

Horror– und Gruselliteratur: Unheimlicher Nervenkitzel

1. Warum gruseliger "Schund" wichtig ist und Lust am Lesen macht

Von den Anfängen bis heute klaffen Popularität und Reputation in der Horror- und Gruselliteratur so weit auseinander wie bei fast keinem anderen Genre, ausgenommen vielleicht Science Fiction. In der ernsten Literaturkritik (wie in der Meinung vieler Pädagogen) ist Horrorliteratur oft als trivial oder gewaltverherrlichend angesehen. Jenseits von aller 'billigen', oder brutal-blutrünstigen Effekthascherei hat das Genre jedoch viel an Qualität und Unterhaltung zu bieten. Erstens sollten die alten und neuen Geschichten des Horrors an Komplexität nicht unterschätzt werden. Zweitens können diese gerade bei Jungs die auf der Suche nach "toughen" und spannenden Geschichten sind Lust am Lesen wecken und erhalten. Darüber hinaus findet der literarische Schrecken trotz des hohen Anteils an schematischen, tradierten Mustern immer neue, zeitgemäße Gestalten und Räume. Auch in diesem Aspekt, in der klar wiedererkennbaren Ästhetik und den Figuren, liegt das große Potential von Horror- und Gruselliteratur, zum Lesen zu animieren und Medienkompetenz auszubilden.

"Das Erzählen von Schauergeschichten gehört seit langem zur menschlichen Kultur", schreibt Jan König (2005: 90), und fiktionale Gestalten des Horrors lassen sich in der Tat bis weit in die Antike zurückverfolgen. Heute sind sie fester Bestandteil der Populärkultur und gehören zum Standardprogramm in allen Medien – sei es Literatur, Film, Fernsehen oder Computerspiele. Insbesondere in der Kinder- und Jugendliteratur, betont Ute Dettmar, ist das Sortiment des Schauerlichen vielfältig wie nie und reicht "vom Bilderbuch mit seinen unzähligen Monstern über kinderliterarische Horrorserien bis hin zur Fantasy, die sich seit Jahren als Aufmarschgebiet der Untoten – der Zombies, Werwölfe und Vampire – etabliert hat" (2013: 63). Populär wurde der Horror in der Kinder- und Jugendliteratur z.B. seit den 1990er Jahren durch die *Gänsehaut*-Reihe des amerikanischen Autors R.L. Stine, der oft als der "Stephen King für Kinder" (vgl. Dettmar 2013: 50; Greb 2002: 143) bezeichnet wird. Neben solchen reinen Schauergeschichten finden sich Horrorsequenzen und -motive von *Harry Potter* bis *Twilight* in fast allen erfolgreichen Jugendliteratur-Serien der letzten Jahre.

2. Wirkungs- und Rezeptionsästhetische Aspekte

Die ungebrochene Popularität des Genres liegt vor allem in dem hohen Unterhaltungswert begründet, denn schließlich geht es hauptsächlich um die Erzeugung von Spannung und starker Gefühle beim Leser. Dabei spricht Angst als eine der ur-menschlichsten Erfahrungen alle Altersstufen an. Primär sind Nervenkitzel und Gänsehaut, als Reaktion auf die Begegnung mit Unbekanntem und Außergewöhnlichem, kurzum mit allem, was jenseits unseres Erfahrungs- und Erklärungshorizonts liegt. Egal ob man von Schrecken, Horror, Grusel, Schauer, oder Terror spricht, alles meint letztendlich (mal stärkere, mal schwächere) Gefühle von Unsicherheit und Angst, die immer gleich bleiben, auch wenn ihre Auslöser und Gestalten sich mit der Zeit verändern.

