

Dynamik u n d Effekte

S i n n e n

Ästhetik der Gewaltdarstellung im Action- und

Lothar Mikos



Blockbuster-Filme aus Hollywood, die dem Action- oder Science-Fiction-Genre zugerechnet werden, gelten gemeinhin als sehr gewalthaltig. Sie bekommen häufig von der FSK eine Freigabe ab 16, wenn nicht erst ab 18 Jahren oder landen später gar auf dem Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Die Liste der Beispiele ist lang: Sie reicht von *Armageddon* (USA 1998) über die *Alien*-Reihe mit Sigourney Weaver, die *Terminator*-Reihe mit Arnold Schwarzenegger, die *Die Hard*-Reihe mit Bruce Willis, die *Robocop*-Reihe mit Peter Weller, *Nikita* (F/I 1989) und dessen amerikanisches Remake *Codename: Nina* (USA 1992), *The Rock – Fels der Entscheidung* (USA 1996), *Matrix* (USA 1999) und *Speed* (USA 1994) bis hin zu indizierten Filmen wie *Starship Troopers* (USA 1997). Nicht anders ergeht es den Actionfilmen aus Hongkong und Japan wie *Hana-Bi* (Japan 1997) oder den indizierten *Hard Boiled* (HK 1992) und *The Killer* (HK 1989). Bei der Bewertung der Filme wird davon ausgegangen, dass die Zuschauer – und damit sind vor allem die jugendlichen Zuschauer gemeint, an die sich diese Filme hauptsächlich richten – zahlreiche gewalttätige Szenen zu sehen bekom-

Science-Fiction-Film

men, wobei die Gewalt, die der meist männliche Held ausübt, im Vordergrund steht. Dabei wird übersehen, dass es eben nicht nur um Gewalt geht, die in einem gewalttätigen Erzählkontext auftritt, sondern vor allem um ein Zeigen von Gewalt, das die Zuschauer in ihrem Kinosessel oder auf ihrer Couch vor dem Fernseher in atemloses Erstaunen und eine Achterbahn der Gefühle versetzt. Zugleich ist in diesem Prozess des Zeigens von Gewalt immer eine ästhetische Differenz vorhanden, die die auf der Leinwand oder dem Bildschirm zu sehende gewalttätige „Aktion“ als eine durch die Gestaltungsmittel von Film und Fernsehen überhöhte Gewalt deutlich ausstellt.

Um zu einer den Filmen und den Zuschauerinteressen angemessenen Bewertung zu kommen, müssen die Filme einerseits im Kontext ihrer Genrespezifik gesehen werden. Denn die für das jeweilige Genre typischen Gestaltungsmittel, mit deren Hilfe Gewalttätigkeit inszeniert wird, korrespondieren mit dem Wissen der Zuschauer über diese Gestaltungsmittel. Dieses Wissen wird im Verlauf der Film- und Fernsehsozialisation erlernt und ist Bestandteil der Medienkompetenz von Jugendlichen. Hinzu kommt das Wissen um Gewalt und ihre Folgen (vgl. Mikos 2001, S. 19), sowohl in der sozialen Realität als auch in der filmischen Darstellung. Zugleich generiert dieses Wissen Erwartungen an die Filme des entsprechenden Genres. Von einem Actionfilm erwartet das Publikum Actionszenen, von einem Science-Fiction-Film, dass er in der Zukunft spielt, in ferne Welten (im All oder in der Zukunft auf der Erde) entführt und dass er mögliche Welten vorstellbar macht (vgl. Sobchack 1991, Neale 2000, S. 100ff.). Denn Genres sind Übereinkünfte zwischen Filmindustrie und Zuschauern über Konventionen des Inhalts und der Gestaltung. In Bezug auf

für den

r a u s c h

Gewaltdarstellungen heißt das, dass in bestimmten Genres bestimmte Formen von Gewalt in bestimmten Darstellungsweisen vorkommen. Andererseits muss bei der Bewertung der Filme eine Differenzierung zwischen Action und Gewalt berücksichtigt werden (vgl. Mikos 2000b, S. 7f.). Das ist u. a. deshalb wichtig, weil damit unterschiedliche dramaturgische Funktionen in den Filmen und somit für die Zuschauer auch unterschiedliche Erwartungen und Erfahrungen in der Rezeption verbunden sind.

