

Heinz-Peter Preußner (Hg.)

# **Gewalt im Bild**

**e in interdisziplinärer Diskurs**

**SCHÜREN**

# Inhalt

Heinz-Peter Preußner

**Stillgestellte und bewegte, gesehene und imaginierte, rezipierte  
und agierende Gewalt – im Bild**

Eine Einführung

7

## 1. Rahmungen: Stillgestellte und agierende Gewalt

Tilmann Sutter

**Gewalt im Bild – ohne Bild**

Wirkung und Bedeutung von Gewalt in den Medien

39

Michael Kunczik

**Anti-deutsche *Atrocity*-Propaganda**

mit Bildplakaten im Ersten Weltkrieg

53

Heinz-Peter Preußner

**Masse und Gewalt**

Das Panorama als Dispositiv der Schlacht

97

Johannes Grave

**Was heißt es, Gewalt zu sehen?**

Nicolas Poussins *Bethlehemitischer Kindermord* in Chantilly

145

Carolin Behrmann

**Unbeherrschtheit und Gesetz**

Zur Pädagogik der Gewalt im Märtyrerbild um 1600

179

Benjamin Beil

**Zwischen Affekt und Distanz**

Kriegsszenarien und andere Nischen des Massenmediums Computerspiel

197

Markus Engels

**Verherrlichung, Reflexion oder Problematisierung?**

Zur Darstellung und Funktion medialer Gewalt in Videospielen

223

## 2. Gewalt im Film

Horst M. Müller

**Empirisch-experimentelle Methoden der Verifikation**  
von Gewaltwirkung im Film 241

Reinhold Zwick

**Golgotha**  
Die christliche Urszene der Gewalt im Jesusfilm 269

Susanne Kaul

**Ästhetisierte und medienreflexive Gewaltdarstellungen**  
bei Kubrick, Tarantino und Haneke 297

Jean-Pierre Palmier

**Das Paradox der Metafiktion**  
Selbstreferenzialisierungs- und Emotionalisierungsstrategien in filmischen  
Gewaltszenen 307

Hedwig Wagner

**Fiktionalisierung und Authentifizierung von sexueller Gewalt im Film**  
Gender- und medientheoretische Paradigmen am Beispiel von Tokio Dekadenz 323

Angela Koch

**Sex or Rape?**  
Diskursive Rahmung und visuelle Setzung als konstituierende Momente  
von sexueller Gewalt 341

Jonas Thode

**Der Terrorfilm**  
Angst durch gefühlte Gewalt 357

Rasmus Greiner

**Auditive Gewalterfahrung**  
Die argentinische Militärdiktatur im Film 379

Benjamin Moldenhauer

**Die Lücken, die das Bild uns lässt**  
Geschichte, Gewalt und Reflexivität in The Act of Killing und L'imagemanquante 391

**Autorinnen und Autoren** 412

**Abbildungsnachweis** 419

Heinz-Peter Preußner

# Stillgestellte und bewegte, gesehene und imaginierte, rezipierte und agierende Gewalt – im Bild

## Eine Einführung

### Affekte gegen den Anderen

Krieg, als «physische Gewalt», so schrieb Clausewitz (1999, S. 25), sei ein «Mittel» zur Durchsetzung des eigenen Interesses, oder, anders gewendet, die schon sprichwörtlich gewordene «bloße Fortsetzung der Politik mit anderen Mitteln» (ebd., S. 40). Er ist, genauer, «*ein Akt der Gewalt, um den Gegner zur Erfüllung unsers Willens zu zwingen*». Wir nötigen dem Anderen auf, was wir selbst begehren – und missachten damit zwangsläufig seine Selbstbestimmung.<sup>1</sup> Die Unterwerfung ist vollkommen. Der Andere verschwindet in unserem Wollen, wird zu einem Instrument unserer Zielsetzungen, zu einem reinen Zweck. Des Krieges «*nächster Zweck ist, den Gegner niederzuwerfen und dadurch zu jedem ferneren Widerstand unfähig zu machen*», so wiederum Clausewitz (ebd., S. 25; vgl. S. 27, 43 f.) in seiner Schrift *Vom Kriege* (1832).

