Zeitschrift: Zoom : Zeitschrift für Film
Herausgeber: Katholischer Mediendienst ; Evangelischer Mediendienst
Band: 38 (1986)
Heft: 12

Artikel: Wer Gewalt sät...
Autor: Gerhold, Hans
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-931350

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 15.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Hans Gerhold

Wer Gewalt sät ...

Zur Ethik und Ästhetik von Gewaltdarstellungen im Film

Die zunehmende Darstellung von Gewalt in Filmen und Videos bringt das Problem mit sich, die Formen von Gewalt zu analysieren und für eine Auseinandersetzung verfügbar zu machen. Im folgenden soll es darum gehen, an Hand eines Begriffspaares, dessen Operationalisierung in bezug auf Gewalt-Filme, wie sie hier verkürzt und vereinfacht genannt werden, untersucht werden soll, und an Hand der Beschreibung und Analyse spezifischer filmischer formaler Mittel zur Bewusstmachung der Formen von Gewaltdarstellungen beizutragen.

Es handelt sich um das komplementäre Begriffspaar *personale* Gewalt und *strukturelle* Gewalt, darum, es gesellschaftlich und ethisch einzuordnen, um den Versuch, seine Formen in der Ästhetik der Gewalt-Spielfilme aufzufinden und einen Ansatz, mittels ihrer Beschreibung und Bewusstmachung dem Rezipienten/Zuschauer Möglichkeiten an die Hand zu geben, wie er Gegenstrategien aufbauen und sie im Sinne einer produktiven Auseinandersetzung mit medial vermittelten Formen von Gewalt einsetzen kann.

Das heisst, dass die vom Publikum so oft vernommene Abwehrformel «Das ist ja alles so sinnlos» zum einen akzeptiert wird – tatsächlich ist es, sinnvermittelnd gesehen, sinnlos, was sich an Gewaltübungen auf der Leinwand oder dem Fernsehschirm austobt –, zum anderen benutzt wird, um zu zeigen, dass in der Art der Gewaltdarstellung ein Zweck liegt, dass dieser entdeckt, beschrieben, analysiert, entschärft und somit pädagogisch produktiv überwunden werden kann (und soll). Wer Gewalt sät, verfolgt einen Zweck; ihn gilt es aufzuspüren, da die Sinnfrage eine Dimension – die ethisch/moralische und die religiös/metaphysische – anspricht, die über den ethischen und moralischen Fähigkeiten bestimmter Regisseure liegt.

Personale Gewalt

Bernd Schorb und Helga Theunert definieren personale Gewalt folgendermassen: «Personale Gewalt bezeichnet alle Formen physischer und psychischer Gewalthandlungen, die zwischen Personen oder zwischen Personen und Sachen beobachtet werden können. Hierbei beruht die Gewalthandlung auf – zumindest situativ – ungleichen Machtverhältnissen zwischen den Beteiligten, die sich in physischer und psychischer Gewaltanwendung des oder der Ausübenden und in physischer oder psychischer Schädigung des oder der Betroffenen ausdrücken. Formen und Folgen personaler Gewalt sind beobachtbar.»

Einen Katalog beobachtbarer personaler Gewalt in Spielfilmen aufzustellen, hiesse, der visuellen Drangsal des Zuschauers ein verbales Pendant anzubieten, das nicht mehr vermag, als die Möglichkeiten verschiedenartiger Gewalttaten, von Prügeleien über Schiessereien bis zu Mordszenen, zu konstatieren und gleichzeitig eine gewisse Ohnmacht einzugestehen, nichts als eine Art Protokollverwalter «schön-schauriger Tode» zu sein. So kann man nur oberflächliche Phänomene erfassen und sie in einer konstruierten Reihenfolge einander zuordnen. Das ist nichts als jene Zerstückelung von Sinneinheiten, die man ja den neuen Horrorvideos und Gewalt-Filmen vorwirft, die eine Folge von kaum mehr dramaturgisch miteinander verbundenen Sequenzen sind und in der Form der Höhepunktdramaturgie auch die Filmsprache zerstückeln.

