

12 oder 16?

The Green Hornet in der Jugendschutzdiskussion

Birgit Goehlnich, Kai Mihm, Claudia Mikat und Patrick Seyboth

Ob Filme bzw. Fernsehsendungen bereits ab 12 oder erst ab 16 Jahren freigegeben werden können, wird oft kontrovers diskutiert. Die Entwicklungsunterschiede in der Phase zwischen Kindheit und Jugend sind enorm, und die Kompetenzen der Kinder und Jugendlichen im Umgang mit bestimmten Medieninhalten, Genres oder Gewaltinszenierungen werden recht unterschiedlich eingeschätzt. Umso wichtiger erscheint es, die hinter den Freigaben stehenden Vermutungen offenzulegen. Selten eignen sich Filme so gut für die Debatte zwischen 12 und 16 wie das Beispiel *The Green Hornet* (USA 2011). Der Film erzählt die turbulente Actiongeschichte um das Superheldenduo Britt und

Kato, die in einem unzerstörbaren Auto Verbrechen bekämpfen und schließlich dem diabolischen Superschurken der Stadt das Handwerk legen. Der Mix aus Comicelementen und realistischer Gewaltinszenierung lässt divergierende Lesarten zu: Der Film hat alle im FSK-Verfahren möglichen Instanzen durchlaufen und wurde auch auf der Jahrestagung der Jugendschutzsachverständigen der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) und der Prüferinnen und Prüfer der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) kontrovers diskutiert. Die unterschiedlichen Erwägungen für eine Freigabe ab 12 und ab 16 werden im Folgenden nachgezeichnet.¹

Genre, Struktur, Charaktere

Auf den ersten Blick mutet *Green Hornet* wie ein klassischer Superheldenfilm an – wobei die Titelfigur nicht einer Comicvorlage entstammt, sondern einer populären Radioserie aus den 1930er-Jahren, die erst ab 1940 als Comic adaptiert wurde. Inhaltlich folgt der Film hinlänglich bekannten Genremotiven: Es gibt den jungen Protagonisten, der erst durch einen tragischen Schicksalsschlag zu seiner Bestimmung als Superheld findet, einen cleveren Helfer („Sidekick“), der stets ein wenig im Schatten des Helden steht, obwohl er ihm mehr als einmal aus der Patsche hilft, und natürlich den diabolischen Gegenspieler, dessen finstere Ziele auf einen gewissen Wahnsinn schließen lassen. Dramaturgisch bedienen Drehbuch und Regie sich der ebenfalls klassischen 3-Akt-Struktur (Exposition/Einführung der Figuren und Konflikte; Konfrontation/Beginn der Konfliktlösung; Auflösung und Schluss), nach der die meisten (amerikanischen) Mainstreamfilme aufgebaut sind. So konventionell und vorhersehbar der Aufbau des Films aber auch sein mag, so schwierig ist es, die Inszenierung des Ganzen unter Jugendschutzaspekten einzuschätzen.

Die Inszenierung

Im Kontext seines bisherigen Œuvres ist *Green Hornet* für den Regisseur Michel Gondry eher untypisch. Die Gestaltung kommt weitgehend konventionell daher und bietet nur vereinzelt visuelle Kabinettstückchen oder den „handgemachten Look“, für den Gondry bekannt ist. Kamerastil und Montage sind meist unauffällig; die Ausstattung wartet mit zahlreichen technischen Gadgets auf – gang und gäbe für einen Superheldenfilm. Was allerdings die Lichtgestaltung und die Musik angeht, tendiert der Film zu düsteren Tönen, die im Kontrast zu seiner Komik und Ironie stehen. Gondry-typischer sind die diversen Manipulationen der filmischen Zeit, vor allem in den Actionsequenzen. Zeitraffer wechselt mit extremer Zeitlupe – und immer wieder unterbricht der durch *Matrix* populär gewordene, doch zuvor bereits von Gondry erfundene Effekt der Bullet Time den Zeitfluss: Während die Zeit innerhalb des Bildes stillsteht, die Bewegungen eingefroren sind, bewegt sich die Kamera weiter im Raum des Bildes.