In einer aufgeklärten und humanen Gesellschaft, die das Subjekt und seine Würde als unantastbar definiert, wird dieser forsche Machtdiskurs nicht mehr *per*

1 Das ist auch das Modell zur Beschreibung sexueller Gewalt. Vgl. dazu die Beiträge von Hedwig Wagner und Angela Koch im vorliegenden Band.

se akzeptiert; er verfällt vielmehr prinzipiell der radikalen Kritik. Gewalt, als ein ausgeübter Zwang in der konkreten Situation, für die Krieg den Rahmen parat hält, ist im selben Sinne, mit verkleinerten Maßen, ein verwerfliches Verhalten. Sie wird nur strukturell noch zugelassen (und heißt dann häufig auch anders), nicht mehr als physisch oder psychisch unmittelbar einwirkende Gewalt. Oder sie ist monopolisiert im Staat, der sie als *ultima ratio* anwendet, gerade um die Gewalttat des Einzelnen (oder eine Aggression von außen) zu verhindern. Hobbes setzt gegen ein *bellum omnium contra omnes* die Symbolfigur des starken Staates, den *Leviathan* (Hobbes 1996, S. 131 f., 134 f.), dem es gelinge, die wölfische Natur des Menschen – *homo homini lupus* – zu zähmen. Den Rahmen, der diesen Gewalteinsatz legitimieren kann, nennt Hannah Arendt *Macht* (1971, S. 45, 49, 52 f.). Institutionen und Konsens, Vergemeinschaftung sind seine Voraussetzung. «Macht und Gewalt sind Gegensätze: wo die eine absolut herrscht, ist die andere nicht vorhanden.» (Ebd., S. 57) Dennoch werden Krieg wie Gewalt, die gedanklich ausgeschlossen sind in zivilen Gesellschaften – «Was niemals aus den Gewehrläufen kommt, ist Macht» – (ebd., S. 54), immer wieder Teil unserer Realität, ja prägen die Diskurse über das Wünschbare wie das Verächtliche in einem exorbitanten Maße: «Gewalt kann Macht vernichten; sie ist gänzlich außerstande, Macht zu erzeugen.» (Ebd., S. 57) Der Befriedigungsprozess scheint nur vorläufig zu sein. Der *Leviathan* ist durch die *Dialektik der Aufklärung* (Horkheimer/Adorno 1998, S. 19, 25, 45 f., 49 f., 60) spätestens als stabiles Konstrukt widerlegt, ein Rückfall in die Barbarei, wie im Nationalsozialismus und mit dem Völkermord der Shoah, scheint jederzeit möglich.

Für das «Modelllernen» bei Kindern sind Gewaltexzesse offenbar von großer Faszinationskraft. Aber auch Erwachsene können mit emotiver Bewegtheit Gewalttaten einerseits verabscheuen – und sich dennoch spielerisch von ihnen unterhalten lassen. Dient das Modell nun als «Vorbild» (Bandura 1991) oder als Beispiel für «negatives Lernen» (Grimm 2002, S. 175)? Es wäre ein Leichtes, in dieser offenkundigen Diskrepanz das Unaufgearbeitete, Nichtbewältigte, ja die grundierende Angst unserer modernen Gesellschaften auszumachen. Vor allem die im Bild dargestellte Gewalt scheint diese Dichotomie von *Tremendum* und *Faszinosum* als Ambivalenz zu entfalten. Wir wenden uns theatralisch schauernd ab von verübten Gräueln – und blicken doch heimlich erregt auf das, was geschehen ist: und nicht sein soll. Es scheint fast eine Lust zu sein, den sicher geglaubten Boden unter den Füßen zu verlieren und in der dann gespürten Gefährdung ein Surrogat der Lebensunmittelbarkeit zu erfahren (vgl. Hausmanninger 2002, S. 243 f.).