Johannes Grawert dazu: «Die Entsublimierung der Filmsprache geht mit der Videotechnik eine Verbindung ein, die tendenziell zum Verfall der Werkeinheit solcher Filme führt. Der scharfe, alle Zusammenhänge sprengende Reiz der Gewaltdarstellung zerbricht auch die Filme, die sich um eine halbwegs logische und dramaturgisch planvolle Handlung bemühen und findet im Schnellsuchlauf nach jenen Stellen, im Standbild und im Zusammenschnitt von ‹Höhepunkten› seine fatale, aber nicht zufällige Rezeptionsform. Deshalb sind der Gegenstand der Diskussion über die Horrorvideos meist Szenen, nicht Filme. Es zeigt sich auch, dass der Rat zum vorsichtigen Umgang mit dem Tod im Film ein ethischer und gleichermassen ästhetischer ist.»

Dass der Rat zum vorsichtigen Umgang ein ethischer sein muss, ergibt sich aus dem sozialen Umfeld des Rezipienten, der beobachtete personale Gewalt sublimieren muss, und sei es im Verdrängen; andererseits zwingt gerade die Authentizität der Horror-Figuren des neueren Kinos und die Alltäglichkeit der Realistik/Naturalistik der Schauplätze zu einer Reaktion, da die Schlächtereien in quasi unmittelbarer Nachbarschaft stattfinden. Hier jedoch, im Gefühl der Gefahr nicht nur im Kinosessel, liegt jener Faktor, der die personale Gewalt, die im Film dargestellt und abgebildet wird, zu einem Element der strukturellen Gewalt macht. Diese geht nicht mehr von der Handlung oder

der Abbildung aus, sondern von der Art der ästhetischen Formulierung eines Films, und diese Formen der Gewalt des Mediums Film sind insofern gefährlicher, weil sie nicht bewusst wahrgenommen werden und unterschwellig wirken.

Strukturelle Gewalt

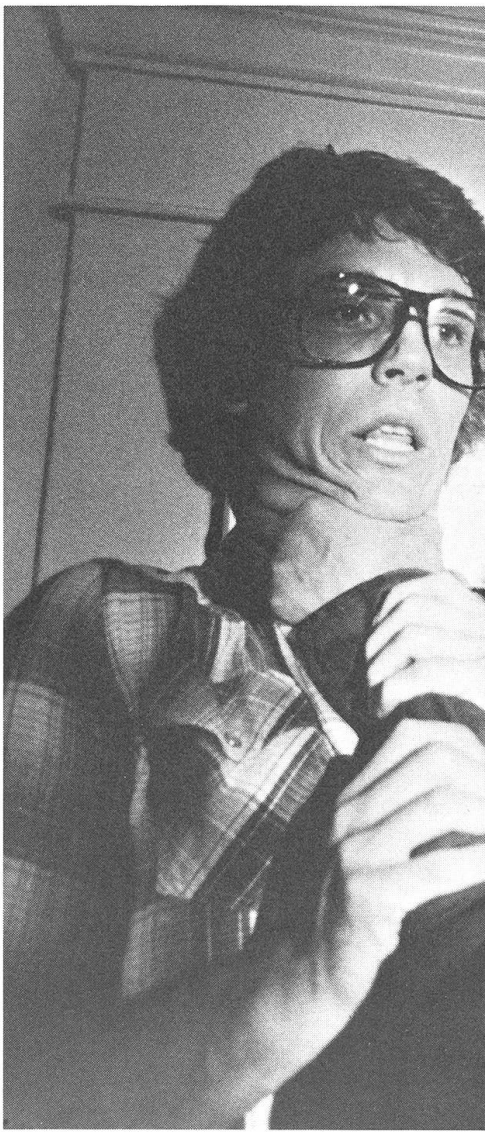
Schorb und Theunert definieren strukturelle Gewalt folgendermassen: «Strukturelle Gewalt bezeichnet alle Formen, die in den Strukturen eines gesellschaftlichen Systems selbst liegen und aus prinzipiell ungleichen Herrschafts- und Machtverhältnissen resultieren ... Personen als Ausübende von Gewalt treten hier nur als Repräsentanten von Herrschafts- oder Machtverhältnissen auf. Die Formen struktureller Gewalt sind im Gegensatz zu denen personaler Gewalt meist nicht direkt zu beobachten, da sie sich in der Regel nicht in unmittelbaren Gewalthandlungen äussern. Strukturelle Gewalt bezeichnet eher gesellschaftliche Zustände, die qua ihrer Existenz und/oder qua ihrer Aufrechterhaltung und Durchsetzung durch gesellschaftliche Repräsentanten bei einzelnen oder bei Gruppen von Menschen Schädigungseffekte erzeugen.»

