

„Angst im Film.“ In: Angst: Medizin. Psychologie. Gesellschaft, hg. v. Prof. Dr. Peter Zwanzger. Medizinisch Wissenschaftliche Verlagsgesellschaft 2018, 48–53.

7 Angst im Film

Julia Barbara Köhne

7.1 Medialisierungen der Angst

Das Medium Film ist seit seiner Erfindung auf verschiedenen Ebenen mit dem Topos Angst verknüpft, da es – verglichen mit anderen akustischen und visuellen Medien oder mit Schriftmedien – in besonderer Weise dazu geeignet ist, Angst und Furcht, Horror und Schrecken künstlerisch zum Ausdruck zu bringen und für die Zuschauenden intensiv nachempfindbar zu machen. Im Mittelpunkt zahlreicher audiovisueller populärkultureller Artefakte steht daher, diverse ‚Spielformen der Angst‘ (Koch 2013) und ein breites Spektrum affektiver Angstreaktionen darzustellen oder zu erzeugen. Die internationale Spielfilmkultur präsentiert seit Ende des 19. Jahrhunderts vielfältige Stoffe und ästhetische Mittel, mithilfe derer individuelle und kollektive Angstszenerien repräsentiert, kommentiert oder beim Publikum in Erinnerung gerufen werden sollen. Neben der Filmästhetik wird dies durch Dramaturgie, Narration und Plotentwicklung sowie die jeweilige Figurenkonstellation, aber auch auf der Ebene von Schnitt und Montage, Akustik und Musikuntermalung oder aber durch Schauspiel, Mimik, Gestik und Maske, erzielt. Für die Dauer des Filmscreenings und oftmals darüber hinaus wird durch die filmische Orchestrierung dieser Komponenten aufseiten der Rezipierenden ein Gefühl von Angst hervorgerufen, was neben Verstärkung durchaus auch lustvolle und selbstversichernde Effekte mit sich bringen kann. Insgesamt kennt das Filmische zahlreiche Strategien, um realitätsbasierte Angstordnungen auf symbolischer Ebene zu verhandeln; Angstwissen wird hier auf multiple Weise dynamisiert, rekombiniert und transformiert. Dabei erweist sich der Film als elaboriertes und phantasievolles Instrument, um Verbindungswege oder „Passagen“ (Michel Serres) zwischen der Realität und der fiktiven Sphäre herzustellen.

len. Insgesamt werden drei Elemente miteinander verschaltet: erstens reale individuelle und/oder kollektive Angsterfahrungen, die beim Übertrag ins filmische Medium immer schon in mediatisierter Form vorliegen, zweitens außerfilmisches Wissen über Angst, wissenschaftlich-theoretische, klinische oder kulturelle Angstdiskurse, und drittens deren fiktionale Repräsentationen in Spielfilmen. Letztere dienen in Bezug auf unterschiedlichste Zeitphasen der Geschichtsschreibung nicht nur als Speicher und Archive verschiedensten Angsterlebens, sondern können als multifunktionale Reflektoren und Transformatoren der zitierten Angstdiskurse aufgefasst werden.

Um die Potenz des Films vorzuführen, als reflexive Angstmaschine zu fungieren, die Angst darstellt, kommuniziert, erzeugt oder zu deren Bewältigung beiträgt, werden aus dem reichhaltigen Pool möglicher Filmproduktionen des späten 19. bis frühen 21. Jahrhunderts, die sich dem Topos Angst widmen, im Weiteren zwei Filmgenres ausgewählt und skizziert, die als besonders aussagekräftige Reflektoren des Wissensfeldes Angst angesehen werden können. Die Genres Science-Fiction-Film und Horrorfilm enthalten eine auffällig große Bandbreite relevanter epistemologischer Angstkonzeptionen und repräsentationaler Angsttechnologien. Um einen punktuellen Einblick in deren filmische Angstphänomenologie zu geben, erfolgen Skizzen zu einigen ausgesuchten Science-Fiction-Filmen und Horrorfilmen der 1960er- und 1970er-Jahre. Gefragt wird danach, wie im jeweiligen Beispiel Angst cineastisch gestaltet und gegebenenfalls imaginativ überwunden wird („Resilienz“, „post-traumatic growth“). Denn Angst wird hier als Affekt oder Irritation präsentiert, die von ihr betroffene Filmfiguren oder innerfilmische Kollektive nicht nur hemmen und stillstellen („freezing“), sondern auch zu innovativ-kreativen Handlungen anregen kann. Zu fragen ist: Welche Wege kennen diese Filmgenres in die Angst hinein und wieder aus ihr heraus – für die Filmcharaktere und sich mit ihnen identifizierende Zuschauende?

