

Inhalt

Dawn of an Evil Millennium Horror/Kultur im neuen Jahrtausend <i>Jörg van Bebber</i>	17
2000	
»Further Down the Spiral« Der japanische Spielfilm <i>Uzumaki</i> (2000) als Mittler zwischen Form und Furcht <i>Tim Glaser</i>	27
Der Einbruch des Monströsen Mark Z. Danielewskis Roman <i>House of Leaves</i> (2000) und das Grauen der Zwischenräume im Zeichen dokumentarischer Medien in Zeiten der Kulturwissenschaften <i>Christian Zolles</i>	33
Spiel ohne Grenzen Sadistische Gewalt als Ausdruck vager Ängste im Japan der Jahrtausendwende und in einer globalisierten Welt. Zu Kinji Fukasakus <i>Battle Royale</i> (2000) <i>Simon Pühler</i>	39
2001	
Die Hoffnung stirbt zuletzt <i>Donnie Darko</i> (2001) erklärt den adoleszenten Sonderling zur Erlöserfigur und blickt wehmütig auf die Popkultur der achtziger Jahre zurück <i>Benjamin Moldenhauer</i>	49
»Ein Geist, das ist es, was ich bin« Übergänge in Guillermo del Toros <i>The Devil's Backbone</i> (2001) <i>Ralf Schlechtweg-Jahn</i>	56
Juden als Vampire Michael Oblowitz' <i>The Breed</i> (2001) als intelligente Verwandlung eines fürchterlichen Motivs <i>Martin Wambsganß</i>	63

Invertiert, das ist die Hölle Umstülpungen ins Innere des Selbst im Survival-Horrorspiel <i>Silent Hill 2</i> (2001) <i>Dan Gorenstein</i>	70
Der Horror der eigenen Hässlichkeit und die Schönheit Hollywoods Kontingenzverarbeitung in <i>Vanilla Sky</i> (2001) durch die Zitation des Horrors <i>Silvan Wagner</i>	76
2002	
Der Serienmörder als Künstler und Kunstobjekt Der (Anti-)Held zwischen Identifikation, Deutung und Dämonisierung in dem Thriller <i>Red Dragon</i> (2002) <i>Ruth Neubauer-Petzoldt</i>	85
Als die Zombies laufen lernten Der schnelle Wechsel eines alten Monsters: Im Zeitalter der Beschleunigung darf auch der Zombie nicht stehen bleiben, zumindest nicht in <i>28 Days Later</i> (2002) <i>Tobias Haupts</i>	92
Manipulation und Mikroben Die Unheimlichkeit der Metafiktion in Liesl Ujvarys paranoidem Cyberpunk-Roman <i>Kontrollierte Spiele – 7 Artefakte</i> (2002) <i>Thomas Ballhausen</i>	99
2003	
Die Ambivalenz von Allem Horror ohne Horror? Kiyoshi Kurosawas <i>Bright Future</i> (2003) als Abstraktion des Monsterfilms <i>Jochen Werner</i>	105
»Sie wird sich irgendwann den Tatsachen stellen müssen« <i>Dead End</i> (2003) und der unbewusste Tod als Manifestation erzählerischer Unzuverlässigkeit <i>Bernd Leiendecker</i>	111
Popsongs als Unheilsboten Das »Frightmotif« <i>Highway to Hell</i> in <i>Final Destination 2</i> (2003) <i>Sebastian Levermann</i>	117
Elfenland ist abgebrannt Tad Williams' <i>Der Blumenkrieg</i> (2003) als anti-eskapistischer Fantasyroman <i>Stefanie Giebert</i>	122

Von der Gruft an den Küchentisch

Gudrun Pausewangs *Der Spinatvampir* (2003) als Beispiel für den Transfer einer Horrorfigur in den Bereich der Kinderliteratur

Sabine Planka 127

»Ich lass' nie wieder zu, dass jemand zwischen uns steht«

Der Slasherfilm als moralisches Medium: Zur Re-Konstituierung von Gender und Sexualität im französischen Extremkino am Beispiel von *Haute Tension* (2003)