Anmerkung:

¹ Ansatzpunkte für die Analyse des Films und unterschiedliche Wirkungsvermutungen wurden auf der Veranstaltung von den Filmjournalisten Patrick Seyboth und Kai Mihm skizziert, deren Vortrag hier in Auszügen übernommen wird. Die nachfolgend zitierten Bewertungen und relevanten Wirkungsaspekte aus Sicht der Prüferinnen und Prüfer sind das Ergebnis von Gruppendiskussionen und wurden schriftlich formuliert. Vgl. Gemeinsame Jahrestagung von FSF und FSK in Zusammenarbeit mit der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) „Konrad Wolf“ in Potsdam-Babelsberg. Abrufbar unter: <http://www.fsk-fsf-jahrestagung.de/>

The Green Hornet



Zynischer Realismus ...

Natürlich besteht aufgrund der genannten Motive kein Zweifel daran, dass es sich bei *The Green Hornet* um pure Fiktion handelt – aber wirkt das Dargestellte tatsächlich so „fiktiv“ auf den Zuschauer, so fern jeder Realität?

Man könnte durchaus zu dem Schluss kommen, dass zwar einzelne Momente des Films überhöht inszeniert sein mögen, dass aber speziell die gewalttätigen Szenen in ihrer Ausgestaltung problematisch wirken – zumal die Grundstimmung der Erzählung von einem hohen Grad an Realismus und Naturalismus geprägt ist, was etwa den Ort der Handlung – das sehr real und alltäglich anmutende Los Angeles – oder auch die Motivationen der einzelnen Figuren anbelangt. Der Vater-Sohn-Konflikt des Protagonisten bewegt sich ebenso im Rahmen real vorstellbarer Auseinandersetzungen wie die Machtfantasien des Bösewichts Chudnofsky. Dieser nämlich will nicht wie sonst üblich die Weltherrschaft an sich reißen, sondern schlichtweg die Kontrolle über die Unterwelt von Los Angeles. Dabei bedient er sich auch keiner übermenschlichen Kräfte, sondern einer großkalibrigen Pistole, von der er mit betonter Kaltschnäuzigkeit Gebrauch macht.

Überhaupt sind die Action- und Gewaltszenen mit einem hohen Maß an Realismus inszeniert. Insbesondere der beiläufig gezeigte Überfall einer Jugendgang auf ein flanierendes Pärchen sowie die Lynchjagd der Unterwelt auf Menschen in grüner Kleidung seien hier als Beispiele genannt. Bei den Kämpfen der beiden Helden mit ihren diversen Gegnern kommt es zwar zum Einsatz stilisierender Techniken wie Zeitlupe, Zoom und der oben erwähnten Bullet Time. Diese dienen jedoch allein dazu, die enorme Auffassungsgabe und Reaktionsgeschwindigkeit Katos zu visualisieren. Ansonsten verzichtet die Regie fast völlig auf Überzeichnungen (über „Superkräfte“ verfügt der Titelheld ohnehin nicht). Im Gegenteil: Die Schlägereien, Schießereien und Verfolgungsjagden haben nichts von der spielerisch-tänzerischen Leichtigkeit, wie man sie beispielsweise aus *Spider-Man* kennt. Auffallend ist auch die Tongestaltung, welche die Auswirkungen der Gewalttätigkeiten stets akustisch verstärkt. Auch wenn in dem Film nur sehr wenig Blut fließt und explizite Gewaltspitzen fast durchweg ausgespart bleiben, wirken die vorhandenen Gewalttätigkeiten durch den vergleichsweise realistischen Rahmen der Geschichte sowie durch die visuellen und akustischen Stilmittel möglicherweise intensiver als bei einem ironisch überdrehten Splatterfilm.

... oder comichaft Überhöhung?

Man könnte allerdings auch diametral entgegengesetzt argumentieren, denn *The Green Hornet* hat ebenso viele Facetten, die die Realitätsferne und Comichaftigkeit der

dargestellten Welt unterstreichen, auch in den Gewaltszenen. Da sind zum einen die übermenschlichen Fähigkeiten, die besonders an der Figur Katos deutlich herausgestellt werden. Beide Helden scheinen kaum je wirklich in Gefahr zu sein. Die Turbulenz der Actionszenen ist gerade gegen Ende des Films eindeutig einer comichaft übersteigerten Wirklichkeit zuzuordnen, wobei die Widerstandsfähigkeit der Helden und ihrer Körper teilweise schon an *Tom & Jerry* erinnert. Unterstrichen wird der unrealistische Charakter der meisten Hauptfiguren – besonders auch Chudnofskys – durch das genüssliche Over-Acting der Schauspieler, gerade in den dramatischen Szenen, sowie durch ihre Accessoires, die futuristischen Technik-Spielzeuge, die zum vertrauten Inventar von Superheldenfilmen zählen. Diese Strategien der Überhöhung spiegeln sich auch in den erwähnten Manipulationen der Zeit, mit denen *The Green Hornet* ja insbesondere in den Actionszenen arbeitet und sie verfremdet.