Methodisch werden Filme im Vorliegenden als eigenständige Textsysteme aufgefasst, in die vielzählige Elemente gesellschaftlicher Angstkulturen eingespeist werden, wie historische Angstcodierungen und andere künstlerische Repräsentationen von Angst. Die fiktionalen Angstverfilmungen schließen nicht selten in einer Weise an realpolitische Angst- und Bedrohungsszenarien an, die kritische Sprengkraft besitzt. Indem sich nationale, gruppenspezifische oder personalisierte Ängste in konkreten Filmfiguren spiegeln (wie z.B. in dem Tierhorrorwesen Godzilla als Verkörperung des japanischen Atombombentraumas), können sie in der filmischen Fiktion therapeutisch bearbeitet und modifiziert werden. Die daraus entspringende filmische Signifikation von Angst stellt in zahlreichen Fällen eine tiefgreifende symptomatologische Analyse gesellschaftlicher Angstprozesse oder globaler Angstdiskurse dar, die massenmediale Unterhaltungsfunktionen übersteigt. In einer Rückkoppelungsschleife wirkt das filmisch generierte Wissen über Angstfunktionen wiederum auf den sozialen Körper zurück und steuert dessen Wahrnehmung von und Umgang mit Angst.

7.2 Science, Fiktion, Angst

Die letzten Jahrzehnte waren geprägt von grundsätzlichen Veränderungen im und durch Wissen, die mit Neuerungen in den Naturwissenschaften, insbesondere in der Humanmedizin, der Gen- und Biotechnologie, aber auch mit dem Eintritt ins ‚Atomzeitalter‘ sowie der Erkundung des Weltraums zusammenhängen. Befördert wurden

hierdurch einerseits Fortschrittsphantasien und -euphorien, kulturelle Wünsche und Versprechen sowie gesellschaftliche Potenzialitäten und konstruktive politische Kontroversen, andererseits aber auch kollektive Ängste, nationale Traumata und dysfunktionale Ordnungen, die immer auch filmisch repräsentiert und umgearbeitet wurden. So thematisiert der Spielfilm *The Village of the Damned* (1961) Angsttopoi im Anschluss an die Atomforschung und Wissen über die Destruktivität von Nuklearenergie, indem er eine ominöse Strahlung aus dem Weltraum und Inkarnationen des Außerirdischen behauptet; *Fantastic Voyage* (1966) befasst sich mit Semantiken des ‚Kalten Kriegs‘, indem er globalpolitische Freund-Feind-Spannungen auf immunologische Kämpfe im Körperinnern überträgt, wobei medizinische Visualisierungstechniken wie endoskopisches Sehen („endoscopic gaze“, José van Dijk) konterkariert werden; *The Andromeda Strain* (1971) erzählt von extraterrestrischen Viren und atomarer Selbstzerstörung. Wie eng filmische Angstrepräsentationen mit realgeschichtlichen Entwicklungen oder gesellschaftlichen Angstphantasien verbunden sind, zeigen zudem Filme wie *Soylent Green* (1973), der zu den Themen Treibhauseffekt, Überbevölkerung und Hungersnöte Stellung bezieht oder *The Stepford Wives* (1975), der sich mit der zweiten Welle der Frauenbewegung auseinandersetzt, indem er männliche Kontroll- und Perfektionierungsphantasien in Gestalt roboterhafter Traum(haus)frauen mit Fragen politischer Frauenemanzipation koppelt. *The Clonus Horror* (1976) fokussiert auf Klonierung und Organtransplantation als neuartige Versicherungssysteme und *Demon Seed* (1977) auf zeitgenössische Angstfelder wie künstliche Reproduktionstechnologien, Mensch-Maschine-Verschmelzung, Eizellentransfer und *In-vitro*-Fertilisation.