Doch über die psychologischen Gründe zu spekulieren, ist hier nicht der Ort. Es geht vielmehr darum, das Gegebene, die Darstellungen von Gewalthandlungen und deren Modi zu erfassen, zu systematisieren und ihre Wirkungen zu analysieren. Wie der Titel unseres Buches schon sagt, beschränken wir uns hier auf das Bild, das im besonderen Maße geeignet ist, Rezipienten zu adressieren, sie immersiv einzubinden und Affekte zu stimulieren. Wir wollen verstehen, was Gewalt im Bild

auslösen kann, wie sie Menschen beeinflusst und prägt, kurz: wie sie wirkt. Darauf wird es nicht eine Antwort geben können, sondern nur heterogen viele. Freilich wäre ein Verzicht, sich dem übermächtigen Thema zu stellen, gleichfalls so töricht wie unverantwortlich.

## Gewaltdarstellung und Gewaltwirkung

Darstellungen von Gewalt haben nie eindeutige Wirkungen – aber sie wirken (vgl. Preußner 2015a, S. 130–134). Und das wiederum ist eindeutig. Dies klingt nur paradox, ist es aber keineswegs. Man kann physiologisch messen und damit zeigen, wie dargebotene Inhalte körperliche Reaktionen entfalten.<sup>2</sup> Schock oder Ekel sind vorbewusste Antworten auf Bilder, deren Perzeption wir intuitiv (in der Regel) lieber vermeiden wollen. Die kognitive Verarbeitung des Gesehenen, die Diskursivierung des Erlebten und die kulturphilosophische Einbettung und Ausdeutung solcher schockierender Gewaltbilder lässt dann aber eine enorme Bandbreite zu, die zur Verwirrung in den Debatten führt. Mit dem Standardwerk von Michael Kunczik und Astrid Zipfel (2006, S. 395) kann man sicherlich nur sagen, es ergäben sich Auswirkungen – freilich ist nicht kausal nachzuweisen, welche. Erst recht sind keine Hypothesen zulässig, eine *bestimmte* Reaktion resultiere aus der Rezeption von Gewaltszenen in Bildmedien. Jutta Röser kritisiert hier einen vorgreiflichen «Besorgnis-Diskurs», der sich nur für negative Folgen von Mediengewalt interessiert und dessen Kennzeichen die «*Aggressionszentrierung*» sei (Röser 2005, S. 82 f.; vgl. Spitzer 2011, S. 222 f.). Insbesondere in den elektronischen Bildschirmmedien Fernsehen und Computer hält etwa Manfred Spitzer (2011, S. 196 f., 224, 245) den Beweis bereits für universell erbracht: «Gewaltdarstellungen schaden» – «Virtuell spielen, real morden» (ebd., S. 195, 211), doch ist er so einfach nicht zu führen, wenn auch die plakativen Zwischentitel dies nahelegen. Bestenfalls «für einen kleinen bis mittelstarken Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Aggressivität des Rezipienten» lassen sich empirische Befunde heranziehen, wie die oben genannte Metanalyse deutlich macht (Kunczik/Zipfel 2006, S. 397; vgl. Kunczik 2017, S. 26 f.). Gesellschaftliche Diskussionen nach Amokläufen freilich – denken wir für Deutschland nur an Erfurt und Winnenden, für die USA an Littleton (Columbine) oder Newtown – verlaufen anders, sind eindeutig in der Schuldzuweisung (vgl. Spitzer 2011, S. 211–213) und von Automatismen geprägt. Sie folgen dann überwiegend der *Suggestionsthese*, der gemäß die gezeigte Gewalt schlicht nachgeahmt, wiederholt werde (vgl. Röser 2005, S. 85 f.).

