

Tobias M. Schwaiger

1978

„Trick or treat?“. John Carpenters *Halloween* – ein böser Witz auf Kosten des Kinopublikums

*John Carpenters Film gilt heute völlig zu Recht als einer der wichtigsten, weil stilbildenden Filme der 1970er Jahre. Doch Halloween ist mehr als nur der genrekonstitutive Slasherfilm, welcher dem Kino *Scream Queens*, *Final Girls* und maskierte Serienmörder beschert hat. Darüber hinaus stellt der Film implizit auch einige medientheoretische Überlegungen an, die sich – wie dieser Beitrag aufzeigen möchte – oftmals in einer spielerischen Bezugnahme auf die Rezeptionsposition des Kinoszuschauers äußern.*

Die 1970er Jahre, hier dürfte unter besonnenen Cineasten kaum Dissens bestehen, markieren ohne Zweifel den wohl für alle Zeit unerreichbaren Höhepunkt des US-amerikanischen Kinos. Die Coppolas und Scorseses, die Allens und de Palmas, die Friedkins und Ashbys, um nur jene zu nennen, die der Autor dieser Zeilen zu seinen Lieblingen zählt, haben in diesem Jahrzehnt sowohl ästhetisch als auch erzählerisch beispielloses geschaffen. Wer aber einen John Carpenter, diesen ewigen Außenseiter des (New) Hollywood-Kinos, im selben Atemzug mit jenen Meistern zu nennen wagt, der hätte vor wenigen Jahren noch riskiert, ob dieses vermeintlichen Frevels von Kinokennern geteert, gefedert und aus der Gemeinschaft der krediblen Cineasten verstoßen zu werden.¹ Dabei wird, wer mit einem kinematografisch auch nur halbwegs geschulten Auge gesegnet ist und eine gewisse Offenheit für das Genrekino mitbringt, bei der Betrachtung seiner Meisterwerke kaum umhinkommen, einen wahren Meister am Werk zu erkennen.

Carpenters kinematografische Großtat ist freilich *Halloween*, ein wirklich garstiges kleines Filmchen, das er, Profi, der er nun einmal ist, im

¹ Man betrachte nur den Verriss *Halloweens* der großen Pauline Kael seinerzeit im New Yorker. In den letzten Jahren aber scheint man John Carpenter zunehmend in einem anderen Licht zu sehen und ihn mehr und mehr zu den großen Autorenfilmen des amerikanischen Kinos zu zählen.

Jahr 1978 für schmale dreihunderttausend US-Dollar effizient in vier Wochen herunterkurbelte², das seine Hauptdarstellerin zum Star sowie den Regisseur zum Multimillionär machte. Damit wird zugleich ein Genre geboren, welches seinen Zenit bereits in seiner Geburtsstunde erreicht haben wird und uns in der Folge noch ein, vielleicht zwei sehenswerte Filme, vor allem aber eine dieser unterhaltsamen, aber doch auch reichlich skurrilen Debatten über mediale Gewaltdarstellungen und den daraus resultierenden Ruin unserer Jugend bescheren sollte. Aus dem formidablen Œuvre Carpenters sticht *Halloween* insofern heraus, als dass sich dort alles, was sein Kino auszeichnet, nämlich Low-Budget-Do-it-Yourself-Attitude, handwerkliche Könnerschaft und clevere wie witzige Kommentare zur Medialität des Films, zu einem besonders vielschichtigen Filmtext verdichten. *Halloween* funktioniert gleichermaßen als Vorbild für budgetsensibles Filmemachen, als eskapistische Geisterbahnfahrt sowie als medienreflexiver Metatext über das Medium Film im Allgemeinen und über das Horrorgenre im Besonderen. Da es freilich einer Monografie bedürfte, um diesem Film auch nur annähernd gerecht zu werden, müssen wir unsere analytischen und hermeneutischen Bemühungen hier auf die rund sechsminütige Anfangseinstellung beschränken. Aber diese ist aussagekräftig genug, skizziert der Film in ihr doch mit den Mitteln des Horrorfilms und am Beispiel der Differenzen Sichtbarkeit/Verborgtheit sowie Sehen/Nicht-Sehen eine letztlich filmtheoretische Argumentation, die auf intelligente, oftmals perfide, immer aber auch humorvolle Art und Weise die Rezeptionsposition des Kinzuschauers aufs Korn nimmt und dabei viele der im späteren Verlauf genutzten Medientechniken diskursiv zur Schau stellt.

