

## **Entwirren – kulturhistorische Skizzen zur Funktion phantastischer und realistischer Darstellungselemente in grauenhaften und gewalttätigen 'Geschichten'**

Obwohl die Medienwirkungsforschung sich seit mehr als zwei Forschergenerationen mit dem Problem von Gewalt und Medien beschäftigt hat, sind die Ergebnisse so verwirrend wie die Methoden und Fragestellungen. Die neuen Medien der 80er Jahre, Videokassette und Videoclip, brachten einen neuen Höhepunkt der Diskussion, die durch besonders blutrünstige und realistische Gewaltdarstellungen ausgelöst wurde. Die theoretische wie praktische Bewertung dieser neuen Video-Medien wird nun im folgenden aus einer kulturhistorischen Sicht versucht. Ausgangspunkt ist der Videoclip "Thriller" von Micheal Jackson, der mit phantastischer Trivilliteratur (Zschokke) und mit Malerei (Goya) des beginnenden 19. Jahrhunderts verglichen wird. Dabei zeigt sich, daß die Dramaturgie der 'Geschichten', die diese Medien erzählen, über den gewalttätigen Inhalt hinaus eine Botschaft vermittelt. Der Unterschied läßt sich am Verhältnis phantastischer und realistischer Symbolik festmachen. Dieser Unterschied wird als Indiz für verschiedene psychohistorische Bedingungen, die für die Entwicklung eines Subjekts und seiner Lebenswelt wichtig sind, interpretiert.

### **1. Anmerkungen zum Stand der Theorie**

Die Geschichte der Medienforschung läßt sich auch als Geschichte der Forschung zum Problem der Auswirkungen bzw. der Folgen von Gewaltdarstellungen interpretieren. Dabei springt die Konzeptionslosigkeit ins Auge, nachvollziehbar z.B. an den Mainzer Tagen der Fernsehkritik von 1986 zum Thema Gewalt. – Bis in die 70er Jahre hinein hatte sich die Massenkommunikationstheorie auf Aggressions- und Lerntheorien sowie auf vorwissenschaftliche Alltagstheorien verlassen und einleuchtende, jedoch ungenaue, auch widersprüchliche Thesen formuliert: Gewaltdarstellungen hemmen, stumpfen ab, reinigen und stimulieren (vgl. Kübler 1979, 118; Übersicht bei Kunczik 1975; Sülzer 1979). Ende der 70er, Anfang der 80er Jahre kam dann die neue Denkfigur 'Gewalt' auf, sehr häufig psychoanalytisch interpretiert: Angst, Lust und Regression;

Radde, M./ Sander, U./ Vollbrecht, R. (Hrsg.):  
Jugendzeit - Medienzeit. Daten, Tendenzen, Analysen für eine jugendorientierte  
Medienziehung, München 1988, S.190-213

dann von der Soziologie und dem Begriff der Strukturellen Gewalt (Galtung 1975) angeregt. Im Mittelpunkt (z.B. bei Schorb/Theunert 1984) stehen Gewalterfahrung bzw. die Nicht-Erfahrbarkeit struktureller Gewalt und die Sinnlichkeit medialer Gewaltdarstellungen.

Diese neuen theoretischen Ansätze (Psychoanalyse, Soziologie struktureller Gewalt) zeigen vielleicht erste neue Perspektiven, um das Theorie- und Forschungskonglomerat zu ordnen. 'Entwirren' ist hier die theoretische Aufgabe, die aber doch wesentlich mehr braucht als nur die Auswertung solcher Theorien, die bislang in der Massenkommunikationsforschung unbekannt waren. Insbesondere historische Forschung ist notwendig, damit wir Gewißheit von unserer Forschungssituation und von der Situation der Massenkommunikation bekommen. Einen ersten Schritt hat Rowland (1983) mit einer wissenschaftssoziologischen Arbeit unternommen. Rowland weist für US-amerikanische Verhältnisse nach, daß Forschung zum Zusammenhang von Gewalt und Massenkommunikation politische Funktion hatte, auch wenn sie psychologische und pädagogische Interessen vorgab: 'TV-Violence Research' ist politisch nützlich, ansonsten unpraktisch und von theoretischer Inkonsistenz!

Gibt es keine verlässliche theoretische Basis, so ist es höchste Zeit für kreative systematische Versuche. Weil auch kulturhistorische Fragestellungen in den Sozialwissenschaften angesagt sind (wahrscheinlich aus dem Bedürfnis, sich der brüchigen Situation als Prozeß zu vergewissern), kann es allemal nicht schaden, neue Fragen zu stellen, zu suchen, zu beobachten und Phänomene neu zu interpretieren. 'Entwirren' ist auch hier Aufgabe und Ziel. Anleitung bekommt man dabei von Günther Anders' Phänomenologie der Massenkommunikation (1987), die die Verwirrung und Vertauschung von Fiktion, Medien und Realität mit der Metapher von der Welt als Phantom und Matrize erklärt. — Elias (1980) formuliert den psychohistorischen Bezugsrahmen. Er zeigt auf die Verinnerlichungsmechanismen von Herrschaft und Kontrolle in einem Zivilisationsprozeß, der unsere Subjektivität und damit unser Verhältnis von uns als Subjekt zur Realität prägt. —

Bettelsheim psychoanalytisch gewonnene Erfahrungen (1977) belegen, daß Kinder sich aus den Verstrickungen ihres Alltags und ihrer Biographie befreien; meist recht unauffällig, indem sie sich von den Themen und von der Symbolik archaischer Medien asso-

ziativ anregen lassen, ihre eigenen Themen symbolisch zu bearbeiten.

Daß es sich bei Anders, Elias und Bettelheim um deutsche Juden der Generation unserer Väter handelt, ist kein Zufall. Sie haben aufgrund ihrer Biographie, ihrer tödlichen Bedrohung und der Bedrohung durch kollektive Verdrängung Erfahrungen für uns aufbewahrt, neu gestaltet; Erfahrungen, die wir dringend brauchen, wollen wir nicht mehr mit positivistischer Sicherheit uns selber täuschen.

Anders, Elias und Bettelheim geben die Leitlinien, die im folgenden mit Hilfe von Medienanalysen verbreitert, verdeutlicht und konkretisiert werden. Eine kulturhistorisch orientierte Medienanalyse, die Videoclips z.B. mit der Trivilliteratur des beginnenden 19. Jahrhunderts vergleichen will, ist nicht leicht, weil die für ihre Zeit jeweils typischen Medien aufgrund ihrer spezifischen Kodifizierungsform sich gegen einen direkten medienspezifischen Vergleich sperren. Der Vergleich von Gewaltsymbolik verschiedener Medien ist möglich, wenn man wie Hans Jürgen Wulff (1985) davon ausgeht, daß Medien 'Gewalt-Geschichten' erzählen. Dann kann man fragen, welche Funktion, welche Bedeutung Gewaltsymbolik und die Art ihrer Darstellung in diesen Geschichten haben.

## **2. Der systematisch Bezugsrahmen: Gewalt im Kontext symbolischer Vermittlung**

Das Problem, um das es bei der Fernseh-Gewalt-Forschung geht, ist im Kern kommunikationstheoretisch zu beschreiben und zu erklären; es geht um Gewaltdarstellungen, allgemeiner formuliert, um Gewaltsymbolik. Auch wenn diese Aussage banal erscheinen mag, ist sie doch substantiell, weil damit die Beziehung zwischen Handeln, Erfahrung, Medien, Symbolik, Phantasien und handlungsleitenden Themen kommunikationstheoretisch zu bestimmen ist. Die Beziehung von Subjekt und Realität wird hier als Entäußerungs- und Aneignungsprozeß verstanden, der konstitutiv symbolisch vermittelt ist (vgl. Bachmair 1979, 33 ff). Der Subjekt-Realitäts-Bezug ist damit immer kommunikativ, weil symbolisch vermittelt, obwohl erst die isolierte und massenhafte Erscheinung technischer Medien uns den Gesichtspunkt der Kommunikation hier augenfällig macht. Die symbolisch vermittelte Beziehung im Sinne von Fernsehen ist theoretisch nur ein Sonderfall von Kommunikation, der nur in seiner historischen Entwicklung zu verstehen ist. Deshalb

greift die folgende Medienanalyse, die helfen soll, den symbolischen Vermittlungsprozeß ein Stück weit aufzuklären, auch weit über das Fernsehen hinaus und beschäftigt sich analytisch mit Medien des beginnenden 19. Jahrhunderts.

### *Gewaltsymbolik, Gewalterfahrungen und Medien*

Worin besteht die anthropologische Natur und zugleich die symbolische Qualität von 'Gewalt' Wulff ist mit seiner "Erzählung der Gewalt" neben seinen wichtigen methodischen Hinweisen auch zu diesem Punkt anregend. Seinen anthropologischen und theoretischen Angelpunkt formuliere ich in meiner Sprache folgendermaßen: Gruppen brauchen Regeln, Abwehrmechanismen, Recht, Tabu usw., um mit den diversen Erscheinungsformen von Gewalt umgehen zu können. Gewaltaktivitäten fordern symbolische Vermittlungsprozesse heraus und sind in diese eingebettet. (Levi-Strauss' ethnologische Schilderung der Bororos, insbesondere des Verhältnisses der Lebenden und der Toten 1978, 220 ff, konkretisiert diese allgemeine Aussage, insbesondere auch für das nachfolgende Medien – Motiv des Untoten.)