Bei den Gewaltdarstellungen im engeren Sinne, also in der Einwirkung von Gewalt auf Körper, geht die Kamera häufig auf Distanz. Zudem sind Setting und Bildaufbau in einigen Szenen extrem stilisiert gestaltet – ganz wie in einem Comic. Auch Blut ist nur in sehr wenigen Szenen zu sehen. Was zu einer emotionalen Distanzierung ebenfalls beiträgt, ist der schnelle Wechsel zu komischen oder surrealen Szenen. Etwa als Scanlon unter einem Auto begraben wird: Sofort folgt ein Umschnitt in den Himmel, wo Britt und Kato entspannt in ihrem Schleudersitz herabschweben und auf dem eingebauten Plattenspieler Beethovens 3. Symphonie hören ... So bettet *The Green Hornet* seine Gewaltszenen in eine erzählerische Welt ein, die trotz einiger realistischer Elemente insgesamt eine betont fiktive ist, ein Pop-Universum, das seine eigene Künstlichkeit offensiv und mit vielen Verweisen auf andere Produkte der Kunst und der Populärkultur her austreicht.

Sind im Kontext dieses ironischen Spiels mit Genrekonventionen die einzelnen harschen Szenen also nur minimale, zu vernachlässigende Grenzüberschreitungen? Oder kann die dargestellte Gewalt Kinder und Jugendliche belasten, ängstigen, sie desorientieren?

Lebensweltnähe, Gewaltinszenierung, Medienkompetenz: Jugendschutzbewertung des Films

Bekanntermaßen ist im Jugendschutz zwischen den Altersspannen ab 12 und ab 16 Jahren die Gruppe der 12- und 13-jährigen Mädchen und Jungen besonders in den Blick zu nehmen. Sie werden in Jugendstudien als aktive Mediennutzer beschrieben, die offen auf die unterschiedlichsten Medien zugehen und ihre Inhalte beim Aufbau des eigenen Wertekanons zur Orientierung und Abgrenzung nutzen. Wie kompetent sind Kinder dieses Alters im Umgang mit *The Green Hornet*? Verfügen sie über die

entsprechende Lebens- und Medienerfahrung, um sich von den gewalttätigen Protagonisten zu distanzieren oder besteht die Gefahr der Identifikation? Wie ist mit Blick auf diese Altersgruppe Umfang und Inszenierung der Gewalt zu bewerten? Und welchen Bezug hat sie zur kindlichen Lebenswelt? Hier folgen die Bewertungen der Prüferinnen und Prüfer den skizzierten Argumentationslinien zur Realitätsnähe bzw. -ferne des Films:

Ein Teil der Prüferinnen und Prüfer sieht den Film „stark in der realen Welt verhaftet“ und „Gewalt als zentrales Element [...] zu wenig ironisch gebrochen“; er problematisiert die „Tötungen [...] in kaltschnäuziger Beiläufigkeit“, „Gewaltspitzen“, die „wenig comichafte Tonspur“ und die „Abwesenheit von staatlicher Ordnungsmacht“, erkennt „Gewalt, die sich verselbstständigt“, die „lustvoll abgefeiert“ wird oder sich zur „Hinrichtungssorgie“ ausweitet. Eine andere Gruppe betont die „comichafte Überzeichnung und Slapstick-Rahmung“, die eine „Verwechslung mit der Realität ausschließt“; sie meint, die „Gewaltsszenen [würden] sich in diesem Buddy-Movie verläppern“, die Gewalt sei nur „schemenhaft“, „Gewaltfolgen nur selten visualisiert“ und die Geschichte insgesamt „bigger than life“.

