

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	13
2. Medientheoretische Grundannahmen.....	23
2.1 Konstruktivistische Annahmen, Einflüsse aus der Systemtheorie, Medienbegriff .....	23
2.2 Rezeptionsorientierung .....	27
3. Theoretische Überlegungen zum Phänomen der Angstlust.....	31
3.1 Das Horrorgenre und die Angst.....	31
3.1.1 Problematisierung einer Definition des Horrorgenres.....	33
3.1.2 Begriffsdifferenzierung im Wortfeld Angst und Horror .....	39
3.1.3 Ekel als Merkmal des Horrorgenres .....	44
3.1.4 Theorien der Angst und des Unheimlichen .....	46
3.2 Rahmenbedingungen der Angstlust .....	50
3.2.1 Persönlichkeitstypen.....	52
3.2.2 Sozialer, gesellschaftlicher und historischer Rahmen der Angstlust .....	55
3.3 Die Lust bei der Angstlust .....	61
3.3.1 Der voyeuristische Blick.....	62
3.3.2 Die Lustkomponenten der Angstlust .....	63
3.3.3 Angstlust als metafilmische Kategorie.....	66
3.4 Funktionen von Angstlust .....	67
3.4.1 Medienempirischer Kontext.....	67
3.4.2 Therapeutischer Kontext .....	69
3.5 Ursachen der Angstlust.....	70
3.5.1 Hypothese des Ausgleichs von Erregungs- und Emotionniveaus .....	71
3.5.2 Hypothese der Kompensation einer Affektverarmung im Alltag: Selbsterfahrung durch Körpererfahrungen .....	76
3.5.3 Hypothese der Körper- und Selbsterfahrungen durch den Horrorfilm.....	78
3.6 Angstlust: Ein Erklärungsvorschlag .....	84
4. Angstlust als Resultat eines Körperdiskurses .....	91
4.1 Angst, Körper und Identität: Ein populärwissenschaftlicher Diskurs als Voraussetzung für Angstlust.....	91
4.2 Der <i>body turn</i> der Kulturwissenschaften.....	95
4.3 Theorien über Zusammenhänge von Körper und Identität als Theoriesubstrat eines populärwissenschaftlichen ‚Körpermythos‘ ....	100
4.3.1 Identität als ‚notwendige Fiktion‘ .....	101
4.3.2 Psychologische Theorien über Zusammenhänge von Identität und Körper .....	106

4.3.3 Soziologische Theorien über Zusammenhänge von Identität und Körper .....	107
4.3.4 Rhetorische Trennungen von Ich und Körper als Voraussetzung eines populärwissenschaftlichen ‚Körpermythos‘ .....	111
4.4 Der ‚Mythos vom authentischen Körper‘ .....	112
4.4.1 Kulturhistorische Bedingungen eines ‚authentischen‘ Körperbilds .....	112
4.4.2 Identität, Körper und Virtualität.....	115
4.5 Schlussfolgerungen: ‚Authentische‘ Körpererfahrung als gegenwärtige Erwartungshaltung .....	119
4.5.1 ‚Authentische‘ Körpererfahrung als Antizipation .....	119
4.5.2 Bekräftigung der Antizipation: Der offizielle Trailer zu <i>Paranormal Activity</i> als Werbung mit der ‚authentischen‘ Körpererfahrung .....	121
4.5.3 Fazit .....	125
<b>5. Horror als Genre des Körpers.....</b>	<b>129</b>
5.1 Horror als <i>body genre</i> .....	129
5.1.1 Filmwissenschaftliche Theorien über die Einbeziehung des Körpers in den Horrorfilm .....	130
5.1.2 Vier paradigmatische Körperbilder in den Filmwissenschaften.....	134
5.1.3 Zur filmischen Konzeption des ‚Körpers als Erkenntnisinstrument‘ am Beispiel von <i>El Orfanato</i> und <i>The Ring</i> .....	136
5.2 Horror als <i>body genre 2.0</i> .....	149
5.2.1 ‚Kaltes Körpergenre‘: <i>Funny Games</i> und <i>Funny Games US</i> .....	151
5.2.2 Rezeptionsorientierung in <i>Funny Games</i> und <i>Funny Games US</i> : ‚kalte Gewalt‘ bleibt Gewalt, ‚kaltes Körpergenre‘ bleibt <i>body genre</i> , Horror bleibt Horror.....	162
5.3 Schlusswort zu Horror als Genre des Körpers .....	165
<b>6. Authentisierungen: Strategien, um Angstlust zu fördern .....</b>	<b>167</b>
6.1 Authentizität: Felder und Klassifikationen.....	167
6.2 Authentifizierung vs. Authentisierung.....	179
6.3 Authentisierung und Horrorfilm.....	181
6.4 Authentisierungsstrategien im Horrorfilm der Jahrtausendwende.....	184
6.5 Drei Typen von Authentisierungsstrategien im Horrorfilm der Jahrtausendwende.....	186
6.5.1 Suggestion der Unmittelbarkeit: Dokugenre in <i>The Blair Witch Project</i> , <i>REC</i> und <i>Quarantine</i> .....	186
6.5.2 ‚Originaler‘ als das Original: Remakes und der Gestus der Überbietung in <i>The Ring</i> , <i>Ringu</i> und <i>Un Chien andalou</i> .....	202

6.5.3 Inszenierung von Glaubwürdigkeit: Selbstreferentialität und Fiktionsreflexion in <i>The Ring</i> , <i>Funny Games</i> , <i>Funny Games US</i> und <i>El Orfanato</i> .....	220
<b>7. Pädagogische Folgerungen bezüglich einer Förderung von Medienkompetenz im Deutschunterricht der Sekundar- und Oberstufe</b> .....	233
7.1 Resümee .....	233
7.2 Folgerungen für die Medienkompetenz .....	236
7.2.1 Pädagogische Folgerungen aus den medientheoretischen Grundannahmen .....	236
7.2.2 Pädagogische Folgerungen aus der speziellen medialen Konstellation von Angstlust und dem Erklärungsvorschlag zu Angstlust .....	239
7.2.3 Pädagogische Folgerungen aus dem Körper als Diskurs und Genremerkmal des Horrors und seinen unterstellten Einfluss auf Identitätsbildung .....	249
7.2.4 Pädagogische Folgerungen aus Authentisierungen als Strategien zur Förderung von Angstlust .....	256
<b>8. Bibliographie</b> .....	259