Hier soll es darum gehen, den Begriff der strukturellen Gewalt nicht in gesellschaftlichen Zuständen dingfest zu machen, sondern in der Form der Filme selbst, also den Begriff dahingehend zu modifizieren, dass er eine Operationalisierung erlaubt, die auf die formale Strategie der Filme, ihre Struktur angewandter filmsprachlicher Mittel zielt. Die Erzählstruktur lenkt den Blick ab von der dargestellten personalen Gewalt auf der einen Seite (provokativ ausgedrückt: verleiht den Schlächtereien einen Rang, der ihnen nicht zukommt) und versperrt den Blick für die ausgeübte strukturelle Gewalt auf der anderen Seite.

Der Akt der Rezeption der Filme ist nicht mit jenem Grad der Reflexivität verbunden, der im Moment des Zuschauens Alltagsmythen erfasst; sie zu postulieren, heisst, «das Pferd von hinten aufzuzäumen» und ein analytisches Niveau vorauszusetzen, das die Mehrzahl der Rezipienten in ihrer Ausprägung als Konsumenten des Videohorrors nicht besitzt oder wegen der Deutlichkeit der Darstellung, die dokumentarischen Realismus übersteigt und in rüdem Hyper-Naturalismus sich niederschlägt, nicht besitzen kann oder will, weil rein physische Abwehrmechanismen – Ekel, die Augen schliessen – als natürliche Reaktionen den Akt der Rezeption mitbestimmen.

Strukturelle Gewalt im Film sind also hier die Herrschafts- oder Machtverhältnisse, die das Medium Film auf den Rezipienten ausübt, jene formalen Mittel, die zur Stabilisierung dieser Machtverhältnisse beitragen, und jene ästhetischen Strategien, die auf eine Überwältigungs- oder Überrumpelungsdramaturgie des Zuschauers setzen. Es wird sich erweisen, dass, so gesehen, das Kino des Horrors und Grauens, des Ekels und Schreckens, ein «armes» Kino ist, weil es nicht, wie man annehmen könnte, über eine Vielzahl von Mitteln verfügt.

Stattdessen benutzt es eine sehr geringe Anzahl von redundanten, d. h. immer wieder vorkommenden formalen Strategien, deren Multiplizierung erst jenen Effekt erzielt, der beabsichtigt ist. Die Standardmittel des Gewaltkinos wollen eine Aufrechterhaltung von Machtverhältnissen: Der Zuschauer soll durch das Bombardement der Reize an die dargestellte personale Gewalt gewöhnt werden, an angeblich höhere, stärkere Reize herangeführt und so zu einem im doppelten Sinne bewusstlosen Dauer-Konsumenten der Ware Film-Gewalt und Real-Gewalt umfunktioniert werden. Hier liegt die eigentliche Ideologie der Gewalt-Filme.



Sie ist eine gefährliche und faschistoide, jeglicher humaner Basis abgewandte Werte-Umkehrung, die zur permanenten Produktion von Un-Werten führt, der aber eben jene Zerstörung menschlicher Werte und humanen Zusammenlebens bewirkt, die auch Pasolini analysierte. Wo Zärtlichkeit, Liebe, Freundschaft, Verständnis und Zuhören, Aufnehmen und Nachdenken Fremdworte sind, kann etwas nicht stimmen, liegt eine makabre Verkehrung von Wer-

Personale Gewalt beruht auf den ungleichen Machtverhältnissen zwischen den Beteiligten. Aus «Halloween» von John Carpenter.

ten, Normen, Sitten und gewachsenen Traditionen zugrunde, die auf der ökonomischen Ebene ihren Ausdruck in der konsequenten Ausbeutung und Vernichtung unseres Planeten findet. Auch hier erweist sich ein ästhetisches Problem als ein ethisches und moralisches. Unter diesem Aspekt soll die folgende Beschreibung und Analyse der formalen Mittel gesehen werden, denn die Anwendung bestimmter Techniken ist eine Frage der Moral und nicht von dieser zu lösen.

