

kids + media

Zeitschrift für Kinder- und Jugendmedienforschung

1/23 13. Jahrgang
ISSN 2235-1248, www.kids-media.uzh.ch

Folk Horror

–
„Child be strange!“ – Adolescent folk horror as counter heritage in British TV series of the 1970s

–
„Hell is far more convincing than heaven“ – Michelle Pavers Wakenhyrst (2019) als feministischer folk horror

–
Auf Abwegen – *Folk horror*, Videospiel und das Problem der Natur

–
Bedrohliche Verflechtungen im Pflanzen-Horror

–
Kinder und Jugendliche als Tore zur (Anders)-Welt und Überlebenselixiere für das Böse





Auf Abwegen – *Folk horror*, Videospiele und das Problem der Natur

Von Daniel Illger

1.

In Jonathan Millers *Whistle and I'll come to you* (GB 1968) – eine für die BBC gedrehte Adaption von M.R. James' klassischer Gespenstergeschichte¹ – gibt es eine überaus bemerkenswerte Einstellung. Während eines ausgedehnten Strandspaziergangs kommt Professor Parkins (Michael Hordern) zu einem verfallenen Friedhof, der in den Hügeln oberhalb der Küste gelegen ist. Bei einem Grabstein findet er eine Flöte, ebenso alt und verwittert wie der Friedhof selbst. Parkins steckt die Flöte ein und macht sich auf den Heimweg. Zurück am Strand erblickt er eine regungslose Gestalt, die ihn ihrerseits anzustarren scheint. Miller zeigt uns den Professor nun in einer von vorne gefilmten Totalen, wie er auf die Kamera zugeht, dabei mehrmals über die Schulter schaut. Am rechten Bildrand erhebt sich eine Düne; das Meer zur Linken bleibt unsichtbar. Man hört das Rauschen der Wellen und die Schritte des Professors, die auf dem Kies knirschen. Die am Horizont versinkende Sonne taucht die Schwarz-Weiss-Komposition in Gegenlicht, sodass die Düne und der steinige Boden zu einer dunklen Fläche verschmelzen, aus der die unbewegte Silhouette in der Ferne gleichsam herauswächst – und dabei durch eine perspektivische Illusion so gross wirkt wie der glühende Sonnenball, der neben ihr in jener dunklen Fläche zu verschwinden beginnt. Die Kamera fängt das Tableau aus der Untersicht ein; so tief liegt sie, dass man meinen könnte, ihr Blick komme geradewegs aus der Erde empor.

Später, zurück auf seinem Hotelzimmer, wird Parkins in die Flöte blasen und damit einen Rachegeist herbeirufen, der ihn zwar nicht ums Leben, wahrscheinlich aber um den Verstand bringt. Doch tatsächlich ist die Macht, die den Professor heimsucht, immer schon da, noch bevor er die Flöte benutzt, ja sogar noch bevor er sie überhaupt findet. Ihre Präsenz tut sich kund in einer Bildgestaltung, die das beschriebene audiovisuelle Tableau mit dem einsamen Strandspaziergang und dem uralten Grab in den Hügeln verbindet. Die Parallele wird hergestellt durch den Kamerablick. Mal ist er auf die Erde gerichtet, sodass der Professor – ein insolenter Spaziergänger am Rande der Aufmerksamkeit – wie ein Störenfried wirkt, der sich einem verborgenen Leben aufdrängt; mal ruht der Kamerablick auf der Erde oder wurzelt in ihr, sodass man den Eindruck bekommt, Parkins stehe unter ständiger Beobachtung eines Wesens, das unter dem feuchten Sand des Strandes und in den Hügeln und Dünen wohnt. Unabhängig von jeder narrativen Logik wird so auch deutlich, dass die Flöte tatsächlich dem Grab und seinem Bewohner selbst entwendet wurde.

¹ *Oh, whistle, and I'll come to you, my lad* (1904).

Für Adam Scovell ist in *Whistle and I'll come to you* die, wie er schreibt, „purest vision“ einer grundlegenden Präokkupation des *folk horror* gegeben.² Im Anschluss an Mark Fisher erkennt er diese Präokkupation im Konflikt zwischen verschiedenen Zeitlichkeiten, Wissensordnungen und Glaubenssystemen – dem Alten und dem Neuen, Aufklärung und Archaik, Vernunft und Magie –, der gestaltet wird „through topographical symbolism.“³ Wichtig ist nun, dass, wie Scovell ebenfalls anmerkt, die Zuschauerinnen und Zuschauer einbezogen sind in die Dynamik dieses Konflikts: Sie sehen sich verstrickt in die blutige Gewaltsamkeit des vermeintlich Vergangenen, müssen in einen Spiegel schauen, in dem ihr eigenes Gesicht zur Fratze wird. Hier starrt ihnen entgegen, was sie in sich überwunden glaubten.⁴

Es ist nicht ganz klar, welche Rolle die Landschaft dabei spielt. Für sich genommen, dürfte „topographical symbolism“ kaum ausreichen, eine solche Wirkung zu erzielen. In dem Tableau des abendlichen Strandes kommt ihm zweifellos eine untergeordnete Bedeutung zu. Gerade umgekehrt zieht die audiovisuelle Komposition ihre Kraft daraus, dass sie sich nicht ohne weiteres in Bedeutung auflösen lässt. Denn das ist das Zweite: Nicht nur ist die gespenstische Präsenz bereits anwesend, bevor Parkins die Flöte in Besitz nimmt; sie ist weder identisch mit der reglosen Gestalt am Strand noch mit dem Rachegeist, der sich später in dem Hotelzimmer des Professors manifestiert. Weit eher fände sie ihren Ort in dem Blick der Kamera, wenn er sich – sozusagen menschenvergessen – auf die Erde richtet oder aus der Erde emporkommt; ein Ort, der eben ortlos ist.

Vielleicht sind die Hinweise hilfreicher, die Scovell gibt, wenn er die Glieder der *folk horror chain* – das heisst, der grundlegenden Elemente des Genres, so es eines ist – aneinanderreicht: *landscape, isolation, skewed belief systems and morality, happening/summoning*; so die Namen, die er ihnen gibt.⁵ Diese Glieder sind als narrative Topoi zu verstehen, die aber einen wesentlichen Einfluss auf die Filmästhetik haben. Man könnte Scovell so verstehen, dass die Landschaft das Gespenstische und Dämonische aus sich heraus prägt und gestaltet, mithin ein handlungsmächtiger Akteur innerhalb der filmischen Konstruktion ist. Sie trägt auch Sorge dafür, dass sich die wesentlichen Figuren der jeweiligen Filme in einer Form der Isolation wiederfinden, die über das hinausgeht, was das Horrorgenre regelmässig verlangt – wenn es etwa Geisterhäuser oder einsame Anwesen als Schauplatz wählt –, da es eben die Landschaft selbst ist, die gleichsam Mauern und verschlossene Türen aus Wald, Heide, Feld und Hügel errichtet. Wie an den Filmen der *cinematic unholy trinity* des Folk Horror,⁶ also *Witchfinder General* (GB 1968, Michael Reeves), *The Blood on Satan's Claw* (GB 1971, Piers Haggard) und *The Wicker Man* (GB 1973, Robin Hardy) ebenso wie an *Whistle and I'll come to you* deutlich wird, fällt der Landschaft dabei mindestens eine doppelte Funktion zu. Insofern sie die dunklen, gespenstischen Mächte zeitigt, an ihnen Teil hat und möglicherweise sogar ihr Ursprung ist, erscheint sie selbst dunkel und gespenstisch. Zugleich besticht sie mit ihrer bukolischen Weite und rauen Urtümlichkeit, lädt dazu ein, ihre Geheimnisse zu erkunden und in ihrer verwunschenen Fremdheit sich zu verlieren. Sie ist verhext und verhexend, Trägerin des Verhängnisses und des Geheimnisses.⁷

² Scovell 2017, 42.

³ Scovell 2017, 42.

⁴ Vgl. Scovell 2017, 19.

⁵ Scovell 2017, 18f.

⁶ Scovell 2017, 13.

⁷ Mindestens in *Witchfinder General* ist sie im Übrigen weiblich konnotiert, sodass sie durchaus als Gegenkraft zu dem männlichen Prinzip sich perpetuierender Gewalt erscheint, während sie – in ihrer Leere und Einsamkeit – doch auch seiner Hervorbringung dient. Vgl. Scovell 2017, 20 u. 31–33.

2.