Ein wichtiges Merkmal von Horrorliteratur ist, dass sich die Gefühle des Lesers parallel zu denen der Charaktere entwickeln und deren Reaktion auf die Konfrontation mit Monstern und Ausnahmesituationen direkt spiegeln (z.B. Ekel, Mut, Angst, Neugier, Panik). Im Vergleich zu anderen Genres wird der Leser stärker geführt und Identifikationsmuster sind oftmals klar vorgegeben; in diesem Zusammenhang spielt auch der häufiger Auftritt von Ich-Erzählern eine Rolle (vgl. Carroll 1990: 17f; Lecke 1987: 351). Elementar, so betonen alle Theoretiker des Horrors, ist die Trennung von "literarischer Angst" und realer Bedrohung, es geht eindeutig um fiktionale Situationen und nicht um realistische Schilderungen von Ängsten (z.B. Krankheit, Verlust der Eltern), um Angsterleben ohne eigenes Risiko.¹ Auch wenn der kathartische Effekt von Horrorgeschichten, d.h. das befreiende Gefühl der eigenen Sicherheit nach dem Durchleben fiktionaler Ängste schwer empirisch zu beweisen ist (vgl. dazu Hurst 2001: 253), ist das Konzept der "Angstlust" (Balint 1976), der "Lust am Grauen", oder des "*delightful horror*" (Lappe und Lecke 2007) zentral in den Wirkungs- und Rezeptionstheorien des Genres. Häufig wird die Lektüre von Horrorgeschichten mit dem Besuch einer Geisterbahn verglichen, so zum Beispiel von Hans Baumann, der erklärt, dass sich der Leser wissentlich in eine Situation begibt, "die dadurch gekennzeichnet ist, dass sie erschreckt; man bezahlt sogar dafür, dass man die Lust dieses Schreckens genießen darf; man weiß ungefähr was einem bevorsteht, aber es bleibt genug Unbekanntes, das Überraschungen birgt"; gleichzeitig darf man "davon ausgehen, dass diese Folge von Schrecken ein absehbares Ende haben wird, und man tritt danach in die gewohnte Welt hinaus und blickt auf die andere mit überwiegend positiven Gefühlen zurück" (Baumann 1989: 32-33). Ebenso betont Psychologe

¹ Zur Unterscheidung von "literarische Angst" im Gegensatz zu realer Angst siehe insbesondere Alewyn (1972) und Conrad (1974), außerdem Carroll (1990: 12) und Trautwein (1980: 18f). Baumann (1989: 31) definiert "Horror" als Reaktion auf literarische, fiktionale Darstellungen in Abgrenzung zum "Grauen," als das wirkliche Entsetzen.

Michael Balint in diesem Zusammenhang die Angstlust (*thrill*), die aus einer "Mischung von Furcht, Wonne und zuversichtlicher Hoffnung angesichts einer äußeren Gefahr" (1976: 20-21) besteht und das menschliche Bedürfnis nach Vergnügen und dem Ausleben von Emotionen und Aggressionen befriedigt.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass in der Horror- und Gruselliteratur an den Grenzen zur Realität menschliche Fantasien und Erfahrungen verarbeitet werden, die mit durchaus konkreten Unsicherheiten und Krisen zu tun haben. Dabei hilft nach Meinung vieler psychologisch orientierter Kritiker die Konfrontation mit fiktionalen Monstern den (kleinen und jugendlichen) Lesern dabei, Gefühle und Aggressionen zuzulassen, Ängste zuzugestehen und diese produktiv zu bewältigen (vgl. Dettmar 2013; Jones 2003). Neben der subjektiven Ebene thematisieren die Bücher durch die jeweiligen Bedrohungsszenarien auch immer politische und sozio-kulturelle Ängste (dies ist jedoch von größerer Bedeutung in der Erwachsenenliteratur). Das zentralste Motiv, unabhängig vom Lesealter, sind Grenzüberschreitungen aller Art und die daraus resultierenden Fragen nach Sünde, Strafe oder glücklichem Entkommen.