Wilko Steffens 134

Bilder der Apokalypse

Daniel Knaufs HBO-Serie *Carnivale* (2003–2005) und die neue alte Angst vor dem Sieg des Bösen, dem Untergang der Welt und dem Ende der Geschichte

Sabine Till 140

Auf der anderen Seite des Maschendrahtzauns

Zombies und Menschen: Konträre Gruppen in der Comic-Serie

The Walking Dead (2003–)

Christopher Bünthe 146

John Constantine, occult detective, und die profane Apokalypse

Der Apokalypsediskurs der Jahrtausendwende im story arc *Staring at the Wall* (2003–2004) der Comic-Serie *Hellblazer* (1988–)

Arno Meteling 154

2004

Deformation at your Fingertips

Mit der Flash-Serie *Salad Fingers* (2004–) durch die Texturen des Grauens im Internet

Thomas Groh 163

When Horror Comes a Little too Close to Home

Zur Dekodierung der Gesellschaft in den Dexter-Romanen Jeff Lindsays

Jennifer Borrmann 170

Die ironische Außenseiterin

Die Thematik des Außenseitertums und das Problem der Daseinsbewältigung im Kontext gesellschaftlicher Entrücktheit in der Teen-Noir-Serie *Veronica Mars* (2004–2007)

Gregor Balke 176

Wer hat Angst vor Relativismus?

Das Reboot der US-Science-Fiction-Serie *Battlestar Galactica* (2004–2009) und die Wiederentdeckung der moralischen Grauzone

Gerrit Rößler 183

Vom Wesen der Verwesenden

Zombie Beach Party (2004) – Tendenzen des zeitgenössischen Zombie-Films:

Domestikation der Toten

Lucas Dittl 190

Vampirtristesse und Sozialbaulend

Sozialrealistisches Erzählen in John Ajvide Lindqvists Vampirroman

So finster die Nacht (2004)

Niels Penke 197

2005

Der endgültige Tod des »Final Girl«

Hermetische Symbolstruktur und Gender in Neil Marshalls *The Descent* (2005)

Hans-Joachim Jakob 205

»Screw the Idea of Creating Anything Original«

Der amerikanische Schriftsteller Chuck Palahniuk versucht sich mit dem Roman *Haunted* (2005) als postmoderner Erneuerer der Gothic Novel

Roman Halfmann 211

Frankreichs algerische Geister

Caché (2005) und Michael Hanekes medialer Horror

Mario Grizelj und Daniela Kirschstein 216

Horror der Realität

Das Trauma des Nationalsozialismus als Schreckensstrategie in *War of the Worlds* (2005)

Alexander Preisinger und Stefan Schmidl 221

Destroy 2000 Years of Culture

Gewalt und mimetisches Begehren in George A. Romeros *Land of the Dead* (2005)

Harun Maye 226

Dokumentarische Authentizität im gegenwärtigen J-Horror

Der japanische Geisterhorrorfilm *The Curse – Noroi* (2005) und sein Spiel mit (pseudo-)dokumentarischen Gestaltungsformen

Florian Mundhenke 235

Mit der Angst alleine gelassen

Über verhinderte Katharsis in *The Exorcism of Emily Rose* (2005) und eine gescheiterte Teufelsaustreibung

Daniel Dossenbach 241

»Star Wars in Truck-Stop America«

Supernatural – Zur Hölle mit dem Bösen (2005–) oder Han Solo und Luke Skywalker auf der Monsterjagd

Jacek Rzeszutnik 249

Blutsauger im neuen Jahrtausend

Vom Vampirmotiv und seinen Implikationen in *Twilight* (2005) – Buch und Film

Ramona Kahl 259

Spiel im Spiel – Die Krise des Ego-Shooters

F.E.A.R. (2005) als Genrehybrid zwischen Computerspiel und Horrorfilm – und wie darin die Grenzen zwischen Ego, Alter-Ego, Spiel und Wirklichkeit verwischen

Maren J. Conrad 265

Neue Männer braucht das Land?