So wird deutlich, dass sich die Präokkupation des *folk horror* in einer inneren Konflikthaftigkeit realisiert, deren Trägerin die Landschaft ist; an ihr bringen die Filme eine Erfahrungsqualität hervor, die die Zuschauerinnen und Zuschauer enger mit dem schrulligen, von einer seltsam monologischen Einsamkeit umwehten Professor Parkins verbinden – in gewisser Weise der prototypische *folk horror*-Protagonist –, als ihnen vermutlich lieb ist. Auch wir sind erfüllt von der Sehnsucht nach langen Spaziergängen am Strand und in den Hügeln; auch uns verlangt es nach einer Weitung und Öffnung unseres vielleicht allzu engen Selbst; und auch wir mögen erleben, dass das, was in uns hineinkommt, wenn jene Öffnung sich vollzieht, eine tiefinnere Verstörung bewirkt, weil es dem, was wir für unser Leben, unser Wissen und unsere Wahrheit hielten, inkommensurabel ist. Des Weiteren wird deutlich, dass die von Scovell als drittes und viertes Glied der *folk horror chain* benannten Elemente, *skewed belief systems and morality* und *happening/summoning*, ebenfalls an der Hervorbringung jener Erfahrungsqualität partizipieren. Die Verheissung des Fremden und Alten, das in der Landschaft wartet, ist ja gerade damit verbunden, dass es gemessen an unserer Alltagsmoralität schräg und absonderlich ist – eine Einladung, gemeinsam mit den jungen Heidinnen aus *The Wicker Man* nackt übers Feuer zu springen und sich von einem warmen Sommerhauch am ganzen Körper lieblosen zu lassen. Und dass irgendjemand oder irgendetwas kommt und die Befreiung aus dumpfer oder quälender Entfremdung an uns vollzieht, ist noch in Robert Eggers' *The VVitch – a New-England Folktale* (USA/CND 2015) das dem Ereignis der Beschwörung eingeschriebene Versprechen; ein Versprechen, wohl gemerkt, das sich in der Regel erfüllt, wenngleich auf die denkbar düsterste und zerstörerischste Weise.⁸

Kurzum, im *folk horror* sind das Ominöse und das Pastorale, das Fluchhafte und das Segensreiche, das Befreiende und das Einkerkende im Bild der Landschaft nicht voneinander zu trennen. Die Oppositionen werden zu einem dritten, ohne sich zu vereinigen. Dieses dritte ist eben die Landschaft des *folk horror* selbst: Eine schwarze Gestalt wächst aus ihr empor, als wäre sie ein Baum oder Strauch, und die sinkende Sonne hüllt sie in ein zauberisches Licht, das dem ersten oder letzten Abend der Welt zuzugehören scheint. In dieser bedrohlichen und lockenden Rätselhaftigkeit wahrt die Landschaft ihre Opazität: Wir können und können doch nicht an ihr teilhaben; wir sind eben nicht jene regungslose Gestalt, die in unerreichbarer Ferne mit dem Strand verschmilzt, sondern der von einer ihm selbst offenbar unzugänglichen Sehnsucht getriebene Professor Parkins – ein Besucher, vielleicht ein Eindringling, jedenfalls ein etwas unbeholfener Fremdkörper.

Wenn ein Film wie *Whistle and I'll come to you* also, wie beschrieben, einen Konflikt zwischen verschiedenen Zeitlichkeiten, Wissensordnungen und Glaubenssystemen gestaltet, so zielt dieser Konflikt letztlich auf die Frage nach dem Verhältnis des Menschen zur Natur. Genauer gesagt auf das Verhältnis zwischen dem Menschlichen als zivilisatorischem Entwurf, sofern dieser gegen das Naturhafte als Inbegriff kreatürlicher Nöte, Begierden und Bedürftigkeiten konzipiert ist, und den Kräften und Strebungen inner- und ausserhalb uns, die, mit dem Naturhaften assoziiert – Altern, Krankheit, Tod, Sexualität und Gewalt, das Irrationale, Widervernünftige, Triebhafte –, stets aufs Neue als schwer bis gar nicht kontrollierbar sich erweisen. Selbstredend ist es dem *folk horror* nicht

⁸ Eine ökofeministische, und darin sehr zuversichtliche, Deutung des Films hat Alexandra Hauke vorgelegt. Vgl. Hauke 2021, 47 – 57.

darum zu tun, politische, soziologische oder philosophische Antworten zu geben. Er gestaltet den Konflikt recht buchstäblich als ein Vom-Weg-Abkommen, der die Figuren – und uns mit ihnen – immer tiefer in die Natur als Raum einer Ohnmacht der Vernunft hineinführt, so wie Cathy (Wendy Padbury) in *The Blood on Satan's Claw* durch Weiden und Wiesen, Felder und Wälder zu dem Schauplatz des Rituals gelockt wird, in dessen Verlauf sie vergewaltigt und ermordet wird; ein unschuldiges Spiel, das sich als wahrhaft teuflisch enthüllt.

So wird die Landschaft des *folk horror*, wie man mit Hartmut Böhme sagen könnte, zum „Reflexionsmedium“; in ihr wird „das Tödliche und das Entropische, das Urgeschichtliche und das Postapokalyptische bedacht“ – von „diesen Rändern aus dringt das Destruktive in die ästhetischen Formen ein“, sodass sich „die Einrichtungen des Menschen und die vulnerablen Formen des Organischen“ eingeklammert finden.⁹ Entscheidend ist hierbei, dass Natur „nicht von sich aus Evidenz hat oder zeigt“; vielmehr kann Evidenz „in bestimmter ästhetischer Einstellung“ an Natur erfahren werden.¹⁰ Das heisst, Kunst ist für Böhme „eine der Möglichkeiten, Natur zur Evidenz zu bringen, ohne dass Natur überhaupt gegenwärtig wäre“.¹¹ Das entspricht der ästhetischen Programmatik des *folk horror*: Konstruiert wird ein Erfahrungsraum, in dem ein Verhältnis zur Natur anschaulich wird, das, aus einer unüberwindlichen Opazität heraus, sich in Schrecken und Zauber, in lockender Fremdheit und fremder Verlockung erfüllt, ohne je zur Erfüllung zu kommen. Das Menschliche wird hier nicht negiert, sondern perspektiviert auf etwas, das es ganz in sich aufnehmen will und gerade dadurch abstösst.

Ex negativo lässt sich der *folk horror* so in der Differenz zum Kosmischen Horror genauer bestimmen. Letzterer verweist auf eine Wirklichkeit *hinter* unserer Wirklichkeit, die von unbegreiflichen Gesetzmässigkeiten beherrscht und von unfasslichen Wesen durchstreift wird;¹² ersterer eröffnet eine Wirklichkeit *neben* unserer Wirklichkeit, die fremd und verstörend wirkt, jedoch innerhalb eines Kontinuums von Raum und Zeit waltet.¹³ Selbstredend ist diese Differenz nicht immer klar und eindeutig markiert, und häufig mag die Unterscheidung eher graduell sein, sich also etwa in den Nuancen zwischen Verschiebung, Zerstreuung und Destruktion der Realitätskoordinaten vollziehen. Dennoch geht es um etwas Wesentliches. Das betrifft nicht zuletzt das affektive Verhältnis zu den Welten, die da entworfen werden. Die Welten im *folk horror* behaupten, immer noch Teil zu haben an meiner Wirklichkeit, trotz allem; die Welten des Kosmischen Horrors hingegen verweisen auf eine Wirklichkeit jenseits der meinen – diese andere Wirklichkeit mag dem menschlichen Denken und Fühlen verschlossen sein, wohl aber können wir Grenzregionen erreichen, in denen ihre schreckliche und wundersame Wahrheit erahnbar wird. Die Tür zu diesen Grenzregionen wenigstens einen Spaltbreit zu öffnen, ist das ästhetische Geschäft des Kosmischen Horrors. Dem *folk horror* dagegen ist es um die Lockung der Pfade zu tun, die hineinführen in *Woodlands Dark and Days Bewitched* (USA 2021), um den Titel von Kier-La Janisses überaus umfassender Dokumentation zu zitieren.

⁹ Böhme 2017, 74.

¹⁰ Böhme 2017, 27.

¹¹ Böhme 2017, 27.

¹² Vgl. Illger 2021, 25–29.

¹³ Eine Beobachtung von Diane A. Rodgers aufnehmend, könnte man sagen, *folk horror* sei etwas, das wir (sofern wir nicht selbst Teil seiner Saturnalien werden) sozusagen aus den Augenwinkeln wahrnehmen, das am Rande der Alltagswelt seinen Ort hat. Vgl. Rodgers 2019, 141.

3.

Nun soll auf diesen Seiten nichts vergleichbar Umfassendes versucht werden. Ob der *folk horror* als Genre bezeichnet werden kann, hängt offenkundig davon ab, was man unter diesem Begriff versteht. Jegliche Definitionsversuche, zumal in einem taxonomischen Sinn, gehen hier mit grossen theoretischen Schwierigkeiten einher.¹⁴ Das gilt umso mehr bei einem Phänomen wie dem *folk horror*, das strenggenommen nur transmedial erfasst werden kann. Mit Blick auf die britische Tradition – die, wie auch die besagte Studie verdeutlicht, bei weitem nicht die einzige ist – müsste die *cinematic unholy trinity* beispielsweise um eine literarische ergänzt werden, bestehend zuvörderst aus den Autoren M.R. James, Arthur Machen und Algernon Blackwood.

