Excess*, in: Film Quarterly Vol. 44, No. 4, S. 2-13

**Yuan**, Jada (2016): *Raise a Fork to Raw, the French Cannibal Movie So Gross It Keeps Making People Pass Out*, Vulture [online] <https://www.vulture.com/2016/09/french-cannibal-movie-raw-so-gross-people-are-fainting.html>

## 6.2. Filmverzeichnis

**Barker**, Clive (1987): HELLRAISER. US: New World Pictures

**Ben Hania**, Kaouther (2020): THE MAN WHO SOLD HIS SKIN. TUN: Cinééléfilms

**Bierman**, Robert (1988): VAMPIRES KISS. US: Hemdale & Magelan Pictures

**Bond**, James III (1991): DEF BY TEMPTATION. US: Bonded Filmworks & Orpheus Pictures

**Chimienti**, Roman & Jensen, Tyler (2019): SCREAM QUEEN, MY NIGHTMARE ON ELM STREET, US: The End Productions

**Copolla**, Francis Ford (1992): BRAM STOKER'S DRACULA. US: American Zoetrope & Columbia Pictures

**Ferrara**, Abel (1995): THE ADDICTION. US: Fast Films

**Holland**, Tom (1985): FRIGHT NIGHT. US: Columbia Pictures & Vistar Films

**Jordan**, Neil: INTERVIEW WITH A VAMPIRE. US: Geffen Pictures

**Randel**, Tony (1988): HELLBOUND: HELLRAISER II. US: Film Futures & Cinemarque  
Entertainment

**Sholder**, Jack (1985): NIGHTMARE ON ELM STREET 2: FREDDY'S REVENGE. US:  
New Line Cinema & Heron Communications

**Verow**, Todd (1995): FRISK. US: Bangor Films

**Wenk**, Richard (1986): VAMP. US: New World Pictures & Balcor Film Investors

**Wolner**, Stefan (2005): REALITY BITES: VAMPIRE GIBT ES NICHT. - AIDS SCHON!.  
AUT: Bundesministerium für Gesundheit und Frauen & Aids Hilfe Wien



## 7 Anhang

### 7.1. Inhaltsangaben

#### 7.1.1. HELLRAISER

Frank Cotton erwirbt auf einem Bazar einen verzierten Metallwürfel - die sogenannte Puzzle-Box, der die Fähigkeit zugesprochen wird, der Person, die ihr Geheimnis lüftet, ungeahnte Sinneswelten zu eröffnen. Frank kniet folgend auf dem abgedunkelten Dachboden seines Elternhauses, 55 Ludovico Street. Er hält die Puzzle-Box in den Händen inmitten eines Rechtecks aus Kerzen. Seine Finger fahren über die Muster auf der Oberfläche der Box und mit einem leisen Klickgeräusch springt ein Fach in der Box auf, aus dem zuerst Musik und im nächsten Moment Ketten kommen, die sich in seinem Fleisch verhaken. Eine Kamerafahrt eröffnet folgend, dass Frank nicht mehr in seinem Elternhaus ist, sondern in einer Welt, die dem Dachboden zwar ähnelt, doch mit Haken, die von der Decke hängen, menschlichem Fleisch und rotierenden Holzpfehlen dekoriert die Welt dieser ungeahnten Sinneswelten darstellt, die er beehrte. Folgend wird Frank von den monströsen Cenobites konfrontiert, welche die Puzzle-Box an sich nehmen, das Fach erneut schließen und somit den Übergang zwischen ihrer Welt und der Welt der Menschen erneut schließen.