Zur Semantik audiovisueller Mittel

Wenn hier von Semantik die Rede ist, dann in dem Sinne, dass in der folgenden Liste der formalen Mittel des Gewalt-Kinos die Mittel nicht nur jeweils beschrieben werden, sondern zugleich ihre inhärente Bedeutung und Funktion deutlich gemacht werden soll, d. h. die ‹Wortbedeutungslehre› der Semantik soll eine praktische Anwendung erfahren. Wenn zweitens die Beispiele/Szenenfolgen/Einstellungsinhalte ihres personalen Gewaltcharakters wegen nicht detailliert beschrieben werden, dann aus ethischen Prinzipien.

Die Liste versteht sich nicht als hierarchisch geordnet, d. h. weder quantitativ (das könnte erst eine empirische, mit statistischen Verfahren abgesicherte zeitintensive Untersuchung leisten) noch qualitativ (alle Mittel besitzen in etwa den gleichen Rang der Gewaltaufdrängung) ist an eine Reihenfolge gedacht. Das ergibt sich zwangsläufig dadurch, dass alle Mittel miteinander zusammenhängen und kombiniert verwendet werden. Alle beziehen sich in diesem Kontext nur auf Gewaltdarstellungen.

Einstellungsarten

Die erste relative Konstante der Gewaltdarstellung ist in der Einstellungsart zu finden, ihrer Grösse in bezug zum dargestellten Objekt/Vorgang. Eine gewalttätige Situation, die aus der Distanz einer Totalen aufgenommen ist, lässt dem Auge noch gewisse Ablenkungsmöglichkeiten und die relative Freiheit, vom Geschehen wegzublicken. Aus diesem Grunde werden Totalen meistens benutzt, um den Ort des Geschehens mit den Personen einführend vorzustellen, bevor die eigentliche Gewalthandlung stattfinden kann und die Distanz abnimmt (in zunehmend kleineren Einstellungsgrössen). Diese Einstellung muss zum einen so gross sein, dass die Personen als solche noch erkennbar sind, und sie muss so gross sein, dass die in diesen Szenen benutzten Objekte als Waffen kenntlich werden, die physischen Schaden zufügen sollen. Folglich wird man für Waffen/Objekte eine Nah- oder Grossaufnahme wählen, die das Objekt gebührend «ins Licht setzen» kann.

Grossafnahmen werden eingesetzt, um die Wirkungen von Gewalttaten plastisch zu machen, zu verdeutlichen. Eine Wunde ist in einer Totalen, viel-

leicht in einer Landschaft, nicht zu sehen, in einer Grossaufnahme bekommt sie den Charakter eines sich aufdrängenden Objektes. Nur so, in der gewalttätigen Grossaufnahme, entfalten sie die intendierte Wirkung. Die Grossaufnahme in pornografischen Filmen zur Demonstration von Genitalien und deren Funktion sollen dieselbe Wirkung ausüben, eine höchstmögliche, übersteigerte und hypertrophierte Objekt-Realität abbilden. Aus diesem Grunde sind die Grossaufnahmen in Gewalt-Filmen als pornografisch bezeichnet worden.

Ein dritter Aspekt der Grossaufnahme liegt in dem im Off (also ausserhalb des Bildes) mitgedachten Raum. Da nicht zu sehen ist, was ausserhalb des Bildrandes, des Rahmens vorgeht, kann die Vermutung geschürt werden, von dort seien weitere gewalttätige Handlungen zu erwarten. Das gilt speziell für die Grossaufnahmen von Gesichtern, die neugierig, erschreckt oder erregt in die Kamera blicken.