Auch Franklin J. Schaffners *The Boys from Brazil* (1978) wirft einen spielerisch-hypothetischen Blick auf Ende der 1970er-Jahre mächtige und angstbesetzte Felder der Humanmedizin und Biotechnologie. Er befasst sich mit den umstrittenen Topoi animalische oder menschliche reproduktive Klonierung (s. Abb. 1 u. 2.), die bei der Veröffentlichung des Horror-Thrillers zwar reine Zukunftsmusik waren, im Film jedoch als reale Bedrohung in Szene gesetzt werden. Vorstellungen über amoralisch eingestellte Naturwissenschaftler mischen sich hier besonders effektiv mit kollektiven Alpträumen der Entstehungszeit dieses Films, da das „technologische Imaginäre“ (Teresa de Lauretis) sowohl auf Seite der *Scientific Community* als auch des Filmpublikums auf diese Themen vorbereitet schien (Mulkay 1996). Fortschrittsoptimismus und gesellschaftliche Potenzialität kollidierten damals mit kollektiven Ängsten vor menschlichen Doppelgängern und Duplikaten, vor der Ersetzbarkeit des Individuums sowie verabschiedeter Menschenwürde und Einzigartigkeit. Die zeitgenössisch empfundene Bedrohung hyperpotenter wissenschaftlich-technologischer Neuerungen schlug sich auf Filmebene in heimsuchenden Visualitäten nieder, die das Ideal reiner und unschuldiger Wissenschaftlichkeit erschütterten (Köhne 2013). Mannigfache politisch-ethische Kontroversen wurden angesichts einer notwendigen Re-Definition destabilisierter Bereiche wie Blutsverwandtschaft, Mutter- und Vaterschaft, Familien- und Geschlechterrollen entfacht. Zudem greift *The Boys from Brazil* Tabuthemen wie NS-Menschenexperimente (verkörpert durch den Filmcharakter Dr. Josef Mengele), Eugenik, Rassenhygiene und „Nazijäger“ auf. Mit seiner dystopischen Vision einer Reaktivierung nationalsozialistischer Machtinteressen in Gestalt von Hitler-Klonen referiert der Film zusätzlich auf kollektive Traumata infolge des Holocaust/der Shoah.

In den oben genannten Science-Fiction-Filmen werden synergetische Effekte zwischen Naturwissenschaft, Technologie, Gesellschaft, Alltagswissen, Populärkultur,



Abb. 1 Filmplakat von *The Boys from Brazil* (1978)



Abb. 2 Filmstill aus *The Boys from Brazil* (1978)

(Zeit-)Geschichte und visueller Kultur sichtbar gemacht. Wissenschaftliche Inhalte oder Denkfolien werden ins Filmische transferiert, und *vice versa*: Science in Fiction – Fiction in Science. Fakt und Fiktion, Phantasie und Wirklichkeit, Vision und Realisierbarkeit, technische Machbarkeit und moralische Grenzen, Optimismus und Pessimismus, Utopie und Dystopie gehen hier Hand in Hand und stehen zugleich zur Disposition. Wie in der Science-Fiction-Theorie erforscht, können Filme dieses Genres

entweder antizipatorisch, zukunftsweisend und seismographisch funktionieren (Geon Uerz) oder eher repräsentational, selbstreferenziell und Geschichte abbildend (Fredric Jameson). Teilweise fungieren die filmischen „Katastrophenszenarien“ als Exerzierfelder oder kathartische „Reinigungsbecken“ für gesellschaftlich empfundene Bedrohungen (Susan Sontag).