So gesehen hat Andy Paciorek nicht ganz unrecht, wenn er das Ansinnen, eine Definition von *folk horror* zu liefern, mit dem Versuch vergleicht, eine Kiste aus Nebel zu bauen: „for like the mist, Folk Horror is atmospheric and sinuous. It can creep from and into different territories yet leave no universal defining mark of its exact form.“¹⁵ Aber vielleicht braucht es ja gar keine Definition. Vielleicht ist es sowohl reizvoller als auch erhellender, den *folk horror* in seiner nebelhaften Qualität anzunehmen und also, anstatt ihn in eine feste und starre Form einzupressen, seinem atmosphärischen und gestalterischen Wabern nachzuspüren.

Eines der medialen *territories*, die der *folk horror* durchzieht, ist das Videospiel. Tatsächlich fehlt es nicht an Titeln, die seine Spuren tragen. Das betrifft überaus berühmte Spiele, die als Meilensteine in der Geschichte ihres Mediums gelten – etwa *World of Warcraft* (2004, Blizzard Entertainment) oder *Resident Evil 4* (2005, Capcom) –, ebenso wie merkwürdige Kultspiele, man denke an *Darkwood* (2017, Acid Wizard Studio) oder *Pathologic 2* (2019, Ice Pick Lodge), und natürlich zahlreiche Titel, die narrativ, spielmechanisch und in ihren Weltentwürfen die Standards des Horrorspiels fortschreiben, beispielsweise *Through the Woods* (2016, Antagonist AS), *Blair Witch* (2019, Bloober Team) und *Maid of Sker* (2020, Wales Interactive). Es betrifft auch Multiplayer-Spiele wie *Hunt: Showdown* (2018, Crytek), Twin-Stick-Shooter wie *Lovecraft's Untold Stories* (2019, Blini Games), rundenbasierte Taktikspiele wie *Hard West* (2015, CreativeForge Games) und *Hard West 2* (2022, Ice Code Games) oder die oftmals als spielbare Horrorfilme bezeichneten Titel von Supermassive Games, am deutlichsten erkennbar wohl in *Little Hope* (2020), dem zweiten Teil der *The Dark Pictures Anthology*. Schon diese kleine, in keiner Hinsicht erschöpfende Auswahl macht deutlich, dass eine Kiste, die den ludischen *folk horror* in seiner Vielfalt aufnehmen wollte, über eine höchst merkwürdige Geometrie verfügen müsste.

Allerdings ist es nicht schwer, die poetologische Affinität zwischen dem *folk horror* und dem Medium Videospiel zu bestimmen. Sehr hilfreich in diesem Zusammenhang sind die einflussreichen Thesen von Tanya Krzywinska, die davon ausgeht, dass Horrorspiele eine Spielerfahrung gestalten, die zwischen Handlungsmacht und Ohnmacht oszilliert, wobei diese grundlegende Dynamik – die für Videospiele im allgemeinen bestimmend ist – hier eine besondere Ausprägung erfährt, insofern sie der im Horror häufig, wenngleich nicht immer prävalenten Drohung von übernatürlichen Mächten korrespondiert, die das Menschliche vernichten oder ihrer Herrschaft unterwerfen wollen.¹⁶ Wie Krzywinska wiederholt betont, kommt dem Umstand, dass die Spielerinnen und Spieler sich

¹⁴ Vgl. für eine konzise Darstellung der Problematik: Grotkopp 2017, 183–93.

¹⁵ Paciorek 2018, 12.

¹⁶ Vgl. Krzywinska 2002, S207; Krzywinska 2015, 296.

eigenmächtig in die Ohnmacht begeben, eine besondere Bedeutung zu. Es sind eben wir, die, in Gestalt des Avatars, die Stufen zum dunklen Keller hinabsteigen und mit einer flackernden Taschenlampe in den Winkel hineinleuchten, aus dem soeben ein Knarren und Ächzen zu hören war. Und es sind wir, die entscheiden, ob wir unsere letzten Kugeln im Kampf gegen den Zombie verbrauchen, der da auf uns zuwankt, oder das Wagnis eingehen, ihn mit dem Messer anzugreifen, in der Erwartung, dass jenseits der Friedhofsmauern noch viel Schlimmeres auf uns lauert wird. Zu den Strategien, die Horrorspiele anwenden, um die Spielerinnen und Spieler – beziehungsweise den Avatar – zu entmachten, zählt laut Peter Podrez auch die Ausgestaltung eines spezifischen Verhältnisses zwischen uns und der Spielwelt.¹⁷ Über die Konstruktion labyrinthischer oder in ihrer Gleichförmigkeit verwirrender (Natur-)Räume¹⁸ wird ein Gefühl von Einsamkeit und Verlorenheit, Isolation und Orientierungslosigkeit erzeugt. Zugleich betreiben viele Horrorspiele eine Parallelisierung der Perspektive: Wir begreifen die Welt, in die es uns verschlagen hat, ebenso wenig wie der Avatar; aus diesem geteilten Nicht-Wissen heraus erfahren wir sie als Rätsel, das es zu lösen gilt, obwohl es möglicherweise gar keine Lösung gibt; zumindest keine intelligible. Hierzu gehört, dass uns die Spielwelt eine Aufhellung ihrer Regelmäßigkeit verweigern kann oder die Regeln, nach denen sie funktioniert, gleichsam unter der Hand ändert. Aber nicht nur die äussere, auch die innere Natur entzieht sich der Kontrolle. So wie unsere Eigenmacht der Ohnmacht darin besteht, den Avatar tiefer in die Dunkelheit zu zwingen, kann er sich darin eigenmächtig-ohnmächtig erweisen, dass er unseren Befehlen sich verweigert. Panik überkommt ihn und er läuft davon, wo wir ihn standhaft sehen möchten; von Grauen gezeichnet, verliert er das Bewusstsein oder sogar den Verstand. Schlimmstenfalls entzieht er ultimativ sich unserer Einflussnahme, indem er Selbstmord begeht. So wird deutlich, wie das Videospiel in seiner medialen Spezifik sich der Poetik des *folk horror* zuneigt. Konstruiert werden Welten, die, von verwunschener Fremdheit, zur Erkundung und Aneignung verlocken, darin jedoch eine Opazität behaupten, die sich gerade derartigen Bestrebungen verweigert. Die Beziehung zum Avatar, und wahrscheinlich ebenso zu allen übrigen Figuren, ist in dieses Verhältnis einbegriffen. Es versteht sich, dass die Poetik des *folk horror* im Videospiel, ebenso wie in anderen Medien, Teil eines übergeordneten ästhetischen Entwurfs sein kann. *Resident Evil Village* (2021, Capcom) ist, im beschriebenen Sinn, exakt so lange *folk horror*, wie der Protagonist Ethan Winters die gespenstische Stille und Leere des titelgebenden Dorfes durchstreift, das in seiner schneeverwehten Verwüstung überall Spuren von dunklem Kultus und rituellen Opferungen zeigt. Die Gebiete des Spiels, die man sich vom Dorf aus erschliesst – das Schloss, das Haus der Puppen, der Stausee und die Fabrik –, gehorchen weitgehend anderen Regeln. Was das betrifft, kann der vorerst letzte Teil von Capcoms Horrorreihe durchaus einsteigen für zahlreiche andere Spiele, bei denen der *folk horror* gewissermassen als poetologische Subdominante fungiert. Dies wiederum entspricht durchaus dem von Paciorek ausgemachten nebelhaften Wesen dieser Spielart des Horrors. Wenn es zutrifft, dass der *folk horror* nicht so sehr hinter, sondern weit eher neben unserer Alltagswirklichkeit seinen Ort findet und es darum geht, uns im Akt des Zuschauens, Lesens, Spielens oder Hörens buchstäblich auf Abwege zu führen, mag es indessen nicht nur aus pragmatischen

¹⁷ Vgl. Podrez 2017, 233–254.

¹⁸ Folgt man Scovell, gibt es freilich auch einen urbanen *folk horror*. Hier wäre der städtische Raum selbst naturhaft aufgeladen und verwandelt. Dies ist ein Problem, das im Rahmen des vorliegenden Aufsatzes nicht behandelt werden kann. Vgl. Scovell 2017, 121–164. Doch sei darauf verwiesen, dass ein Spiel wie *Alan Wake* (2010, Remedy Entertainment) gerade darin seinen Schrecken entfaltet, dass es die Wälder um *Bright Falls* und das Städtchen selbst in der Invasion durch die Dunkelheit atmosphärisch immer mehr eng führt.