Die Differenzierung von Action und Gewalt

Die Unterscheidung von Action und Gewalt zielt darauf ab, zwischen gewalttätigen Handlungen und der Zurschaustellung von Gewalt zu unterscheiden. Man könnte statt dessen auch von instrumenteller Gewalt und expressiver Gewalt sprechen. Instrumentelle Gewalt ist in den Kontext der Erzählung eingebettet und dient dem Fortgang der Handlung. Sie wird in der Regel von den Protagonisten oder Antagonisten des Films ausgeübt. Sie setzen die Gewalt zur Erreichung von Zielen ein, z. B. um aus dem Gefängnis auszubrechen, die Menschheit vor einem bösen Terminator oder vor aggressiven Außerirdischen zu retten u.s.w. Die expressive Gewalt dient dagegen dazu, visuelle Attraktionen zu schaffen, die die Zuschauer in ihren Bann ziehen. Instrumentelle Gewalt ist auf der Ebene der Narration bzw. Erzählung angesiedelt, expressive Gewalt auf der filmischen bzw. medialen Ebene.

Instrumentelle Gewalt ist an den Helden oder seltener die Heldin gebunden. Sie kann aber auch von Naturkatastrophen ausgelöst werden wie z. B. in *Armageddon* (USA 1998), wo ein Meteorit auf die Erde zurast, oder auch durch eine Bedrohung, die z. B. in *Speed* (USA 1994) von einer tickenden Bombe herrührt oder in *Independence Day* (USA 1996) von Außerirdischen ausgeht. Im Rahmen instrumenteller Gewalt ist zwischen solcher zu unterscheiden, die hauptsächlich dramaturgische Funktion hat, weil sie die Handlung in Gang setzt oder den Helden motiviert, aktiv zu werden, und solcher, die als plausible gewalttätige Handlung im Rahmen der von der Erzählung geschaffenen möglichen fiktiven Welt vom Helden oder von der Heldin ausgeübt wird. In diesem Sinne hat jeder Angriff auf den Helden eine dramaturgische Funktion, weil er ihn zur Aktion herausfordert, die Aktion selbst hat erzählerische Funktion und ist als Reaktion auf die Herausforderung durchaus eine plausible gewalttätige Handlung. Oft erfüllt ein einzelner dargestellter Gewaltakt im Film sowohl dramaturgische als auch narrative Funktion.

Wichtig ist diese Unterscheidung bei der Darstellung von instrumenteller Gewalt auch deshalb, weil sie unterschiedliche Wissensstrukturen beim Zuschauer aktiviert. Die dramaturgische Funktion aktiviert Wissensbestände von typischen Mustern der dramaturgischen Gestaltung von Filmen. Die narrative Funktion aktiviert Wissensbestände, die sich auf Formen, Instrumente und Folgen von Gewalt beziehen wie auf Emotionen der Gewalt, aber eben auch



auf Muster der Entstehung von Gewalt (vgl. Wulff 1985, S. 16f.). Hier korrespondiert die fiktive mögliche Welt des Films mit der sozialen Wirklichkeit der Zuschauer, in der das Wissen um gewalttätige Interaktionen erworben wird. Die Wissensbestände über die dramaturgische Gestaltung von Filmen werden dagegen nur in der Rezeption von Filmen erworben. Die Kunst des Filmemachens besteht nun aber gerade darin, die beiden Funktionen der Darstellung von Gewalt so miteinander zu verbinden, dass für die Zuschauer die dramaturgische Funktion hinter die narrative zurücktritt, oder

in die Kontinuität des Hollywood-Kinos von den Anfängen bis zu den Actionspektakeln der 80er und 90er Jahre des 20. Jahrhunderts gewahrt (Bordwell 1995). Das Actionkino legt Wert auf den Schauwert durch Exzess und Rausch der Bilder. Tempo und Bewegung sind die wesentlichen Prinzipien. Dazu werden zahlreiche Gestaltungsmittel eingesetzt, von der Pyrotechnik über Stunts, Spezialeffekte, dynamisierte Kamera, rasante Montage bis hin zur Dehnung oder Raffung der Zeit mittels Zeitlupen- oder Zeitrafferaufnahmen. All diese Gestaltungsmittel betonen den visuellen Schauwert und



in anderen Worten: Die Zuschauerinnen und Zuschauer sollen nicht merken, dass sie es auf der Leinwand oder dem Bildschirm mit einer nach dramaturgischen Prinzipien gestalteten Handlung zu tun haben. Dahinter steht der generelle Realitätseindruck, den Filme zu vermitteln versuchen. Die Zuschauer sollen glauben, dass alles „echt“ ist.