Dieser symbolische Vermittlungsprozeß läßt sich in einfache Komponenten 'zerlegen': es sind Erfahrungen (z.B. mit Gewalt, mit Frustration), Symbolik (z.B. eine realistische Videoszene, der strahlende Held), Phantasien (z.B. ein Held zu sein, versorgt zu werden), handlungsleitende Themen (z.B. Autonomie gewinnen). Jede dieser Komponenten kann mit Gewalt verknüpft sein. Wichtig ist, daß die Beziehung von Erfahrung, Symbolik, Phantasie und handlungsleitenden Themen durch die jeweils und historisch typische Kommunikationsstruktur (z.B. Informationstransport), Interaktionssituation und Medien bestimmt wird. Das heißt, je nach Kommunikationssituation, je nach Medien, je nach Interaktionssituation, die für eine historische Situation typisch sind – Videoclips und Sender – Empfänger – Modell für 1987, Trivilliteratur für das 19. Jahrhundert usw. –, verbinden sich Gewaltsymbolik, (Gewalt) – Erfahrung, (Gewalt) – Phantasien und handlungsleitende Themen in spezifischer Form. Diese These gilt es nun im folgenden zu konkretisieren und zu belegen. Dazu werden Medien aus dem beginnenden 19. Jahrhundert (eine Novelle von Zschokke, Bilder von Goya) mit Medien vom Ende des 20. Jahrhunderts (Videoclip "Thriller") verglichen. Besonderes Augenmerk richte ich auf die Gewaltsymbolik dieser Medien, um mir die Frage zu

stellen, welche Funktion diese Gewaltsymbolik für bestimmte psychohistorische Entwicklungen hat bzw. hatte.

Mit 'psychohistorisch' ist der Zusammenhang und die konkrete Erscheinungsform von Persönlichkeitsmerkmalen, Erfahrung und jeweiliger Situation gemeint: wie Kriegserfahrungen und Gewaltdarstellungen zusammenhängen; welche Darstellungselemente welche psychischen Dispositionen begünstigen; wie Erotik und Angst durch spezielle, z.B. fiktive und realistische Gewaltdarstellungen handhabbar, verdrängt, verschoben, diszipliniert und kanalisiert werden usw.

### *Typen von Gewaltsymbolik*

Im Moment strukturieren besonders realistische Gewaltdarstellungen in Film-Medien den symbolischen Vermittlungsprozeß. Sie sind so realitätsnah, daß sie förmlich aus der Filmleinwand und vom Bildschirm heraus in die dreidimensionale Inszenierung zum 'Krieg der Sterne in der Sporthalle' führen. 'Krieg der Sterne' als realistisches Kriegsspiel, die sadistische Zerstörung von Menschen im Video, im Rahmen eines Medienmarktes kommerzialisiert, scheinen zum prägenden Interpretationsschema für Phantasien und handlungsleitende Themen geworden zu sein. Die traditionelle Gewaltsymbolik unserer Kultur (z.B. die des Märchens) unterscheidet sich von der des Medienmarktes (z.B. Videos) durch ihre realitätsnahe Darstellung, die ihre besondere Bedeutung durch eine neuartige Verknüpfung von realistischen mit fiktiven, phantastischen Darstellungsweisen gewinnt. Diese unterschiedlichen Darstellungsweisen von Gewaltsymbolik bzw. deren dramaturgische Beziehung hat für die symbolische Verarbeitung von Phantasien, handlungsleitenden Themen und Erfahrungen im Sozialisationsprozeß wie im Alltag Konsequenzen. Märchen und Video, obwohl gleichermaßen angefüllt mit Gewaltdarstellungen sadistischer, erotischer, narzisstischer, symbiotischer Natur haben deshalb andere psychische und soziale Funktion.

### *Gewaltsymbolik und Subjektentwicklung*

Bei Wulff (1985) wird die Gewaltsymbolik noch als Mittel angesehen, mit Gewalt, d.h. mit der Erfahrung von Gewalt 'umzugehen'. Dieses 'Umgehen' ist mit der Herausbildung des Subjektes Ende des 18. Jahrhunderts bis heute zunehmend mehr zur Ausgrenzung von Gewalterfahrung geworden. Diese Ausgrenzung ist

heute deswegen normal, weil Gewalt sich zunehmend mehr sinnlicher Erfahrung entzieht (was der Begriff der strukturellen Gewalt bezeichnet). In diese Situation wird die 'thematische' Funktion von Gewaltsymbolik im Lebenslauf und in gruppenspezifischen Prozessen wichtig. Deshalb steht bei der folgenden Argumentation nicht der Ansatz im Vordergrund, wie er noch beim Institut Jugend Film Fernsehen gewählt wurde (Schorb, Theunert 1984), die Beziehung von alltäglicher Gewalterfahrung und Fernseh-Gewaltdarstellungen zu untersuchen und pädagogisch zu bearbeiten. Hier geht es vielmehr um die Beziehung von Subjekt und Gewaltsymbolik in und durch spezifische mediale und kommunikative Zusammenhänge. Das entspricht einer anderen Annahme über den Gebrauchswert, den sozialen Nutzen, die soziale Funktion von Gewaltdarstellungen. Nicht mehr die Abwehr bzw. die symbolische Vermittlung von Gewalterfahrungen in menschlichen Gruppen bzw. in Biographien steht im Vordergrund. Angeregt durch Bettelheim und Elias geht es um die psychische und um die Sozialisationsfunktion; wie Wünsche und Phantasien mit Gewaltdarstellungen artikuliert und symbolisch bearbeitet werden. Der soziale Nutzen von Gewaltsymbolik ist also nicht mehr der Ausdruck von Gewalterfahrung. Diese unterschiedliche Funktion von Gewaltsymbolik, verursacht durch geänderte historische gesellschaftliche Verhältnisse (z.B. durch Entsinnlichung und durch Verinnerlichung), kann zu großer Verwirrung führen; Mißdeutungen, die sich besonders bei der Interpretation von Erwachsenen gegenüber kindlicher Gewaltsymbolik zeigt: Spielzeugwaffen werden z.B. mit Kriegshandlungen gleichgesetzt. Aber das stimmt schon lange nicht mehr, seitdem der 'Krieg der Sterne' die realistische Abgrenzung von Science-Fiction-Inszenierungen und Kriegsstrategien unmöglich macht. Symbolik und Ereignis haben sich unentwerrbar ineinander verschoben. Günther Anders' Metapher von der Welt als Phantom und Matrize hat sich beim Zusammenhang von Gewaltsymbolik und Gewaltereignis an dem uns allen bedrohenden Punkt des Krieges dingfest gemacht.

### *Gewaltsymbolik und Realitätsbezug*

Das grundlegende Kommunikationsproblem, daß sich der Medienmarkt von den Lebenszusammenhängen isoliert hat, hat den kulturellen Nutzen von Symbolik aufgehoben: Symbolik gibt nicht mehr Interpretationsmuster für Realität, sie hat sich mit Realität unauflösbar vermischt. Diese Vermischung leitet nun den Sozialisationspro-

zeß und seine symbolische Bearbeitung von Erfahrungen und Phantasien an: dazu das Videobeispiel "Thriller"

Die Bedeutung der Realität und des Realitätsbezuges, die heute durch den medienbedingten symbolischen Vermittlungsprozeß gefährdet sind, ergibt sich aus der Notwendigkeit des Subjektes, sich seiner Identität von sich aus zu vergewissern, sich emotional zu erspüren und sich an der Realität zu orientieren. Das ist besonders deutlich für die notwendigen Individuationsphantasien der Größe und der Verschmelzung. Kinder bekommen an diesem Punkt von sich Gewißheit, indem sie sich an dem orientieren, was 'Sache' ist; nicht am menschenfressenden Riesen sich messen und dessen Töchter an das Messer liefern, sondern sich an der peer-group messen. Nicht wie Ikarus sich von der Erde zur Sonne fliegend zu erheben, sondern auf der Erde (als Symbol der Realität) stehen. Das sich selbst spürende Subjekt, das sich über die Realität seiner Emotionen und damit seiner individuellen Existenz versichert, hat einen zweiten 'vernünftigen' Bezug zur Realität: von der Realität lernen, Erfahrungen machen. Mit diesem Realitätsbezug des sich Vergewisserns und des Lernens entsteht die menschliche Erscheinungsweise des Subjekts, das sich an der Sache, an der Realität, mit Vernunft (der selbst verschuldeten Dummheit sich entwinden) und mit sinnlicher Erfahrung (Lernen, Wissenschaft, Methode) orientiert. Realität als Maßstab und Orientierung ist hier zentral. Wenn nun die Realität sich als Phantom und Matrize der Vergewisserung und Orientierung entzieht, ist das ein Indiz dafür, daß mit dem schwindenden oder verwirrenden Realitätsbezug ein neuer Typ menschlicher Lebensweise und Befindlichkeit in einer medienvermittelten Welt entsteht.