Wer nun in *Halloween* eine medienreflexive Agenda sucht, der wird noch vor Beginn der eigentlichen Narration, während der Anfangscredits, fündig. Carpenter beginnt seinen Film mit einem völlig schwarzen Bild,

² Man bedenke nur, wie Carpenters Altersgenossen in diesen Jahren arbeiten: Wie Francis Ford Coppola und Martin Scorsese ihre Karrieren im Kokainrausch – zumindest temporär – gegen die Wand fahren, nur um größenwahnsinnige Multimillionenflops zu produzieren, und so die Errungenschaften des New Hollywood-Kinos verspielen. Oder wie Steven Spielberg mit *Close Encounters* und George Lucas mit *Star Wars* in die von Coppola, Scorsese aber auch von Ashby, Penn oder Bogdanovich hinterlassene Lücke stoßen und das biedere Vorstadtkino der Reagan-Jahre vorbereiten (vgl. Peter Biskind: *Easy Riders, Raging Bulls. Wie Sex & Drugs & Rock'n'Roll Generation Hollywood rettete*. Frankfurt am Main: Zweitausendeins 2000.). Wie sympathisch erscheint einem da Carpenters kosteneffizientes Qualitätskino?

unter das er seine ikonisch gewordene Klavier- und Synth-Komposition legt. Dann, nachdem wir die obligatorischen Informationen über die Produktionsfirma und den ausführenden Produzenten über uns ergehen haben lassen, wird ein von erratischem Kerzenlicht erleuchteter Jack-O'Lantern in das nach wie vor schwarze Bild gesetzt, neben dem nun sukzessive die Namen von Cast und Crew eingeblendet werden. Mit ausgewählter Langsamkeit bewegt sich die Kamera dabei, von uns Zuschauern, die wir uns von den ablaufenden Namen ablenken lassen, zunächst kaum bemerkt, auf den Kürbis zu. Sehr bald aber müssen wir feststellen, dass wir Mr. O'Lantern doch schon unangenehm nahe gekommen sind und dass wir uns weiter unaufhaltsam auf ihn zubewegen, genauer gesagt auf sein immer wieder aufflackerndes Auge, welches am Ende der Credits (mit einem kleinen Teil der Nase) für einige Sekunden das einzige erleuchtete, ergo sichtbare Objekt auf der sonst noch immer völlig schwarzen Kinoleinwand sein wird (s. Abb. 1).



Abb. 1: John Carpenter: *Halloween*. Compass International Pictures 1978.

Zunächst einmal lässt *Halloween* hier Auge und Licht, das Organ filmischer Welterschließung³ und seine materielle Vorbedingung also, eins werden und exponiert sie so, im Kontrast zur ansonsten dunklen Leinwand, als mediale Prämissen für Sehen (und natürlich Kino). Ebenso aber unterstreicht der Film an dieser Stelle ihre immer nur prekäre Verfügbarkeit. Schließlich ist das Auge – eines der vulnerabelsten Stellen des menschlichen Körpers – hier im Grunde nicht mehr als ein Loch, sein mit einem Messer gewaltsam herausgeschnittenes Negativ, um genau zu sein, und auch das Licht droht, wie das konstante Flackern unterstreicht, jeden Moment zu erlöschen. *Halloween* stößt uns in dieser Anfangssequenz auf unsere Machtlosigkeit im medialen Dispositiv des Kinos und spricht eine implizite Warnung an uns aus: es mag sein, scheint uns der Film mitteilen zu wollen, dass wir ‚die Dinge‘ sehen, aber wir Zuschauer sollten uns bewusst machen, dass dieser Zustand nicht von Dauer sein muss, da nicht wir über Licht und Dunkel, das heißt über Sichtbarkeit oder Unsichtbarkeit entscheiden, sondern der Film und dass wir ihm, beziehungsweise seinem launischen Spiel mit der Dunkelheit und all den darin verborgenen Gefahren – für die folgenden neunzig Minuten zumindest – auf Gedeih und Verderb ausgeliefert sind.