Action dagegen versucht erst gar nicht, diesen Realitätseindruck zu erwecken. Sie ist spektakulär und in der Tradition der Schaulust und des Spektakels zu sehen (vgl. King 2000; Rieser 1999). Action ist Bestandteil des Kinos der Attraktionen, dem es nicht darum geht, „den Zuschauer in den Sog der Erzählung hineinzuziehen, es funktioniert eher nach dem Prinzip der Zurschaustellung, der *Nummer*, wie das Varieté oder der Zirkus, [...]“ (Kessler 1993, S. 121, Hervorhebung im Original). Für die Zuschauer ist nicht nur faszinierend, was sich da auf der Leinwand bewegt, sondern dass sich da etwas bewegt und wie das gemacht wurde. Der Filmwissenschaftler David Bordwell sieht hier-

stellen sich in ihrer Gemachtheit aus. Dadurch entsteht eine ästhetische Distanz zum Realitätseindruck, auf den die Erzählung des Films abzielt.

Action und Schaulust

Actionsequenzen gibt es nicht nur im Actionfilm, sondern auch in zahlreichen anderen Genres, die ihren visuellen Reichtum und die Kraft ihrer Spezialeffekte zur Schau stellen. Sie bilden dort „autonome Sequenzen [...], die den kausalen Progress der Handlung für einen Moment zum Stillstand bringen und dem Zuschauer ‚selbstzweckhafte‘ Schauspiele der Gewalt, der Geschwindigkeit, des Körpers und der Technik präsentieren“ (Morsch 1999, S. 21). Verfolgungsjagden, wie sie seit den Slapstick-Filmen der Stummfilmzeit populär sind, führen immer wieder zur Zerstörung von Autos, Läden, Straßenlaternen, Hydranten, Gemüseständen und anderen Dingen. In *The Rock – Fels der Entscheidung* (USA 1996, Michael Bay) ist eine der



rasantesten Verfolgungsjagden der jüngeren Filmgeschichte zu bewundern, wenn Stanley Goodspeed (Nicolas Cage) in seinem gelben Ferrari den angeblichen Spion Patrick Mason (Sean Connery) in seinem gepanzerten Wagen verfolgt. Die Rasanz der Schnitte bei dieser Verfolgungsjagd bringt die Zuschauer fast an ihre Wahrnehmungsgrenzen. Geschwindigkeit wird so zum dominanten Effekt der Szene (vgl. King 2000, S. 99ff.). Dabei bedient sich der Film verschiedener Mittel. So sind die Einstellungen, in denen die Fahrer der Autos gezeigt werden, sehr unruhig. Gegenstände kommen auf die Kamera zugeflogen. Die rasenden Autos werden z. B. durch die Bäume oder Gitterstäbe von Zäunen aufgenommen. Durch diesen Kontrast zu den fest positionierten Stäben entsteht der Eindruck einer sehr schnellen Bewegung, eine Art Stroboskop-Effekt, der zusätzlich noch dadurch betont wird, dass die Kamera sich leicht gegen die Fahrtrichtung bewegt. Unterstützt wird die Verfolgungsjagd auf der Ebene des Sounddesigns durch Töne des so genannten Doppler-Effekts, der entsteht, wenn ein Rennauto mit sehr hoher Geschwindigkeit vorbeifährt. Durch Einstellungen, in denen die Straße gezeigt wird, auf der die beiden Wagen fahren, behält der Zuschauer den Überblick über die Szene.