Trifft solch eine These zu, dann bringt die Analyse des Realitätsbezuges in Medien Indizien für Entstehung und Ende des Subjekts in unserer Erlebnisweise, in der Tradition der republikanischen Aufklärung. Deshalb will ich hier im folgenden dieser Verwirrung, der Entstehung dieser Verwirrung, der kulturellen, psychischen, sozialen Bedeutung dieser Verwirrung anhand einiger Medien nachspüren. Bewußt wird nicht derselbe Typ von Medien für diese Analyse gewählt, also nicht Filmgeschichte gemacht. Es geht um typische Medien ihrer Zeit; einer Zeit, die für uns wichtige und lebendige Tradition ist und die für die Herausbildung des Subjektes, als das wir uns alle heute fühlen und verstehen, bedeutsam war: Ende des 18. Jahrhunderts, die Französische Revolution, die Tradition

der Aufklärung mit den Schwerpunkten der Vernunft und der Empirie, und das beginnende 19. Jahrhundert sind hier wichtig.

### **3. Vom Märchen zum Szenario des 'Krieges der Sterne' — die Exposition von Fragestellung und Methode**

Wenn im folgenden über die Darstellungsweisen ganz unterschiedlicher Medien nachgedacht wird, über eine Novelle des beginnenden 19. Jahrhunderts, über einen aktuellen Videoclip, über Bilder von Francesco Goya, dann tut man sich mit einer begründeten und konsistenten Terminologie und mit Methoden schwer, weil man in die angestammten Forschungsreviere etablierter Wissenschaften eindringt, scheinbar Selbstverständliches nicht recht bezeichnet, z.B. realistische Darstellungselemente im phantastischen Film sucht. Das Risiko des Mißverständnisses wird ein wenig kleiner, wenn ich meine Fragestellung und meine Terminologie an zwei einfachen Beispielen vorstelle. Das erste, aktuelle Beispiel sind farbige Fotos auf Hochglanzpapier in einer Werbezeitschrift, die im Frühjahr 87 in der Bundesbahn auslag. Mit Erstaunen wird vom 'Krieg der Sterne' berichtet, den man in den USA in einem speziell gebauten Science—fiction— und Kriegs—Szenario —"Photon" — spielen kann, altersübergreifend, geschlechtsunspezifisch. Mit Lichtpistolen und Weltraumkampfanzügen, kontrolliert durch Computer, wird Krieg gespielt. Was ist hier Realität? Was Fiktion? Was Phantasie? Was Spiel? Was Medium? Wird 'Star Wars' nachgespielt oder auf diese Strategie vorbereitet? Zwischen Story, Interpretationsmuster, Handlungsmuster, Symbolik oder 'harten Fakten' ist nicht mehr zu unterscheiden. Wahrscheinlich hat die symbolische Vermittlung ihr eigenes Szenario erzeugt mit den dafür adäquaten Handlungen, Phantasien und Themen.

Wie einfach war da noch 'Hänsel und Gretel' angelegt. Die Geschichte (ich erzähle sie umgangssprachlich) von der egoistischen Mutter, die ihr Essen nicht mit den Kindern teilen will, die sie vielmehr austrickst und auch erfolgreich los wird. Im Wald treffen dann Hänsel und Gretel auf eine Hexe. An dieser Stelle, Hexe und Hexenhäuschen beschreibend, tut man sich schon schwer mit unserer alltäglichen Umgangssprache: wir sind im Bereich von Phantasie und Fiktion. Die umgangssprachlich zu beschreibende Mutter ist mitnichten unwahrscheinlich, die Märchenfigur der Mutter und ihr Handlungsmuster kann sehr wohl unseren Erfahrungen entsprechen, daß Mütter nicht immerwährend gebend sind, etwas, sogar



viel für sich haben wollen. Der Weg von der Mutter in den Wald zum Hexenhäuschen mit der sadistischen Hexe, die Kinder mästen, braten und fressen will, ist ein Weg von Außen nach Innen. "Außen" sind die Erfahrungen mit der Mutter oder Müttern, diese Erfahrungen haben Realitätsbezug. "Innen" sind die eigenen Phantasien, Ängste, Wünsche, die ganz und gar nicht realistisch sein müssen, eher grotesk; die sich sogar nicht realistisch darstellen lassen, soll nicht die Angst überwältigend hochkommen. Der Weg von Außen nach Innen ist der Weg von der realistischen Erfahrung zur unrealistischen Phantasie, die, weil sie unrealistisch ist, denkbar wird. Realistische und phantastische Elemente, die Mutter und die Hexe, sind notwendig aufeinander bezogen, sind wichtig, um Themen, Erfahrungen und Phantasien zusammenzubringen. Der 'Wald' ist in dieser Märchen-Geschichte ein wichtiges Verbindungsglied zwischen Realität und Phantasie, gehört er doch zum Erfahrungsbereich, öffnet jedoch gleichzeitig kryptische Unterwelten.

Das Märchen ist nun eine archaische Geschichte, die mit ihrer Gewaltsymbolik immer wieder einen Weg anbietet, den man assoziativ entlanggehen kann. Dabei werden Realitätserfahrungen und Ängste, Größenwahn und Symbiosewünsche entwirrt und symbolisch handhabbar. "Photon", dem Krieg—der—Sterne—Szenario, steht man dagegen ungläubig bis fassungslos gegenüber, hält es in seinem Realitätscharakter für unglaublich, die Vermischung von Kriegsstrategie, Turnhalle, Science—fiction—Story als unentwirrbar phantastisch. Oder ist es unentrinnbar realistisch? Ist dies Konglomerat gar notwendig, um die Realität auszuhalten? Aberwitziges dann doch im Spiel abzuwehren?

Die Beziehung realistischer und phantastischer Darstellungselemente hat sich auf alle Fälle verändert, vergleicht man Märchen mit dem Kriegsspiel der Sterne.

#### **4. Michael Jacksons "Thriller" — ein aktuelles Videoclip aus ineinander verschobenen Horrorgeschichten**

Michael Jackson ist ein androgyner Rocksänger, zwitterhaft zwischen Mann und Frau, Kind und Erwachsenem, der exzellent tanzt. Er ist die Hauptfigur in "Thriller", ein Videoclip (Regie John Landis; Medienanalyse s. Nachtigäller 1985) der, als er im Fernsehen lief, die Jugendlichen von den Straßen zog. "Thriller" ist eine Erotik—, Sex—, Werwolf— und Zombie—Geschichte. In

die erotische Harmonie eines Liebespaares und Sommerabends bricht das Grauen ein als sexuelle und perverse Gewalt: der Werwolf, die Untoten, die Vergewaltigung. Wie wird das vorgeführt? Weiß man das Wie, so meine These, weiß man auch, worum es in dieser Video-Geschichte geht. Die Dramaturgie ist hier die Botschaft!

Der Videoclip beginnt mit einer Liebesszene vom Typ Hollywood: Harmonie- und Erotikklichee. In die erotische Harmonie bricht der Werwolf ein. Michael Jackson, der ursprüngliche Liebhaber, wird zum Werwolf, der das Mädchen verfolgt. Dann Schnitt: Michael Jackson und das Mädchen sitzen im Zuschauerraum und schauen sich Liebesszene und Werwolf als Filmprojektion an. Aus der möglichen Hollywood-Realität und der Werwolf-Fiktion ist die eindeutige Medien-Realität geworden, die aber dann ins Kryptisch-Phantastische hinunterfällt. Im Video wird das folgendermaßen gezeigt: Michael Jackson geht mit seiner Freundin aus dem Kino, die Straße wird zum Friedhof, aus den Gräbern und den Abwasserschächten steigen die Zombies heraus, die sich um ihren Meister, Michael Jackson, scharen. Dann beginnt ein höchst artifizielles Ballett, durch und durch ästhetisch gestaltet. Die Angst, das Grauen kann vom Zuschauer abfallen, der tanzende Rocksänger Michael Jackson, in Zombie-Maske, ist der Mittelpunkt einer phantastischen, grotesk-kulinarischen Choreographie. Tanz und Gesang sind das Herzstück des Videoclips. Ohne Choreographie werden die Zombies wieder zur Bedrohung. Das Mädchen flieht in ein Haus auf ein Bett. Das sie schützende Holzhaus wird an vielen Stellen splitternd zerschlagen. Michael Jackson bricht ein, stürzt auf das Mädchen. Schnitt: Die mit dem splitternden Holz und dem Einbruch ins Haus symbolisierte Vergewaltigung wird von dem aufwachenden Mädchen als Traum interpretiert. Unklar ist, wer interpretiert: der Film? das Mädchen? der Zuschauer? Michael Jackson ist nun wieder nur harmonisch erotischer Liebhaber. Im Abspann des Videoclips gehen Michael Jackson und das Mädchen weg. Michael Jackson dreht sich zur beobachtenden Kamera um, seine Augen beginnen wie bei einem Zombie zu leuchten.

