

Dirk Gerbode

KOMIK UND GEWALT

DISTANZIERENDE UND DISSONANTE REZEPTIONSANGEBOTE

Komik und Gewalt scheinen auf den ersten Blick zwei Phänomene zu sein, deren Verknüpfung ein Tabu berührt: Es mag äußerst unstimmig erscheinen, über ein Verhalten und dessen Folgen zu lachen, das eine so eklatante Verletzung von sozialen Werten und Normen darstellt. Dennoch gibt es eine lange Tradition komischer Gewaltdarstellung, quer durch die Geschichte unterschiedlicher Kulturen (vgl. Staveacre 1987, S. 9 ff.). So lässt sich beispielsweise die Tradition des „Slapsticks“, eines Knüppels oder Schlagstocks, mit dem groteske komische Figuren bewaffnet sind, bis in die römische Kultur im 4. Jahrhundert n. Chr. zurückverfolgen und zieht sich von da an durch die gesamte europäische Kulturgeschichte (ebd. S. 12 ff.). Auch die expliziten Gewaltdarstellungen des französischen „Théâtre du Grand Guignol“ im 19. Jahrhundert waren mit den komischen Strukturen der Farce gepaart (Paul 1994, S. 67).

Diese Traditionen setzen sich von Beginn an in der Geschichte der audiovisuellen Medien fort. Komische Gewaltdarstellung ist integraler Bestandteil der frühen Slapstickfilme von Mack Sennett (vgl. Vogel 2000, S. 64) und findet sich in den Werken der Komiker W. C. Fields, Laurel & Hardy, den Marx Brothers und den Three Stooges, um nur einige zu nennen. Auch in den Kino-Cartoons, z. B. von Tex Avery oder Chuck Jones, ist die Inszenierung komischer Gewalt zentral (vgl. von Hagen 2002, S. 127).

Mediale Gewaltdarstellung ist sowohl in öffentlichen und politischen Diskursen als auch in der Medien- und Kommunikationswissenschaft ein viel und kontrovers diskutiertes Thema. Häufig stehen dabei die möglichen Wirkungen der Gewaltdarstellung auf den Zuschauer im Vordergrund, während Analysen der zugrundeliegenden Textstrukturen vernachlässigt werden. Dabei wird übersehen, dass es sich bei den Me-

dientexten um ästhetische Produkte handelt, „die vielfältigste und unterschiedlichste Bedeutungsebenen in sich schließen und im Aneignungsprozess durch die Publika aktiv interpretiert werden müssen“ (Hausmanninger 2003, S. 20). Dies betrifft auch den Spezialfall komisch inszenierter Gewaltdarstellung. Die ästhetische Struktur der Medientexte ist von besonderer Bedeutung für den Rezeptionsprozess, da sie ein Bedeutungs- und Gefühlsangebot an die Zuschauer darstellt, an das diese auf unterschiedliche Weise anknüpfen können. Aus diesem Grund ist für eine Abschätzung möglicher negativer Folgen der Mediennutzung ein differenziertes Verständnis komisch inszenierter Gewaltdarstellung notwendig, denn es gibt sehr unterschiedliche Formen, die ebenso verschiedene Rezeptionsangebote darstellen.

Die verschiedenen Formen komischer Gewaltdarstellung – eine Analyse

In einer medienwissenschaftlichen Diplomarbeit, die an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) »Konrad Wolf« in Potsdam-Babelsberg entstanden ist, wird eine Analyse von vier prototypischen Filmen¹ durchgeführt, die die verschiedenen Formen komischer Gewaltdarstellung herausarbeitet und ihre Einbettung in die Medientexte darlegt.