Auf die Credit-Szene folgt eine rund vier Minuten lange, nicht durch einen Schnitt unterbrochene One-Shot-Szene. Diese gibt sich aufgrund der sanften Bewegung der Kamera sowie deren spezifischer Positionierung im Raum als der subjektive Point-of-View einer (kleinen) Person – des sechsjährigen Michael Myers – zu erkennen. Für einen kurzen Moment noch bleibt die Leinwand schwarz, dann aber macht Michael (respektive die Kamera) einen kleinen Schritt nach links, wodurch eines dieser für amerikanischen Vorstädte so typischen Holzhäuschen ins Bild kommt (s. Abb. 2).

³ Vgl. Thomas Elsaesser/Malte Hagener: *Filmtheorie*. Hamburg: Junius 2007. S. 103ff.



Abb. 2: Carpenter: *Halloween* (wie Abb. 1).

Nicht nur tritt die Kamera hier von der Dunkelheit ins Helle und streicht durch diese explizite Neuausrichtung der Bildkadrung die Fähigkeit des Films heraus, uns einen (bewegten) Ausschnitt der Welt vermitteln zu können. Darüber hinaus impliziert diese kurze Bewegung, dass die Kamera während der Anfangscredits auf eine dunkle Wand gerichtet war, dass diese Einstellung also, im Grunde bereits zwei Minuten zuvor mit der Credit-Szene begonnen haben muss und dass das schwarze Filmbild somit, vor dem die Anfangscredits gerade abliefen, ebenso wie das jetzt gezeigte Myers-Haus der filmischen Diegese zuzurechnen sind und nicht extradiegetischer Natur sein können. In dem Moment also, in dem *Halloween* seine Erzählung beginnt und nebenbei ein wenig die Muskeln des Mediums spielen lässt, gesteht der Film, uns getäuscht zu haben. Mehr noch: er macht uns deutlich, dass es sich bei jenem Ort, an dem wir Zuschauer uns in Sicherheit wogen, da wir annahmen, dass dieser außerhalb der hier doch reichlich gefährlichen Diegese zu verorten sei, um denselben Ort handeln muss, an dem gleich eine der Figuren ihr Leben lassen wird. Besser also, so scheint die unausgesprochene Empfehlung des Films zu lauten, wir Zuschauer sind auf der Hut, denn ‚die Dinge‘ mögen mitunter anders sein, als es initial den Anschein hat.

In der Folge bewegt sich die Kamera langsam auf eine ziemlich exakt im Zentrum des Bildausschnitts platzierte Rahmung zu. Es handelt sich hierbei genau genommen um einen dreifachen Rahmen, der einmal den Bäumen der Allee, einmal aus den Säulen des Verandadaches und einmal aus dem dahinter befindlichen Türrahmen besteht (s. Abb. 3).



Abb. 3: Carpenter: *Halloween* (wie Abb. 1)

Ein solches In-Szene-Setzen des Rahmens referiert unweigerlich auf die Begrenzung des Bildausschnittes und wird damit zu einer Metapher für die in seiner medienpezifischen Konstitution begründeten Limitierungen des Films.⁴ Denn die Kadrierung des Filmbildes vermag zwar, wie gerade diskutiert, Unbeobachtetes in Beobachtetes zu verwandeln, doch markiert der Rahmen immer auch seine naturgegebenen Grenzen, die dazu führen, dass filmische Medialität lediglich einen kleinen Teil der Welt darzustellen vermag und dass ihr größter Teil in der Sphäre des Unbeobachtbaren zurückbleiben muss. Die dreifache Rahmung erweist sich schließlich als eine vierfache, wurde doch innerhalb des Türrahmens ein Fenster angebracht,

⁴ Der Rahmen ist eine der ältesten Metaphern der Filmtheorie, die oft aber eher die Konstruiertheit als die Begrenztheit des Films(bildes) betont (vgl. Elsaesser/Hagener. S. 23ff.).

durch welches wir Michaels Schwester Judith und ihren Liebhaber beim Austausch von Liebenswürdigkeiten beobachten können (s. Abb. 4).



Abb. 4: Carpenter: *Halloween* (wie Abb. 1).