Was ist er nun? Werwolf, Schauspieler, Sänger, Liebhaber, Zombie? Was ist die Basis-Geschichte, die leitende Geschichte, die alles interpretierende Geschichte des Films? Hollywood, Film im Film, verhängter Voyeur, kryptische Bedrohung durch Zombie und Werwolf, Traum-Welt? Die Beziehung dieser unterschiedlich

realistischen oder phantastischen Geschichten in diesem Videoclip bringen ein eigenartiges und eigentümliches Flirren, eine merkwürdige Ambivalenz, die dem Zuschauer jede Sicherheit raubt. Man muß einschränken, nicht alle Sicherheit: Sicher bleibt Michael Jackson, sicher bleibt der Gesang und die Choreographie.

Läßt sich daraus das Fazit ziehen, daß die Ästhetisierung mit der Figur des Sängers und Schauspielers im Mittelpunkt zu so etwas wie einem Archimedischen Punkt angesichts der Vermischung von Realität und Fiktion wird?

Die vielen widersprüchlichen Geschichten des Videoclips erzählen vom Grauen, nein, sie zeigen das Grauen, das durch den Einbruch sexueller Gewalt und Perversion entsteht oder vorhanden ist. Grauen, durch anderes als Sex and Crime verursacht, gibt es nicht, insbesondere nicht den grauenhaften Einbruch des Krieges in den Alltag. Aber auch auf die sexuelle Gewalt und Perversion läßt sich nicht hinzeigen, dafür widersprechen sich die verschiedenen 'Geschichten' zu stark, heben sich auf, lassen kein Bild mehr übrig, auf das sich hinzeigen ließe. Nur das Einbrechen, das Aufbrechen des Fiktiven, des Unwahrscheinlichen, Unrealistischen, des Verdrängten, des Kryptischen, das durch Werwolf, Zombie, zersplitterndes Holz angedeutet wird, ist hier 'eigentliche Realität' – und sie ist nur sexueller Natur. Realität als zuverlässige Gegenständlichkeit, als die alltägliche Beziehungszuverlässigkeit geht durch die Vermischung von Realität und Fiktion verloren. Das ist eine These, die von der Vermischung der Darstellungsmittel angeregt ist, die aber mit einer durchgehenden Mediatisierung und Technologisierung unseres Alltags Wirklichkeit wird. Damit wird das Grauen ohne Abgrenzung im Alltag immanent; man muß vorsichtiger sagen – könnten ohne Abgrenzung immer vorhanden sein. Was hilft gegen das Kryptische, das zur Realität wird? Der Videoclip bietet als Lösung die Ästhetisierung an, die die Videodarstellung und ihre Verwirrung begrenzt und damit das Grauen begrenzt, indem es das Grauen akzeptabel macht. Um es als These zu formulieren: wenn Darstellungsweisen wie die im Videoclip eine Mediatisierung unseres Alltags forcieren, verliert der Alltag sowohl als zuverlässige reale Gegenständlichkeit als auch als Beziehungszuverlässigkeit seine Funktion und wird durch Medienästhetik ersetzt.

## 5. Die Verbindung von Videoclip und Medien des 19. Jahrhunderts – Thesen zum Zusammenhang von Subjektentwicklung und Gewaltsymbolik

”Thriller” bietet das Material, um eine These zu entfalten: Die Beziehung von realistischen Darstellungselementen in filmischen Gewalt-Geschichten hat den Charakter einer kulturellen Botschaft und hat Vermittlungsfunktion im Sozialisationsprozeß. Es stehen hier kulturhistorische Fragen im Vordergrund: deswegen reicht es nicht aus, die Medien-Geschichte entlangzugehen und zu fragen, wie der frühe Film im Vergleich zum Videoclip Gestaltungselemente als Botschaft einsetzt. Weil ich meine, daß die kulturelle Botschaft und die Sozialisationsfunktion von Gewaltdarstellungen wichtig für die Subjektentwicklung sind, sowohl biographisch als auch historisch, müssen wir weiter zurückschauen, um uns näher an den Anfang der Problematik heranzutasten.

Aber natürlich ließe sich auch am frühen Film unsere These identifizieren, z.B. am ”Der Student von Prag”, ein Stummfilm von 1913, der als Grusel-Geschichte von einem Doppelgängermotiv ausgeht. Bei diesem Film stehen sicher die ’realistischen’ Möglichkeiten des Films im Vordergrund, die gestalterisch ausgespielt werden: Ein und derselbe Schauspieler tritt sich gegenüber, statt Schlemihls Schatten und Dorian Grays gemaltem Portrait, blickt sich jetzt das Subjekt in Gestalt des doppelt gefilmten Schauspielers selber ins Auge, sieht seine Entfremdung als verkaufte Identität, die grauenhaft genau ist. Der Schauspieler tritt dabei lange Film-Passagen aus der Kulisse heraus und handelt im Prag von 1913 (wenn man einmal dort war, erkennt man Straßenstücke, Portale, Ballustraden, Treppen usw.). Es liegt nun die Interpretation nahe, das Subjekt tritt aus der inszenierten Bühne in die Realität. Gleichzeitig reduziert sich diese auf die zweidimensionale Fläche, ein merkwürdiger Widerspruch: Aus der räumlichen Bühne und der einmaligen Situation in Prag in die Realität des reproduzierbaren Filmbildes, die jetzt als dritte Dimension die Zeit hat.

Gehen wir 100 Jahre zurück, an die Grenze zwischen französischer Revolution bzw. ihren Folgekriegen und der europäischen Restauration! Das zweidimensionale Laufbild ist technisch noch nicht vorhanden, jedoch schon ihre Dramaturgie, die an der Trivilliteratur abzulesen ist. Diese Dramaturgie entspricht dem Heraustreten aus der Inszenierung, die den Menschen zu Objekten feudalistischer Macht und zu Objekten seiner selbst verschuldeten Dummheit

macht. Ob 'inszeniert' die adäquate Sichtweise für das Alltagsleben des beginnenden 19. Jahrhunderts ist, ist für die Fragestellung symbolischer Vermittlung durch alltägliche Medien nur sekundär; in der Trivalliteratur ist der Charakter der Inszenierung, in der die Menschen leben müssen, deutlich. Implizite und auch explizite Absicht von Trivalliteratur, so die wichtige These von Plaul (1983), besteht darin, durch die Aufklärung und durch die Anschauung die Inszenierung aufzubrechen. Als Beleg empfiehlt sich Zschokkes Novelle von 1821 "Der tote Gast". Um den Vermittlungscharakter von Subjektentwicklung und Gewaltdarstellung jedoch genauer beobachten zu können, braucht es eine Theorie, die über die aufklärerische Absicht, die die feudalistische Inszenierung durch Anschauung und Vernunft bloßstellen will, hinausgeht. Norbert Elias' Interpretation des Zivilisationsprozesses ist hier hilfreich (Elias 1980). Ein Subjekt kann sich nur dann konstituieren und entwickeln, wenn es sich selber erfährt; Sich-fühlen, wie Plaul (1983, 102) heraushebt, wird substantiell. Das ist seinem Wesen nach ein Verinnerlichungsprozeß, der Emotionalisierung und Kontrollmechanismen verbindet. Mit der Verinnerlichung gesellschaftlicher Kontroll- und Zensurmechanismen, die einhergehenden mit der Reduzierung unmittelbarer Gewalt, genauer, die Voraussetzung dafür ist, daß unmittelbare Gewaltausübung zurückgedrängt werden kann, vermindert sich die Gewalterfahrung. Glücklicherweise – sagen wir heute. Parallel zu dieser Entsinnlichung muß aber eine intensive Gefühlserfahrung möglich sein, um sich als Subjekt zu erleben. Dann werden narzißtische und symbiotische Themen, Selbstdarstellung und Verschmelzung, besonders wichtig. Größen- und Verschmelzungsphantasien bekommen herausragende Funktion im Individuationsprozeß des Subjekts. Dabei gibt es zwischen Kulturgeschichte und biographischer Geschichte des Subjektes deutliche Parallelen. Das Märchen von dem, der auszog das Fürchten zu lernen, ist zur Darstellung biographischer Problemsicht verwendet worden (Kast 1982, 16–38). Zschokkes Widergänger-Horror-Novelle zeigt die kulturhistorische Dimension. Biographisch werden wir zum Subjekt, indem wir Abgrenzungen durchmachen, und indem wir uns individuell einordnen, wozu wir unsere Größenphantasien an der Realität messen. Für beide Themen und Prozesse verwenden wir in unserer Kultur blutrünstig gewalttätige Symbolik. Das sich abgrenzende und an der Realität messende Subjekt sei nun in der Lage, die jeweilige historische Inszenierung

vernünftig und durch Anschauung in Frage zu stellen. So war zumindest die pädagogisch aufklärerische Hoffnung.