In vielen Hongkong-Actionfilmen wird auf diesen Überblick kein Wert mehr gelegt. Die Actionsequenzen sind dort anders geschnitten – nach dem so genannten Konstruktionsprinzip oder der konstruktiven Montage: „Diese Technik baut einen Sinn der gesamten Action dadurch auf, dass nur Teile davon gezeigt werden. Wo eine Szene für uns analytisch durch einen Establishing Shot [eine Überblickseinstellung, L. M.] aufgeschlüsselt wird, bevor Details gezeigt werden, verweigert uns die konstruktive Montage jeden Überblick. Bei der konstruktiven Montage müssen wir uns die gesamte Action erschließen, in dem wir mental die einzelnen Teile der Action, die wir in verschiedenen Einstellungen sehen, zusammenfügen“ (Bordwell 2000, S. 211f.).¹

In dem in der Bundesrepublik indizierten Film von John Woo *The Killer* (HK 1989) finden sich zahlreiche mit konstruktiver Montage zusammengefügte Sequenzen. Wir sehen Mündungsfeuer in Großaufnahmen, umstürzende und berstende Tische in halbnahen Einstellungen, aus Körpern spritzende Fetzen durch Einschüsse, Hände an Pistolen in Detailaufnahmen



und mehr solcher Einstellungen in rasantem Wechsel. Außerdem wird das ganze Arsenal ästhetischer Verfremdungsmittel eingesetzt: Pyrotechnik, Zeitlupen, Sound und Musik. In solch konstruktiv geschnittenen Sequenzen wird die Action gewissermaßen auf die kognitiven Aktivitäten der Zuschauer übertragen, denn sie müssen sich das Gesamtbild der Sequenz durch eigene mentale Anstrengung erschließen.

Bewegte Körper

Actionfilme leben von zahlreichen Kampfszenen, in denen vor allem männliche Körper in Bewegung zu sehen sind (vgl. Fuchs 1993; Tasker 1993). Sie sind ein körperliches Genre. Die Inszenierung von Körpern in Bewegung trägt wesentlich zur Faszination des Genres bei. Actionfilme sind in diesem Sinne ein Spektakel der Körper (vgl. auch Neale 2000, S. 52ff.). „Die Exzessivität und materielle Insistenz der Actionkörper, die immer wieder in extremen Situationen, als Ort der Gewalt, als Kampfmaschinen, als gestählte, gepanzerte und gleichzeitig hochverletzliche menschliche Waffen inszeniert werden, produzieren auf der Ebene der Sichtbarkeit einen Exzess, einen Überschuss gegenüber der narrativen Funktionalisierung des Körpers als bloße äußere Gestalt einer Person, wie sie für andere, weniger körperbetont operierende Genres typisch ist“ (Morsch 1999, S. 31). Diese Körper leisten übermenschliches, sie bewegen sich über den für den normalen Zuschauer möglichen Bewegungsrahmen hinaus. Die Flickflacks von Trinity in *Matrix* (USA 1999) oder die Flugszenen der Helden in *Tiger*

Anmerkungen:

- 1 Ein anfahrendes Auto kann z. B. in einer Überblickseinstellung gezeigt werden, und die Zuschauer sehen ein Haus an einer Straße, vor dem ein parkendes Auto sich in Bewegung setzt und auf die Landstraße biegt. Bei der konstruktiven Montage hört man einen Motor, der anspringt, sieht einen Auspuff, aus dem bläulicher Rauch kommt, anschließend einen Autoreifen in Detailaufnahme, der beginnt, sich zu drehen, danach wegspritzende Steine, dann einen Blick aus der Perspektive seitlich der Beifahrertür, bei dem ein schwarzweißer Begrenzungsstreifen dicht am Kotflügel vorbeirauscht. Die Szene endet mit einem Blick durch die Windschutzscheibe auf die schnell unter der Motorhaube des Wagens verschwindenden weißen Mittelstreifen.



2

Der T 1000 bestand aus Flüssigmetall, das einerseits jede andere Form von Objekten annehmen konnte, das aber andererseits auch dazu führte, dass der von dem guten, von Arnold Schwarzenegger verkörperten Terminator arg gebeutelte T 1000 quasi wieder zu alter, äußerer Form zurückfand. So wurde er z. B. mit zahlreichen riesigen, silbrig glänzenden Einschusslöchern im Körper gezeigt, die sich mit einem schmatzenden Geräusch wieder schlossen – das Flüssigmetall fand in seine alte feste Form, in die Gestalt des T 1000 zurück.