Wie bei allen Einstellungsarten bestimmt die Ausschnittgrösse die gedachte Welt; die des Schreckens ist fast immer eine kleine, enge, klaustrophobische. Deshalb finden Horror-/Thriller-/Suspense-Situationen vornehmlich in kleinen Wohnungen, Apartments, Zimmern oder Badezimmern, Dunkelkammern oder engen Korridoren statt. Alle diese Räumlichkeiten erlauben den plötzlichen, unerwarteten Zugriff eines Täters.

Kameraperspektiven

Direkt verbunden mit der Einstellungsgrösse ist die jeweilige Perspektive der Kamera: Augenhöhe, Aufsicht, Untersicht, leichtes Versetzen des Blickwinkels zu den Seiten hin und die schräg verkantete Kamera.

Den Spielarten der Gewalt-Filme und Horrorvideos gemäss ist das Bestreben nach grösstmöglicher Genauigkeit, d. h. man wird die Augen- oder Normalhöhe den Objekten/Personen gegenüber wählen, um eine optimale Deutlichkeit der Abbildung zu erreichen: Die direkte Frontalansicht ist immer noch am wirkungsvollsten, weil sie dem Auge des Zuschauers kein Ausweichen erlaubt: Er muss auf das Objekt sehen, muss es direkt anschauen.

Wird die Aufsicht (Vogelperspektive) gewählt, so zumeist, um das/die Opfer in einer Lage klaustrophobischer Hilflosigkeit zu präsentieren, d. h. sie sollen als ausgeliefert erscheinen, als hilflos und verloren, in einer ausweglosen Situation verfangen, wie Fliegen im Netz der Spinne.

Umgekehrt wird die Untersicht (Froschperspektive) zumeist den Tätern/Angreifern/Aggressoren vorbehalten, die dem Opfer, aus dessen Sicht aufgenommen wird, als überdimensional, bedrohlich, riesig, gewalttätig, überproportioniert und übermächtig, überwältigend erscheinen müssen. Die Klischees und Stereotypen dieser Art formaler Strategie mögen simpel oder lehrbuchhaft erscheinen, ihre Wirkung erreichen sie.

Das leichte Versetzen des Blickwinkels, die Betonung einer Diagonalen im Bild schon durch die Wahl der Kameraperspektive, die schräg zur gedachten Bildachse steht, soll zumeist darauf vorbereiten, dass aus dem Off Personen oder Objekte zu erwarten sind, die eine gewisse Zeit benötigen, um den Raum bis zur Kamera zu durchmessen, was im Faktor Zeit Gelegenheit zu einer gewissen Spannungssteigerung bietet, ob die Personen ihr Ziel (Opfer) auch erreichen oder umgekehrt, ob die anvisierten Personen (Opfer) den ersten entkommen können, wenn die Bewegungsrichtung in das Bild/den Raum hinein verläuft und nicht «aus der Tiefe des Raumes» selbst kommt.

Die verkantete Kamera ist in Gewalt-Filmen und Horrorvideos verhältnismässig selten anzutreffen. Sie verhindert/behindert zunächst eine Raumorientierung, und das ist genau das Gegenteil dessen, was der Macher dieser Art Filme beabsichtigt. Demzufolge müssen die Personen/Objekte «gut» im Bild sichtbar sein. Wird dennoch die verkantete Kameraeinstellung benutzt, dann zu dem Zweck, die Verstecke von Tätern kenntlich zu machen, die in schlecht zugänglichen Räumen lauern, z. B. Dachböden, Heuböden, Kellern, Geheimgängen und Geheimtüren, über und unter Fenstergittern. In diesem Fall wird die Kamera durch die Gegebenheiten des Raumes zwar verkantet, erlaubt aber Sicht auf nur auf diese Weise gut erfassbare Objekte und Personen.

Subjektive Kamera

Ein Spezialfall der Kombination von Einstellungsgrösse/Einstellungsart und Kameraperspektive ist die subjektive Kamera, d. h. die Aufnahme der Handlung/Situation durch eine der beteiligten Personen, aus deren Blickwinkel heraus fotografiert wird.