3. Ursprünge und Klassiker des Genres

Die Wurzeln der Horror- und Gruselliteratur lassen sich in Europa in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts finden. In England entwickelten sich *gothic novels* und *tales of terror* als Gegenbewegung zum realistischen Roman und den Idealen der Aufklärung. Emotionen, Übernatürliches und Irrationales stehen im Mittelpunkt der Texte, die von einer neuen, dunklen Ästhetik und Dramatik gekennzeichnet sind. Horace Walpoles *The Castle of Otranto* (dt. *Burg von Otranto*, 1764) gilt allgemein als Prototyp der Gattung und führt Elemente ein, die bis heute zum Repertoire des Grauens gehören, darunter das Spukschloss inklusive Gruft, labyrinthartigen Gängen, Falltüren, Ritterrüstungen und verummte Gestalten. Die Handlung besteht hauptsächlich aus panischer Flucht der Charaktere, entweder vor der Herrschaft des bösen, machtgierigen Schurken Manfred, der wiederum versucht den Geistern der Vergangenheit zu entkommen. Im 19. Jahrhundert entwickelt sich das Genre durch Romane und Kurzgeschichten wie Mary Shelleys *Frankenstein* (1818), Edgar Allan Poes "The Fall of the House of Usher" (1839), Emily Brontës *Wuthering Heights* (dt. *Sturmhöhe*, 1847), Sheridan Le Fanus "Carmilla" (1872), Robert Louis Stevensons *Dr. Jekyll and Mr Hyde* (1886), Oscar Wildes *The Picture of Dorian Gray* (dt. *Das Bildnis des Dorian Gray*, 1890) und natürlich Bram Stokers *Dracula* (1897) weiter. In Deutschland sind als berühmte Beispiele Erzählungen wie Goethes *Erlkönig* (1782), E.T.A. Hoffmanns *Sandmann* (1816)

oder Theodor Storms *Schimmelreiter* (1888) zu nennen. Während sich die Gruselgeschichte seit Jahrhunderten ungebrochener Beliebtheit erfreut, werden also seit dem späteren 18. und insbesondere im 19. Jahrhundert in den oben genannten Texten die dauerhaften Formen und Grundtypen des Horrors entwickelt, die uns bis heute vertraut sind. Die ewigen Klassiker des Schreckens wie künstliche Menschen, verrückte Wissenschaftler, böse Doppelgänger und Vampire, bevölkern in tausend Remakes und Variationen Film und Literatur des 20. und 21. Jahrhunderts.

4. Beziehungen zu angrenzenden Genres

Horror- und Gruselliteratur wird meist dem übergeordneten Bereich der phantastischen Literatur zugeordnet. Während nicht alle Phantastik Horror ist, ist jedoch aller Horror phantastisch (vgl. Baumann 1989: 96). Horror basiert gerade auf dem Nebeneinander von Realität und Übernatürlichem, darüber hinaus ist das Übernatürliche oft sehr realistisch beschrieben oder hat deutlich menschenhafte Züge, d.h. man begegnet beispielsweise keinen sprechenden Bäumen, dafür aber Monstern, die zu Gefühlen fähig sind. Zentral ist vor allem für die Kinder- und Jugendliteratur, wie das Übernatürliche oder die Monster beschrieben werden: Als von außen kommende Störung der natürlichen, geordneten Welt und (zumindest vorübergehende) Bedrohung. Es geht weniger darum, dass der Leser nach Erklärungen für das Übernatürliche sucht, und das Mysterium wird auch nicht wie bei der Detektivgeschichte am Ende stets im Detail erklärt und aufgelöst. Grundmuster von Horrorgeschichten ist die Schaffung einer Bedrohungs- oder einer Peiniger-Opfer-Situation, dabei wird konstant Spannung aufgebaut und der Leser antizipiert wann und wie das Böse zuschlägt oder in welche Schauersituation der Protagonist gerät (vgl. Carroll 1990: 16; Saathoff 2001: 11). Allerdings ist die Abgrenzung zu anderen Genres generell schwierig, da Horror als komplette Geschichte oder kurze Sequenz auftauchen kann und Elemente z.B., aus Phantastik, Science Fiction oder Thriller vereint.

Die Szenerie und Requisiten des Grauens sind Kindern und Jugendlichen in der Regel früh vertraut, da sie mit diesen in anderen Medien (Film, TV-Serien) sozialisiert werden und diese dann z.B. in Büchern wiederentdecken können. Daneben arbeitete auch eine sehr beliebte Variation des Genres, die Horrorkomödie (oder *Gothic parody*) mit dem Spiel mit Klischees und der humorvollen Brechung der gruseligen Konventionen. Hier wird nicht nur zu Unterhaltungszwecken aus dem klassischen Horror zitiert, durch groteske Überzeichnung werden auch Ängste ins Absurde und Schrecken in Lachen verwandelt (z.B. über das 'dumme' Gespenst). Vor allem in der Kinderliteratur finden sich Mischungen aus Grusel und Humor.