Komische Gewaltdarstellung in Medien bietet symbolisches Material für die Auseinandersetzung mit drei Themen: der Mensch als Bestie, die inhärente Absurdität der Welt und die Allgegenwart des Todes (Gehring 1996, S. 166). Diese lassen sich mit Überlegungen von Bachtin (1990) zur sozialen und kulturellen Funktion des Karnevals verknüpfen. Darstellungen des „grotesken Leibes“ und komisch verfremdeter Gewalt dienen der Überwindung der Furcht vor

Anmerkungen:

1

Es handelt sich um die Comicverfilmung *Clever & Smart* (Spanien 2003), die Splatterkomödie *Braindead* (Neuseeland 1992), den Horrorfilm *The Texas Chainsaw Massacre II* (USA 1986) und den postmodernen Gangsterfilm *Pulp Fiction* (USA 1994). Die Filme stellen ein möglichst weites Spektrum komischer Gewaltdarstellung dar und bieten damit ganz unterschiedliche Bedeutungs- und Gefühlsangebote für die Rezeption. Die Arbeit setzt sich mit den Fragen auseinander, wie diese Rezeptionsangebote beschaffen sind und wie die verschiedenen Textstrategien komischer Gewaltdarstellung mit den Bedingungen und Kontexten der Zuschauerseite korrespondieren.

ALTDARSTELLUNG

Tabus und dem Tod. Der komische Umgang mit diesen Themen erlaubt es, sie zu verarbeiten und mit ihren Implikationen zurechtzukommen. Grundsätzlich kann die Darstellung von Gewalt dabei als komisch erfahren werden, weil in komischen Strukturen immer ein Mechanismus der Distanzierung des Zuschauers von dem dargestellten Inhalt vorhanden ist (Mast 1979, S. 15). Durch die unterschiedlichen Balancen der Modalitäten von dramatischer Spannung, Nähe und Distanz, Realismus und grotesker Verzerrung in Filmtexten, die Gewalt komisch inszenieren, werden unterschiedliche Angebote für die Bedeutungsherstellung möglich: von dem Vergnügen an grotesker Verzerrung und der folgenlosen Überschreitung von Tabus (vgl. Rathmann 2004, S. 35) über die Erleichterung von dramatischer Spannung (vgl. King 2002, S. 172ff.) bis zu einer Kritik an realen Gewalt-handlungen (vgl. Brunette 1991).

Die Analyse der vier Filme zeigt diese Möglichkeiten vor allem im Hinblick auf die verschiedenen Distanzierungsmechanismen auf:

In *Clever & Smart* und *Braindead* werden eindeutige Angebote inszeniert. Beide Filme zeichnen sich dadurch aus, dass von Beginn an ein deutliches „komisches Klima“ (Mast 1979, S. 9ff.) etabliert wird und der komische Inszenierungsmodus durchgängig dominant bleibt. In *Clever & Smart* ist die ganze Diegese komisch verfremdet, von den Abläufen der Ereignisse, den dort geltenden physikalischen und biologischen Gesetzen über alle Figuren bis zu den Handlungsorten und Gegenständen. Entsprechend wird auf allen filmischen Ebenen Komik inszeniert. Gewalt ist ein fester Bestandteil der Cartoon-Welt des Films, aber sie ist komisch verfremdet und bleibt stets folgenlos. Auf diese Weise ist die Fiktionalität der Gewalthandlungen stark betont, und es greifen bei der Gewaltdar-



Clever & Smart, Braindead, The Texas Chainsaw Massacre II, Pulp Fiction

stellung grundsätzlich Distanzierungsmechanismen der komischen Inszenierung.

In *Braindead* werden Gewaltfolgen zwar ausführlich dargestellt, diese werden jedoch komisch verfremdet, so dass es sich auch hier um eine Inszenierung handelt, die auf komische Distanz abzielt. In dem Film wird über die ästhetische Gestaltung Gewalt als übertriebener und unrealistischer Slapstick präsentiert und damit deren Fiktionalität betont. Ein großer Teil der komischen Gewalt kann als „expressive Gewalt“ (vgl. dazu Mikos 2001, S. 13) verstanden werden, die als Spektakel auf die Schaulust der Zuschauer abzielt und auch aus diesem Grund ein distanzierendes Rezeptionsangebot darstellt. Ein zentraler Punkt dabei ist der Umstand, dass kein realistisches Leiden der Gewaltopfer inszeniert wird. Gewalt trifft hier in erster Linie Zombies – und diese leiden nicht darunter, sondern agieren weiter, als wäre nichts geschehen.²