#### 6. Die Gewaltsymbolik in der aufklärerisch pädagogischen Novelle vom toten Gast (H. Zschokke)

Johann Heinrich Daniel Zschokke (geb. 1771 in Magdeburg, gestorben 1848 in Aarau, Schweiz) war zu seiner Zeit ein bekannter und geschätzter Pädagoge, Politiker und Literat. Seine Schriften in Form von Wochenblättern, Novellen, Romanen wurden häufig gedruckt und vermutlich auch häufig gelesen. (Vielleicht entsprach er ein wenig den politisch engagierten Pädagogen unserer 70er Jahre, nur daß diese, will man sie mit Zschokkes Schreiben vergleichen, keine Fernsehproduzenten o.ä.m. wurden. Zur Person und Werk von Zschokke, s. Gerlach 1982; Unglaub 1984).

Zschokkes Novelle "Der tote Gast" (1821, im folgenden aus einer alten, undatierten Gesamtausgabe zitiert) verwendet realistische und phantastische Darstellungselemente im Rahmen einer 'grauenhaften Geschichte', die sich deutlich von der Dramaturgie des "Thriller" unterscheidet. Gemeinsam ist beiden 'Geschichten', daß das Wiedergängermotiv im Vordergrund steht. Bei "Thriller" sind das Zombies, die aus der kryptischen Unterwelt in die Erotik einbrechen und choreografisch domestiziert werden. Bei Zschokke ist der unheimliche Gast ein Kriegsoffer aus dem 30jährigen Krieg, das alle hundert Jahre wiederkommt und erotisch interessierten Jungfrauen den Hals umdreht. Für diese blutrünstige 'Sexstory' gibt eine Familiengeschichte, die um 1820 spielt, den 'volkspädagogischen' Rahmen ab.

Wie sehen diese zwei Geschichten aus und wie gehören sie zusammen?

**1. Geschichte:** eine Familie mit heiratsfähiger Tochter in einer Kleinstadt, die sich bedroht fühlt.

In einer bürgerlich patriarchalischen Unternehmerfamilie mit heiratsfähiger und attraktiver Tochter bricht Verwirrung und Bedrohung herein. Zwar ist der Anlaß für die Bedrohung die Heiratsfähigkeit der Tochter, auf keinen Fall jedoch die Erotik oder die Sexualität dieser Tochter. Das Bedrohliche sind auch nicht die Kriege, die noch unmittelbar im Erfahrungsbereich des Autors und des Lesers liegen (z.B. 1813 Völkerschlacht bei Leipzig: 160.000 Franzosen gegen 255.000 andere Europäer). Den Krieg gibt es in dieser Geschichte nur noch als republikanisches Problem, über das sich der künftige Schwiegersonn und Offizier mit dem Unternehmer und Vater der heiratsfähigen Tochter unterhält. "Es waren zuviele Söhne und Vettern von Geheimräten, Präsidenten usw. zu versorgen, welche so klug gewesen waren, andere in den Krieg ziehen zu lassen und für ihre Person zuhause zu bleiben. Auch hatten sie wohl

vor ihm (der Held, Standortoffizier und künftiger Schwiegersohn) das Ansehen der Geburt voraus, denn Waldrich (so der Name des Helden) stammte nur von bürgerlichen Eltern" (S. 51, Klammern eingefügt B.B.). Der Krieg wird diskutierend domestiziert; die Grausamkeit im Krieg und die Erfahrung mit den Napoleonischen Kriegen sind verschwunden. Es gibt jedoch eine Gefahr, die mit heiratsfähigen Töchtern verbunden ist. Die Gefahr geht von dem jungen Mann, Offizier und Standortkommandant aus, obwohl dieser als idealer Ehemann und Schwiegersohn gezeichnet wird: "Er zeichnete gut, spielte Flügel und Flöte mit Fertigkeit, tanzte allerliebste, und die Frauen und Töchter gaben zu, er sei ein schöner, liebenswürdiger, aber eben darum äußerst gefährlicher junger Mann" (S. 57) Auf diese, dem Leser verborgene Gefahr gibt es den Hinweis, daß etwas in diese Harmonie einbrechen wird. Aber dieses Unheimliche, Einbrechende, Kryptische ist nicht Erotik und Sex wie bei Thriller. Was es ist, bleibt auch für die Teilnehmer der bürgerlichen Geschichte im Dunklen: "Was die Gefährlichkeit betrifft, wußte eigentlich keine der Schönen bei sich ins Klare zu bringen, ob er durch sein bescheidenes Wesen die Gefahr vermindere oder vergrößere. – Indes war es eben damals im Städtchen keiner Schönen und keiner Häßlichen sehr darum zu thun, Eroberungen zu machen oder sich erobern zu lassen. Jede vielmehr verwahrte ihr Herz mit ungewöhnlicher Sorgfalt." (S. 57) Der Grund dafür ist der tote Gast, der alle hundert Jahre auftaucht: "Niemand wußte genau, welch' eine Bewandnis es mit dem toten Gast habe, aber man erzählte sich, es sein ein Gespenst, das alle hundert Jahre einmal in die Stadt Herbesheim wiederkomme, vom ersten Advent bis zum letzten Advent darin hause, zwar kein Kind beleidige, aber richtig jeder Braut den Hof mache und damit ende, ihr den Hals umzudrehen. Des morgens finde man sie das Antlitz im Rücken, tot im Bett. – Was dies Gespenst aber noch vor allen Gespenstern in der Welt auszeichnet, ist, daß es nicht etwa nur in der gewöhnlichen Geisterstunde, nachts zwischen 11 und 12, sein Wesen treibt, sondern es soll am heiteren lichten Tag in wahrer Menschengestalt auftreten, ganz modisch wie andere Erdensöhne gekleidet einhergehen, überall hinkommen und sich einführen. Dieser Gast soll Geld vollauf haben, und was das Ärgste ist, wenn er keine Braut eines anderen findet, selbst die Gestalt eines Freiers annehmen, die armen Herzen der Mädchen behexen, bloß um diesen nachher, wenn er ihnen mit Liebesgrillen das Köpfchen ein wenig verrückt hat, des nachts den Hals umdrehen zu können" (S. 58)

## 2. *Geschichte*: Die Sage vom blutrünstigen Wiedergänger.

Der Untote, der Wiedergänger, der in die Idylle der heiratsfähigen Jungfrauen und Bräute einbricht, stammt, so die Erzählung, aus dem 30jährigen Krieg. Ein Offizier des fliehenden Winterkönigs (hier ist die historische Erfahrung sehr genau und datierbar: 1620) wird auf Veranlassung von drei Jungfrauen von deren Bräutigamen ermordet. Dabei wird in der Geschichte Sex und Gewalt ganz unmittelbar zusammengebracht: "Läßt mein Liebster den Winterkönig diese Nacht überleben, so will ich eher den Tod als meinen Liebsten küssen, und mein Liebster soll ewig die Hochzeit umsonst erwarten. So wahr mir Gott mit seinen Heiligen helfe! ... Der Schlüssel zu meinem Brautkammerlein ist für immer verloren, bringt morgen mein Herzallerliebster nicht sein Kriegsschwert purpurrot vom Blute des Winterkönigs!" (S. 80) Der nun statt des Winterkönigs ermordete Offizier taucht dann als Liebhaber auf, der des nachts alle drei Jungfrauen besucht und ihnen in Teufelsmanier im Bett den Hals umdreht. Von da ab gehören diese drei Frauen zu den Untoten, die nicht mehr begraben werden können. 1720, in der Erzählung genau datiert, hundert Jahre nach

dem Winterkönig, hundert Jahre nach dem Grauen und dem Irrsinn des 30jährigen Krieges, taucht der tote Gast als Adliger auf, der eine Bürgertochter verführt. Dabei steht nicht mehr die Sex-Geschichte im Vordergrund, sondern die Verführung durch das höfische Leben, als eine besondere Gefahr für die bürgerlich republikanische Lebensweise. Wieder hundert Jahre später hat der Wiedergänger keine Chance mehr. Und hier kommen die beiden erzählten Geschichten zusammen. Zwar taucht der Wiedergänger auch 1820 in der kleinstädtischen Idylle und bei der heiratsfähigen Jungfrau auf; nur zu Mord, Verführung und Sex kann es nicht mehr kommen. Die heiratsfähigen jungen Männer verbünden sich und inszenieren eine Wiedergänger-Geschichte, auf die die Väter, das sind die Unvernünftigen und Abergläubischen, hereinfliegen. Die Spukgeschichte von 1620 und 1720 wird als Ammenmärchen denunziert. Die Gespensterstory scheitert an der Realität der Aufgeklärten. Anschaulich belegt der aufgeklärte Offizier, daß die in ihrer Dummheit Verstrickten nur genau hinschauen müssen, um zu sehen, daß Übersinnliches oder Kryptisches, daß Bedrohliches, das einbricht, nur Inszenierung ist; eine gruppenspezifische Inszenierung, die sich durch genaues Hinschauen und Nachdenken sehr leicht klären läßt. Am Ende löst sich dann alles in Harmonie auf. Der Offizier bekommt seine Bürgertochter, sein Freund, ein Bankierssohn, der dem toten Gast so teuflisch ähnlich sah, bekommt seine arme Professorentochter.