and Dragon (USA 2001) sind nur dank des Einsatzes von Spezialeffekten möglich. Die Körper der Actionhelden werden im Verlauf des Films stark malträtiiert, nicht nur durch die Antagonisten, sondern auch durch die physischen Umstände der Kämpfe. So ist z. B. John McClaine (Bruce Willis) in *Die Hard* (USA 1987) gezwungen, durch auf dem Boden liegende Scherben einer zersplitterten Scheibe zu laufen. Nachdem er dies durchgestanden hat, sehen wir ihm dabei zu, wie er sich einzelne kleine Splitter aus dem Fuß zupft. Derartige Inszenierungen haben besondere Auswirkungen auf die Rezeption. Die besonderen Aktivitäten der Actionhelden werden so z. T. direkt körperlich angeeignet. Der Filmwissenschaftler Murray Smith hat diese Form der Aneignung als affektive Nachahmung (Mimikry) bezeichnet, die gewissermaßen als „sechster Sinn“ funktioniert, ein „physiologisch[er] Mechanismus, mit dem wir permanent die Bedeutung unserer Umgebung erforschen“ (Smith 1995, S. 100). Die Zuschauer entwickeln dabei eine empathische Beziehung zu den fiktionalen Charakteren der Actionfilme, die sich von einer sympathischen

Person mit Werten und Zielvorstellungen basieren, sondern auf der Ebene körperlicher Aneignung angesiedelt sind“ (Morsch 1999, S. 34). Das bedeutet, dass für die Zuschauer nicht erforderlich ist, „die Werte, Urteile oder Ziele der wahrgenommenen Person zu teilen“ (ebd., S. 33). Oft wird gegen Actionfilme argumentiert, dass vor allem die jugendlichen Zuschauer die Werte und Normen der Helden, die Protagonisten gar als Rollenvorbild für die soziale Wirklichkeit übernehmen. Doch das Spektakel der Körper macht genau dies nicht erforderlich, weil es lediglich zu einer physiologischen, nicht aber psychologischen Aneignung führt. Darauf deuten auch die Ergebnisse einer britischen Studie zur Rezeption des Actionfilms *Judge Dredd* (USA 1995) hin. Neben anderen Mustern ist ein Rezeptionsmuster, dass ein Film seine hauptsächlich jugendlichen Zuschauer physisch fasziniert und in den Bann zieht (Barker/Brooks 1998, S. 146). Diese physische Faszination wird vor allem durch die Geschwindigkeit vermittelt. Ein schlechter Film ist nach Aussagen der Jugendlichen „ein langsamer Film“, der „zum Einschlafen“ langweilig ist, ein guter Film dagegen ist nicht nur einer, der einen wach hält, sondern einer, der einen permanent „wachrüttelt“ (ebd.). Die britischen Medienwissenschaftler ziehen daraus die Konsequenz, dass im Gegensatz zu ihnen selbst die meisten der befragten Jugendlichen wenig Wert auf die Narration, auf die Geschichte eines Films legen. „Was wir nun sehen, ist die essentielle Irrelevanz der Erzählung für die meisten Arten, Vergnügen in den Filmen zu suchen“ (ebd., S. 149).



Beziehung wie der Identifikation unterscheidet. „Empathetische Vorgänge unterlaufen die Mechanismen personengerichteter und psychologischer Identifikationsmuster, da sie nicht auf der Anerkennung der filmischen Figur als





Spezialeffekte

Ein wesentliches gestalterisches Element, das die Schaulust der Zuschauer bedient, sind die Spezialeffekte der Action- und Science-Fiction-Filme (vgl. auch Mikos 1997; Allen 1998). Sie dienen z. B. im Science-Fiction-Film einerseits dazu, die fernen, fremden Welten zu vorstellbaren Welten zu machen. Andererseits sollen sie fremde Wesen aus anderen Welten oder aus den Laboren „verrückter“ Wissenschaftler als möglichst realen Schrecken erscheinen lassen. Die futuristischen Welten der Science-Fiction wären ohne die Special Effects nicht denkbar. Durch sie kann z. B. die technologische Überlegenheit von Außerirdischen deutlich gemacht werden, die im Gegensatz zu den Menschen viel schrecklichere und zerstörerische Waffen einsetzen. Nicht immer wird dies komödiantisch verfremdet wie in *Mars Attacks* (USA 1996), wo kleine außerirdische Kichermännchen mit ihren etwas merkwürdigen Strahlenwaffen ganze Parlamente der Menschen vernichten – und die Parlamentarier bei dieser Aktion zu bonbonbunten Skeletten werden. In *Termina-*



tor 2 – Judgment Day (USA 1990) wurde z. B. das Morphing-Verfahren eingesetzt, um die besondere Gefahr, die vom bösen Terminator T 1000 ausging, zu verdeutlichen. Mit der Morphing-Software lassen sich Personen und Objekte sukzessive in andere Personen und Objekte verwandeln (vgl. dazu auch Baker 1993).²