Im Gegensatz finden sich in *The Texas Chainsaw Massacre II* vor allem dissonante und ambivalente Bedeutungsstrukturen. Hier steht nicht der komische Inszenierungsmodus im Vordergrund, sondern filmische Angebote, die die Erzeugung von Bedrohung, Terror und Ekel vorstrukturieren. Dabei werden die Gewaltfolgen und das Leiden der Opfer realistisch dargestellt. Diese Angebote werden in unterschiedlichem Maße mit komischen Inszenierungsstrategien kombiniert, so dass ambivalente Bedeutungs- und Gefühlsangebote entstehen. Die Wahrnehmung von und der Umgang mit diesen Dissonanzen hängen stark von situativen und soziokulturellen Rezeptionskontexten sowie den Dispositionen der Zuschauer ab.

Auch in *Pulp Fiction* ist die Gewaltdarstellung nicht komisch verfremdet. Es werden sowohl Gewaltfolgen als auch die Leiden der Opfer inszeniert. Trotzdem bestehen in *Pulp Fiction* klare Distanzierungsmechanismen, vor allem durch die komplexe Erzählstruktur und das umfangreiche populärkulturelle Verweisuniversum, in das der Film eingebettet ist.

Die Komik entsteht vor allem durch die Inkongruenz zwischen den Gewalthandlungen und den beiläufigen Dialogen sowie den Alltagsbanalitäten, mit denen sich die Killer dabei beschäftigen. Durch die realistische Art der Gewaltdarstellung kann die Kombination mit komischen Strukturen in *Pulp Fiction* zwar als ambivalent angesehen werden. Durch die allgemeine Inszenierung, die Erzählstruktur und vor allem die Bedeutung von intertextuellen Ver-

weisen im Film wird dieser Umstand aber wieder relativiert. Denn neben den komischen Strukturen akzentuieren auch diese filmischen Angebote eine distanzierte Perspektive.

Das Humorverständnis des Rezipienten bestimmt die Rezeptionshaltung

Die Analysen zeigen, dass in den Filmen unterschiedliche komisch-distanzierende oder ambivalente und dissonante Bedeutungsangebote bestehen. Letztendlich realisiert sich Komik jedoch immer erst in der Rezeption. Sie ist zwar in den textuellen Strukturen angelegt, „sie muss sich aber im Zuschauer vollenden“ (Mikos 2003, S. 139). Das bedeutet, dass auch bei den eindeutigen Angeboten nicht festgelegt ist, wie und ob an die Komik der Gewaltdarstellung in der Interaktion zwischen Text und Zuschauer angeknüpft wird. Andererseits können auch ambivalente Angebote unter einer komischen Perspektive rezipiert werden. Eine entsprechende distanzierte Rezeptionshaltung kommt z. B. in Fankulturen vor, die sich besonders für Spezialeffekte interessieren und speziell damit auseinandersetzen (vgl. Vogelsang 1991, S. 195 ff.). Das deutliche Fiktionsbewusstsein, das Voraussetzung für die distanzierte Wahrnehmung der Gewalt ist, kann bei einer dissonanten Darstellung damit in den Aneignungsstrategien der Rezipienten begründet sein.

Damit die Rezipienten an die komische Gewaltdarstellung anknüpfen können, muss also deren Fiktionalität exponiert sein (vgl. Mikos 2002, S. 17), entweder durch die Inszenierung im Filmtext oder aufgrund von Rezeptionshaltungen der Zuschauer. Durch die Fiktivität der Filmgewalt ist daher im Gegensatz zur alltäglichen Gewalt das Lachen über Täter und Opfer von Gewalthandlungen erlaubt (vgl. Hroß 2002, S. 145). Im Gegenzug wird in dem Fall, in dem das Bewusstsein über die Fiktion der Gewaltdarstellung in den Hintergrund rückt, ein Anknüpfen an die Komik der Gewalt nicht möglich sein.