Die gewalttätig sentimentale Geschichte erfüllt ihre Funktion: Etwas, das einbrechen könnte in eine erhoffte Harmonie, ist an der Realität gescheitert, als Aberglaube aufgeklärt; der Leser hat trotzdem mit viel Emotionalität der Blutrünstigkeit und Liebesehnsucht der Story folgen können.

Die Wiedergänger-Sage mit ihrer konkreten Datierung: 30jähriger Krieg mit seinen aberwitzigen grauenhaften Erfahrungen, 18. Jahrhundert mit der Gefahr der Verführung der Bürger durch den Adel, wird zu Beginn des 19. Jahrhunderts als Aberglaube entlarvt. Das bedrohliche Grauen wird als Inszenierung durchschaut. Das bürgerliche Subjekt findet geordnet seinen jeweiligen geliebten Erotik-, Sex- und Ehepartner, und zwar in dieser Verbindung, die erotische Gefahren auszuschließen vorgibt. Das Grauen, die Bedrohung wird als fiktiv, eingebildet dargestellt, das aufgeklärte Bürger, wenn sie die Vernunft und die Anschauung gebrauchen, nicht stören kann. Damit gibt es weder die gesellschaftliche Erfahrung vom Krieg, die Gefahr der Faszination feudalistischer Lebensweise noch ordnungssprengenden Sex. Das Leben, so Zschokkes Rat, hat einen Archimedischen Punkt, der hilft, Bedrohung auszugrenzen – die Realität. Die Realität läßt sich durch Vernunftgebrauch und durch Anschauung entdecken und festhalten. Aberglaube, Feudalismus, Kriegserfahrung, Sexphantasien lassen sich als inszeniert durchschauen!



## 7. Realität, Erfahrung und Ausgrenzung – psychohistorische Facetten

In der Tradition der Aufklärung, wie sie in ihrer trivialen Erscheinungsform bei Zschokke sichtbar wird, ist Realität eine Hoffnung, die, weil realistisch, sofort zum Sachverhalt und zur Strategie wird: Denken und Schauen. Diese an der Realität dingfest gemachte Hoffnung baut auf der Erfahrung als einer der Realität zugeordneten subjektiven Fähigkeit: sich als Subjekt auf die Realität zu beziehen. Alles Bedrohliche, was einem diesen Archimedischen Punkt der Realität aus den Händen schlagen könnte, die grauenhaften Erfahrungen des Krieges, die verunsichernden Erfahrungen mit Erotik und Sexualität, wird in die psychische Unterwelt gedrängt, das Bedrohliche wird zum Kryptischen. Wenn nun die Welt zum Phantom wird, wie Günther Anders es als Metapher formuliert hat, wenn die Realität als medienvermitteltes Ereignis zu verschwimmen beginnt, dann kann, wie bei "Thriller" zu sehen, die Realität, die Erfahrung nicht mehr sichernd und schützend sein. Das kryptisch Verborgene und Bedrohliche kann jederzeit ausbrechen – außer es wird durch ästhetische Inszenierung domestiziert. Die aufklärerische Botschaft der Wiedergänger-Geschichte behauptet einen anderen Sicherungsmechanismus: Das rhythmische wiederkehrende Grauen unserer Geschichte läßt sich als Inszenierung entlarven. Wie wir aber aus der Geschichte der letzten 150 Jahre wissen, brach das Grauen immer wieder aus der Unterwelt, scheinbar unvorhersehbar, scheinbar als Naturgewalt hervor, steht uns mittlerweile als apokalyptischer Abgrund der schlagartigen Zerstörung der Menschheit durch den Atomkrieg vor Augen oder als schleichende Vergiftung menschlichen Lebens, nur noch wissenschaftlich rekonstruierbar. Stehen in Michael Jacksons Videoclip dafür die Zombies, die aus dem kryptischen Abgrund nach oben drängen? Die Zombies stehen für eine Bedrohung, die sich jedoch nur noch als Sex – Opfer – Täter – Zusammenhang identifizieren läßt. Domestizieren läßt sich diese eine Erfahrung choreographisch. Andere Erfahrungen gibt es nicht. Lernen läßt sich nichts, Erfahrung ist sinnlos.

Wie Postman (1983) mit seiner kulturhistorischen These vorgeschlagen hat, ist angesichts des Fernsehens auch nichts mehr zu lernen. Sicher hat er recht, auch wenn hier letztlich die Hoffnung aufklärerischer Tradition, durch Erfahrung und Anschauung das Bedrohliche, Kryptische in den Griff zu bekommen, in einer me-

dienvermittelten Realität – und sie ist eine Folge aufklärerischer Tradition – endgültig scheitert. Und trotzdem kann die Ästhetisierung, – die choreographische Inszenierung der nur noch als Sex – Ängste und Sex – Gewalt darstellbaren Bedrohung nicht die Hoffnung sein, die uns bleibt!

Wo läßt sich ein anderer Weg finden? Ein Weg, der weder grauenhafte und ängstigende Erfahrungen ausgrenzt, noch Realität und Erfahrung in die Absurdität drängt. Über zwei Parias der deutschen Denktradition, und das heißt Menschen, die als deutsche Juden ausgegrenzt wurden, Günther Anders und Lion Feuchtwanger, gibt es Hinweise auf einen Zeitgenossen Zschokkes, auf Goya, den spanischen Maler (1746 – 1828), dessen Bilder uns für Alternativen sensibilisieren können.

#### **8. Aufklärung ohne Ausgrenzung – Gewaltsymbolik in Goyas Bildern**

Die Hoffnung, die Vernunft helfe zu entwirren, gründet auf der 'realistischen' Anschauung und erklärt Bedrohung für unrealistisch. Diese Hoffnung trägt; sie bringt jedoch Harmonie, weil die Angst vor Bedrohlichem, die Erfahrung, bedroht zu sein, weggeschoben und ausgegrenzt wird. Damit wird der Gordische Knoten, auf den die Mahnung von der selbstverschuldeten Unmündigkeit hinweist, keinesfalls durchhauen, vielmehr nur fester geschnürt. Goyas Bilder zeigen einen Weg aus der Einschnürung; einen Weg, bei dem man sich auf die vielen Geschichten, die Goya in seinen Bildern erzählt, einlassen muß, indem man mit den Augen und der Phantasie genau 'hinschaut' Das Wie teilt Goya mit seinem Kommentar zu Capriccho Nr. 43 "Der Traum der Vernunft erzeugt Ungeheuer" (El sueño de la razon produce monstruos, 1797/98) mit: "Die Phantasie von der Vernunft verlassen bringt unmögliche Monstren hervor. Vereint mit ihr ist sie die Mutter der Künste und der Ursprung der Wunder." (Hofmann 1980, 61) Die zugehörige Radierung zeigt einen Mann, am Schreibtisch zusammengekauert, vielleicht zusammengebrochen. Über ihm, um ihn herum Monster in Tiergestalt, Fledermäuse, die auf ihn einstürzen. Sein Kommentar verbindet jedoch Phantasie und Vernunft; nur beide zusammen helfen die Monstren zu bewältigen, und zwar in der Kunst (wobei Kunst mit der klassischen Idee von der Poesie auch die Wissenschaft einschließt). Goya erzählt mit seinen Bildern gleichermaßen Geschichten wie die literarischen oder die Film – Medien. Läßt

man sich auf seine Bilder ein, grenzt selber nicht aus, dann erzählen seine Bilder, jeweils mehrere Geschichten, die sich für die Zukunft wie für die Vergangenheit öffnen, die Angst zeigen und zur Anteilnahme herausfordern. Es sind aktuelle Beobachtungen im Fluß der abendländischen Geschichte; menschlich erzählt, ohne eindeutige Maxime, keinem kategorischen Imperativ folgend. Deshalb können diese Geschichten auch scheitern.

Schauen wir uns einige Bilder aus dem Themenkreis 'Opfer und Helden' an.

Goyas Bilder nehmen Anteil an den Opfern von Krieg, von Ausbeutung, von religiösem Wahn, von Unterdrückung. Dabei schaut er diese gesellschaftlichen Opfer genau an, sieht sie im Fluß der Geschichte als die Helden. Wohl eines seiner bekanntesten Bilder ist die Hinrichtungsszene "Der 3. Mai 1808" Französische Besatzungssoldaten erschießen spanische Aufständische. Inmitten der Aggression der Szene und inmitten der Aufmerksamkeit des Betrachters, strahlend hell erleuchtet, reckt sich der schon fast Erschossene dramatisch in die Höhe, die Arme ausgebreitet wie bei Gekreuzigten. Dieser Mensch ist über die Tötung schon hinweg; die Zukunft vorwegnehmend, indem die Geschichte des auferstandenen Heilands nicht nur durch die strahlende Farbe, sondern insbesondere durch das Zeichen des Auferstandenen, die Wundmale, hier ein Wundmal an der rechten Hand, durchscheint (Burbach 1977, 54). Günther Anders schreibt an einer exponierten Stelle seiner Tagebücher (1967, 235) vermutlich zu diesem Bild, indem er gerade auf die Überwindung der Zeit in der realistischen Darstellung hinweist: "Als Goya, hingehockt zwischen den Verstümmelten des Bürgerkriegs, zu zeichnen begann, da fragte ihn sein Diener, der die Szene mit einer Fackel zu beleuchten hatte: 'Meister, warum zeichnen sie das.' 'Damit sie sehen, was sie tun', erwiderte dieser, 'und wenn sie es gesehen haben, niemals wieder tun!'

