

13 GHOSTS

USA 2001

Regie: Steve Beck

Drehbuch: Neal Marshall Stevens, Richard D'Ovidio

Kamera: Gale Tattersall

Cast: Tony Shalhoub, Embeth Davidtz, Matthew Lillard, Shannon Elizabeth, u.a.

Länge: 98 min.

Synopsis: Nach einem Brand verliert die Familie Kriticos nicht nur ihr Vermögen und ihr Haus, sondern auch die Mutter. Aufwärts scheint es erst wieder zu gehen als Vater Arthur und seine beiden Kinder Kathy und Bobby das Haus ihres kauzigen Onkels Cyrus erben. Nur leider ist das neu gewonnene Heim ein Spukhaus voller Poltergeister.

Zu Beginn das Bild eines Friedhofs. Keine menschlichen Leichen, nein, wir sehen übereinandergestapelte Schrottautos, Wracks, idyllisch, homogen beschienen im blauen Schein der amerikanischen Nacht. Einer der Wagen hängt verloren im Gegenlicht am Stahlseil eines Krans und macht so Assoziationen auf zum Gehängten, dem Strangulierten. Es folgt das Revival des Geisterjagens im neuen Jahrtausend, mit einem Aufwand an Effekten von dem Pete Venkman und Konsorten während der 80'er Jahre in Ivan Reitmans GOSTBUSTERS I und II wahrscheinlich nicht einmal träumen konnten. Metalltürme stürzen ein, begraben die Jäger unter sich, die Kamera bewegt sich in ekstatischem Zeitraffer vor und zurück, um uns die Allmacht des gejagten Geistes jenseits der Naturgesetze verständlich zu machen. Es ist viel Gedröhne und Gezische aus den Boxen im Saal zu vernehmen und endlich findet unser Untoter seinen Weg in die gläserne Zelle. Ende des Epilogs.

Sprung in eine andere Idylle, die der amerikanischen Kleinfamilie Kriticos und 13 GHOSTS beieilt sich auch dort das Grauen einzupflanzen. Gediegen und ruhig fährt die Kamera in endloser Bewegung über die Heimeligkeit des Zuhauses, um im Off das wilde Geschrei der Bewohner, die Opfer eines Brandes werden, in hartem Kontrast zu inszenieren. Die Credits werden eingeblendet, als wären sie in die Attribute des bürgerlichen Heimes gleichsam eingebrannt und wieder umfängt uns die Atmosphäre des Friedhofs, alles was vorher Zeichen der Sicherheit eines alltäglichen Wohnens zu sein schien ist jetzt Grabstein, beschriftet, tituliert, schließlich ausgebrannt. Der Vater Arthur Kriticos und seine beiden Kinder Kathy und Bobby verlieren dieses Zuhause und ihr gesamtes Geld, enden zunächst in einer kleinen, viel zu engen Wohnung irgendwo im Keller eines Mietshauses, die Haushälterin Maggie ist die letzte verbliebene Spur eines gewissen Luxus. Was aber am meisten schmerzt ist der Verlust der Mutter, die integrierende und zusammenhaltende Wärme ihrer Liebe.

In das Bild der kollektiven Trauer tritt die Verführung in Gestalt eines geschniegelten, aalglatten Anwaltes, der der Familie eine Erbschaft offeriert. Onkel Cyrus, Obergeisterjäger des Epilogs und in eben jener Szene auch gestorben, hinterlässt ein schmuckes Haus im Grünen, bzw., im Hinblick auf das Genre: fernab der Zivilisation, sprich, fernab irgendeiner Form von Hilfe im Notfall, der so sicher kommen wird wie das Amen in der Kirche. Die Szene ist lustlos inszeniert, es wird schnell klar, dass es nur darum geht die Familie möglichst schnell in Cyrus' Haus zu bekommen. Zwei Stunden dauere die Fahrt zur Erbschaft, lässt der Anwalt verlauten, die Figuren machen sich, nachdem sie frühmorgens gerade noch gefrühstückt hatten, sofort auf den Weg und kommen in der tiefsten Schwärze der Nacht an. Das lässt uns zwei mögliche Interpretationen offen: entweder wir haben es hier mit einem besonders kurzen Tag zu tun oder das Haus selbst ist das manifest gewordene Böse, der

Höllengefühl, der keinen Lichtstrahl bestehen lässt und in ewiger Dunkelheit verfangen bleibt. Die zweite Alternative ist natürlich die richtige und man ist versucht zu sagen, dass diejenigen, die das Haus gesehen haben und dann auch noch hineingehen, den Tod irgendwo verdient haben, weil ihnen in ihrer Dummheit einfach nicht zu helfen ist. Der Bau ist ganz aus Glas und Stahl, kryptische Zaubersprüche in lateinischer Sprache zieren die Fenster, die Trennwände aus Glas im Inneren. Durch die Exzentrizität, den extravaganten Lebensstil eines verstorbenen Onkels lässt sich das nicht mehr rechtfertigen. Der Schlüssel ist kein Schlüssel, sondern die offensichtlichste Aufforderung die Seele an den Belzebub zu verkaufen. Aber natürlich geht die ganze Mannschaft brav hinein, um ihre Abenteuerchen zu bestehen.