Komik hat grundsätzlich ein subversives Element und unterläuft Normen und Konventionen (vgl. Neale/Krutnik 1990, S. 3). Das bedeutet, dass sie auch immer einen Tabubruch und eine Provokation darstellen kann, die nicht von jedem Rezipienten akzeptiert werden. Das trifft natürlich insbesondere auf die Verbindung von Komik und Gewaltdarstellung zu, denn gerade „bei sozialen Normen bedeutet der Einsatz von

2

Diese Inkongruenz zu Folgen, die bei entsprechenden Gewalteinwirkungen in der Realität zu erwarten wären, macht einen wesentlichen Anteil der Komik des Films aus.

Literatur:

Bachtin, M. M.:

Literatur und Karneval. Zur Romantheorie und Lachkultur. Frankfurt 1990.

Brunette, P.:

The Three Stooges. De(con)structive Comedy. In: A. Horton (Hrsg.): *Comedy/Cinema/Theory.* Berkeley/Los Angeles/Oxford 1991, S. 174–187.

Gehring, W. D.:

American Dark Comedy. Beyond Satire. Westport/London 1996.

Hagen, M. von:

Zeichentrick: „Doch nur Farb‘ und Pinselstrich...“. In: T. Hausmanninger/T. Bohrmann (Hrsg.): *Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven.* München 2002, S. 126–135.

Hausmanninger, T.:

Das Elend der Gewaltdebatte. Nachrichten aus einem Glaubenskrieg. In: *medien praktisch* 1/2003, S. 18–24.

Hroß, G.:

Die Funktion von Gewalt im Film. In: T. Hausmanninger/T. Bohrmann (Hrsg.): *Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven.* München 2002, S. 136–145.

King, G.:

Film Comedy. London 2002.

Lambrerd, J.:

Scherz ist Trumpf: Humor im Fernsehen. Eine empirische Analyse am Beispiel der Comedy-Show „RTL Samstag Nacht“. Aachen 1998.

Humor immer ein Spiel mit Grenzbereichen“ (Lambernd 1998, S. 49), und die Gewalttätigkeiten, die in den Filmen präsentiert werden, überschreiten gesellschaftliche Normen. Das bedeutet, dass sich die Zuschauer auf die Fiktionalität der Gewalt einlassen müssen, um die entsprechende Komik lustig zu finden, denn wer „versucht fiktionale Schädigungen an rationalen Kriterien und den eigenen moralischen Standards zu messen, wird über die entsprechenden Szenen nicht lachen können“ (Rathmann 2004, S. 34).

Maßgeblich für die Rezeptionshaltung ist deshalb das Humorverständnis der Rezipienten. Abhängig davon werden Zuschauer auch an eindeutige komische Angebote nicht unbedingt anknüpfen, wenn diese ihrem Humor nicht entsprechen – umso weniger an die ambivalente komische Darstellung von Gewalt. Sie werden in diesem Fall die Komik wahrnehmen, sie jedoch ablehnen. Die Resultate einer Studie zum Humor von Pre-Teens und Erwachsenen (Prommer/Mikos/Schäfer 2003) zeigen, dass es unter Erwachsenen sehr unterschiedliche Humorformen gibt, die sich wiederum von denen von Kindern unterscheiden. Zwei wichtige Ergebnisse sind, dass es erstens eine biographische Entwicklung des Humorverständnisses gibt, die zweitens darin resultiert, dass Erwachsene einen kognitiven Filter über ihr Humorverständnis legen. Da sie gesellschaftliche Normen und Werte internalisiert haben, wird Komik, die mit gesellschaftlichen Tabus spielt, häufig abgelehnt. Die soziale Erwünschtheit des Humors im Rahmen ihres unmittelbaren Lebensumfeldes spielt dabei eine große Rolle. Wenn sie trotzdem an entsprechende Komikangebote anknüpfen, sind sie sich des Tabubruchs sehr bewusst und grenzen sich über ihren Humor von anderen Menschen ab (ebd., S. 66). Gruppen mit entsprechenden Humorformen werden „in ihrem Gefüge gestärkt, d. h., sie besitzen eine besondere Identität, die sich von der anderer Gruppen abhebt“ (Lambernd 1998, S. 50).