Spezialeffekte werden u. a. auch dazu eingesetzt, so genannte Schockbilder zu erzeugen (vgl. Mikos 1997, S. 56). Dies sind sorgfältig konstruierte Bilder, die fast wie Gemälde aussehen, die aber etwas gemeinhin als schrecklich Empfundenes zeigen, z. B. eine vor Blut starrende Leiche oder eklige kleine Wesen, die aus Menschenkörpern kommen wie in *Alien* (GB 1979) oder aus der Brust von Menschen wachsen wie in *Total Recall* (USA 1990). Schockbilder zeigen den Zuschauern etwas, indem sie auf den besonderen Schrecken der Situation im Film hinweisen. Sie stehen damit nicht für sich selbst, sondern ihr schrecklicher, schockierender Inhalt verweist auf etwas anderes, z. B. auf die besondere Grausamkeit eines Täters, die besondere, mysteriöse Bedrohung, die von außerirdischen Wesen ausgeht. Ihre schockierende Wirkung beruht nicht darauf, dass sie „Schreckliches oder Entsetzliches präsentieren, sondern weil sie nicht in die fortlaufende Erzählung zu passen scheinen“ (Wulff 1985, S. 55f.). Sie stehen für sich, weisen aber auf etwas anderes hin. Sie sind in den Kontext der Erzählung eingebettet, stechen aber in ihrer Schockwirkung hervor. Sie können daher von den Zuschauern auch unabhängig von der Erzählung erinnert werden – eben als schockierendes Erlebnis.

Spezialeffekte führen bei den jugendlichen Kinogängern zum „Vergnügen des Spektakels“. Es besteht darin, besonders die spektakulären Qualitäten eines Films und die Neuheit der Effekte zu goutieren. „Spezialeffekte sind hierfür

Literaturhinweise:

Allen, M.:

From Bwana Devil to Batman Forever: Technology in Contemporary Hollywood Cinema. In: S. Neale/M. Smith (Hrsg.): *Contemporary Hollywood Cinema.* London/New York 1998, S. 109–129.

Baker, R.:

Computer Technology and Special Effects in Contemporary Cinema. In: P. Hayward/T. Wollen (Hrsg.): *Future Visions. New Technologies of the Screen.* London 1993, S. 31–45.

Barker, M./Austin, T.:

From Antz to Titanic. Reinventing Film Analysis. London/Sterling 2000.

Barker, M./Brooks, K.:

Knowing Audiences: Judge Dredd, it's Friends, Fans and Foes. Luton 1998.

Bordwell, D.:

Planet Hong Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment. Cambridge/London 2000.

Bordwell, D.:

Die Hard und die Rückkehr des klassischen Hollywood-Kinos. In: K. Adam/D. Bordwell/P. Greenaway/J. Lang: *Der schöne Schein der Künstlichkeit.* Frankfurt 1995, S. 151–201.

Fuchs, C. J.:

The Buddy Politic. In: S. Cohan/I. R. Hark (Hrsg.): *Screening the Male. Exploring Masculinities in Hollywood Cinema.* London/New York 1993, S. 194–210.

Ganz-Blättler, U.:

Knowledge Oblige. Genrewissen als Statussymbol und Shareware. In: U. Göttlich/R. Winter (Hrsg.): *Politik des Vergnügens. Zur Diskussion der Populärkultur in den Cultural Studies.* Köln 2000, S. 195–214.

Kessler, F.:

Attraktion, Spannung, Filmform. In: *Montage/AV, 2/2,* 1993, S. 117–126.

King, G.:

Spectacular Narratives. Hollywood in the Age of the Blockbuster. London/New York 2000.

**Mikos, L.:**

Ästhetik der Gewaltdarstellung in Film und Fernsehen. Genrespezifisch und Faszination für Zuschauer. In: *tv diskurs, 16,* 2001, S. 16–21.