7.3 Horrorfilmskripte der Angst

Auch die Geschichte des modernen Horrorfilms seit den 1960er-Jahren ist vielfältig mit der Rezeption und Kritik kultur- und zeitgeschichtlicher Ereignisse verbunden, die die Realität und das Imaginäre der US-amerikanischen Gesellschaft prägten, wie beispielsweise die Ölkrise, die atomare Bedrohung, die Frauenbewegung und sexuelle Revolution, das Civil Rights Movement, das Massaker an der Kent State University oder prominente Einzelmorde, wie denjenigen an Martin Luther King, John F. Kennedy oder Sharon Tate. Horrorfilme dieser Zeitperiode spiegeln vor allem auch die politischen Effekte des Vietnamkriegs und anderer kollektiver Gewalttraumata und setzen sie blutig in Szene, wie der Dokumentarfilm *The American Nightmare* (2000) von Adam Simon veranschaulicht.

In der Kultur- und Filmwissenschaft ist die Frage, wie in Horrorfilmen Angst konzipiert wird, ausführlich erforscht und theoretisiert worden, wobei sich Theorieentwicklung und filmische Repräsentation wechselseitig beeinflussten: Zum einen im Rahmen psychoanalytisch geprägter Begriffe wie „Angstlust“ und „guilty pleasures“, in narratologischen Konzeptionen wie „suspense“ (Vorderer et al. 1996) und in gendertheoretischen Konstruktionen wie „weibliche Schaulust“, „female rage“ und „gender identity transgression“, wie Theoretikerinnen der feministischen Filmwissenschaft wie Annette Brauerhoch, Carol Clover, Barbara Creed, Judith/Jack Halberstam, Gertrud Koch oder Heide Schlüpmann seit Anfang der 1990er-Jahre deutlich gemacht haben. Zum anderen fokussierten filmwissenschaftliche Analysen vornehmlich auf zwei Arten filmischer Wissensfiguren: erstens Angst-Erzeuger wie Monster, Zombies, Serienkiller und aggressive RächerInnen und zweitens Angst-Habende/Geängstigte wie „scream queens“ (Beck 1978), „female victim-heroes“ oder „final girls“ (Clover 1992), wobei beide Arten ineinander umschlagen können. „TäterInnen“/AggressorInnen beziehungsweise bedrohte „Opfer“/Überlebende können im Film unterschiedliche Formen, Stufen und Perspektiven von Angst erleben und indirekt auch beim Publikum erzeugen. Letzteres kann mittels Immersion in die filmische Fiktion eigene Ängste und Traumata „erinnern, wiederholen und durcharbeiten“ (vgl. Sigmund Freuds gleichnamigen Aufsatz von 1914), sie stellvertretend für das eigene Angsterleben in die Filmfiguren kanalisieren oder sich gegenüber potenziellen Angsterlebnissen abhärten („bootcamp for the psyche“, Wes Craven). Die genannten Filmfiguren können die mit ihnen verbundenen Theoriemodelle illustrieren oder aber regelbrechend subvertieren (James McFarland).

Im modernen Horrorfilm dominieren anthropomorphisierte Horrorgestalten, Aggressoren in Menschengestalt, die unter Umständen mit Monsterphysiognomien ausgestattet sein können (Seeßlen 2004). Filme wie Robert Aldrichs *What Ever Happened to Baby Jane* (1962) über eine gewalttrüchtige Beziehung rivalisierender Schwestern und Roman Polanskis *Repulsion* (1965) über eine als Kind von ihrem Vater missbrauchte Mörderin bestätigen diese Wende und machen die menschliche Psyche und ihre Instabilität und Angstbesetztheit als Quelle für Krisen aus. Neben der Ver-