Diese Perspektive zwingt den Zuschauer (als unsichtbares Kameraauge) in die Position einer Person, mit deren Haltung und Handlungen er sich unter normalen Umständen nicht identifizieren würde. Das heisst, er muss sich z. B. unfreiwillig an der Annäherung eines Täters an sein Opfer beteiligen, er muss teilnehmen, sich quasi selbst «anschleichen» und selbst das Mordobjekt benutzen. Man wird zum Akt des Mordens gezwun-

Kameraperspektive Untersicht: Aus der Sicht des Opfers wird der Täter übermächtig (aus «Halloween»).

gen und selbst zum Mörder, der den Akt des unsichtbaren Täters mitvollzieht, quasi sein verlängerter Arm. Die subjektive Kamera ist von allen Stilmitteln des Gewalt-Films die perfideste, weil sie sich aufdrängt als eine Notwendigkeit, der nicht zu entkommen ist, da der Rezipient den «Lauf der Kamera» und damit des Geschehens nicht aufhalten oder verhindern kann.

Ein zweiter Aspekt der subjektiven Kamera liegt in dem Ausmass an Voyeurismus, zu dem der Zuschauer wie in Sex- oder Porno-Filmen gezwungen wird. Wie im pornografischen Film wird die Schlüssellochperspektive benutzt, um in die Intimsphäre anderer Menschen einzudringen. In unserem Kontext bedeutet das ein gewaltsames Aufbrechen von Tabus und das Herbeizwingen einer Haltung, zu der der Rezipient im Normalfall nicht fähig wäre. Die aufgezwungene subjektive Kamera des Gewalt-Films ist fragwürdig und im ethisch/moralischen Sinn verwerflich.

Kamerabewegungen

Kamerabewegungen, also Fahrten, Schwenks und Zooms, werden häufig in Verbindung mit der subjektiven Kamera benutzt, um Spannung oder Suspense zu erzeugen. Inhaltlich entweder Annäherungs- oder Fluchtbewegungen. Eine zweite Komponente liegt im Erfassen und Beschreiben des Terrains, des Raumes, innerhalb dessen oder auf dem sich die folgende Handlung oder Situation abspielen wird.

Am häufigsten dürften Schwenks verwendet werden, weil ihre Art des bevorzugt schnellen Raum-Wechsels zu intendierter Konfusion führen kann. Speziell in Angriffen, Kämpfen und Vorspielen zu Vergewaltigungen schwenken Kameramänner gerne rund um die Achse der Kamera «wild herum», um ein bereits etwa durch Musik «aufgeputschtes» Geschehen noch brutaler wirken zu lassen. Zugleich sorgen sie für die spezielle Konfusion, die der der Opfer entsprechen soll.

Montage

Schwieriger gestaltet sich die Bestimmung der Gestaltungsmittel bei der Montage, beim Schnitt eines Films. Zwischen langen ungeschnittenen Einstellungen und kurz aufeinanderfolgenden Einstellungen kann der Filmemacher alle Variationen und Möglichkeiten der Montage nutzen. In den letzten Jahren haben sich jedoch vornehmlich zwei Sonderfälle der Montage entwickelt, die in zunehmendem Masse die Erzähl- und Überrumpelungsstrategie von Gewalt-Filmen bestimmen.

Die erste Montageform ist die Verwendung des Schockbildes. Hierbei wird in eine Einstellung, die durch keine besonderen inhaltlichen Merkmale auffällt,

Anmerkungen

Bernd Schorb/Helga Theunert, «Gewalt im Fernsehen», in *medien + erziehung* 6/1982, S. 323 f.
Johannes Grawert, «Blaubarts verbotene Tür: Bilder des Todes im Kino und auf Video», in *epd Film* 8/1984, S. 15.
Hans Gerhold, «Wer Gewalt sät ...: Notizen zu Jugendlichen- und Gewaltdarstellungen in den Medien», in *film-dienst* 10/1983, S. 4.
Georg Seesslen, «Der Diebstahl der Blicke: Notizen zu erotischem, sozialem und kritischem Voyeurismus», in *medien + erziehung* 2/1983, S. 67.
Wolf Lepenies, «Der Italo-Western – Ästhetik und Gewalt», in Karsten Witte (Hg.), *Theorie des Kinos: Ideologiekritik der Traumfabrik*. Frankfurt am Main 1972, Suhrkamp Verlag, S. 17.

nach einem unerwartet eingesetzten harten Schnitt, ohne Vorbereitung etwa durch die Überblendungstechnik, eine Einstellung eingesetzt, die in starkem Kontrast zur vorhergehenden steht. Die neue Einstellung besteht vornehmlich aus Bildern, die Ekel und Abscheu bewirken, Schrecken, dem man nicht entgehen kann, weil die Einstellung unvorbereitet auf den Rezipienten einschlägt.