Was er zeichnete, zeichnete er also, damit es nicht sei. Dieses 'damit es nicht sei' ist die einzige Rechtfertigung der Darstellung des Grauenhaften. Unsere." Anders hat bei dieser realistischen Darstellung zwar die Zukunft mit gesehen: den Siegreichen, der über den Tod triumphiert; nicht jedoch die Vergangenheit. Der Siegreiche weist gleichzeitig auf 1800 Jahre abendländische Geschichte hin, auf den auferstandenen Heiland und die Tradition des Kreuzestodes, die nicht nekrophil gedacht ist. Gesellschaftliche und subjektive Erfahrung von der Grausamkeit, der Bedrohung und vom

Tod, die visionäre Phantasie im Verbund mit der dokumentierenden Wahrnehmung des Chronisten und der künstlerischen Gestaltung stehen im scharfen Gegensatz sowohl zum aufklärerischen als auch zum ästhetischen Fixpunkt und zu Ausgrenzungsmechanismen bei Zschokkes Novellen und Jacksons Videoclip.

(Zur religiösen Symbolik der säkularen Darstellungen Goyas, s. Hofmann 1980, 124 f, insbesondere die Radierung "Trübe Vorstellungen dessen, was geschehen wird" eine säkularisierte Darstellung des Christus am Ölberg.)

Die realistische Beschreibung einer Folterszene, bei der ein alter Mann an den Füßen aufgehängt wird, greift die Geschichte des heiligen Petrus auf, der an den Füßen aufgehängt gekreuzigt wurde. Diese Darstellung ist Parteinahme gegen die Folter der Inquisition, Parteinahme gegen die Brutalität und die perverse Gewalt in der christlichen Tradition, die gleichzeitig dialektisch auf Petrus als den ersten Papst und damit auf die Verantwortung der Institution des Papstes verweist. Die Bildunterschrift "Man kann nicht ansehen" zeigt ein Stück weit diese Dialektik: Natürlich sieht er es an, natürlich sehen wir es an, sehen wir diese Grausamkeit deutlich. Man kann es jedoch nicht teilnahmslos ansehen, muß Partei ergreifen, muß an die Geschichte der christlichen Kirche und an die Martern der ersten Christen denken. Dem Wahn christlicher Herrschaftstradition wird Leiderfahrung der christlichen Tradition entgegengesetzt; beides läßt das Bild sehen. Gleichzeitig erzählt dieses Bild die Geschichte des Unterdrückten, Gequälten, Erniedrigten zusammen mit der Geschichte des Petrus; damit auch als Geschichte des Sieges, der immer wieder in Gewalt und Zerstörung einmündet. (Zur Beziehung dieses Bildes zu Petrus-Darstellungen, s. Hofmann 1980, 190).

Daß Goya diese Verbindung von Vergangenheit und Zukunft in einer realistischen Gewaltdarstellung, die Verbindung von Protest und Anteilnahme, die Verbindung von Wahn und Hoffnung, nicht immer gelingt, erzählt das Bild "Der 2. Mai 1808" Es fällt mir schwer, es als 'Goya' zu identifizieren. Bürgerkrieg wird als Heldenepos, als heroischer und farbenprächtiger Kampf mit Rossen, Reitern, Säbeln dargestellt. Das sind Größen- und Heldenphantasien im Stile der Historienmalerei und im Stile narzißtischer Männerphantasien. Aber auch dieses wird bei Goya nicht ausgeblendet. Er stellt sich mit seinen Bildern nicht über die Geschichte, nicht

makellos über die Menschen, wird damit nicht zum aufklärerischen Moralisten.

Bei der Betrachtung über die Zeit in Goyas Bild der Erschießungen des 3. Mai 1814 verliert sich – weil das Thema Zeit zu allgemein und zu abgehoben ist – ein wichtiger Punkt im Realitätsbezug der Darstellung. Der Hauptdarsteller dieser, eine Hinrichtung schildernden Geschichte ist ein menschliches Subjekt, das durch das Licht der Wahrnehmung (im Bild, das Licht der Laterne) sich deutlich aus der Menge, der ungegliederten Menge der Revolutionäre, der starr gegliederten Menge der Soldaten als Individuum heraushebt. Ob das Bild auch die Geschichte dieses individuellen Subjektes erzählt, nicht nur die Geschichte des Subjekts als Gattungswesen, als Opfer, das zum eigentlichen Sieger wird, verbirgt sich meiner Wahrnehmung. Ähnlich wie zum Zusammenhang von Held und Opfer ließen sich Bilder von Goya zum Thema Wahn und Angst der Menschen und zum Thema Erotik und Gewalt analysieren. Mir ist jedoch ein Vergleich wichtiger – mit den Bildern Goyas vor Augen – Fragen nach der Funktion inszenierter Grausamkeit der Videos zu stellen. Hat die Gewaltsymbolik der Videos eine Funktion, indem wir uns an vergangene Grausamkeit zurückerinnern können? Ist die Gewaltsymbolik bzw. die Erzählung mit Gewaltsymbolik als Beschwörung zu verstehen, die Grausamkeit möge nur zwischen Menschen vonstatten gehen, so wie gewohnt? Ist sie eine Rückerinnerung an historische Grausamkeit und Bedrohung, vergleichbar mit der Floskel 'jemand auf die Folter spannen' Soll hier wieder historische Faktizität bildhaft werden? Soll der biographisch verdrängten Phantasie ein Projektionsfeld geschaffen werden? Soll den Menschen ein Kontrollorgan gegeben werden, um die kollektiv verdrängte Lust an der Gewalttätigkeit, die Lust am Inquisitions- und Hinrichtungsterror wieder deutlich zu machen? Sollen erträgliche und akzeptable Bilder und die Erzählung der Grausamkeit die unfaßbare Grausamkeit der Hochnäsure, der Vergiftung und Verseuchung unserer Welt verschleiern helfen, z.B. durch die Gleichsetzung von Zombies und Toten in den Schützengräben von Basra? Spontan neige ich dazu, dies für unmöglich zu halten.

#### **9. Entwirren in assoziativen Gestaltungsräumen – ein medienpädagogisches Beispiel**

Das Thema 'Größe und Bedrohung', von einem in der Tat großar-

tigen Maler in all seinen Dimensionen und Facetten gestaltet, läßt mich zögern, von einem simplen medienpädagogischen Beispiel zu berichten. Die Frage ist, wie Pädagogen dazu beitragen können, daß sich Kinder und Jugendliche trotz der Gemengelage von Medien, Inszenierungen, Alltag, ausgegrenzten oder aufgezwungenen Themen ihre eigenen und entwicklungstypischen Themen mit ihrer 'Sprache' und mit ihren Gestaltungsmitteln symbolisch verfügbar machen. Eine wichtige Aufgabe für Pädagogen besteht darin, 'Räume' zu schaffen, in denen Kinder und Jugendliche assoziativ sein dürfen und Erfahrungen, Ängste, Wünsche, Themen miteinander verbinden und gestalten. Hierzu ein einfaches Beispiel, das die Innen – Außenbeziehung des Märchens aufgreift.

Thema ist, wie die Leute in der Oststadt wohnen und wie es ihnen geht. 13 – und 14 – jährige Schülerinnen und Schüler einer Hauptschule mit großem Ausländeranteil machen eine Fotoerkundung in ihrem recht kaputten Wohnviertel ('Außen' durchs Fotoobjektiv genau anschauen), kleben ihre Fotos auf Kartons zu Häuserfassaden, gestalten dann nach ihren Vorstellungen und ihrer Phantasie ('Innen') die Wohnungen in den Häusern. Eine Gruppe von Mädchen, zwei Deutsche, eine Türkin, eine Italienerin, fotografiert mit viel Spaß Häuser, auch die Häuser, in denen sie selber wohnen, aber auch mit viel Hallo sich selber. Sie wollen "schöne" Häuser fotografieren. Da die Türkin und die Italienerin deutlich stolz auf die Häuser sind, in denen sie wohnen, werden sie auch als "schöne" Häuser fotografiert. Surpin, das türkische Mädchen, schickt sogar ein Auto, das sie als störend vor ihrem Haus geparkt findet, weg.

Während die Mädchen dann an zwei Unterrichtsvormittagen aus den Kartons ihre Häuser basteln, erst die Fassaden, dann innen die Räume, steht für sie die Unterhaltung über Alltagsangelegenheiten im Vordergrund. Sie reden übers Fernsehen, über Freunde, singen gemeinsam Schlager, suchen Kontakt zu anderen Schülern. Als die Mädchen ihre Häuser mit Einrichtungsgegenständen ausstatten (sie kleben Bilder aus Werbeprospekten an die Wand, stellen Möbel, die sie aus Knetmaterial gemacht haben, auf) bleibt das Gespräch am Fernseher in der Wohnung 'hängen'. Die Mädchen beginnen über Videofilme zu reden.