Gründen angemessen sein, ihn an im doppelten Sinn unerwarteten Orten zu suchen. Bezogen auf das Medium Videospiele kann das bedeuten, den Blick auf Spiele zu richten, die auf den ersten Blick wenig bis nichts mit Horror in irgendeiner Form zu tun haben. Es kann auch heissen, an den Rändern eines Spiels nach dem *folk horror* zu suchen – in der Erwartung, dass er irgendwie von der Peripherie ins Zentrum hineinwirken wird. Die folgenden analytischen Skizzen suchen, beides zu verbinden. Es geht um zwei Spiele, von denen sich das eine – *Red Dead Redemption 2* (2018, Rockstar Games) – auf kulturelle Fantasien bezieht, die vorderhand sehr wenig mit *folk horror* zu tun haben, während sich das andere – *The Excavation of Hob's Barrow* (2022, Cloak and Dagger Games) – in eine Spieltradition einschreibt, jene der *Point-and-Click-Abenteuer*, die aufgrund ihrer Spielmechaniken und ihres Spielgefühls denkbar ungeeignet als Medium des Horrors überhaupt erscheint. Doch beiden Spielen wird die Natur in einer Art und Weise zum „Reflexionsmedium“, die zu verstehen hilft, was den *folk horror* erfahrungsästhetisch ausmachen könnte.

4.

In *Red Dead Redemption 2* gibt es viele merkwürdige und unheimliche Orte, die man in einem Western nicht unbedingt vermuten würde. Einer von ihnen wird, einmal entdeckt, vom Spiel auf der Weltkarte als *Witches Cauldron* eingetragen. Er liegt in den Ausläufern der östlichen *Grizzlies* verborgen, ein kleines Stück abseits des Weges: eine Art Schuppen oder Unterstand, der so wirkt, als sei er aus dem umliegenden Wald herausgewachsen – und doch auch handgefertigt. Seine Wände sind löchrig, die Decke offen; er besteht aus Holz und Wellblech, Gestrüpp und Astwerk.

Im Inneren dieses eigenartigen Bauwerks finden sich Schädel von Mensch und Tier, Rippenkäfige und Wirbelsäulen, Stücke blutigen Fleisches, in denen noch das Beil steckt, ein paar Säcke und eine Truhe, Kissen auf einer Decke, Ketten mit metallenen Handfesseln, ein niedriger, mit einem bestickten Tuch geschmückter Tisch, auf dem allerlei Paraphernalien liegen – ein Mörser mit Stössel, verschiedene Flaschen, geheimnisvolle Bücher, die sehr wohl Grimoires sein könnten –, und, in der Tat, ein Kessel, in dem offenbar die längste Zeit schon eine bräunliche Flüssigkeit brodelt und um den herum zahlreiche, meist brennende Kerzen aufgestellt sind. Man hört das Blubbern des Kessels, das Rauschen des Windes und das Krähen des Raben, der auf einem Balken hockt und selbst dann nicht davonfliegt, wenn man sich unmittelbar vor ihn stellt. Jenseits der diegetischen Geräusche erklingt ein ominöses, an- und abschwellendes Dröhnen, das an einschlägige *dark ambient*-Stücke erinnert und sofort verstummt, wenn man den Unterstand verlässt.

Das Spiel gibt uns also deutlich zu verstehen, dass es sich hier um einen Ort handelt, der nicht geheuer ist. Doch was hat es mit ihm auf sich? Wie vergleichbare Schauplätze in *Red Dead Redemption 2* – etwa die verwunschenen Wälder nördlich des Handelspostens *Van Horn* oder die *Hani's Bethel* genannte verfallene Hütte, in der man die skelettierten Überreste der Anhängerschaft des UFO-Selbstmordkultes findet – steht der Hexenhort in keiner unmittelbaren Verbindung zu der Haupthandlung um den Gesetzlosen Arthur Morgan, in dessen Haut die Spielerinnen und Spieler bis zum Epilog schlüpfen, und dem unaufhaltsamen Niedergang der Van der Linde-Bande. Das Ende von *Red Dead Redemption 2* kommt kein Stück näher, nur weil man *Witches Cauldron* entdeckt hat. Umgekehrt wird man trotz hartnäckiger Bemühungen schwerlich mehr über den Hexenhort in Erfahrung bringen, als die Materialität seiner Gestaltung selbst verrät. Zwar kann Arthur die Truhe öffnen und einige Gegenstände aus dem Hort mitgehen lassen, u.a. Schlangenöl, Whiskey und ein

Haarwuchsmittel, doch findet sich kein Hinweis auf das Treiben oder die Identität etwaiger Hexen etwa in der Form eines Tagebuchs, eines Briefes oder einer hastig gekritzelter Notiz. Offenbar ist es niemandem je gelungen, die Besitzerin, oder die Besitzerinnen, des blubbernden Kessels in dem Unterstand anzutreffen. Und wenn die Spielerinnen und Spieler es wagen, Arthur einen Schluck von der im Kessel brodelnden Flüssigkeit trinken zu lassen, so fällt er in Ohnmacht und kommt in unmittelbarer Nähe des Unterstands wieder zu sich. Doch lässt sich nicht ohne weiteres herausfinden, was für eine Wirkung – wenn überhaupt eine – das Gebräu auf ihn hatte. So zeichnet sich *Witches Cauldron* durch eine hermeneutische Verslossenheit aus; der Ort verweigert sich unserer Neugier und lässt alle Bemühungen, sein Geheimnis zu entschlüsseln, ins Leere gehen.

Das heisst freilich nicht, dass er keine poetologische Bedeutung hätte. Allgemein gesprochen, erfüllt er zunächst dieselbe Funktion wie unzählige andere, auf die eine oder andere Weise herausgehobene Schauplätze in *Red Dead Redemption 2*. Er dient dazu, die Spielwelt zu beleben und ihr die Anmutung eines eigenständigen Daseins jenseits der Handlungen von Arthur und den übrigen Mitgliedern der Van der Linde-Bande zu verleihen. Insofern besteht die Funktion von *Witches Cauldron* gerade in der Funktionslosigkeit des Ortes; seine narrative Verslossenheit erlaubt es, dass in ihm die historische, kulturelle und möglicherweise auch metaphysische Tiefe eines Weltkonstrukts erahnbar wird, welche der räumlichen Weite nicht nur korrespondiert, sondern sie erst mit Sinnhaftigkeit erfüllt und somit der Beliebigkeit enthebt.¹⁹ Der Umstand, dass man Orte wie *Witches Cauldron* nur beim mehr oder weniger ziellosen Durchstreifen der fiktiven Staaten *New Hanover*, *Ambarino*, *Lemoyne*, *West Elizabeth* und *New Austin* entdeckt, dynamisiert die Spielerfahrung hin auf etwas, das man mit Michail Bachtin „Abenteuerzeit“ nennen könnte: „in einer zufälligen Kongruenz, d.h. in einer zufälligen Gleichzeitigkeit, und in einer zufälligen Inkongruenz, d.h. einer zufälligen Ungleichzeitigkeit“ enthüllt sich die Spielwelt, sofern wir bereit sind, uns auf die audiovisuelle Rhythmik des Erkundens einzulassen, jene spezifische Taktung des, wie Bachtin sagt, „plötzlich“ und „gerade“, in der sich die Entfaltung der Abenteuerzeit vollzieht.²⁰ Sie findet ihren Ausdruck etwa im Entschluss, nicht dem Weg zur nächsten Siedlung zu folgen, sondern ins Tal hinabzureiten, weil dort aus den Bäumen eine Rauchsäule aufsteigt, und sich, ganz „plötzlich“ und in „einer zufälligen Gleichzeitigkeit“, eine Möglichkeit von Begegnung und Herausforderung, kurzum von Abenteuer, auftut, die einen Moment zuvor noch nicht dagewesen war.

Entscheidend ist dabei nicht die schiere Grösse der Spielwelt, die man bereist; entscheidend ist vielmehr die Erfahrung, dass all die Polygonmeilen nicht nur um ihrer selbst willen da sind, sondern dem Verlangen nach Bedeutsamkeit wortwörtlich Raum schaffen. Erst auf der Grundlage dieser Erfahrung kann eine Korrespondenz entstehen zwischen dem Umfang der Spielwelt und der Intensität des Wunsches, sich in diese Spielwelt zu vertiefen; für ihn bürgt die Gewissheit, dass die Weiten von *Lemoyne* oder *West Elizabeth* immer ein Geheimnis mehr verbergen, als man bislang entdeckt hat. Was die grundlegenden poetologischen Prinzipien des Weltenbaus und die ihnen korrespondierenden Mechaniken betrifft, unterscheidet sich *Red Dead Redemption 2* nicht von anderen Spielen, die nach der Logik der *open world* gebaut sind. Nur gelingt es Rockstars melancholischem Western ganz besonders gut, die Verheissung der offenen Welt in die Realität der Spielerfahrung zu überführen. Mit anderen Worten: der Unterschied betrifft die künstlerische Qualität.

Hier nun wird die Frage nach dem Horror bedeutsam. Auf den ersten Blick ist die Annahme naheliegend, dass Orte wie *Witches Cauldron* in *Red Dead Redemption 2* eine besondere Wirkung

¹⁹ Vgl. Illger 2020, 81–85.