Entsprechend breit gestreut ist das Spektrum vermutterter Wirkungen: Die einen sehen die Gefahr einer Gewaltbefürwortung und -fascination, der Verrohung und Desensibilisierung aufgrund eines Gewöhnungseffekts durch die gezeigte Gewalt; andere befürchten eine „Desorientierung durch die unklare Gut-Böse-Zeichnung“ und „negative Vorbildfunktion des Helden“ oder eine „emotionale Überforderung“ angesichts des dargebotenen „audiovisuellen Infernos“. Für eine Freigabe ab 12 spricht dagegen nach Ansicht anderer Prüferinnen und Prüfer das „klare Gut-Böse-Schema der klassischen Comicverfilmung, die von dieser Altersgruppe eingeordnet werden“ könne, sowie die „blassen Protagonisten, die nicht wirklich als Identifikationsfiguren nutzbar“, sondern „erkennbare Tölpel“ sind.

Die Entscheidung für eine Freigabe ab 12 bzw. ab 16 Jahren geht mit der Vermutung einer erwarteten hohen bzw. geringen Medien- und Lebenserfahrung einher: Wer für 16 votiert, traut ab 12-Jährigen weniger Kompetenzen im Umgang mit Satire und Ironie zu, schlussfolgert etwa allgemein, dass „Ironie [...] von pubertierenden Jugendlichen nicht verstanden“ werde und der Film in verhängnisvoller Weise die „Gewalt- und Allmachtsfantasien“ männlicher Jugendlicher bediene. Wer für eine Freigabe ab 12 Jahren stimmt, geht dagegen von vielfältigen Seherfahrungen und einer Vertrautheit der Altersgruppe mit satirisch angelegten Inhalten aus und resümiert etwa: „Der Film ist wie gemacht für Jungen zwischen 12 und 16“; er ist ein „spielerisches Omnipotenzangebot“ und „trifft [ihre] Vorstellungen von Witz und Humor“.

FSK-Entscheidungen und Blick über die Grenzen

The Green Hornet wurde im Arbeits- und im Hauptausschuss der FSK ab 16 Jahren freigegeben und im Appellationsausschuss mit der Freigabe ab 12 Jahren versehen. In der Begründung wird angeführt, dass die Irrealität der erzählten Geschichte und der Figurenzeichnung sowie die Comichaftigkeit der Gewaltdarstellung von Kindern dieses Alters erkannt und mit der gebotenen Distanz eingeordnet und verarbeitet werden könne. Weder zum Kinostart noch während der folgenden Kinoauswertung gingen bei der FSK Beschwerden zur erteilten Altersfreigabe ein – knapp 800.000 Zuschauer haben den Film inzwischen gesehen. Die Nachbarländer England, die Niederlande, Irland, die Schweiz und Dänemark entschieden ebenfalls eine Freigabe ab 12 (bzw. 11) Jahren, in Österreich wurde der Film ab 14 Jahren freigegeben.

Fazit

Kontroverse Debatten sind für eine kritische Auseinandersetzung konstitutiv und müssen geführt werden. Ein zeitgemäßer Jugendmedienschutz muss darüber hinaus Transparenz gewährleisten, seine Entscheidungen nachvollziehbar begründen und treffende Sprachbilder hierfür finden. Insofern hat die Diskussion über *The Green Hornet* auch dazu beigetragen, standardisierte Begrifflichkeiten zu hinterfragen, die zuweilen Gefahr laufen, sich gegenüber dem Gegenstand zu verselbstständigen. Wenn ernsthaft zwischen 12 und 16 Jahren abgewogen werden kann, wird ein Film weder ein völlig harmloses „Buddy-Movie“ noch eine „Hinrichtungssorgie“ sein – sondern eben etwas „dazwischen“.

Birgit Goehlich ist ständige Vertreterin der Obersten Landesjugendbehörden bei der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK). Sie gehört zu den Vorsitzenden in den Arbeitsausschüssen bei den Prüfverfahren der FSK.



Kai Mihm ist Kulturjournalist mit den Schwerpunkten Film und Kulinarik.



Claudia Mikat ist Hauptamtliche Vorsitzende in den Prüfungsausschüssen der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF).



Patrick Seyboth ist Redaktions-Koordinator von filmportal.de beim Deutschen Filminstitut in Frankfurt am Main und schreibt Artikel u. a. für epd Film.