Abb. 3 Mark als Kind mit Angstphobie, Filmstills aus *Peeping Tom* (1960)Abb. 4 Frauenmord mit Angstrückkoppelung, Filmstills aus *Peeping Tom* (1960)

menschlichung der Monsternkategorie respektive ‚Monstrosifizierung‘ der Kategorie Mensch verwischen auch andere Grenzlinien, zum Beispiel zwischen Männlichkeit und Weiblichkeit, Subjekt und Objekt, Täter und Opfer, Normalität und Perversion, Gutem und Bösem, Menschlichem und Posthumanem. Konkret geht es meist um das psychologische Angstdesign oder -display eines Einzelnen oder einer Gruppe von Menschen, um die Verfilmung von Angst- und Beklemmungsgefühlen, Phobien und Neurosen sowie Fälle von Beunruhigung, Sorge oder (Massen-)Panik (vgl. Canetti 1960). Beispielsweise in Horrorfilmen wie *Night of the Living Dead* (1968) oder *Rosemary's Baby* (1968) werden Kollektivängste von der soziopolitischen Makro- auf die Mikrogeschichte transponiert und dadurch gestaltbar gemacht, dass sie in filmfigürliche Angstreaktionsmöglichkeiten aufgelöst werden.

Als einer der ersten modernen Horrorfilme gilt der Thriller *Psycho* (1960), in dem Alfred Hitchcock in Anschluss an den realen Serienkillerfall Ed Gein mit der Kategorie des geschlechtlich irritierten Täters in Cross-Dressing-Montur spielt, wobei – ähnlich wie später in *Dressed to Kill* (1980) – binäre und heteronormative Geschlechterbilder und Blickmuster aufweichen. Fixiert auf das Mütterliche zieht der schizophrene Protagonist Norman Bates, wann immer er sich sexuell zu einer Frau hingezogen fühlt, die gegengeschlechtliche Kleidung seiner toten Mutter an. Sodann tötet er die Begehrte aus antizipierter Rivalität und Schuldgefühlen aufgrund seiner sexuellen Autonomiebestrebungen, die ihm die Mutter zu Lebzeiten missgönnt hatte.

Im selben Jahr erscheint Michael Powells *Peeping Tom* (1960), der um Voyeurismus, Skopophilie, ein Archiv angsterfüllter Gesichter und mediale Selbstreflexivität kreist. Als Kind wurde Mark Lewis von seinem Wissenschaftler-Vater dergestalt missbraucht, dass er unter ständiger Beobachtung stand, während jener ihn verschiedenen Angstaustösern aussetzte (s. Abb. 3). Als erwachsener Prostituierten- und Frauenmörder wendet er das Blatt, anstatt seelisch verletzt zu werden, verletzt er andere

(Opfer-Täter-Inversion). Indem er die väterlicherseits obsessiv erforschte Frage: Wie sieht ein menschliches Gesicht mit der größtmöglichen Angstexpression aus? übernimmt, steht Mark unter dem Zwang, immer wieder in die von Todesangst gezeichneten Gesichter seiner Mordopfer schauen zu wollen. Aus diesem Grund hat er eine einzigartige Mordwaffe konstruiert, die an eine Filmkamera montiert ist. Der psychopathische Serienmörder filmt seine Opfer just in dem Moment, in dem er sie mit dem angespitzten Arm des Kamerastativs ersticht und sie dabei in einen Klappspiegel blicken lässt – so erhält er laufende Bilder ins Maximum potenziertes Angst (s. Abb. 4). Die Zuschauenden mögen sich fragen, was mehr Angst erzeugt: die Angesichtigkeit des Aggressors oder die des verletzten Opfers. Dieser blick- und kameratechnische Rückkoppelungseffekt macht *Peeping Tom* zu einer selbstreflexiven medialen Metaerzählung, die die Mechanismen des Kinos per se und verschiedenster Sehsysteme sowie das Analogisieren von Kamera und Waffe vorführt. Als seine Entdeckung droht, fällt Mark nur ein Mittel ein, um seine Vorgehensweise noch zu steigern und das ‚Archiv der Angst(Schreie)‘ zu komplettieren. Er penetriert sich selbst – in einer Art Selbstjustiz. Hierdurch wird die Gewaltgeschichte invertiert: Hatte er die als Kind empfangene Gewalt erst an anderen ausagiert, richtet er sie schlussendlich gegen sich selbst. Indem er sich selbst beim Sterben zusieht und filmt, kreiert er das letzte und wichtigste Element in der Bildergalerie angsterfüllter Gesichter.

