

# ANGSTERLEBEN IN HORRORFILMEN



Ziel des Projekts

Daten und Vorgehen

Projektergebnisse

DH-Skills im Projektteam



[Link zur Veröffentlichung](#)



# Projektziel

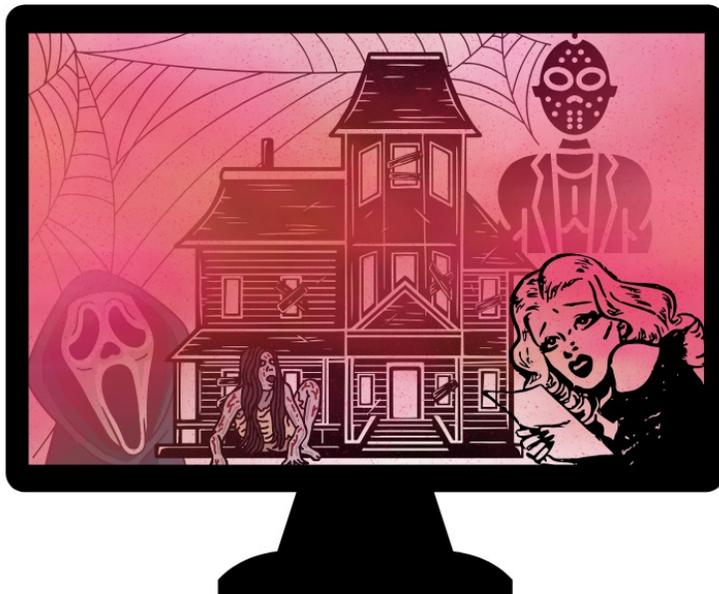


Szene aus Steven Spielbergs JAWS, Angriff des Hais.  
Quelle: Sittel, 2024

- Julian Sittels Studie „*Angsterleben im Horrorfilm*“ untersucht die Inszenierungsmechanismen von Spannung und Angst in [Slasher-Filmen](#) durch eine Kombination von Methoden aus Filmwissenschaft und Informatik.
- Dabei sollte geklärt werden, wie Horrorfilme durch formale und inhaltliche Merkmale natürliche Angstreaktionen beim Publikum auslösen.

# Daten und Vorgehen

## ANGSTERLEBEN IN HORRORFILMEN



- Als Datengrundlage dienten 20 Slasher-Filme, die hinsichtlich ihrer Spannungsdramaturgie untersucht wurden.
- Vorgehen:
  - **Manuelle Annotation:** Kategorisierung von Spannungsinhalten (z. B. Präsenz einer Bedrohung)
  - **Algorithmische Verfahren:** automatisierte Erfassung von Einstellungslängen, Kameragrößen, Helligkeits- und Lautstärkewerten sowie Gesichtserkennung
  - **Statistische Auswertung:** Korrelation inhaltlicher Kategorien mit formalen Parametern zur Identifizierung wiederkehrender Muster

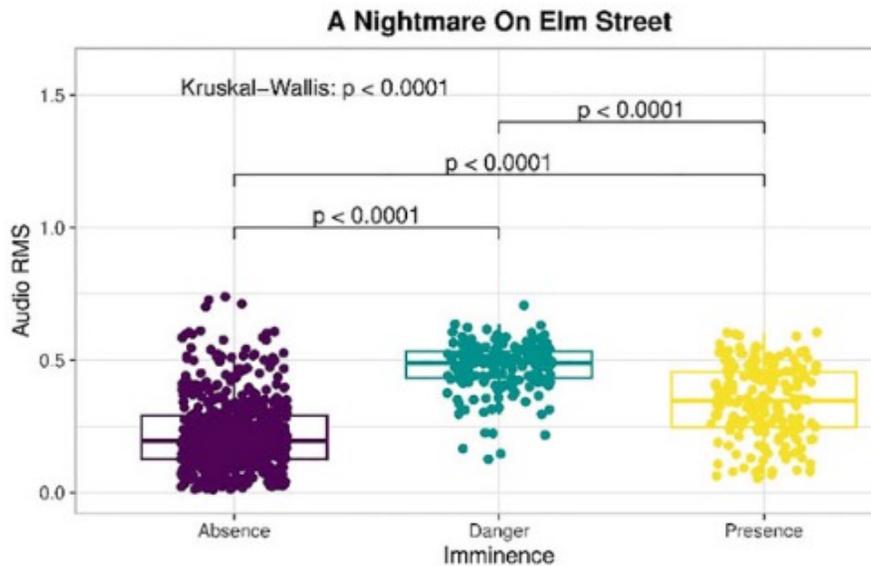
# Daten und Vorgehen

## ANGSTERLEBEN IN HORRORFILMEN



- Das Projekt nutzt auch neurowissenschaftliche Forschung:
- Die neurowissenschaftlichen Grundlagen des Angsterlebens in Horrorfilmen lassen sich durch die Aktivierung spezifischer Hirnnetzwerke und -areale erklären, die in experimentellen Studien mittels MRT und Verhaltensdaten untersucht wurde.
- Unterschieden wird in:
  - Akute Angst (Jumpscares)
  - Anhaltende Angst (Spannungsaufbau)

# Projektergebnisse



A NIGHTMARE ON ELM STREET, Kruskal-Wallis-Test Audio RMS  
Quelle: Sittel, 2024

Die Auswertung der qualitativen und quantitativen Merkmale der Filme zeigte:

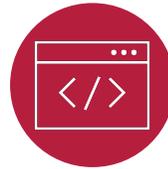
- Slasher-Filme nutzen invariante Inszenierungsmerkmale wie schnelle Schnitte, Dunkelheit und plötzliche Lautstärkeänderungen, um Eigenschaften realer Gefahrensituationen zu simulieren.
- Spannungssequenzen werden gezielt modalitätsübergreifend\* (visuell, auditiv) koordiniert, um akute Angst und anhaltende Angst auszulösen.

\* verschieden genutzte Sinnesmodalitäten (z.B. Hören, Sehen etc.) oder Wahrnehmungsbereiche werden gleichzeitig aktiviert

# DH-Skills

i

Forschung in den DH geschieht zumeist in Teams – daher müssen digitale Geisteswissenschaftler\*innen auch nicht die gesamte Bandbreite der nötigen Fähigkeiten abdecken.



Programmierkenntnisse (Python), Arbeit mit verschiedenen Datentypen



Datenverarbeitung & -organisation: Datenbanken



Korpusanalytische Verfahren, Datenanalyse oder Visualisierung





Nimm dir zum Schluss noch ein paar Minuten Zeit, um die Veröffentlichung zu durchstöbern, um z. B. herauszufinden, welche Inszenierungsmechanismen von Spannung im Film *Halloween* herausgearbeitet werden konnten.

## ANGSTERLEBEN IN HORRORFILMEN

- [Link zur Veröffentlichung](#)



# Quellen

- Sittel, J. (2024). *Angsterleben im Horrorfilm: Wege zur softwarebasierten Analyse und Interpretation von Spannungsinhalten*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH.  
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-44774-8>