5. Grundtypen I: Handlungsmuster

Mehr als jedes andere Genre arbeitet die Horror- und Gruselliteratur mit einem Katalog aus schematisierten Handlungsstrukturen. Horst Conrad argumentiert, dass diese Konventionsschemata ein breites Publikum befriedigen und eine "zeremonialisierte Beschäftigung mit der Angst" (1974: 9) bieten. Dadurch wird die Auseinandersetzung mit diffusen Ängsten, die man normalerweise meidet, kanalisiert und im wahrsten Sinne 'erzählbar'. Im Mittelpunkt steht das Unheimliche oder das Böse, das meistens aus großer zeitlicher oder räumlicher Ferne kommt. Während die Horrorliteratur sich gleichermaßen mit Zukunft wie Vergangenheit beschäftigt, geht es immer um Grenzerfahrungen, Wissen und Umgang mit dem Unbekannten oder geheimnisvoll (Wieder-) Entdeckten. Typischerweise verläuft die Handlung linear als (einfache oder komplexere) Entdeckungs-Geschichte, die wie folgt konstruiert wird: am Anfang steht die erste Sichtung, die Art und Natur der Bedrohung wird eingeführt, häufig durch ein rätselhaftes Ereignis oder seltsame Begegnungen, die Verwirrung auslösen. Anfangs besteht also Harmonie, die ins Ungleichgewicht gebracht wird, z.B. dringt die 'Schauergröße' in einen ursprünglich sicheren Raum ein (in die Familie, ins Haus) oder der Protagonist betritt selbst den gefährlichen Raum (er wagt sich z.B. in den verbotenen Wald oder führt ein riskantes Experiment durch), oder etwas Vertrautes verwandelt sich zur Bedrohung (z.B. das vom bösen Geist besessene Kind). Dann kommt es zur Bestätigung und Zuspitzung der Bedrohung wobei viele kürzere Spannungsbögen aneinander gereiht werden. Schließlich folgt die Konfrontation mit dem Bösen, das stets den Höhepunkt der Geschichte bildet (vgl. Carroll 1990: 97ff). Am Ende wird der Schauer neutralisiert bzw. beseitigt, entweder durch äußere Einflüsse oder durch den/die Helden selbst. Eine andere Alternative ist die Reue und Bekehrung des Bösen. Der Schluss bringt einen Zustand von wiedergewonnener Ruhe und Ordnung, jedoch wird gerade in den vielen Serien und Buchreihen hier meist eine Rückkehr des Schreckens angedeutet.

6. Grundtypen II: Orte des Grauens

Der klassische Handlungsverlauf der Gruselgeschichte bedingt die strikte Einheit von Zeit und Ort.² Eine klare Begrenzung des Rahmens ermöglicht die ständige Präsenz des Schrecklichen. Dabei kann die Schauergröße mobil sein oder nur in bestimmten Räumen (z.B. Spukhaus, Gruft, Wald) auftreten; häufig spielt die Handlung – zumindest der Höhepunkt – in abgeschlossene "Räume", aus denen keine Fluchtmöglichkeit besteht. Dazu kommen oft

² Horst Conrad spricht hier wieder einer "Geisterbahntechnik" (1974: 14-16), verschiedene Spannungssequenzen werden aneinandergereiht, ein 'Ausstieg' ist erst am Ende möglich; vgl. auch Trautwein (1980: 82-100).

Umstände wie Nacht oder Gewitter, kurzum Szenarien, die Handlung und Orientierung der Protagonisten schwierig machen. So realisieren die Texte neben der spannenden Handlung Grundängste wie etwa vor Hilflosigkeit, Verlorenheit, Dunkelheit, Eingeschlossen-sein oder Verfolgt-werden. Im Hinblick auf typische Horror-Schauplätze nimmt neben abgeschlossenen Räumen in Gebäuden die Natur eine wichtige Rolle ein, z.B. dunkle Wälder, Meere oder Gebirge, deren schrecklich-schöne Erhabenheit und Bedeutung für die Ästhetik des Horrors Edmund Burke schon 1757 in seiner berühmten Studie beschrieben hat.