Final Boys und die Verhandlung hegemonialer Männlichkeiten in

Greg McLeans *Wolf Creek* (2005)

Johannes Schlegel 272

2006

Das zweifache amerikanische Trauma

Der amerikanische Film *Hostel* (2006) als Wiederkehr des Verdrängten und als Spiegel des Selbst

Immanuel Nover 281

»You Made Us What We Have Become«

Konstruktion und Rekonstruktion von (Körper-)Behinderung in Alexandre Ajas Remake *The Hills Have Eyes* (2006)

Rouven Schlegel 287

Der Horror (zurück aus) der Interaktivität

Strukturen verrauschter Digitalität und Intermedialität im Videospiel *Silent Hill* (1999) und seiner Filmadaption (2006)

Stefan Hölzgen 293

Von Monstern und Mechanismen

Einführung in den filmischen Kosmos Guillermo del Toros, ausgehend von *El Laberinto del Fauno* (2006)

Martin Urschel 299

Das Ich auf dem Bildschirm

Thomas Glavinics *Die Arbeit der Nacht* (2006) und das Subjekt im Zeitalter audiovisueller Medien

Johannes Pause 307

Der monströse Körper im Musikclip

Chris Cunninghams Musikclip zu *Sheena Is a Parasite* (2006) als Beispiel für die radikale Form des *body horror* in einem audiovisuellen Kurzformat

Daniel Klug 312

Alltag in der Apokalypse

Das poetologische Prinzip der Reduktion in Cormac McCarthys *The Road* (2006)

Daniel Schäbler 319

Gesellschafts-Spiele

Das Spiel als inhaltliches und visuell-narratives Motiv und dessen Verweis auf soziale und anthropologische Konturen in der US-Serie *Dexter* (2006–)

Konstantin Balke 324

Geisterfilm im Geisterfilm

The Victim (2006) und die *Mise en abyme* im aktuellen asiatischen Horrorkino

Alexander Klotz 331

The Shining in Jotunheimen

Der Norwegische Berg-Slasher *Fritt vilt* (2006) und die Voraussetzungen für einen lokalen Horrorfilm-Zyklus

Anders Marklund 335

2007

Globale Gespenster

Rigoberto Castañados *Kilómetro 31* (2007) und das Unheimliche der Globalisierung Mexikos

Barry Murnane 345

Cthulhu 2.0 – das kosmische Grauen im Social Web

Wie es zu T-Shirts mit dem Aufdruck »Cthulhu for President« kam, was ein

»Evil Kosmos Flipchart« ist und worum es sich bei der Formulierung

»Im in ur dreams maken u krayzee« handelt

Fabian Thomas 351

Death Proof – vom Sadismus der Kinoästhetik

Tarantinos Reflexion über cineastische Horror- und Gewaltgenese in und durch *Death Proof* (2007)

Irina Gradinari 357

»Everybody Be Cool!«

Zur Ästhetik der Coolness im modernen Horrorfilm am Beispiel von

Quentin Tarantinos & Robert Rodriguez' *Grindhouse* (2007)

Dominik Irtenkauf 364

Ewiger Fetisch Skopophilie
 Nimród Antal's *Vacancy* (2007) als *Psycho*-Update im Zeitalter digitaler Camcorder
Felix Beierle 374

Wenn der Nachwuchs aus der Nachwelt zum Albtraum wird
 Geisterfiguren im spanischen Horror-Drama *El Orfanato* (2007) und wie kindliche
 Geistfiguren uns das Fürchten lehren
Dustin Schmidt 378

Moralische Grenzgänge im neuen französischen Extremkino
 Der Horrorfilm *Frontière(s)* (2007) von Xavier Gens und das Wiederaufkommen
 moralischer Fragen
Daniel Paredes 383