Wie in beinahe allen beschriebenen und untersuchten Formen sind es auch hier der unentrinnbare Zwang, die Mechanik des Vorgehens und das Gefühl des dem Geschehen oder den gewalttätigen Situationen hilflos Ausgeliefertseins, die mit diesen Mitteln verbunden sind und die Armut der Gattung ausmachen, weil die Mittel nicht den Blick für etwas Sinnvolles öffnen, sondern den Blick auf etwas Scheussliches geöffnet halten wollen und müssen, weil sie zwanghaft Spannung, Nervenkitzel und Abscheugefühle erzeugen wollen und diese mit denselben immer wiederkehrenden Mitteln zu erreichen suchen.

Das gilt vor allem für jene Kombination von Einstellungsgrösse und Schnitt, die hier an letzter Stelle in der Liste der aufgeführten Stilmittel stehen soll, weil sie vielleicht am deutlichsten die Inhumanität der Gewalt-Filme belegt. Es handelt sich um jene Einstellungen, zumeist Halbnahe oder Halbtotalen, in die aus dem Off, also vom linken oder rechten Rand der Einstellung her, unerwartet, plötzlich und schnell ein Objekt oder eine Person buchstäblich in das Bild eindringt, z. B. ein Messer, das auf eine Person gestossen wird, oder irgendein anderes Objekt, das zu einer Waffe umfunktioniert wurde und nun benutzt wird. Man kann dem Schrecken wie im Schockbild nicht entgehen, weil er unvorbereitet kommt.

Gesteigert wird diese Methode, indem sofort nach dem blitzartigen Erscheinen von Person und/oder Objekt(en) geschnitten wird, so dass der Schrecken sich verdoppelt, denn in der nächsten Einstellung wird man entweder mit der (meist grässlichen) Person oder dem Objekt (als Waffe) oder dem Resultat (Blutströme/eine niedergemetzelte Person) konfrontiert.

Diese Kombination von Einstellungsgrösse und Schnitt ist auch in jenem Fall zu finden, in dem eine Person, ein Tier oder ein künstliches Wesen vom Bildrand her, aus dem Off, den Zuschauer quasi direkt «anspringt», ihn frontal konfrontiert mit Angriffsabsichten oder Aggressionsgelüsten. Das geschieht vom oberen Rand her oder indem die Person aus einem Versteck (Gebüsch, Mauer-

Grossaufnahme macht die Angst vor der Gewalt plastisch. Aus «The Taste of Fear» von Seth Holt.

vorsprung, Dachboden) heraus agiert. In diesen Fällen wird entweder geschnitten zur nächsten Einstellung oder aber das Bild wird zum Standbild.

Zusammenfassung

Versucht man, die Ergebnisse der ausgewählten formalen Mittel zusammenzufassen, wird man feststellen, dass es wenige, dafür aber umso wirksamere Stilmittel sind. Sie sind zum einen ein Beleg für die Verarmung der Filmsprache, zum anderen aber geben sie die Möglichkeit, aufgrund ihrer Überschaubarkeit sich mit ihnen auseinanderzusetzen, da die Einschätzung von Effekt und Wirkung erst jenes Mass an Bewusstmachung ergibt, dem es möglich wird, Gegenstrategien zu entwerfen.

Bestimmte formale Strategien sind nicht nur ein Mittel zur Abbildung und Beschreibung von Gewalt, sie sind selbst gewalttätig, weil sie Zwang ausüben, «Bilder einbrennen». Speziell die Schock-Montage sorgt für die zumindest zeitweise Festsetzung derartiger Bilder im Unterbewussten. Hieraus eine mögliche Gegenstrategie zu entwickeln, ist schwierig, weil zunächst das Augen-Verschliessen oder Wegblicken als verständliche Reaktion nur zeitweise zu leisten ist, zumindest in der Situation als Kino-Zuschauer: Denn nach dem Wiederöffnen der Augen wird der nächste Schock bestimmt eintreffen. Man wird also erst nach der Rezeptionssituation reagieren können.