²⁰ Bachtin 1986, 15 [Herv. i. O.]; vgl. Illger 2020, 120–127.

entfalten, weil sie, zumindest im taxonomischen Genreverständnis, nicht dem entsprechen, was man sich von einem Western erwartet. Vielleicht verhält es sich aber auch andersherum und die unbehagliche Faszination und morbide Neugierde, die der Hexenhort in den *Grizzlies* erweckt, rührt gerade daher, dass er eben *keinen* eindeutigen Bruch darstellt mit dem, was man sonst in dem Staat von *Ambarino* vorfindet. Um H.P. Lovecraft zu paraphrasieren: In ihm vollzieht sich keine Aufhebung, sondern eine Ergänzung der Naturgesetze, das heisst der ästhetischen Naturgesetze, der künstlerischen Gesetzmässigkeiten, nach denen die Welt von *Red Dead Redemption 2* gebaut ist.²¹ Man könnte auch sagen, *Witches Cauldron* verhält sich zu der restlichen Spielwelt eher wie die Hafenstadt aus *The Shadow over Innsmouth* (1936) zu Neuengland als wie die Megalopolis aus *At the Mountains of Madness* (1936) zur Antarktis.

Was bedeutet das bezogen auf *Red Dead Redemption 2*? In einer Hinsicht dürfte Rockstars Western weitergegangen sein als alle anderen Spiele bislang – dies betrifft die Möglichkeit, eine spezifische Verbindung mit der Spielwelt einzugehen, die zunächst weniger mit Handlung und Figurenpsychologie zu tun hat als mit der sinnlichen Qualität der Spielwelt selbst. Es geht hier um die lebendige Vielfalt der Pflanzen und Tiere; um die Haptik der groben Balken, aus denen eine Trapperhütte gezimmert ist, und die Texturen des Seidenkleides eines Bardame; um die Abendsonne, die schräg durch die Wolken bricht und über die dunkelnde Prärie sich ergiesst; um das Dröhnen des Donners und das Säuseln des Windes; um den Lichtstrahl, der durch Arthurs Ohrläppchen hindurchscheint; um die Stimmen und Dialekte und Akzente, um die Barthaare und Sommersprossen, Falten und Hautunreinheiten; um die gemächliche Langsamkeit, mit der wir die Strassen dieser oder jener Stadt überqueren und den Kopfgeldjäger, der, im Kugelhagel durchbohrt, mit dem Fuss im Steigbügel hängenbleibt und sterbend von seinem Pferd mitgeschleift wird. Es geht also darum, dass *Red Dead Redemption 2* Anteil hat an der, wie Hermann Kappelhoff sagt, „Sinnlichkeit einer anderen Zeit“ – nicht als minutiöse historische Rekonstruktion, sondern im „Entwurf einer spezifischen Bildform“.²²

Der Grad an Vollendung, den dieser Entwurf erreicht, verdankt sich sicher zum Teil dem Umstand, dass Rockstar, als eines der grössten und erfolgreichsten Entwicklungsstudios überhaupt, schier unerschöpfliche Ressourcen mit minutiösem Perfektionismus und einer brutalen Personalpolitik verbindet. Doch ist die Anmutung der historischen Rekonstruktion kein Selbstzweck; noch wäre sie für sich genommen hinreichend, den Effekt eines sinnlichen Eingewoben-Seins zu erzielen, der die Spielerinnen und Spieler in ihrer Selbstwahrnehmung zum Teil der Spielwelt macht. Wahrscheinlich verhält es sich eher so, dass der ästhetische Historismus von *Red Dead Redemption 2* überhaupt nicht losgelöst von jenem „Entwurf einer spezifischen Bildform“ verstanden werden kann, der ihn in den Dienst einer übergeordneten Poetik nimmt.

Das heisst, die Anmutung der historischen Rekonstruktion zielt nicht auf eine wie immer geartete Wahrheit über die US-amerikanische Geschichte, sondern auf die Organisation von audiovisuellem Material, das den Bildtopoi und stereotypen Inszenierungs-, Handlungs- und Figurenkonfigurationen unzähliger Western entstammt, die seit den Anfängen des Kinos gedreht worden sind, was die Ideologien, Mythen und Narrative einschliesst, die in diesen Western einen Ausdruck gefunden haben und dabei zugleich von ihnen paradigmatisch gestaltet worden sind. Die „spezifische Bildform“, die *Red Dead Redemption 2* solcherart entwirft, findet ihren Fluchtpunkt in der raumzeitlichen Organisation einer höchst ambivalenten Sehnsucht. Es ist die Sehnsucht nach etwas

²¹ Vgl. Lovecraft 1971, 295f.

²² Kappelhoff 2009, 69, 71.

Immer-schon-Verlorenem: der radikalen Freiheit des Gesetzlosen, der nur sich selbst und seinem Verständnis von Ehre verpflichtet ist. Noch die Spannung, die sich in der Spielerfahrung auftut zwischen den schier unerschöpflichen Bewegungs- und Handlungsoptionen der offenen Welt und der sehr entschiedenen Gängelung der Spielerinnen und Spieler in den storyrelevanten Missionen ist Teil dieser „Bildform“ und ihres Organisationsprinzips.

Und dasselbe gilt eben auch für *Witches Cauldron*. Hier verweist *Red Dead Redemption 2* auf Elemente des US-amerikanischen *frontier*-Mythos, die die Grundlage für zwei der bekanntesten und einflussreichsten, dem *folk horror* zugeordneten Filme gebildet haben: *The Blair Witch Project* (USA 1999, Daniel Myrick/Eduardo Sánchez) und der bereits erwähnte *The VVitch*. In Rede steht die Vorstellung, dass die Wildnis – Ort der Bedrohung und Bewährung, der Zerstörung und Erneuerung, Verdammnis und Erlösung – eine Brutstätte von Teufelsanbetern und Hexen, ein Festplatz des Dämonismus sei. Diese Vorstellung geht zurück auf die puritanischen *captivity narratives*. Deren Paradigma ist der Leidensweg einer weissen, christlichen Frau, die in die Hand von ‚Indianern‘ fällt und allerlei Qualen und Erniedrigungen, aber auch Versuchungen ausgesetzt ist. Zumeist bewährt sich die Heroine, indem sie den Anfechtungen widersteht und schlussendlich das Wirken von Gottes Vorhersehung in ihrem Leiden erkennt. Doch gibt es auch die Möglichkeit, dass sie in ihrer Konfrontation mit der Dunkelheit selbst sich verdunkelt, sozusagen von der Wildnis kontaminiert wird, und jene Dunkelheit mit heim in die Zivilisation bringt. Offenbar existiert ein enger Zusammenhang zwischen der spezifisch nordamerikanischen Ausprägung des Hexenwahns, sowohl was ihre Ursprünge als auch was ihre späteren Permutationen betrifft, und der in den *captivity narratives* überlieferten Angst vor einer Kontamination durch die Wildnis.²³ In diesem Sinn also ist die Behauptung angemessen, dass *Witches Cauldron* im Verhältnis zu der vermeintlich handfesten Western-Realität von *Red Dead Redemption 2* keinen Bruch, sondern eine Ergänzung darstellt: der Ort speist sich aus den gleichen kulturhistorischen Quellen, wenngleich einer ihrer untergründigen Strömungen, und bietet sich dar als ein weiterer Ausdruck jener „Sinnlichkeit einer anderen Zeit“, die die ganze Spielwelt mit einer beispiellosen, zugleich wildfremden und doch auch tiefvertrauten Lebendigkeit erfüllt.

Vor allem aber dient der *folk horror* dazu, die geschichtsmelancholische Gravität des Spieles zu pointieren. In beiden Teilen von *Red Dead Redemption* geht es ja darum, dass sich die Grenzen schliessen, dass immer weniger Raum bleibt für Outlaws und andere verlorene Existenzen, die zuletzt nicht einmal mehr in der Wildnis eine Zuflucht finden. Mit einer Härte, die an die grundlegende Thetik der *Dialektik der Aufklärung* (1947) von Horkheimer und Adorno gemahnt, stellen die Spiele heraus, dass die Zivilisation, indem sie den Wilden Westen zur Vernunft bringt, alles ausmerzt, was un- und widervernünftig ist, und damit zügellose Gewalt durch bürokratischen Terror ersetzt. Es hat also seinen Sinn, wenn Arthur, indem er sich der Abenteuerzeit hingibt, beim Durchstreifen der Wildnis auf die ebenso insistierenden wie unlesbaren Spuren von Hexenwerk stösst. Hier findet sich eine andere, gewissermassen chthonische Opposition, die das zunehmend selbsterstörerische Desperadotum der Van der Linde-Bande zweifellos überdauern wird. Doch können weder Arthur noch die Spielerinnen und Spieler an dieser Opposition teilhaben. Das Zwielfreich, das dort in den Bergwäldern verborgen liegt, lockt und droht – betreten lässt es sich nicht. Gerade hierin werden die Natur und das Naturhafte in *Red Dead Redemption 2* zum „Reflexionsmedium“. Und zwar durchaus dialektisch. Das „Entropische“, welches hier ‚von den Rändern‘ als ‚Destruktives‘ eindringt, trägt das

²³ Vgl. Fluck 1997, 45–49; vgl. auch Slotkin 1973, 94–145, v.a. 128–145.