Mikos, L.:

Beobachtete Gewalt – mediale Gewaltformen. Die Faszination medialer Gewaltdarstellungen. In: S. Bergmann (Hrsg.): *Mediale Gewalt. Eine reale Bedrohung für Kinder?* Bielefeld 2000, S. 60–79.

Mikos, L.:

Bilder- und Bewegungsrausch. Zur Differenzierung von Action und Gewalt. In: *Medien Praktisch, 24/2,* 2000, S. 4–8.

Mikos, L.:

Monster und Mutanten in CinemaScope. Strukturfunktionale Film- und Fernsehanalyse, Teil 5. In: *Medien Praktisch, 21/3,* 1997, S. 53–56.

Morsch, T.:

Die Macht der Bilder. Spektakularität und die Somatisierung des Blicks im Actionkino. In: *Film und Kritik, 4,* 1999, S. 21–43.

Neale, S.:

Genre and Hollywood. London/New York 2000.

sehr bedeutsam, weil man sie bewundern und bestaunen kann“ (Barker/Brooks 1998, S. 146). Für Jugendliche, die sich daran begeistern, ist die Erzählung eines Films nur insofern wichtig, als sie es ermöglicht, die besonderen Qualitäten der Spezialeffekte hervorzuheben. In den jugendlichen Szenen ist das Wissen um die neuesten Effekte eine wichtige kommunikative Ressource, mit der man sich in Gesprächen bewähren und sein Wissen unter Beweis stellen kann (vgl. Vogelgesang 1991; Winter 1995). Das Spezialwissen aus den Genres Action- und Science-Fiction-Film kann so einerseits als „Statussymbol und Shareware“ dienen (Ganz-Blättler 2000), andererseits aber in den jugendlichen Medienkulturen auch zum „Affekt- und Aggressionsmanagement“ eingesetzt werden (Vogelgesang 2000, S. 155ff.), indem affektive Räume und Situationen entstehen, „in denen gezielt außeralltägliche Zustände hergestellt werden“ (ebd.). Spezialeffekte sind das Salz in der Suppe der Action- und Science-Fiction-Filme, sie stellen beim Filmesehen im Kino oder zu Hause vor dem Fernseher außeralltägliche affektive und physiologische Zustände her.

Actionsequenzen faszinieren, weil sich die Zuschauer im Moment der Action dem Rausch der Bilder und der Bewegung hingeben können, ohne auf Logik und Kausalität der Handlung oder die psychologisch genaue Konstruktion der Charaktere achten zu müssen. „Ihre Pracht

entfalten sie jedoch in den sekunden- bis sekundenbruchteilkurzen Einstellungen, in denen sich die Bilder vom narrativen Kontext emanzipieren, sich der Figuren und Gegenständlichkeiten entledigen: in der ikonographischen Anarchie von Explosionen und Impllosionen, Eruptionen und Detonationen, Aufprall und Auflösung. In den Momenten der Entladung und der nachfolgenden Erlösung, in denen Hochgeschwindigkeitskameras in Zeitlupe, Lärm in Stille, Gegenständlichkeit in Abstraktion überführt werden – und dabei jene rauschhaft orgiastischen Farb- und Formspiele abfeuern, die die vor- und nachgereichte (und nicht selten banale) Bilderkette sprengen“ (Rieser 1999, S. 5f.). In diesen Momenten der Action, losgelöst vom narrativen Kontext und herausgelöst aus der diegetischen Welt, feiert sich der Film selbst als sinnliches Erlebnis. Einem Fest der Sinne, das sich der „atemlosen Natur des visuellen Spektakels“ (Tasker 1993, S. 6) verdankt. In den Actionsequenzen offenbart der Film seine sinnlichen Qualitäten gewissermaßen in potenziert Form. Die Faszination der Sinnlichkeit von Gewalt, wie sie von Trotha (1997, S. 32) beschrieben hat, erhält in der Action eine neue Qualität, indem die Sinne fern jeder Logik der Narration angesprochen werden.