The Night(s) HE Came Home!
 Rob Zombies *Halloween* (2007) als Remake und Reopening der Horror-Saga
 im neuen Millennium
Miriam Halfmann 389

Die YouTube-ification des Horrorgenres
 Fiktive Handkamera-Aufnahmen zwischen Inszenierung und Bändigung einer entfesselten
 Wirklichkeit in *Diary of the Dead* (2007)
Jerome Philipp Schäfer 395

»Maybe We Shouldn't Have the Camera«
 Der Schrecken gewöhnlicher Überwachung in Oren Pelis *Paranormal Activity* (2007)
Florian Reinacher 402

»That Cold Ain't the Weather – That's Death Approaching«
30 Days of Night (2007) und der paradoxe Konservatismus des Horrorfilmgenres
Christian Vittrup 411

Sie liebt mich, sie liebt mich nicht, sie liebt mich ...
 Über Mode und Mystik der Verstümmelung und andere kulturelle Eigenheiten auf dem
Planet Terror (2007). Ein Flickwerk
Georg Leß 417

Der Traum vom Nichtvergammelfleisch
 Damien Hirsts Installation *School: The Archeology of Lost Desires, Comprehending Infinity
 and the Search for Knowledge* (2007)
Sabine Manke 424

»Horror Is King«
 Der Paranoia-Monsterfilm *The Mist* (2007) und die unendliche Geschichte
 der Stephen King-Verfilmungen
Simon Ofenloch 434

Zurück in die Fünfziger

I Am Legend (2007) und die Politische Instrumentalisierung von Endzeitfantasien
im US-amerikanischen Blockbuster Kino

Steffen Hantke 441

2008

»I'm Documenting« – Aufzeichnungen eines kollektiven Albtraums

Matt Reeves' *Cloverfield* (2008) und die Traumatherapie nach 9/11

Jana Toppe 449

Jenseits der Medienkritik

Wie Michael Haneke mit seiner Genreparodie *Funny Games U.S.* (2008)
unser Sehverhalten bloßstellt

Jennifer Caprarella 455

»Wie fickt ein schwuler Zombie?«

Oder: Bruce LaBruce' *Otto; or, Up with Dead People* (2008) – New Queer Zombie Horror
und andere schwule Monster

Mirjam Mieth 461

Totentänze an der Stange

Jay Lees *Zombie Strippers* (2008) als Beispiel für neue Hybridisierungen im Zombiegenre

Dominik Kolodzie 467

Das Spiel mit dem weiblichen Geschlecht

Von der kastrierten Frau über die ›Vagina dentata‹ bis zur lesbischen Vampirin im
amerikanischen Queer-Horrorfilm *Wicked Lake* (2008)

Kirsten Iden 472

»They're Just Children!«

Provinz, Proleten und Gewalteskalation auf der Tagesordnung des populären Kinos:
das Beispiel *Eden Lake* (2008)

Eckhard Pabst 479

Body Horror und Utopie

Steve McQueens *Hunger* (2008), das zeitgenössische Körperkino und
die phänomenologische Filmtheorie

Lukas Foerster 487

Watch the Past

Braune Supermänner und NS-Okkultismus in *Outpost* (2008)