Mal des historischen Prozesses selbst. In *Witches Cauldron* behauptet sich die Wildnis als ein tieferes und dunkleres Residuum ihrer selbst, indem der Ort zugleich auf das Ende der Wildnis verweist. Diese Grenze kann nicht einmal ein Gesetzloser wie Arthur überschreiten.²⁴ Wenn er es versucht und aus dem Hexenkessel trinkt, verliert er zwar die Handlungsmacht, ohne jedoch mit dem Ausblick auf ein Anderes von Raum, Zeit und Geschichte belohnt zu werden. Die Beschwörung vollzieht sich im Nicht-Vollzug, in der Negativität, als Evokation eines Verlangens nach dem, was fehlt. Somit führt nicht allein die „Sehnsucht zurück nach unberührter, friedvoll-bukolischer Natur“, sondern auch die Konfrontation mit dem Naturhaften als enigmatischer Drohung und Verheissung vor die eben immer schon „verschlossene Tür der Vergangenheit“.²⁵

5.

Der Hexenhort in den Bergwäldern wird also zum Agens einer Politik des *folk horror*. Er ist Baustein einer Poetik, die die Verheerungen der Geschichte als Spielerfahrung ausgestaltet. Arthur Morgan kann zwar jeden Shootout für sich entscheiden, kommt aber nicht an gegen die Unerbittlichkeit des Fortschritts. Aller Härte und Traurigkeit zum Trotz dürften die meisten Spielerinnen und Spieler seinen Niedergang deutlich versöhnlicher erleben als jenen der Hauptfigur von *The Excavation of Hob's Barrow*, ein Spiel, das die Programmatik des *folk horror* mit einer Konsequenz ausbuchstabiert, die man so bislang vielleicht nur bei *Year Walk* (2013, Simogo) und *Mundaun* (2021, Hidden Fields) gesehen hat.

Darum ist das Scheitern der Hauptfigur Thomasina Bateman an sich keine Überraschung. Sehr wohl überraschend, vor allem aber niederschmetternd, ist jedoch die Art und Weise ihres Scheiterns. Durch seine Retroästhetik dupliziert *The Excavation of Hob's Barrow* gleichsam die infame Heimtücke, mit der Thomasina in die Falle gelockt wird. Es handelt sich hierbei um einen jener Titel, die in ihrer Grafik und ihrem Spielprinzip eine weitgehende Emulation von klassischen *Point-and-Click*-Abenteuern wie *The Secret of Monkey Island* (1990, Lucasfilm Games), *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992, Lucasfilm Games) oder *Day of the Tentacle* (1993, Lucasfilm Games/Double Fine Productions) unternehmen. Die Emulation betrifft vor allem die Annäherung an ein Spielgefühl, das sich mit nostalgischer Gemütlichkeit, vergnügter Knobelei, humoristischen Multiple-Choice-Dialogen sowie der Erkundung von liebevoll gestalteten Pixel-Örtlichkeiten verbindet. Kurzum, es gibt nichts, was dem Spielgefühl eines *Point-and-Click*-Abenteuers so fremd und widersinnig erscheint wie die Vorstellung von etwas abgründig Bösem und heilloser Grausamkeit. *The Excavation of Hob's Barrow* macht sich das zunutze. Dabei wissen die Spielerinnen und Spieler von Anfang an, dass es Thomasina schlecht ergehen wird; sie wissen es selbst dann, wenn ihnen die Gepflogenheiten des *folk horror* nicht vertraut sind, da sich *The Excavation of Hob's Barrow* in einer zeitlichen Spaltung entfaltet, die wesentlich die Hauptfigur betrifft.

Thomasina Bateman ist eine junge Archäologin, die, wohl gegen Ende des Viktorianischen Zeitalters, ein Buch über die Hügelgräber Englands schreibt und sich – brieflich eingeladen von einem geheimnisvollen Herrn namens Leonard Shoulder – in das abgelegene, von Moorland umgebene Dorf

²⁴ Es wäre wahrscheinlich lohnenswert, die Beziehung zwischen *folk horror* und dem US-amerikanischen *frontier*-Mythos gründlich zu durchdenken. Einen Ansatz hierzu bieten die Überlegungen von David Bell, der in Filmen wie Tobe Hoopers *The Texas Chain Saw Massacre* (USA 1974) eine Art *Anti-frontier*-Mythos erkennt. Vgl. Bell 1997, 94.

²⁵ Böhme 2017, 8.

Bewlay begibt, um dort Ausgrabungen an einem vielversprechenden Tumulus, dem titelgebenden *Hob's Barrow*, vorzunehmen. Wir lernen Thomasina als eine zupackende und zielstrebige Frau kennen, die stolz auf ihre wissenschaftliche Ausbildung und ihre Intellektualität ist, ihrer Meinung nach abergläubisches Gerede stets mit einem empört-energischen „Hogwash!“ kommentiert und begeistert „Capital!“ ausruft, wenn sich die Dinge nach ihrem Geschmack entwickeln. Es ist ein Leichtes, sie sich als Heldin einer ganzen Reihe von Gruselabenteuern vorzustellen, in denen sie allem Schurkischen und Unholden mit Mut, Tatkraft und scharfsinnigem Witz ein Schnippchen schlägt – wäre da nicht ein kurzer Prolog und das von ihr selbst gesprochene *voice-over*, die uns eine ganz andere Thomasina vorstellen: leer, wie ausgehöhlt; zu Tode erschöpft und hoffnungslos. Immer wieder wird das *voice-over* die Handlung unterbrechen; immer finsterer und unheilvoller werden dabei die Andeutungen, die Thomasina über ihr eigenes Los macht. Und doch werden wohl nicht wenige Spielerinnen und Spieler denken, dass es so schlimm nicht kommen kann. Schliesslich befinden wir uns in einem *Point-and-Click*-Abenteuer.

Tatsächlich erfüllt *The Excavation of Hob's Barrow* über etwa zwei Drittel seiner Laufzeit weitgehend die Erwartungen, die sich gemeinhin mit dieser Art Spiel verbinden: Die malerische Pixel-Ödnis von Moor und Heideland lädt ebenso zur Erkundung ein wie das alte Dorf, das von einer Vielzahl angemessen skurriler Figuren bevölkert wird. Die Rätsel mögen nicht so abgedreht sein wie etwa bei *Day of the Tentacle*, aber sie halten zweifellos bei Laune und sind in sich hinreichend logisch, um den Spielfluss nicht über Gebühr aufzuhalten. Dennoch dämmert uns langsam, dass wir gemeinsam mit Thomasina in eine Falle gelockt worden sind. Immer zahlreicher und verstörender werden die Visionen, die sie jäh in eine von purpurnem Licht erfüllte, gespenstische Anderswelt entführen. Hier trifft sie auf einen Kobold, der, Wächter über das Hügelgrab, zu wissen behauptet, wie Thomasina ihren Vater, der seit einem angeblichen Unfall in ihrer Kindheit komatös daniederliegt, retten könne; hier verwandelt sich eine alte, übellaunige Ziege in ein satanisches Abbild ihrer selbst und die Leiche eines Mannes, den die Erkundung von *Hob's Barrow* um den Verstand brachte, baumelt an einem Ast des Baumes, wo er sich vor fünfundzwanzig Jahren erhängte. So verkehrt sich das behagliche Spielgefühl eines klassischen *Point-and-Click*-Abenteuers in ein quälendes Paradox: Wir wissen irgendwann, dass wir die bis fast ganz zum Schluss ahnungslose Thomasina mit jedem Rätsel, das wir lösen, jedem Fortschritt, den wir erbringen, näher an ihr Verderben heranführen – und dennoch spielen wir weiter. Vielleicht in der Hoffnung, sie wider alle Wahrscheinlichkeit retten zu können.²⁶ Dabei führt gerade Thomasinas eigenes Verlangen, Hilfe und Rettung zu bringen, ihren Untergang herbei. Analepsen zeigen uns ein Mädchen, das ihren Vater über alles in der Welt liebt und seinen Verfall nicht verwinden kann; später sehen wir die heranwachsende Thomasina, die bereit ist, als Archäologin und Tumuliforscherin in seine Fussstapfen zu treten, um ihn, der stumm und leblos daliegt, stolz zu machen. Als sie nun erfährt, dass ihr Vater vor einem Vierteljahrhundert selbst an einer Ausgrabung von *Hob's Barrow* teilgenommen hat und seine Lähmung nicht, wie sie dachte, auf einen Reitunfall, sondern auf diese Expedition zurückzuführen ist, schießt sie jegliche Vernunft in den Wind. Thomasina will und muss daran glauben, ihr böte sich nun die Chance, sich ihren grössten und in gewisser Weise einzigen Wunsch zu erfüllen. Was als wissenschaftliche Unternehmung begann, verwandelt sich in eine existentielle Suche nach Rettung und (Selbst-)Erlösung. Rettung und Erlösung aber sind in *The Excavation of Hob's Barrow* nicht vorgesehen. Am Ende des Spiels steht das denkbar umfassendste Scheitern: Thomasina befreit einen dunklen Gott, den ihr Vater mit seinem

²⁶ Vgl. Bell 2022.