Gilbert Adler, Joel Silver und Robert Zemeckis haben 13 GHOSTS produziert, ihrerseits auch verantwortlich für HOUSE ON HAUNTED HILL und die Filme gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Mit dem Eintritt ins Haus beginnt die klostrophobe Situation, Mechanismen verschließen die Ausgänge, die Fluchtmöglichkeiten, und setzen die Geister im Keller frei. Gleichzeitig verschwindet jede Spur von filmischer Dramaturgie, die Charaktere schlagen sich von einer Aufregung zur nächsten mehr schlecht als recht durch, Entwicklungen gibt es keine mehr, der Rest der brüchigen Narration beschränkt sich darauf, Situationen zu produzieren in denen der Horror der Geister möglichst effektiv in Szene gesetzt werden kann. Ein Spiel der Masken, des Artifizialen. Wie eine Fahrt durch die Geisterbahn. Horrorfilme entwickeln ihre Affekte noch am besten im Antagonismus zwischen einer Realität von der man unter keinen Umständen will, dass sie aufgelöst wird (Neve Campbell als sie in SCREAM am Abend auf der Couch aufwacht, den Nachmittag verschlafen hat und das ganze Bild Sicherheit und Wärme atmet), und den Schocks der Angriffe der Mörder und Monster, die wir als genrekundige Zuschauer in genau jenen Momenten erwarten. Suspense eben. Wenn wir mitfiebern sollen, dann gebt uns etwas, wofür sich die Anspannung lohnt. 13 GHOSTS verzichtet auf die Gegenwelt, alles muss furchtbar und erschreckend in jedem Augenblick sein. Das Haus ist hyperstilisiert in einer Mischung aus hochmodernen Baustoffen und der goldglänzenden Archaik der Inneneinrichtung (mythische Bücher, Betten, wie sie nur die Großmutter gekannt hat...). Die Kälte totaler Eleganz. Kein Platz an dem man sich aufhalten, geschweige denn leben will.

13 GHOSTS ist aber auch ein Film über die Wahrnehmung. Die intensivste Szene zeigt wie Tochter Kathy das Badezimmer entdeckt. Der Geist der „zornigen Prinzessin“ (!) ist schon ihrer Zelle im Keller entkommen. Der Film setzt nun parallel nebeneinander wie der Geist in der einen „Dimension“ blutend in der Badewanne liegt, die Wände des Zimmers rot beschmiert von den klaffenden Wunden. In der anderen „Dimension“ Kathy, die sich das klare Wasser über ihr Gesicht laufen lässt, unfähig ihre tote Antagonisten zu erkennen. Der kleine und heftige Unterschied... Später können die Figuren mit „Spektralbrillen“ in die andere Dimension hinübersehen, die Differenz in der Wahrnehmung überbrücken, die Geister visuell erfahren. Mit dem Sehen kommt das Spüren, die Poltergeister werden den Körpern der Charaktere erst gefährlich, als diese sie sehen können. Das spiegelt sich natürlich auf der Ebene der Rezeption. Der Zuschauer folgt den Figuren, mit den Brillen kommen die Bilder der Geister auf die Leinwand, meist nur in kurzen Schocks, ein paar Frames lang. Haptisches Kino, das nicht auf den Erkenntnisprozess, das Verstehen des Rezipienten zielt, sondern genau auf seinen Körper. Der Film wird nicht mental erfahrbar gemacht, sondern vor allem körperlich.

Steve Beck gibt als Regisseur sein Debüt. Erfahren ist er vor allem als Visuel-Effects-Art-Director, was ihn als guten Bildermacher aber noch lange nicht als guten Filmmacher ausweist. Die Heftigkeit der Wahrnehmung nutzt sich ab, die Einstellungen mit Geistern werden mit der Zeit immer länger und verlieren dadurch ihren Reiz. Man kann sie einordnen,

die monströsen Gestalten. Und keine von ihnen besitzt diese tanzende, bezaubernde Eleganz eines überdimensionierten Marshmallow-Mannes, den die GHOSTBUSTERS des letzten Jahrhunderts am Ende des ersten Teils noch grillen durften.