Zwar gilt das Fenster aufgrund seiner Transparenz gemeinhin als Antithese zur Rahmenmetapher, welche analog zum Licht und zum Auge weniger die medialen Defizite des Films als vielmehr seine Potenziale betont.⁵ Nach nur wenigen Augenblicken jedoch verlassen die Figuren den Rahmenausschnitt des Fensters und entziehen sich somit erneut dem Blick der Kamera. Der Fokus geht also auch hier weg von der Transparenz des Fensters und hin zu den Beschränkungen des Rahmens. Diese Thematisierung der Kadrierung des Filmbildes ergänzt die eingangs apostrophierte These um ein weiteres Element: Nicht nur ob überhaupt etwas, sondern auch was zu sehen ist, definiert der Film, schließlich ist es die Kadrierung des Filmbildes, welche das vermeintlich Relevante vom vermeintlich Irrelevanten scheidet, und wir sollten uns keineswegs darauf verlassen, dass

⁵ Elsaesser & Hagener benennen das Fenster als Gegenstück zur Rahmenmetapher (vgl. ebd.).

Halloween hier die Entscheidung in unserem Sinne trifft, dass heißt, dass der Film uns die wichtigen Dinge zeigen wird.

Da sich die Kamera dann aber offenbar doch nicht so einfach abschütteln lassen möchte, folgt sie den beiden Figuren einmal um das Haus herum, bis wir das Teenagerpärchen schließlich in einem anderen Fenster wieder beobachten können. Obwohl der junge Michael Myers beziehungsweise die Kamera sehr nah am Fenster steht, wird er von ihnen nicht entdeckt, da die beiden einerseits mit ihrer Libido zu tun haben, andererseits erschweren aber auch das Buschwerk und die dünnen Gardinen den Blick nach draußen (s. Abb. 5).



Abb. 5: Carpenter: *Halloween* (wie Abb. 1).

Halloween inszeniert in dieser Einstellung letztlich einen dreifachen Voyeurismus: Zunächst einmal auf intradiegetischer Ebene, indem sich die Figur, durch dessen Perspektive wir das Geschehen verfolgen, schlicht und ergreifend vor den anderen Figuren verbirgt. Michael ist somit als ein Voyeur im klassischen Sinne aufzufassen, welcher als Subjekt anderen einen Objektstatus zuweist, zugleich aber systematisch verhindert, selbst dem Objektstatus unterworfen zu werden. Ein zweites Mal des Voyeurismus schuldig macht sich Michael rund eine Minute später, wenn er sich die Maske seines Halloweenkostüms überzieht. Maskierung schließlich hat

notwendigerweise eine voyeuristische Dimension, da auch diese zur Folge hat, dass man sieht ohne selbst gesehen zu werden. Nachdem sich Michael die Maske übergezogen hat, wird nun das Sichtfeld der Kamera auf zwei schmale Sehschlitze reduziert (s. Abb. 6).



Abb. 6: Carpenter: *Halloween* (wie Abb. 1).

Dadurch erinnert uns *Halloween* daran, dass wir Zuschauer die voyeuristische Beobachterposition Michaels teilen. Schließlich – und hierbei handelt es sich um die dritte Ebene des in dieser Einstellung arrangierten Voyeurismus – bedingt der fehlende Filmschnitt, das heißt genau genommen das Ausbleiben eines Gegenschusses, der die als Subjektive inszenierte Kameraperspektive einem Subjekt innerhalb der Diegese zuordnen würde, dass auch wir Zuschauer uns letztlich des Voyeurismus schuldig fühlen müssen. Carpenter beschränkt sich also nicht lediglich darauf, seinen Mörder in die Tradition eines Norman Bates oder eines Mark Lewis einzureihen. Darüber hinaus macht uns sein Film auf eine etwas spöttische Art und Weise darauf aufmerksam, dass wir, die wir uns dem kinematografischen Dispositiv aussetzen, ihm ebenso hilf- und machtlos ausgeliefert sind wie die dargestellten Figuren. Dabei vermag uns der Film zum Opfer, aber in

diesem Fall – wie das Ende dieser Einstellung beweisen wird – auch zu einem Täter machen, ob wir es wollen oder nicht.