Schlussbemerkungen

Was bedeuten diese Erkenntnisse für die Prüfpraxis? Wichtig wäre, zwischen der instrumentellen und der expressiven Gewalt zu unterscheiden. Das bedeutet, dass bei jedem Action- und Science-Fiction-Film differenziert werden muss zwischen der Darstellung von Gewalt und der Ausstellung von Gewalt in den Action- und den Effektszenen. Gewaltige Ballerszenen, die zudem durch den Einsatz von filmischen Gestaltungsmitteln und Spezialeffekten ästhetisch hervorgehoben werden, sind kaum in der Lage, Jugendliche sittlich zu gefährden. Denn sie werden auf einer physiologischen, körperlichen Ebene angeeignet. Die Werte, Normen und Ziele der Actionhelden müssen dabei von den jugendlichen Zuschauern nicht übernommen werden. In der körperlichen Überwältigung, die Bewunderung und Erstaunen in der Rezeption auslöst, liegt das wesentliche Vergnügen, das diese Filme den Jugendlichen bieten. Die ästhetische Distanz durch die Gestaltungsmittel und Effekte erhöht dieses Vergnügen noch. Hinzu kommt, dass gerade die Actionfilme in ihrer oft rudimentären Erzählung von der Handlungsmächtigkeit in alltäglichen

Actionhelden sind stark – so stark, wie sie selbst im Alltag nicht sind. „So können in den Filmhelden erwünschte Figuren gefunden werden, die Gewalt zum Zwecke der Selbstverteidigung, der Vergeltung von Gewalt (auch der strukturellen) oder zur Durchsetzung von Gerechtigkeitsvorstellungen ausüben. Auch die Filmhelden müssen immer einmal leiden, bevor sie ihr Schicksal in die eigenen Hände nehmen. Unter diesem Blickwinkel ist Gewalt ein Akt der Auflehnung gegen Unterdrückung, Entfremdung, Konformität und Entindividualisierung“ (Wierth-Heining 2000, S. 70f.). Dadurch können die Filme zur Ermächtigung beitragen, weil sie den Jugendlichen einen „Traum von der Eroberung von Autonomie“ (ebd., S. 71) gestatten.

Der auf die Narration gerichtete Blick muss bei der Prüfung von Action- und Science-Fiction-Filmen zugunsten einer Bewertung von Action- und Effektszenen zwar nicht aufgegeben, aber doch zurückgestellt werden. Denn diese Szenen haben einen Sonderstatus, der sie aus dem Fluss der Erzählung heraushebt. Daher sind sie nicht mit den Kriterien zu bewerten, die an Handlung und Erzählung in anderen Genres angelegt werden. Die Unterscheidung zwischen Action und Gewalt spielt dabei eine besondere Rolle.

Prof. Dr. Lothar Mikos ist Professor für Fernsehwissenschaft an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF), Potsdam-Babelsberg.

Rieser, S.:

„absolut action“. *Zur Politik des Spektakels*. In: *Film und Kritik*, 4, 1999, S. 5–20.

Smith, M.:

Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema. Oxford 1995.

Sobchack, V.:

Screening Space. The American Science Fiction Film. New York 1991.

Tasker, Y.:

Spectacular Bodies. Gender, Genre and the Action Cinema. London/New York 1993.

Trotha, T. v.:

Zur Soziologie der Gewalt. In: Ders. (Hrsg.): *Soziologie der Gewalt*. (Sonderheft 37 der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie). Opladen 1997, S. 9–56.

Vogelgesang, W.:

Jugendliches Medienhandeln in Gruppen. Ein Forschungsbeitrag zur differenziellen Aneignung von Gewaltdarstellungen. In: S. Bergmann (Hrsg.): *Mediale Gewalt. Eine reale Bedrohung für Kinder?* Bielefeld 2000, S. 152–163.

Vogelgesang, W.:

Jugendliche Videocliquen. Action- und Horrorvideos als Kristallisationspunkte einer neuen Fankultur. Opladen 1991.

Wierth-Heining, M.:

Filmgewalt und Lebensphase Jugend. Ein Beitrag zur Faszination jugendlicher an medialer Gewalt. München 2000.

Winter, R.:

Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess. München 1995.

Wulff, H. J.:

Die Erzählung der Gewalt. Untersuchungen zu den Konventionen der Darstellung gewalttätiger Interaktion. Münster 1985.

und außeralltäglichen Situationen handeln. Dadurch bieten sie eine Projektionsfläche für verhaltensunsichere Jugendliche, die sich in die fiktiven Actionwelten imaginieren können. Die