Ein Jahr später ziehen Franks Bruder Larry und dessen Ehefrau Julia in das verlassene Haus ein und entdecken die Überreste von Franks Aufenthalt. Julia zieht sich auf den Dachboden zurück, wo sie Fotos von Frank findet und erinnert sich ihrer Affäre. Parallel geschnitten zu einer Sexszene zwischen Julia und Frank versucht Larry gemeinsam mit den Umzugshelfer:innen ruckartig eine Matratze die Treppe hoch zu schieben. Julia und Frank erreichen den Höhepunkt, während ein hervorstehender Nagel eine tiefe Wunde in Larrys Hand reißt. Larry betritt anschließend den Dachboden und bittet Julia um Hilfe, wobei sein Blut auf den Fußboden tropft und unbemerkt absorbiert wird. Unter den Dielen nimmt folgend ein schlagendes menschliches Herz Form an. Später steigen Schleim und Dampf aus dem Boden auf und Franks Körper beginnt sich in der Welt der Menschen neu zu formieren. Während der Einweihungsparty unterhalten Larry und seine erwachsene Tochter Kirsty die Gäste. Julia, die vorgibt, sich nicht wohlfühlen, zieht sich derweil erneut auf den Dachboden zurück, wo sie von Frank konfrontiert wird. Er benötigt ihre Hilfe und verlangt, dass sie

ihm Blutopfer bringt, um seine Regeneration zu vervollständigen, denn noch ist er stark geschwächt. Julia kehrt des Nachts auf den Dachboden zurück und sagt Frank ihre Hilfe zu, während Kirsty einen Traum hat, der ihr zeigt, dass ihr Vater in Lebensgefahr schwebt. Am nächsten Tag verführt Julia einen Geschäftsmann und bringt ihn nach Hause. Zuerst unsicher entscheidet sich Julia, ihn Frank zu übergeben, als dieser sie gewaltvoll gegen die Wand drückt, als sie zögert, ihn zu küssen. Nachdem Julia den Mann mit einem Hammer niederschlägt, beginnt Frank sein Blut auszusaugen. Er will jedoch nicht, dass Julia ihn sieht und verlangt, dass sie den Dachboden verlässt. Als Julia zurückkehrt, steht ihr ein eindeutig mit Kraft erfüllter Frank gegenüber, der sie in ihre Arme befiehlt und ihr verspricht, mit ihr zu flüchten. Vor einem Leben mit Larry und auch vor den Cenobites, die seine Flucht aus ihrer Domäne bald bemerken werden. Während Julia weitere Männer ermordet und von Frank in das Geheimnis der Puzzle-Box eingeweiht wird, bittet Larry seine Tochter Kirsty, mit Julia zu sprechen, da er bemerkt, dass sie sich immer weiter von ihm entfernt. Als Kirsty Julia besucht, sieht sie jedoch, wie Julia einen weiteren Mann ins Haus bringt und will sie konfrontieren. Dabei trifft sie auf Frank, der versucht sie zu vergewaltigen. Er lässt von ihr ab, als sie die Puzzle-Box an sich nimmt und mit ihr flüchtet. Kirsty bricht in Folge des Schocks auf offener Straße zusammen und erwacht in einem Krankenhaus, dessen Angestellte sie am Gehen hindern. Sie beginnt, sich mit der Puzzle-Box zu beschäftigen und schafft es, wie Frank, das geheime Fach zu öffnen, woraufhin sich die Zimmerwände verschieben und sich der Domäne der Cenobites öffnen. Als Kirsty diese betritt, wird sie in den dunklen Gängen von einem phallischen Monster konfrontiert und flüchtet erneut ins Krankbett. Folgend erscheinen die Cenobites. Diese eröffnen Kirsty, dass sie mit ihnen kommen muss, weil sie das Geheimnis der Box gelüftet hat. Kirsty jedoch bietet den Cenobites an, sie zu Frank zu führen, um ihre Freiheit zu erwirken. Als Kirsty daraufhin am Haus ankommt, trifft sie auf ihren Vater und Julia, wobei Larry ihr verändert vorkommt. Sein Gesicht und seine Hände sind mit Blut gesprenkelt, was ihm und Julia zufolge daran liegt, dass sie Frank konfrontiert und ermordet haben. Kirsty betritt den Dachboden und findet einen nicht identifizierbaren, blutleeren Körper vor. Die Cenobites manifestieren sich erneut und sagen, dass sie die Person wollen, die diesen Mord begangen hat. Im Glauben, dass die Cenobites Larry wollen, flüchtet Kirsty vom Dachboden und stellt schockiert fest, dass ihr Vater eigentlich Frank ist, der die Haut seines Bruders gestohlen hat. Als er Kirsty erneut attackiert, tötet Frank ausversehen Julia und konsumiert ihr Blut. Kirsty flüchtet erneut auf den Dachboden, wo Frank siegesicher alles gesteht, woraufhin die Cenobites ihn ergreifen und ihre