7.4 Mit Angst spielen

Außerfilmische Angst kann – so lässt sich in Anlehnung an philosophische Überlegungen Paul Tillichs und Hans Blumenbergs sagen – durch Audiovisualisierung im Film vergegenwärtigt und vergegenständlicht, gebannt und gestaltet sowie umgeformt werden. Dabei können Auswege eingeübt und es kann spielerisch erkundet werden, wie Angstskripte durch Momente von Ästhetisierung, Übersteigerung oder (De-)Mythisierung, Überhöhung, Transgression oder Sublimation verändert oder überwunden werden können.

Im historischen Setting der 1960er- und 1970er-Jahre dienten Science-Fiction-Filme und Horrorfilme als Instrumente, um kulturspezifische Angstrepräsentationen anzufertigen und dabei real zugrundeliegende Ängste durchzuarbeiten. Waren die genannten Jahrzehnte etwa in den Vereinigten Staaten von Amerika von traumatisierenden Kriegserlebnissen und (verdrängter) Kriegsschuld gegenüber dem vietnamesischen ‚Fremden‘ gekennzeichnet (Napalmbomben, Massaker und Massenvergewaltigungen in My Lai), so ermöglichte es das filmische Medium, überwältigende Todesängste durchzuspielen und sich der eigenen Schuld bewusst zu werden (*Casualties of War*, 1989). In dieser Funktion näherte es sich zum Teil politisierten (linken) Bevölkerungsanteilen und politischen Protestbewegungen an, denen ebenfalls an der Artikulation von Unrechtstaten gelegen war. Science-Fiction-Filme und Horrorfilme dieser Zeit können als agiler Teil kollektiver Prozesse von Angstvergegenwärtigung und -bearbeitung aufgefasst werden – Tom Savini in *The American Nightmare*: „I like to scare because I am scared“. Durch das Setzen innerfilmischer Trigger können sie verdrängte Inhalte erinnern helfen oder sie halten Rezepturen zum kreativ-konstruktiven Umgang mit Angst bereit.

In Variation philosophischer und psychoanalytisch geprägter Angsttheorien lösen die Spielfilme die Opposition von objektloser Angst (Möglichkeit, Freiheit, Weite) versus objektbezogener Furcht (Ding) zugunsten eines beweglichen Charakters von

Angst/Furcht auf, wie zum Beispiel in Form konkreter, aber unsichtbarer Angstobjekte wie in *Alien* (1979) oder *Rosemary's Baby*. Unspezifische Angstobjekte wie der Parasit in *Shivers* (1975) oder neurosebedingte Angst vor der Nähe zum Männlichen in *Repulsion* setzen auf dramatischer Ebene spezifische Angstproduktionen in Gang (Angstlust, thrillseeking, fight-or-flight etc.), sodass sie von den betroffenen Filmcharakteren – und mit ihnen den sich identifizierenden Zuschauenden – dann konkret pariert werden können.

Filme über Angst sind in der Lage, eine Verkehrung von Machtachsen und Täter/Opfer-Positionen zu inszenieren, beispielsweise versagen militärische oder staatliche (Angst-)Kontrolle und Management häufig oder Angsterzeuger werden selbst zu Geängstigten, wobei der ehemals männlich-aggressive Täter-Part als unterworfen imaginiert wird und es daraufhin anderer subversiver Figuren bedarf, um eine Lösung zu ersinnen. So führten die in der westlichen Realität der 1960-/70er-Jahre ohnehin aufweichenden Geschlechtergrenzen in der filmischen Fiktion zu emanzipierten und ermächtigten Frauenfiguren, die durch ihr queeres, „monstrous“ oder „messy gender“ (Judith Halberstam) den Aggressor besiegen können, was Zuschauern eine „cross-gender-identification“ ermöglichte (Clover 1992). Nicht selten wird in Filmen über Angst die spezifisch westliche Einsatzweise von Gewalt kritisiert, die von (postkolonialer) Vormachtstellung, Siegesbewusstsein und Superioritätsdenken gekennzeichnet ist. So wird gezeigt, dass die Gewalt, die sich gegen eine ebenfalls gewaltförmige Ausgangsbedrohung richtet, diese häufig an Grausamkeit und Unerbittlichkeit übersteigt. In *Night of the Living Dead* etwa agiert die hypermaskuline Gegenwehr (in Gestalt der ‚Rednecks‘) am Ende wesentlich gewaltvoller als die Masse der Untoten.