Die Rezeption und Aneignung komischer Gewaltdarstellung hängt also von vielen Faktoren ab, vor allem von den soziokulturellen Kontexten der Rezipienten, ihrem Humorverständnis, ihren Normen und Werten, ihrer Mediensozialisation und der konkreten Rezeptionssituation. Ein Horrorfilm-Fan, der in einer Gruppe von Gleichgesinnten *The Texas Chainsaw Massacre II* ansieht, wird das dissonante Angebot an Komik und Gewalt anders wahrnehmen und damit

umgehen als jemand, der keine Erfahrung mit diesem Genre besitzt (vgl. Mikos 2003, S. 27). Ein Zuschauer, dessen Humorverständnis dem „politisch korrekten Humor“, nach dem andere nicht verletzt werden dürfen (vgl. dazu Prommer/Mikos/Schäfer 2003, S. 63), zuzurechnen ist, wird auch über das eindeutig fikionalisierte und distanzierende Angebot an Cartoon-Gewalt in *Clever & Smart* nicht lachen.

Fazit

Wie sich gezeigt hat, gibt es sehr unterschiedliche Strategien für die komische Inszenierung von Gewaltdarstellungen und ihre Einbettung in Filmtexte. Komische Gewalt ist nicht gleich komische Gewalt. Wie die Zuschauer in der Rezeption daran anknüpfen und ob sich die Komik in der Interaktion zwischen Rezipient und Text realisiert, hängt zum einen von den Textstrukturen ab, die in differenter Weise komisch-distanzierende oder dissonante Gefühls- und Bedeutungsangebote vorstrukturieren und in verschiedenem Maße die Fiktionalität der Gewalt-handlungen hervorheben. Zum anderen sind Kontexte und Bedingungen auf der Zuschauerseite bedeutsam, denn die Komik bezieht sich auf Wissen und Erwartungen der Zuschauer und vollendet sich nur in Bezug dazu. Außerdem sind bei einer Kombination von Komik und Gewaltdarstellung, die immer Werte und Tabus berührt, das Fiktionsbewusstsein, das Humorverständnis und die internalisierten sozialen Normen der Zuschauer für die Interaktion mit dem Text und dessen Aneignung relevant.

Dirk Gerbode ist Diplom-Medienwissenschaftler.

Er hat an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF)

»Konrad Wolf« in Potsdam-Babelsberg studiert.

Mast, G.:

The Comic Mind. Comedy and the Movies. Chicago/London 1979 (2. Auflage).

Mikos, L.:

Dynamik und Effekte für den Sinnenrausch. Ästhetik der Gewaltdarstellung im Action- und Science-Fiction-Film. In: *tv diskurs*, Ausgabe 17 [Juli 2001], S. 12–19.

Mikos, L.:

Kann Gewalt denn lustig sein? Ästhetik der Gewaltdarstellung in Cartoons und Komödien. In: *tv diskurs*, Ausgabe 22 [Oktober 2002], S. 12–17.

Mikos, L.:

Film- und Fernsehanalyse. Konstanz 2003.

Neale, S./Krutnik, F.:

Popular Film and Television Comedy. London/New York 1990.

Paul, W.:

Laughing Screaming. Modern Hollywood Horror and Comedy. New York 1994.

Prommer, E./Mikos, L./Schäfer, S.:

Pre-Teens und Erwachsene lachen anders. In: *TeleviZion* 16/1/2003, S. 58–67.

Rathmann, C.:

Was gibt's denn da zu lachen? Lustige Zeichentrickserien und ihre Rezeption durch Kinder unter besonderer Berücksichtigung der präsentierten Gewalt. München 2004.

Staveacre, T.:

Slapstick! The illustrated Story of Knockabout Comedy. London 1987.

Vogel, A.:

Film als subversive Kunst. Kino wider die Tabus – von Eisenstein bis Kubrick. Reinbek 2000.

Vogelsang, W.:

Jugendliche Video-Cliquen: Action- und Horrorvideos als Kristallisationspunkte einer neuen Fankultur. Opladen 1991.