Domäne zurückführen. Die Cenobites sind jedoch noch immer hinter Kirsty her, die die Puzzle-Box benutzt, um sie zu verbannen. Als sie versucht die Box zu verbrennen, erscheint ein obdachloser Mann, der Kirsty über den Film hinweg verfolgt hat und verwandelt sich in einen Skelettdrachen, der die Puzzle-Box aus dem Feuer stiehlt. Das letzte Bild des Films greift die Anfangssequenz auf. Ein weitere Person sitzt anstelle Franks auf dem Basar, um die Puzzle-Box zu kaufen.

### 7.1.2. HELLBOUND: HELLRAISER II

HELLBOUND: HELLRAISER II setzt an, wo HELLRAISER endete und rekontextualisiert während seiner Laufzeit die vorangegangenen Ereignisse. Der Film beginnt mit einem Soldaten im frühen zwanzigsten Jahrhundert, der in einem kuppelförmigen, spärlich eingerichteten Raum kniet, die Puzzle-Box in den Händen. Er schafft es, das geheime Fach der Puzzle-Box zu öffnen und wird, wie Frank, von den hervor schießenden Ketten ergriffen. Sein Schmerzensschrei transportiert ihn in die Domäne der Cenobites, wo er unter Qualen leidend zum Anführer der Cenobites wird.

Kirsty erwacht unter Aufsicht der Polizei in einem Bett im „Channard Psychiatric Hospital“, wo sie zu den Geschehnissen im Haus ihres Vaters befragt wird, während ein Polizist, parallel geschnitten, in diesem eine blutige Matratze findet, auf der die Cenobites nach ihrem Tode Julia aufgebahrt hatten. Als Kirsty von Oberarzt Dr. Channard und seinem Assistenten Kyle besucht wird, teilt sie ihnen mit, dass die Matratze zerstört werden muss. Ansonsten könne Julia, wie Frank, aus der Domäne der Cenobites ausbrechen. Des Nachts verlässt Kirsty ihr Zimmer und beobachtet im benachbarten Zimmer, die stumme Jugendliche Tiffany obsessiv Puzzles lösen. Zurück in ihrem Zimmer erblickt sie in der Ecke ihres Zimmers einen Mann, der in Blut „I am in Hell Help me“. Kirsty erkennt diesen Mann als ihren Vater. als Kirsty am nächsten Tag erwacht, ist der Mann zwar verschwunden, die Nachricht steht jedoch noch immer an der Wand.

Am nächsten Tag überhört Kyle, wie Dr. Channard die blutige Matratze aus dem Polizeiarchiv nach Hause bestellt, woraufhin er des Nachts in das Haus seines Vorgesetzten einbricht, in dessen Arbeitszimmer die Matratze liegt. Hier findet er drei weitere Puzzle-Boxen vor als auch (pseudo)wissenschaftliche Artikel mit Titeln wie „Is Death the Fourth Dimension?“ und ein Foto des Soldaten, der zu Beginn des Filmes zum Anführer der Cenobites wurde. Als Dr. Channard mit einem Patienten aus dem