Anders ist die Situation vor dem Videorecorder im häuslichen/familiären Wohnzimmer. Abschalten oder nur Teile des Films ansehen, sind zwar banale, aber immerhin wirksame Mittel. Sich dem Konsum von Filmen dieser Art hinzugeben, bedeutet nichts anderes, als ihrer Strategie «auf den Leim» zu gehen. Über Verbote seitens der Eltern, die bei Jugendlichen den Reiz nach der Ware verbotener Horror noch steigern, kann nur spekuliert werden.

Wichtiger scheint, als Gegenstrategie die Stilmittel der Gewalt-Filme zunächst bewusst zu machen, sie zu reflektieren, ihre Wirkungen einschätzen zu lernen und mit diesem «Rüstzeug» eine aufklärerische Diskussion zu versuchen. Das mag vor, während oder nach dem Film geschehen. Das ist bei einer häuslichen Videovorführung mit Unterbrechung des Films möglich. Das mag jene Distanz zurückerobern helfen, die Gewalt-Filme abbauen wollen. Das sollte ihren Drogencharakter erhellen und ihre Inhumanität beleuchten. Das ist auf jeden Fall den Versuch wert. ■

Christa Bolliger

Reizwaren-Bedürfnis

Beobachtungen aus der psychotherapeutischen Arbeit mit jungen Menschen

Ich nehme einen extrem subjektiv-psychologischen Standpunkt ein. Ich betrachte die Darstellung von Brutalität, wie sie in den Brutalo-Videos üblich ist, als einen abartigen, vom Kommerz bestimmten Umgang mit dem an sich natürlichen Bedürfnis der Aggressionsgestaltung. Jede emotionale Regung sowie jede Bewegung lebt vom Agieren in und mit ihr. Das passive Konsumieren von Brutalität wie auch von Sport, Liebe und Freude ab Medienkonserven trägt es in sich, dass eine vitale Echowirkung ausgeschlossen oder zumindest erschwert wird, müsste doch dazu der passive Empfänger umsteigen auf eine aktive Tätigkeitsebene. Die vom Medium ausgehende Anregung wird zur Aufregung, die nach Abfuhr verlangt. Wird diese wiederum über das passive Konsumieren gesucht, entsteht ein Teufelskreis, in dem sich unsere Konsumgesellschaft dreht: Bedürfnisse werden aufgegriffen, aus dem vitalen und ursprünglichen Erlebnisraum herausdestilliert und zu einem Aufputsch- und Abfuhrmittel degradiert.

Wenn wir uns über die psychologische Wirkung von Brutalitätsdarstellungen auf die Empfänger unterhalten wollen, ist es notwendig, dass wir uns Gedanken machen, in welchem psychologischen Zusammenhang diese überhaupt stehen. Es handelt sich hier wohl um die kommerzielle Ausnützung einer Notstandssituation, von der vor allem die jungen Menschen betroffen sind. Die Notstandssituation besteht in der Einschränkung der vitalen Kräfte durch den Lebensraum.

Kommerzielle Ausnützung eines Notstandes

Unser urbanisiertes Leben ist aufgespalten in Einzelfunktionen, die wir zu erfüllen haben. Das betrifft sowohl unsere Tätigkeiten als auch unsere realen Räume, in denen wir uns bewegen. Davon betroffen ist vor allem der junge Mensch, dessen Aktionsraum beschnitten ist durch Schulleistung, engen Wohnraum, eine Umgebung voll von Fertigprodukten, unveränderbaren Formen und undurchschaubaren Gefahren. Seine kreative Vitalität, mit der er sich zum Beispiel ein Spielzeug selber bastelt, kehrt sich um in Frustration, wenn er sein Ergebnis mit einem Fertigprodukt vergleicht. Das Kind gibt