7. Grundtypen III: Figuren

Neben den traditionellen Handlungssträngen und Schauplätzen werden in den meisten theoretischen Einteilungen folgende Grundtypen des Horrors identifiziert: das Böse, das Alte, das Fremde, Dunkelheit und Leere, daneben ein Ansammlung von Monstern oder "Halbwesen", die Elmar Reß wiederum in sechs Haupttypen unterteilt (vgl. 1990a: 45; Baumann 1989: 288).³

- 1.) Untote/Lebend-Tote/Wiedergänger (z.B. Geister, Gespenster, Vampire, Zombies, Mumien),
- 2.) künstliche Menschen (z.B. Frankensteins Monster),
- 3.) Tiermenschen (z.B. Katzenfrau, Werwolf, King Kong),
- 4.) an Körper oder Seele deformierte Menschen (z.B. Riesen, Zwerge, Verkrüppelte, abgetrennte Körperteile, Wahnsinnige),
- 5.) gespaltene Menschen (Teilpersönlichkeiten, Doppelgänger, Zwillinge, z.B. Dr. Jekyll and Mr. Hyde, oder der teuflische Dorian Gray und sein Portrait),
- 6.) der Teufel (das ultimativ Böse).

Diese monströsen Halbwesen verbinden typischerweise getrennte Bereiche, z.B. Leben und Tod, Mensch und Maschine, Mensch und Tier. Daher stellen sie nicht nur eine physische, sondern auch kognitive Bedrohung dar, und können Ekel, Verwirrung oder Faszination auslösen (vgl. Carroll 1990: 34). Die verschiedenen Formen von Horrorgestalten erfüllen diverse Funktionen. Neben der Auseinandersetzung mit ethischen oder politischen Themen wird vor allem der Kampf von animalischen Instinkten, verborgenen Sehnsüchten, starken Gefühlen und Aggressionen mit Zivilisation und (Selbst)Kontrolle thematisiert. Es werden Gefühlswelten von Bedrohung und Über/Unterlegenheit gespiegelt, neben häufigen Motiven von Verwandlungen und Deformationen des menschlichen Körpers.

³ Ursprünglich geht die Auflistung der Varianten der Halbwesen im klassischen Horrorfilm/-literatur auf Seeßlen und Weil (1980; siehe 2006: 18ff) zurück; vgl. aber auch Bessière (1998: 52), König (2001: 24), Lappe und Lecke (2007: 111), Reß (1990b: 82ff).

8. Funktionen von Monstern und Unterschiede in Kinder und Jugendliteratur

Generell nehmen Halbwesen eine besonders wichtige Rolle in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen ein. Schon das früh-kindliche Ich ist vertraut mit Szenarien, in denen die Außenwelt als bedrohlicher Verfolger erscheint, oder erfährt das Ausgeliefertsein gegenüber der Macht und Willkür von Anderen. Durch alle Entwicklungsstufen, vielleicht jedoch vor allem in der Pubertät, sind Kinder und Jugendliche mit der Wahrnehmung von rapiden körperlichen Veränderungen und Gestaltwandel konfrontiert, ein Prozeß, in dem sich Ängste und 'Wunderbares' mischen, oftmals wird dabei der eigene Körper auch als fremd oder gesplittet erlebt (vgl. Reiß 1990b: 99-101). Als Spiegelung jugendlicher Innenwelt haben die klassischen Horrormotive große Symbolkraft und Identifikationspotential. Die Halbwesen, erläutert Elmar Reiß, "sind wir selbst! Das Motiv des Halbwesens spiegelt die Brüchigkeit unserer menschlichen Existenz. Es macht gleichzeitig auf die notwendigen Verwandlungen aufmerksam, die der Mensch im Laufe seines Lebens zu durchlaufen hat" (1990a: 49). Ebenso deutlich argumentiert Gerard Jones in seiner Studie *Kinder brauchen Monster* (2003). Da die Angst einen zentralen Platz im Leben einnimmt benötigen Kinder und Jugendliche Geschichten die diese thematisieren und ambivalente Figuren die eine Auseinandersetzung mit dem Monströsen des eigenen Ichs und dem des "unheimlichen Anderen" erlauben. Für Ute Dettmar sind literarische Monster-Figuren aus psychologischer Sicht zu deuten "als Abbilder der inneren Dämonen, die uns verfolgen und zu verschlingen drohen. So gesehen fürchten wir, was wir kennen, aber verdrängen, weil es uns zu nahe geht" (2013: 53).