Hochsicherheitstrakt des Krankenhauses eintritt, versteckt Kyle sich hinter einem Vorhang und sieht mit an, wie Dr. Channard diesem ein Messer gibt und ihn auf die Matratze setzt, wo er sich, von Wahnvorstellungen geplagt, beginnt selbst zu schneiden. Wie sein Blut die Matratze berührt, brechen aus dieser Arme hervor und ergreifen ihn. Eine hautlose Julia entsteigt der Matratze und beginnt Dr. Channard über den folgenden Abend hinweg zu verführen. Sie befiehlt ihm, ihr eine neue Haut zu verschaffen, wie sie es einst für Frank tat. Parallel entlässt Kyle Kirsty aus dem Krankenhaus und geht mit ihr zurück zum Haus Dr.Channards. Während Kirsty das Arbeitszimmer untersucht und das Bild des Soldaten an sich nimmt, wird Kyle auf dem Dachboden, auf dem die Leichen mehrerer Frauen hängen, von Julia ermordet, die erneut ein menschliches Antlitz aufweist. Derweil bringt Dr. Channard Tiffany in sein Arbeitszimmer und beobachtet hinter einem Einwegspiegel, wie sie die Puzzle-Box löst und der Raum sich der Domäne der Cenobites öffnet. Als diese auftreten, weigern sie sich jedoch, Tiffany mitzunehmen. Es sind nämlich nicht ihre Hände, die die Puzzle-Box öffneten, sondern die Begierde Dr. Channards. Julia jedoch, hat Dr. Channard bereits in die verworrenen Gänge der Parallelwelt der Cenobites entführt. Als die Cenobites sie zurücklassen, betritt Tiffany die Hölle freiwillig, nachdem sie Karnevalsmusik aus den dunklen Gängen vernimmt. Auch Kirsty folgt in fester Resolution ihren Vater zu finden. Auf einem dunklen Karneval wird Tiffany von dem wiederkehrenden Gesicht einer Frau konfrontiert und dem Satz „Help my Daughter“ sowie einem übergrößten Baby mit zugenähtem Mund. Sie flüchtet und findet sich auf einer Brücke über den labyrinthischen Gängen wieder, wo sie schockiert stehen bleibt. Parallel findet sich Kirsty in einem sonnigen Haus wieder, wo sie Fotos von sich und ihrer Mutter betrachtet. Als diese Fotos beginnen zu bluten und plötzlich Julia abbilden, erscheinen die Cenobites und eröffnen Kirsty, dass sie dieses Mal nicht entkommen wird. Sie verwandeln die Puzzle-Box, die Kirsty bei sich trägt, in einen silbernen Rhombus und machen sie damit für Kirsty unbrauchbar. Auf Nachfrage eröffnen die Cenobites ihr, dass Kirstys Vater nicht hier, sondern in seiner eigenen Hölle sei, woraufhin sie flüchtet und mit Tiffany zusammenstößt. Als Julia Dr. Channard auf die Brücke über dem Labyrinth führt, erblickt dieser einen gigantischen Rhombus, aus dem heraus ein schwarzer Lichtstrahl ins Labyrinth fällt, den Julia Leviathan, ihren Gott des Fleisches, Hungers und der Begierde nennt. Als der schwarze Lichtstrahl Dr. Channard trifft, wird seine Begierde alle Dinge in der Welt chirurgisch genau zu verstehen offenbart und mit einer Kindheitserinnerung verknüpft, in der ein jugendlicher Dr. Channard von jemandem dabei erwischt wird, wie er eine Katze mit einem Skalpell