Sonja M. Schultz 493

Die fremde Unordnung gegen das gewohnte Eigene Psychologische Erosion des Mittelstandes in Bryan Bertinos <i>The Strangers</i> (2008) <i>Sebastian Thede</i>	499
Blutzeugen Georges Batailles Vision des ekstatischen Opfers in <i>Martyrs</i> (2008) <i>Marcus Stiglegger</i>	505
Körperkino und Kontrolle <i>Hostel 2</i> (2007) als Beispiel für die Zensur von postklassischen Horrordfilmen <i>Roland Seim</i>	514
»It Makes You Kill Yourself« M. Night Shyamalans <i>The Happening</i> (2008) oder die Angst vor der entfesselten Natur <i>Rosemarie Brucher</i>	522
Die Stadt, das Fleisch und die U-Bahn Transformationen urbanen Horrors in Ryūhei Kitamuras Verfilmung von Clive Barkers <i>The Midnight Meat Train</i> (2008) <i>Lutz-Henning Pietsch</i>	528
Das Monster unter den Menschen Alan Balls Serie <i>True Blood</i> (2008-) und der Vampir im Brennpunkt der Öffentlichkeit <i>Katharina Rein</i>	533
Der Horror des Hybriden Genre Trouble in J.T. Pettys <i>The Burrowers</i> (2008) <i>Ivo Ritzer</i>	540
The Apocalypse Will (not) Be Televised <i>Dead Set</i> (2008) ist Publikumsbeschimpfung und Demontage des Mediums Fernsehen zugleich <i>Rochus Wolff</i>	547
2009	
Vergangenheit, die nicht verweset will Die Wiedergeburt des Nazi-Zombie-Films und das Erbe der Besatzung: <i>Død Sno</i> (2009) & Co <i>Sven Jüngerkes und Christiane Wienand</i>	557
Aufbruch in eine neue Dimension des Horrors Die innovativen Möglichkeiten der 3D-Technik am Beispiel des Slasherfilms <i>My Bloody Valentine 3D</i> (2009) <i>Klaus Silla</i>	564

Von masochistischen ›Opfer-Frauen‹ und ausweidenden Vergewaltigern Darstellung von genderspezifischen Horrorelementen im Death Metal am Beispiel des Albums <i>Evisceration Plague</i> (2009) von Cannibal Corpse <i>Christina-Marie Fitschen</i>	571
Bioterror und Virusangst Zur Belderung neuester Bedrohungspotentiale im Videospiel <i>Resident Evil 5</i> (2009) <i>Carsten Lange</i>	577
Spielräume des Monströsen Zur Ikonographie des Monsters in der Terminator-Serie von <i>The Terminator</i> (1984) bis <i>Terminator Salvation</i> (2009) <i>Gerrit Lembke</i>	583
Unterhaltsames Grauen in engem Zeitfenster Das Geheimbund-Motiv in Ron Howards Dan Brown-Adaption <i>Angels & Demons</i> (2009) <i>Annette Simonis</i>	589
Schauspielkunst im Horrorfilm Charlotte Gainsbourg und Willem Dafoe in <i>Antichrist</i> (2009) <i>Jörg Sternagel</i>	596
»Magick« bewegter Bilder Kenneth Angers Filme <i>The Man We Want to Hang</i> (2002) und <i>Brush of Baphomet</i> (2009) über die Kunst Aleister Crowley <i>Jürgen Dehm</i>	602
Das Adoptivkind als bestrafender Parasit Das Wagnis der Gastfreundschaft als Todesurteil in <i>Orphan</i> (2009) <i>Marco Heiter</i>	608
Offspring – Die 2 Leben von Jack Ketchum Der Backwood/Survival-Horrorfilm <i>Offspring</i> (2009) und die Entdeckung des Autors Ketchum für den deutschsprachigen Markt sowie dessen Comeback im angloamerikanischen Raum <i>Thomas Fröhlich</i>	616
2010	
Pornografie & Srebrenica »Paranoid Horror«-Techniken in Srđan Spasojevićs <i>A Serbian Film</i> (2010) <i>Jörg van Bebber</i>	627

Deutschland einig Zombieland

Entwicklungslinien vom frühen Zombiefilm über den aktuellen Zombie-Hype in Comics
bisher zur deutschen Zombiemicom-Serie *Die Toten* (2010–)

Felix Giesa 636

Virtuelles Aftergender

Positive Umcodierung des Zombienseins in *Resident Evil: Afterlife* (2010)

Irina Gradinari 644

»... What the Hell Is a Camera Here for Anyway?«

Schaulust trifft Selbstreflexivität: Kevin Greuters *Saw 3D* (2010) entgrenzt und beschließt
die bedeutendste Filmreihe des New American Splatter

Jochen Werner 653

Abbildungsnachweise 661

Literatur 667

Autorinnen und Autoren 677