Nun wäre es unzulässig, solche Wirkungen affektiv dargestellter Gewalt gänzlich auszuschließen. Das trifft wenn überhaupt, nur auf «sozial integrierte Menschen»

2 Vgl. dazu den Beitrag von Horst M. Müller im vorliegenden Band.

zu (Kunczik/Zipfel 2006, S. 85), die das Gesehene emotional verarbeiten können, statt es, gegebenenfalls unbewusst, nachzuahmen. Doch Imitation ist ein wesentlicher Antrieb des Menschen, und es bedarf eines gewissen kognitiven Aufwands, die Wiederholung auf der Ebene etwa des Spiels zu belassen. Beim Schach mag man seinen Tötungsimpuls noch unter Kontrolle haben, beim Egoshooter ist die *Immersion* in die bildgestützte Vernichtung des Anderen hingegen ungleich stärker (vgl. Spitzer 2011, S. 213 f.; Kunczik 2017, S. 1 f., 30). Kritiker sehen hier die Gefährdung, insbesondere von Jugendlichen.

Die *Habitualisierungsthese* setzt an dieser Stelle ebenfalls an: Die Gewöhnung an dargestellte Gewalt sei das Problem. Sie führe zu einer Desensibilisierung, zu psychischer Abstumpfung der Rezipienten. Unterstützt werde dieser Prozess, wenn der «hohe Konsum von Mediengewalt» mit Entspannung oder Nahrungsaufnahme einhergehe (Kunczik/Zipfel 2006, S. 115 f.). In eine ähnliche Richtung, wegen der Häufigkeit des Medienkonsums, zielt die *Kultivierungsthese*: «Kumulativ und konstant auf einem hohen Niveau angebotene Gewalt» (Bonfadelli 2005, S. 297) präge die Vorstellungen der Bildmediennutzer – und kodiere damit deren Wirklichkeit. Hier aber wird differenziert nach Arten der dargestellten Gewalt: ob sie etwa vorsätzlich verübt wurde. Eine Schlüsselfrage für die experimentelle Anordnung ist diejenige der Vorsätzlichkeit, weil Probanden dann mit Trauer und Wut, mit Ekel oder Verachtung, aber auch mit Angst reagieren können. Ein Resultat wäre freilich, die erlebte Umwelt nun als bedrohlicher zu empfinden – und vielleicht entsprechend aktiv zu reagieren: quasi in Notwehr. Aber mit dieser Akzentverschiebung sind wir bereits bei der Frage der «Aneignung» angelangt, die sich für den Rezipienten selbst interessiert – und «die Einbettung dieser Art der Mediennutzung in individuelle Lebens- und Alltagskontexte» analysiert,<sup>3</sup> nicht vordergründig die Gesellschaft eruhigen will (Rösner 2005, S. 84).

Die *Katharsis-Theorie* hingegen beschreibt, seit Aristoteles' *Poetik* (um 335 v. Chr.), wie starke Gefühlsaufwallungen (Ἐλέος und Φόβος, «Jammer» und «Schauern») intelligibel aufgefangen werden – und gerade eine Reinigung von den erlebten starken Affekten bewirken. Wer diesen Umschlag der Emotionen, von der Erschütterung bis zur Klärung, erfahren hat, sei gleichsam abgehärtet und bereit für die Anfechtungen, die in der Umwelt – außerhalb der Darstellung – auf den Betrachter einwirken. Gewaltrezeption kann so lehren, die Schrecksituation zu bemeistern. Auch in Bruno Bettelheims Klassiker *Kinder brauchen Märchen* (1980) geht es, verkürzt gesagt, um die Bewältigung von Angst – durch inszenierte Gewalt. Sie hilft, erwachsen zu werden. Das ist eine reflexive Qualität: Als Beobachter zweiter Ordnung begegnet man den eigenen Emotionen kognitiv, ja kann sogar Metaemotionen empfinden – weil es zum Beispiel rührt, Empathie gezeigt zu haben (vgl. Dohle 2011, S. 122–181). Die im «Leihkörper» (Voss 2007, S. 320; vgl. Voss 2006)