Damit ist auch klar, warum sich z.B. Figuren wie der Vampir innerhalb der Literatur für verschieden Altersgruppen weiterentwickeln und für den kindlichen Leser eher positiv konnotiert und verharmlost, für jugendliche Leser bedrohlicher und sexualisierter dargestellt werden (siehe Planka 2011). Der Vampir ist ein gutes Beispiel für eine Horror-Figur, die Ängste und Gelüste vereint und, laut Dieter Wrobel, eine komplexe Funktion als Entwicklungshelfer in der Kinder- und Jugendliteratur einnimmt und darüberhinaus fester Bestandteil des literarisch-kulturellen Gedächtnisses ist (vgl. Wrobel 2012; Neubauer-Petzoldt 2012). Kinder werden an klassische Horror-Motive herangeführt; gleichzeitig treten Vampire in der Jugendliteratur oft als Beispiele für Monster "mit Sehnsucht und Seele" (Wrobel 2012: 28) auf, eine charakteristische Ambivalenz, die sich so auch in den Klassikern der Schauerliteratur von Frankenstein's Monster bis Dracula findet. Während auf der einen Seite klare Polaritäten zwischen Gut und Böse, zwischen potentiellen Opfern und Verfolgern aufgebaut werden, werden diese andererseits ständig unterwandert. Monster oder Vampire werden als defizitbehaftete Wesen mit Außenseiterstatus präsentiert, die zur Empathie – z.B.

mit dem 'lieben' Vampir, oder dem 'armem' Monster – anregen, und so kreisen gerade in der Kindergruselliteratur viele Geschichten um den Themenkomplex "Angst haben und überwinden – auf andere zugehen und Freundschaften schließen" (Wrobel 2012: 35).

Vor allem in der Kinderliteratur werden Monster durch Humor in der Darstellung (bildlich wie sprachlich) oftmals entmachtet und Kinderfiguren stark gemacht. Doch auch in den ernsteren Geschichten folgt oft die Einsicht, dass die Monster, welche zunächst starke Abwehrreflexe produziert haben, am Ende gar nicht so schrecklich sind (vgl. Dettmar 2013: 53). Neben dem Einsatz on Humor ist vor allem auch der Ausgang der Geschichte ein wichtiges Unterscheidungsmerkmal. In der Kinderliteratur geht es oft primär um eine Beseitigung von Ängsten, um eine Darstellung der Schauergröße (des Bösen, des Monsters) als eigentlich harmlos oder um die Erzeugung von Mitgefühl mit Andersartigem oder Außenseiterfiguren. Die Kinderfiguren sind stets in der Lage, die Monster und/oder ihre eigenen Ängste zu besiegen. In der Jugendliteratur bleibt das Grauen viel stärker als Teil der (fiktionalen) Realität bestehen, und das Böse wird am Ende bestenfalls temporär zurückgedrängt oder beseitigt.

Siehe:

Beispielrezension (1) Kinderliteratur: Andreas Schlüter, *Der Werwolf und Ich*

Beispielrezension (2) Jugendliteratur: Chris Priestley, *Mister Creecher*

Literaturhinweise

Alewyn, Richard. "Die literarische Angst". *Aspekte der Angst*. Hrsg. Hoimar von Diefurth. München: Kindler, 1972. 38–60.

Balint, Michael. *Angstlust und Regression*. Übers. Konrad Wolff. Stuttgart: Klett, 1976.

Baumann, Hans D. *Horror. Die Lust am Grauen*. Weinheim und Basel: Beltz, 1989.

Bessière, Irène. "Die Darstellung des Phantastischen in der Literatur und im Film". *Dimensionen des Phantastischen: Studien zu E.T.A. Hoffmann*. Hrsg. Jean-Marie Paul. St. Ingbert: Röhrig Universitätsverlag, 1998. 47–58.