Blut in dem Hügelgrab gefangengesetzt hatte und wird von dieser Gottheit, Abraxas Rex, in Knechtschaft gezwungen, sodass sie den Mann, den sie retten wollte, mit eigener Hand umbringt. Sie selbst wird in ein Gefängnis oder Irrenhaus gesperrt, offenbar ohne Aussicht auf Entlassung, und der Bericht, den wir als ihr *voice-over* hören, ist die Wiedergabe eines an ihre Mutter gerichteten Briefes: ein ebenso verzweifelter wie sinnloser Erklärungsversuch.

Die restlose Vernichtung Thomasinas – nicht in ihrer leiblichen Existenz, sondern in ihrer Persönlichkeit: ihrem Willen, ihrem Geist und ihrer Hoffnung – gehört sicherlich zu dem Grausamsten, was das Medium Videospiele hervorgebracht hat. Bedeutend ist hier vor allem, wie sie vonstatten geht. Das Ende des Spiels macht klar, dass Thomasina einer Verschwörung zum Opfer fällt, die von Lord Panswyck, dem Herrscher über das Dorf, und seinen Getreuen ins Werk gesetzt wurde. Der freundliche Gastwirt Stanley ist ebenso an ihr beteiligt wie Henry Long, der sich von Thomasina zu mehr als einem Krug Ale einladen liess, und Leonard Shoulder, der sie nach *Bewlay* lockte. Shoulder, ein gebrechlicher Greis, war an der ersten Ausgrabung von *Hob's Barrow* beteiligt und setzt nun darauf, dass Thomasinas Liebe zu ihrem Vater sie blind machen wird für das drohende Unheil. Während er hofft, mit dem Untergang von Vater und Tochter Bateman seine eigene Verjüngung zu erkaufen, hat der Lord grössere Pläne: Er erwartet, dass der dunkle Gott Abraxas Rex sowohl das Dorf als auch seine Familie zu Wohlstand und Ruhm führen wird. Wie wir im Epilog von *The Excavation of Hob's Barrow* erfahren, geht Panswycks Plan allem Anschein nach auf. Thomasina teilt also das Los von Sergeant Howie (Edward Woodward) in *The Wicker Man*, der geopfert wird, um *Summerisle* zu neuer Blüte zu bringen.

Aber natürlich macht es einen Unterschied, dass Thomasina als junge, intellektuelle Frau eingeführt wird, die in vielerlei Hinsicht – beginnend damit, dass sie lieber Hosen als Röcke trägt – nicht zu dem Ort passt, an den das Spiel sie führt. Von Anfang wirkt sie, ungeachtet der *Point-and-Click*-Kuscheligkeit und des Humorismus vieler Gespräche, fremd und einsam in *Bewlay*; ein Eindruck, der dadurch verstärkt wird, dass die meisten der vorwiegend männlichen Dörfler, mit denen sie in Kontakt kommt, ihr feindselig, herablassend oder onkelhaft-schulterklopperisch begegnen. Die Entscheidung, ob Thomasina die ihr zugeschriebene Rolle annimmt oder sich auflehnt gegen das, was für sie vorgesehen ist, überlässt *The Excavation of Hob's Barrow* dabei häufig uns. Als ein Betrunkener (Arthur Tillett, der sich später als ihr einziger Verbündeter erweist) Thomasina küssen will, kann sie beispielsweise gute Miene zum bösen Spiel machen oder dem Mann eine Ohrfeige geben; oft dürfen wir auch die Wahl treffen, ob sie den Dörflern vertrauensselig oder vorsichtig-distanziert begegnet; und wenn Lord Panswyck mit ihr flirten will, ist es an uns, auf die adeligen Annäherungsversuche einzugehen oder sie abzuweisen. Doch wie immer Thomasina sich verhält, es ändert nichts daran, dass ihr Weg in den Untergang führt.

Und dieser Umstand – die Unmöglichkeit einer Rettung, unabhängig von unseren Entscheidungen – zeigt an, wie die Natur des *folk horror* in diesem Spiel zum „Reflexionsmedium“ wird. Zu sagen, dass *The Excavation of Hob's Barrow* das Patriarchat kritisiert, ist sicherlich zutreffend, greift aber zu kurz.²⁷ Im Verlauf des Spiels enthüllt sich die Dämonie eines männlichen Prinzips, das radikal destruktiv geworden ist; sie enthüllt sich als zunehmender Verlust von Handlungsmöglichkeiten, von Wahl und Freiheit, für uns, die Spielerinnen und Spieler, im selben Masse wie für Thomasina, bis wir zuletzt gleich ihr nurmehr ohnmächtig dem Vollzug des Verhängnisses beiwohnen. Dieses Prinzip zielt auf eine Form der Vergemeinschaftung, die allein die Macht der Unterdrückung anerkennt. Lord

²⁷ Vgl. Donlan 2022.

Panswyck unterwirft sich Abraxas Rex, seinem Gott, so wie sich die Dörfler ihm unterwerfen. Was inkommensurabel ist, wird ausgeschlossen oder vernichtet. Das betrifft William Bateman, Thomasinas Vater, ebenso wie den schwermütigen Säufer Arthur Tillett, der das Unrecht sieht, aber zu schwach ist, sich ihm zu widersetzen, und den kränklichen Father Roache, der am liebsten seinen Turmgarten pflegt; es betrifft auch die beiden alten Frauen des Spiels, die Kräuterheilerin Mother Mildred und die fromme Miss De Plancy – beide haben ein Refugium gefunden, den Wald und die Kirche, stehen aber ausserhalb der Dorfgemeinschaft. Und natürlich betrifft es Thomasina selbst, die in der Logik des Prinzips, das seine höchste Personifikation in Abraxas Rex findet, sowohl für ihre Liebe als auch für ihren Eigensinn und ihre Aufmüpfigkeit bestraft wird. Sie darf nicht zur Heldin einer Gruselreihe werden, weil die Gesetze dieser Welt es verbieten.

In *The Excavation of Hob's Barrow* triumphiert das Böse. Und indem es triumphiert, schafft es eine zweite Natur: Am Ende ist die Kapelle, die Lord Panswyck auf seinem Anwesen für Abraxas Rex hat bauen lassen, von blühenden Blumen umgeben und von purpurnem Licht erfüllt. Die zweite Natur, die eigentlich eine Un-Natur ist, dient der Auslöschung der ersten Natur; an die Stelle von Werden und Vergehen, des Kreislaufs von Geburt und Tod, tritt die Verfügbarkeit des Unterworfenen. Abraxas Rex, Lord Panswyck und Leonard Shoulder sind sich einig in ihrer Weigerung, das eigene Schwinden hinzunehmen. Die Figuren, die möglicherweise einen Rest Widersetzlichkeit in sich tragen, verbindet hingegen ihre Achtung der ersten Natur: Mother Mildred hat ihre Kräuter und Beeren, Father Roache seinen Turmgarten; hingegen sind Arthur Tillett und Miss De Plancy nicht zuletzt durch ihre Trauer gekennzeichnet – bei beiden Figuren spielt das Andenken an die verstorbene Mutter beziehungsweise den jüngst begrabenen Ehemann eine grosse Rolle, nicht zuletzt in ihrem Umgang mit Thomasina. Der profaschistische Vitalismus von Lord Panswyck hat keine Zeit für das Kranke und Hinfällige, oder für Tränen, die dem gelten, was unwiederbringlich verloren ist. Er hat die Augen fest auf die Zukunft gerichtet, die er nach dem eigenen Bild zu formen gedenkt. Anstelle der Einsicht, dass das Leben selbst moribund ist, tritt die Verfügungsgewalt über den Tod. Es mag sein, dass sich Thomasina ein Stück weit zur Komplizin dieser Logik macht, weil sie nicht bereit ist, ihren Vater loszulassen.