Anzumerken ist, daß dieses Unterrichtsprojekt 1981 stattfand, also zu einem Zeitpunkt, zu dem die öffentliche Diskussion über Video – Gewalt gerade erst anlief. Mir als Zuhörer waren die Videos,

von denen die Mädchen redeten, damals unbekannt. Das ist auch der Grund für meine recht verständnislosen Fragen nach den "Zombies" Das Gespräch der Mädchen konzentriert sich auf Video-Erlebnisse, speziell auf Menschenfresser und auf Entbindung; bleibt auch dabei trotz anderer Fernseh-Themen (z.B. Fußball) und trotz meiner störenden Intervention (Zombies?). Über Video-Titel wie "Freitag, der 13.", "Arbeitslos" und infolge meiner Nachfragerei nach den Zombie-Videos gelangt das Gespräch zu einer Szene, in der eine Frau ihre Eingeweide aus dem Mund herausbricht. Damit bleibt das Entbindungsthema im sadistischen Kontext, gelangt jedoch zur Frage nach der Funktion weiblicher Körperöffnungen. (Dieses Thema kenne wir sonst nur bildungsorientiert als Geburt der Athene.)

Ich interpretiere diese Unterhaltung über Video-Szenen, d.h. die Unterhaltung per Medien-Symbolik wichtig für die Mädchen, weil archaische Symbolik und archaische Phantasien über Entbindung und Menstruation möglich werden, die gerade für Mädchen 'zwischen' Kulturen durch Aufklärung, wie sie die Schule leisten kann, ausgegrenzt werden. Diese beiläufig assoziative Beschäftigung mit Tabu-Themen und Tabu-Symbolik ist nun phantasierend von den Mädchen innerhalb eines Freiraums möglich, hat dabei auch den richtigen, nämlich beiläufigen Stellenwert, der nicht Angst macht, sondern Unzulässiges erprobend und abwägend zur Sprache bringt. Die Sprache, die Erprobung, das Abwägen unterscheidet sich dabei grundlegend von der Art und Weise, wie das Erwachsene, insbesondere Pädagogen tun.

### **Gespräch von Mädchen zum Thema Entbindung, Blut, Fressen und Gefressen – werden anhand sadistischer Videos**

(Auszüge aus dem Tonbandprotokoll)

- Kind: ....das mit den Menschenfressern  
Anne: Da haben sie einfach die beiden Augen rausgenommen.  
Die Frau lebte noch, ne.  
Surpin: Ne, wie die eine Frau schwanger war, he, wie se da rumging, he.  
Anne: Es lief da unten, da war 'ne Frau schwanger.  
Anne: Da hingen sie alle ringsum und da haben se drauf gewartet, daß das Kind rauskommt. Da kommt doch immer so Blut mit raus, ne. Das Kind kam raus und – hä –, da haben se sich alle draufgestürzt.  
Surpin: Und das Baby? Das hat gelacht, ne (lacht) hihhi hat's gemacht.  
Kind: Jaja, so bringen die Menschenfresser Kinder auf die Welt.

Surpin: War das 'nen Menschenfresser – Weib, oder wie?  
 Anne: Das war 'ne Frau.  
 Surpin: So' ne normale Frau?  
 Anne: Ja. Nen Mann kann doch kein Kind kriegen.  
 (lachen)  
 Surpin: Es gibt ja auch Menschenfresser – Frauen.  
 (Kinder und der beobachtende Erwachsene versuchen mit anderen Themen ins Gespräch zu kommen: Fußball, Basteln der 'Zimmereinrichtung' Zombie – Filme)  
 Anne: Weißt du, wie die Menschenfresser Kinder zur Welt bringen?  
 Junge: Ne, sag doch.  
 Anne: Da binden sie die Frau ... (unverständlich)...  
 dann warten se, ne, bis die Wehen kriegen, ne, und wie das Kind rauskommt (Stimmen dazwischen)..  
 und da machen se alle son Kreis und ham gewartet, bis das Kind auf die Welt kam, ne.  
 (Zwischenstimmen)  
 und da kam der Kopf raus und da haben sie sich alle (Zischlaut) die Zunge geleckt.  
 (lachen)  
 das Kind ham se abgeleckt. Und da kommt doch immer Blut mit raus, ne, und das haben sie alles aufgegessen.  
 Kind: Das Eingeweide, äh.  
 Kind: Äh, sei still, ich hab noch nicht gefrühstückt.  
 Erwachsener: Und da gibt's nen Video – Film drüber?  
 (Videotitel werden formuliert)  
 Erwachsener: War das ein Zombie – Film?  
 Anne: Oder ein Zombie hing am Glockenseil. Das war auch gut.  
 Kind: Uuh.  
 (alle durcheinander)  
 Erwachsener: Laß sie mal das mit dem Zombie am Glockenseil.  
 Kind: Da war ein Trapper, nich, der wußte nicht mehr, wo der sein .., so hat's angefangen, ne. Da hat er sich ein Opfer .. und der wurde dann zum Zombie. Und da war dann auch noch son Liebespaar, ne und da kam der Zombie an und hat der Frau in die Augen geguckt, ne, andauernd. Auf einmal läuft ihr das Blut runter, ne .  
 Erwachsener: Wem?  
 Kind: der Frau. Und da bricht sie Gedärm raus, Herz, die Leber, alles raus, ne. Der junge Mann ... beugt sich dahinten und bricht andauernd mit. Aber der bricht normal.  
 Alles kommt raus.



Literaturnachweis zu ~~BRUNNEN~~, ERZÄHLEN...

- Anders, G.: Die Welt als Phantom und Matrize, in: Anders, G.:  
Die Antiquiertheit des Menschen, Bd. 1; München 1987<sup>7</sup>  
S. 97 -211.
- Anders, G.: Die Schrift an der Wand, Tagebücher 1941 66; München 1967
- Bachmair, B.: Medienverwendung in der Schule; Berlin 1979
- Bachmair, B.: Wo Verbote nicht mehr helfen, Gewaltvideos, ihre  
Symbolik und kindliche Phantasien ein pädagogisches  
Konzept mit Materialien; Jahresheft III "Bildschirm";  
Velber 1985, S. 152-158
- Bettelheim, B.: Kinder brauchen Märchen; Stuttgart 1977
- Burbach, R. Goya; München 1977
- Elias, N.: Der Prozeß der Zivilisation, 2 Bände; Frankfurt 1980<sup>7</sup>
- Galtung, J. G.: Strukturelle Gewalt; Reinbek 1975
- Gerlach, H.: Nachwort in: Zschokke, H.: Heirate niemals im Advent;  
Freiburg 1982, S. 113 159
- Hofmann, W.: Traum, Wahnsinn und Vernunft, zehn Einblicke in Goyas  
Welt; in: Hofmann, W. (Hg.): Goya, Das Zeitalter der  
Revolutionen; München, Hamburg 1980 (Ausstellungskatalog),  
S. 50 238
- Kast, V. Wege aus Angst und Symbiose, Märchen psychologisch ge-  
deutet; Olten 1982
- Kübler, H.-D.: Fernsehen, in: Faulstich, W. (Hg.): Kritische Stichwörter  
zur Medienwissenschaft; München 1979, S. 85 126
- Kunczik, M.: Gewalt im Fernsehen; Köln, Wien 1975
- Lévi-Strauss, C.: Traurige Tropen; Frankfurt 1978
- Nachtigäller, R.: Phantasie und Symbolik in Michael Jacksons Video-  
Clip "Thriller"; in: medien und erziehung, 29. Jg.,  
H. 5, 1985, S. 268-277
- Plaul, H.: Illustrierte Geschichte der Trivialliteratur; Hildesheim 1983
- Postman N.: Das Verschwinden der Kindheit; Frankfurt 1983
- Rowland, W.: The Politics of TV Violence; Beverly Hills, London 1983
- Sülzer, R.: Gewalt im Fernsehen, in: Aufermann, J., Scharf, W.,  
Schlie, O. (Hg.): Fernsehen und Hörfunk für die  
Demokratie; Opladen 1979, S. 435 450

- Schorb, B., Theunert, H.: Gewalt im Fernsehen in welchen Formen sie sich darstellt und wie junge Konsumenten damit umgehen, in: Schorb, B. u.a. (Hg.) Gewalt im Fernsehen Gewalt des Fernsehens?; Sindelfingen 1984, S.
- Unglaub, E.: Nachwort in: Zschokke, J. H. D.: Das Abenteuer in der Neujahrsnacht; Friedberg/Bayern 1984<sup>2</sup>
- Wulff, H. J.: Die Erzählung der Gewalt; Münster 1985
- Zschokke, H.: Der tote Gast, in: Zschokke, H.: Humoristische Novellen, 9. Band; Berlin und Leipzig o. J. (Wiener'sche Verlagsbuchhandlung)