Carroll, Noel. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York und London: Routledge, 1990.

Conrad, Horst. *Die literarische Angst. Das Schreckliche in Schauerromantik und Detektivgeschichte*. Düsseldorf: Bertelsmann, 1974.

Dettmar, Ute. "Angst: Lust und Schrecken in der Kinder- und Jugendliteratur." *kids + media Zeitschrift für Kinder- und Jugendmedienforschung* 3.1 (2013): 50–63.

- Greb, Ingo. "Grusel- und Horror-Multimediangebote für Kinder und Jugendliche." *Lesen zwischen neuen Medien und Pop-Kultur: Kinder- und Jugendliteratur im Zeitalter multimedialen Entertainments*. Weinheim: Juventa, 2002. 139–161.
- Hurst, Matthias. *Im Spannungsfeld der Aufklärung: von Schillers Geisterseher zur TV-Serie The x-files: Rationalismus und Irrationalismus in Literatur, Film und Fernsehen 1786-1999*. Heidelberg: Winter, 2001.
- Jones, Gerard. *Kinder brauchen Monster. Vom Umgang mit Gewaltphantasien*. Aus dem Amerikanischen von Barbara Schaden. München: Ullstein, 2003.
- König, Jan C.L. *Herstellung des Grauens: Wirkungsästhetik und emotional-kognitive Rezeption von Schauerfilm und -literatur*. Frankfurt a/Main (u.a.): Peter Lang, 2005.
- Lecke, Bodo. "Von der Schauerliteratur zu den Horrorvideos." *Deutschunterricht im Umfeld seiner Herausforderer: Jugendkultur und Medien*. Stuttgart: Deutscher Germanistenverband, Fachgruppe der Deutschlehrer, 1987. 345–387.
- Lappe, Cord und Bodo Lecke. "'Delightful Horror'?" Zur Attraktivität populärer intermedialer Genres am Beispiel von Schauerliteratur und Horrorfilm." *Jugendliche im Film – Filme für Jugendliche*. Hrsg. Helene Decke-Cornill, und Renate Luca. München: kopaed, 2007. 107–133.
- Neubauer-Petzoldt, Ruth. "Zwischen anarchischem Grenzgänger und idealem Freund: Vampirjungen im Kinderbuch. Eine Typologie." *Der Vampir in den Kinder- und Jugendmedien*. Hrsg. Jana Mikota und Sabine Planka. Weidler: Berlin, 2012. 89–109.
- Planka, Sabine. "Von der Gruft an den Küchentisch. Gudrun Pausewangs Der Spinatvampir (2003) als Beispiel für den Transfer einer Horrorfigur in den Bereich der Kinderliteratur." *Dawn of an Evil Millennium: Horror/Kultur im neuen Jahrtausend*. Hrsg. Jörg van Bebber. Darmstadt: Büchner Verlag, 2011. 127–133.
- Reß, Elmar. "Horror motive im Film." *Faszination des Grauens*. Bundesgemeinschaft für Jugendfilmarbeit und Medienerziehung: Frankfurt a/Main, 1990a. 31–50.
- . *Die Faszination Jugendlicher am Grauen*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 1990b.
- Saathoff, Jens. *Motive krisenhafter Subjektivität. Eine vergleichende Studie zu deutscher und englischer Schauerliteratur des 18. und 19. Jahrhunderts*. Frankfurt a/Main: Peter Lang, 2001.
- Seeblen, Georg und Fernand Jung. *Horror: Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*. Marburg: Chüren, 2006.
- Trautwein, Wolfgang: *Erlesene Angst. Schauerliteratur im 18. und 19. Jahrhundert*. München und Wien: Carl Hanser, 1980.
- Wrobel, Dieter. "Der Vampir als Entwicklungshelfer. Literarischer Blutsauger in der Kinder- und Jugendliteratur als Förderer der Enkulturation und Sozialisation." *Der Vampir in den Kinder- und Jugendmedien*. Hrsg. Jana Mikota und Sabine Planka. Weidler: Berlin, 2012. 23–40.