Insgesamt können Angstfilme als kulturelle Orte adressiert werden, in denen Angstsymptome traumatisierter, schuldbeladener oder allzu siegessicherer Kollektive durchgearbeitet werden können – Kollektive, die in der Vergangenheit selbst verletzt wurden, aber auch eigene Bevölkerungsteile oder fremde Gruppen massiv verletzt haben. Die verschiedenen Angstperspektiven werden ins fiktive Spiel und dort auf frei flottierende Zeichenträger übertragen: auf aggressive TäterInnen, unterworfenen Weiblichkeiten, erstarrte Frauenfiguren, aggressive Rächerinnen („female-victim-hero“, Clover 1992) oder unbesiegbare Monster. In je unterschiedlicher Konstellation können so uneingestandene und unbewältigte Ängste, Schuldkomplexe und Traumatisierungen auf den multiplen filmischem Plateaus bewusst gemacht, re-enacted, kathartisch abgeführt oder mit verschiedensten Filmenden durchgespielt werden.

Literatur

- Beck CT (1978) *Scream Queens. Heroines of the Horrors*. Collier Books, New York/London
- Canetti E (1960) *Masse und Macht*. Fischer Taschenbuchverlag, Frankfurt am Main
- Clover C (1992) *Men, Women, and Chain Saws. Gender in the Modern Horror Film*. Princeton University Press, Princeton
- Elm M, Köhne JB, Kabalek K (Hrsg.) (2014) *The Horrors of Trauma in Cinema. Violence, Void, Visualization*. Cambridge Scholars Publishing, Cambridge
- Koch L (Hrsg.) (2013) *Angst. Ein interdisziplinäres Handbuch*. J.B. Metzler Verlag, Stuttgart/Weimar
- Köhne JB (2013) *Wissenschaft und Fiktion. Reproduktionsmedizin, menschliches Klonen und Ethik im Science-Fiction-Film The Boys From Brazil (1978)*. ÖZG 3, 55–78
- Köhne JB (Hrsg.) (2012) *Trauma und Film. Inszenierungen eines Nicht-Repräsentierbaren*. Kadmos Verlag, Berlin

- Macho T, Wunschel A (Hrsg.) (2004) Science & Fiction. Über Gedankenexperimente in Wissenschaft, Philosophie und Literatur. Fischer Taschenbuch Verlag, Stuttgart
- Mulkay M (1996) Frankenstein and the Debate Over Embryo Research. *Science, Technology & Human Values* 21(2), 157–176
- Seeßlen G (2004) Horror. Grundlagen des populären Films. Schüren Verlag, Marburg
- Vorderer P, Wulf HJ, Friedrichsen M (Hrsg.) (1996) Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations. Routledge Hillsdale NJ



Prof. Dr. phil. habil. Julia Barbara Köhne

Julia Barbara Köhne, Prof. Dr. phil. habil., ist derzeit Gastprofessorin am Institut für Kulturwissenschaft der Humboldt-Universität zu Berlin und seit 2013 Privatdozentin für „Zeitgeschichte und Kulturgeschichte“ und „Film- und Medienwissenschaft“ an der Universität Wien. Seit 2014 leitet sie das DFG-Eigene-Stelle-Forschungsprojekt „Trauma-Translationen. Inszenierungen und Imaginationen in Film und Theorie“. Publikationen: „Geniekult in Geisteswissenschaften und Literaturen um 1900 und seine filmischen Adaptionen“, Wien et al.: Böhlau Verlag, 2014 (Habil.); „Kriegshysteriker. Strategische Bilder und mediale Techniken militärpsychiatrischen Wissens, 1914–1920“, Husum: Matthiesen Verlag, 2009 (Diss.).