Mit dieser impliziten Adressierung des Zuschauers kündigt *Halloween* gewissermaßen jene Mittel und Wege an, mit denen er uns im weiteren Verlauf des Films zu ängstigen gedenkt. Zunächst einmal deutet der Film an, dass von Michael, obwohl er freilich auch tagsüber in Erscheinung tritt, primär in der Dunkelheit der Nacht Gefahr ausgeht. Michael ersticht schließlich seine Schwester Judith am Halloweenabend, er überfällt auch Dr. Loomis sowie die ihn begleitende Pflegerin in stockdunkler Nacht und durchtrennt die Stromversorgung des Wallace-Hauses, um auch die Morde an Annie, Linda und Bob weitgehend unentdeckt im Schutze der Dunkelheit ausführen zu können. Zweitens warnt uns der Film vor den Gefahren, die außerhalb der Grenzen des menschlichen (und filmischen) Sichtfeldes lauern. Sowohl Annie als auch Bob beispielsweise müssen sterben, da sie in ihrer Ignoranz und Gedankenlosigkeit niemals prüfen, ob sich denn etwas hinter ihrem Rücken befinden könnte. Besonders anschaulich ist in diesem Zusammenhang aber sicherlich die finale Konfrontation zwischen Laurie und ihrem Peiniger: überzeugt davon, Michael getötet zu haben, wendet sie diesem erschöpft den Rücken zu und bemerkt dabei nicht, wie dieser sich – ironischerweise von einem Türstock eingeraht – wieder aufrichtet (s. Abb. 7).



Abb. 7: Carpenter: *Halloween* (wie Abb. 1).

Dass sich diese falsche Ausrichtung des Sichtfeldes aber keineswegs nur auf die intradiegetischen Blicke der Figuren beschränkt, sondern dass selbstverständlich auch die Kamera davon betroffen ist, beweisen einerseits die unzähligen Jump-Scares, andererseits aber auch die gerade in der ersten Hälfte des Films wiederholt auftretenden Nahaufnahmen von Michael, in denen lediglich der Torso zu sehen ist, der Kopf aber abgeschnitten bleibt (s. Abb. 8).



Abb. 8: Carpenter: *Halloween* (wie Abb. 1).

Drittens bleibt auch der Voyeurismus eines der zentralen Motive *Halloweens*. So nutzt der Film beispielsweise wiederholt Einstellungsfolgen, in denen Laurie wie nebenbei aus einem Fenster blickt, worauf die folgende Point-of-View-Einstellung Michael zeigt, welcher Laurie offensichtlich schon seit einiger Zeit beobachtet. Das irritiert Laurie wiederum, wie der Gegenschuss verdeutlicht, sichtlich, wobei diese aber bei einem zweiten, selbstvergewissernden Point-of-View feststellen muss, dass der Voyeur schon wieder verschwunden ist (s. Abb. 9–12).



Abb. 9–12 (von links oben nach rechts unten):
Carpenter: *Halloween* (wie Abb. 1)

Dass sich Michael seinem letzten Opfer in einem Gespensterkostüm zeigt, dass er sich also, obwohl er sich doch bereits als William Shatner verkleidet hat, noch einmal kostümiert und sich in dieser Kostümierung seinem Opfer (und uns Zuschauern) in einem albernen Schauspiel explizit präsentiert, beweist schlussendlich, dass *Halloween* ganz genau weiß, wie sehr Michaels Erfolg als Serienmörder (und *Halloweens* Gelingen als Horrorfilm) von dem virtuoson Umgang mit Sichtbarkeit und Verborgenheit abhängt (s. Abb. 13).



Abb. 13: Carpenter: *Halloween* (wie Abb. 1).

Die Art und Weise, in der diese Anfangssequenz das spätere Vorgehen des Films ankündigt, lässt sie wie einen Metakommentar zum Film erscheinen. Nicht zuletzt aufgrund dieser kompromisslosen und vielschichtigen Auseinandersetzung mit der eigenen Medialität, welche an den ebenso legendären Opening Shot von Francis Ford Coppolas *The Conversation* oder an Marshall McLuhans Auftritt in Woody Allens *Annie Hall* erinnert, darf und muss John Carpenters *Halloween* zu einem der großen Medienereignisse der 1970er Jahre gezählt werden.

Tobias M. Schwaiger war von 2016-2018 Doktorand bei Prof. Dr. Oliver Jahraus, verdient heute seine Semmeln als Managementberater und ist nach wie vor ein enthusiastischer Cineast.