obduziert. Als Dr. Channard aus der Erinnerung erwacht, ist er schockiert und will sich abwenden. Doch Julia erinnert ihn daran, dass er alle Antworten, die er sein ganzes Leben lang suchte, mit Hilfe Leviathans finden wird. Sie drückt ihn in eine Kammer, in der er von organischen Tentakeln ergriffen und einer transformierenden Operation unterzogen wird. Kirsty und Tiffany finden derweil eine Tür, die aussieht wie die Tür zu 55 Ludovico Street und Kirsty betritt den dahinterliegenden Raum in der Erwartung, ihren Vater anzutreffen. Hinter der Tür erwartet Kirsty jedoch Frank, der ihr erklärt, dass er es war, der sie zu sich gerufen hat und nun plant sie für immer an seiner Seite zu behalten. Als er sie erneut attackiert, entzündet Kirsty ein Feuer, welches den Raum vollständig erfüllt, woraufhin Franks Haut abfällt und ihn geschwächt zurücklässt. Einen Moment später betritt Julia, Tiffany als Geisel mit der Puzzle-Box in der Hand den Raum, woraufhin Frank ihr befiehlt, an seine Seite zu kommen. Sie leistet Folge, reißt im nächsten Moment jedoch sein Herz heraus. Kirsty und Tiffany fliehen und werden von Julia verfolgt, bis sie alle von einem starken Wind ergriffen werden, der Julia aus ihrer Haut fahren lässt, woraufhin sie in den Untiefen des Labyrinths verschwindet. Mit der wiedererlangten Box flüchten sich Kirsty und Tiffany zurück ins Krankenhaus und sind schockiert zu sehen, dass alle Patient:innen dabei sind Puzzle-Boxen zu lösen und ein dunkler Himmel darauf verweist, dass die Dimension Leviathans und der Cenobites die menschliche beginnt zu infiltrieren.

Dr. Channard verlässt, Cenobite geworden, die Transformationskammer in die Julia ihn gezwungen hat. Ein Tentakel bohrt sich in seinen Kopf und führt ihn ebenfalls zurück ins Krankenhaus. Dr. Channard verfolgt Kirsty und Tiffany durch das Krankenhaus, woraufhin diese sich in einen Raum flüchten, wo sie von den vier anderen Cenobites erwartet werden, die Kirsty mitnehmen wollen. Als Kirsty dem Anführer der Cenobites jedoch das Foto des Soldaten zeigt, beginnen sie sich ihrer menschlichen Vergangenheit zu erinnern. Sie wenden sich gegen Dr. Channard, der den Raum betritt, um Tiffany zu holen. Im folgenden Kampf tötet Dr. Channard die anderen Cenobites, die sich daraufhin in ihre menschliche Form zurückverwandeln. Tiffany hat derweil jedoch verstanden, wie sie Dr. Channard aufhalten kann und betritt erneut die Brücke über dem Labyrinth. Als das schwarze Licht sie trifft, erinnert sie sich wie Dr. Channard ihre Mutter getötet und sie einer Gehirnoperation unterzogen hat, die sie stumm und von ihren Erinnerungen losgelöst hinterließ. Als Dr. Channard ebenfalls auf der Brücke erscheint, wird er von Kirsty, die Julias Haut trägt, aufgehalten, während Tiffany die Box aus der Rhombusform zurück in ihre ursprüngliche Form bringt, woraufhin auch Leviathan die Form der Puzzle-Box annimmt. Energiestrahlen blitzen

an ihnen vorbei und die Wege zwischen den Dimensionen beginnen sich zu schließen. Der Tentakel aus Dr. Channards Kopf zieht sich zurück und dieser sackt leblos in sich zusammen. Im letzten Moment schaffen Kirsty und Tiffany es, sich zurück in ihre Welt zu flüchten und können das Krankenhaus gemeinsam verlassen.

In einer abschließenden Sequenz wird Dr. Channards Haus von einem Umzugsunternehmen geräumt, wobei ein Angestellter die blutige Matratze findet, aus der Julia aufgestiegen ist und wird von ihr absorbiert. Ein hölzerner Pfahl erscheint im Raum, der die Gesichter der Cenobites und andere Marker der Domäne des Gottes Leviathan trägt. Als ein weiterer Angestellter eintritt, fragt ihn das Gesicht eines verwilderten bärtigen Mannes die gleiche Frage, die Frank am Anfang von HELLRAISER gestellt wurde: „What's your pleasure, Sir?“ (Randel 1988 TC: 01:34:16 - 01:36:01)