Die Hoffnung auf Widerstand liegt in *The Excavation of Hob's Barrow* bei der Gestaltung der ersten Natur, das heisst, der leeren, kargen Moor- und Heidewelt, sowie dem Wald, wo Mother Mildred haust. Gerade in der Neigung hin zur Abstraktion, die mit der schlichten Pixelgrafik einhergeht, offenbart sich eine Sinnlichkeit des Inkommensurablen. Es sind Landschaften, die Thomasina nicht betreten kann, weil sie ausserhalb des Zugriffs der Spielwelt liegen. Das verborgene Leben dieser Landschaften wird in kleinen, ihnen eingestalteten Animationen greifbar: der Zug von Wolken und Nebel, das Sich-Wiegen von Gras und Blattwerk; vorbeifliegende Vögel und eine Eule, die nachts auf einem Ast hockt; kleine Tiere, ein Hase, ein Eichhörnchen, die durchs Unterholz huschen, und ein Fuchs, der am Harz leckt – es gibt eine Sehnsucht nach diesem verborgenen Leben, aber an ihm teilhaben können die Spielerinnen und Spieler nur, wenn sie momentweise ablassen von ihrem Tun und Handeln und Thomasina erlauben, still zu werden in der Heide, dem Moor, dem Wald.

So gesehen gilt für *The Excavation of Hob's Barrow*, was Saige Walton, in Anlehnung an Simmels Landschaftsphilosophie, über *The VVitch* schreibt: dass der Horror hier nicht nur einzelne Körper, sondern ganze Räume in Besitz nimmt.²⁸ Doch gibt es in diesem Spiel zwei a-humane, mächtige, uralte Präsenzen: Abraxas und das Moor. Beide locken und drohen, doch sie können nicht koexistieren. Das

²⁸ Vgl. Walton 2018.

wird deutlich, wenn Thomasina an den äussersten Rand der Spielwelt vordringt. Hier betritt sie eine Art Hypertotale, die bei realistisch kodierter Grafik undenkbar wäre und in der sie zu einer winzigen Ansammlung von Pixeln schrumpft. Zum Rauschen des Windes spricht Thomasina von der endlosen Weite dieser einsamen Heidewelt... und macht sogleich kehrt. Erst nachdem Abraxas diese Weite invasiert hat – ein offenbar unbotmässiger Milchmann wird in ihr überfallen und wie zum Opfer bereitet –, kann Thomasina sie betreten. Dann aber ist auch die Endlosigkeit der Hypertotalen dahin und *The Excavation of Hob's Barrow* kehrt zurück zu seinen gewohnten Massen. Die gewohnten Masse sind ausgerichtet am Normativen einer Spielmechanik, die von uns verlangt, gemeinsam mit Thomasina eine – illusorische, wie sich herausstellt – Kontrolle über die Spielwelt zu gewinnen und darin, bis zu einem gewissen Grad, zu Handlangerinnen und Handlangern von Lord Panswycks Projekt eines Unterwerfungsidylls zu werden. In dem unaufgelösten Konflikt zwischen den zwei Naturprinzipien – Natur als (vermeintlich) urwüchsige Herrschaft; Natur als das Inkommensurable –, für die der dunkle Gott und das Moorland eintreten, mag das Spiel nahelegen, dass der *folk horror*, wenn er das Naturhafte zum „Reflexionsmedium“ macht, immer auch die Frage stellt, was ‚Natur‘ überhaupt sein kann und sein darf in einer Welt, die kein Ausserhalb anerkennt.

Filmografie

Whistle and I'll come to you (GB 1968, Regie: Jonathan Miller).

Ludografie

Red Dead Redemption 2 (2018, Rockstar Games).

The Excavation of Hob's Barrow (2022, Cloak and Dagger Games).

Literaturverzeichnis

Bachtin, Michail M.: Chronotopos. Frankfurt a.M.: Fischer Verlag 1986 (1975).

Bell, Alice.: The Excavation of Hob's Barrow Review. An Emotive and Doomy Folk

Horror Adventure. In: rocketpapershotgun, 28.09.22, <https://www.rockpapershotgun.com/the-excavation-of-hobs-barrow-review> (25.11.22).

Bell, David: Anti-Idyll. Rural Horror. In: Paul Cloke/Jo Little (Hg.): Contested Countryside Cultures Rurality and Socio-cultural Marginalisation. London: Routledge 1997, 91–104.

Böhme, Hartmut: Aussichten der Natur. Berlin: Matthes & Seitz 2017.

Donlan, Christopher: The Excavation of Hob's Barrow Review. An Adventure Game with Depth. By Gaslight.... In: Eurogamer, 28.09.2022, <https://www.eurogamer.net/the-excavation-of-hobs-barrow-review-an-adventure-game-with-depth> (25.11.22).

Fluck, Winfried: Das kulturelle Imaginäre. Eine Funktionsgeschichte des amerikanischen Romans 1790–1900. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1997.

Grotkopp, Matthias: Filmische Poetiken der Schuld. Die audiovisuelle Anklage der Sinne als Modalität des Gemeinschaftsempfindens. Berlin/Boston: De Gruyter 2017.

Hauke, Alexandra: The Wicked Witch in the Woods. Puritan Maternalism, Ecofeminism, and Folk Horror in Robert Eggers' *The Witches: A New-England Folktale*. In: Gothic Nature 2 (2021), 37–61.

- Illger, Daniel: Grüne Sonnen. Poetik und Politik der Fantasy am Medium Videospiele. Berlin/Boston: De Gruyter 2020.
- Illger, Daniel: Kosmische Angst. Berlin: Matthes & Seitz 2021.
- Kappelhoff, Hermann: Realismus. Das Kino und die Politik des Ästhetischen. Berlin: Vorwerk 8 2009.
- Krzywinka, Tanya: Hands-On Horror. In: Geoff King/Tanya Krzywinka (Hg.): ScreenPlay. Cinema/Videogames/Interfaces. London/New York: Wallflower Press 2002, 206–223.
- Krzywinka, Tanya: Gaming Horror's Horror. Representation, Regulation, and Affect in Survival Horror Videogames. In: Journal of Visual Culture 14/3 (2015), 293–297.
- Lovecraft, H.P.: Selected Letters III 1929–1932. Sauk City: Arkham House Publishers 1971.
- Paciorek, Andy: Folk Horror. From the Forests, Fields and Furrows: An Introduction. In: Andy Paciorek/Katherine Beem (Hg.): Folk Horror Revival: Field Studies. Durham: Wyrd Harvest Press 2018, 12–19.
- Podrez, Peter: Mit der Taschenlampe gegen die Mächte des Bösen. Horror im Computerspiel. In: René Reinhold Schalleger/Thomas Faller (Hg.): Fantastische Spiele. Imaginäre Spielwelten und ihre soziokulturelle Bedeutung. Berlin: LIT Verlag 2017, 233–254.
- Rodgers, Diane A.: Something 'Wyrd' this Way Comes: Folklore and British Television. In: Folklore 130/2 (2019), S. 133–152.
- Scovell, Adam: Folk Horror. Hours Dreadful and Things Strange. Leighton Buzzard: Auteur Publishing 2017.
- Slotkin, Richard: Regeneration through Violence. The Mythology of the American Frontier 1600–1860. Norman: University of Oklahoma Press 1973.
- Walton, Saige: Air, Atmosphere, Environment: Film Mood, Folk Horror and The VVitch. In: Screening the Past 43 (2018), <http://www.screeningthepast.com/issue-43-dossier-materialising-absence-in-film-and-media/air-atmosphere-environment-film-mood-folk-horror-and-the-vvitch/> (25.11.22).

Zusammenfassung

Der Aufsatz geht der Frage nach, wie die Natur im *folk horror* zum „Reflexionsmedium“ (Hartmut Böhme) wird. Unter Bezugnahme auf Adam Scovells genretheoretischen Bestimmungsversuch – die sogenannte *folk horror chain* – wird die These dargelegt, dass Filme wie *Whistle and I'll come to you* und *Blood on Satan's Claw* ein zutiefst ambivalentes Verhältnis zum Naturhaften als ästhetische Erfahrung gestalten: Es entfaltet sich in einer Dynamik unaufgelöster Spannungen zwischen Sehnsucht und Abstossung, Verheissung und Bedrohung, wobei der Natur in ihrer undurchdringlichen Opazität durchaus Handlungsmacht zukommt. Diese These wird in einer analytischen Skizze auf zwei Videospiele, *Red Dead Redemption 2* und *The Excavation of Hob's Barrow*, hin perspektiviert; theoretische Grundlage sind u.a. Tanya Krzywinskas einflussreiche Überlegungen zum ludischen Horror, die dessen Besonderheit in einer spezifischen Depotenzierung sowohl des Avatars als auch der Spielerinnen und Spieler erkennen. Der Aufsatz ist bemüht, der, wie man Andy Paciorek paraphrasierend sagen könnte, nebelhaften Unfasslichkeit des *folk horror* insofern Rechnung zu tragen, als er Spiele zum Gegenstand der Analyse wählt, die aufgrund ihrer Rückbindung an die überkommene Genreformation des Westerns (*Red Dead Redemption 2*) bzw. ihrer Ausrichtung auf die mit nostalgischer Gemütlichkeit verbundenen Spielmechaniken des *Point-and-Click-Adventures* (*The Excavation of Hob's Barrow*) eher abwegige Orte zu sein scheinen, um nach einer im skizzierten Sinne horriblen Naturerfahrung und -reflexion zu suchen.