3 Vgl. zur Kontextualisierung den Beitrag von Tilmann Sutter im vorliegenden Band.

erlebte Aggressionsabfuhr, so eine Argumentationsfigur, entlaste Individuen, wenn sie Medien rezipieren, weil sie diesen Trieb dann nicht mehr *realiter* ausagieren müssten. Diese modernen Varianten der *Katharsis*-Theorie sind allerdings empirisch kaum zu belegen (vgl. Meyn 2004, S. 244 f.); viele halten sie gar für «eindeutig widerlegt» und warnen dagegen vor der «Bedrohung», weil es einen «Zusammenhang zwischen medialer Gewalt und realer Gewalt» gebe. «Die Anzeichen» seien «unübersehbar» (Eicke/Eicke 1997, S. 189 f.).

Die jüngeren Priming-Konzepte und die sogenannte Skript-Theorie untersuchen gleichfalls die Aufmerksamkeit gegenüber Schlüsselreizen und gehen von der neuronalen Bahnung bestimmter Wahrnehmungsmuster aus. Sie favorisieren allerdings kein einfaches Reiz-Reaktions-Schema – dies unterstellt im Übrigen auch nicht die Lerntheorie –, sondern modellieren ein kompliziertes Geflecht nervlicher Prägungen (vgl. Kunczik 2017, S. 26). Der kognitiv-physiologische Ansatz, den etwa Jürgen Grimm (1999, S. 216) in einer umfangreichen Studie untermauert hat, kommt zu dem Ergebnis, der Zuschauer von Spielfilmgewalt (im Fernsehen) entwickle eine «*Logik des negativen Lernens*». Nicht Mitleid, Empathie – im Sinne der Katharsis-Hypothese – werde entwickelt, wohl aber «eine Vorschule der Antiviolenz, sofern die Opferdarstellungen in geeigneter dramaturgischer Stellung Ein- und Ausblicke der Gewaltkritik bieten» (Grimm 1999, S. 707).

## Bewegte Bilder – und ihr Gegenstück im Tableau

Im Film *Vor dem Regen* von Milcho Manchevski oder in *Der Blick des Odysseus* von Theo Angelopoulos etwa ist die Gewalt von Anfang an diskreditiert. Wer mit Gewaltmitteln seine Ziele zu erreichen versucht, selbst wenn er Gründe dafür haben mag, wird vom Film ins Unrecht gesetzt. Gewalt ist hier nur roh; wer sie ausübt, dem spricht der Filmtext die Menschenwürde nahezu ab. Und er insistiert auf der Empathie, die der Zuschauer für die Opfer zu erbringen hat. Genau das ist mit einer «Vorschule der Antiviolenz» gemeint. Die Kinder im Film von Angelopoulos sehen wir zunächst zögerlich spielend im Nebel von Sarajewo, weil der scheinbaren Schutz bietet vor den allgegenwärtigen Heckenschützen. Dann aber gehen sie zum Flussufer, um in deren Salven dennoch zu sterben, ungesehen, aber über die Audiospur eindeutig markiert. Das ist eine zurückhaltende, aber reine Anklage gegen solche Grausamkeiten (vgl. Preußner 2013, S. 70).<sup>4</sup> Es sollte schwerfallen, in dieser Szene mit den Tätern zu sympathisieren. Ähnlich bei Manchevski, der einen Albtraum der Gewalt inszeniert – in Mazedonien, London, wieder in Mazedonien. Wenn eine Katze förmlich zerrissen wird von den Kugeln eines irren Schützen,

4 Vgl. zur auditiven Markierung der Gewalttat den Beitrag von Rasmus Greiner im vorliegenden Band.



1 Erhabenheitsschauer – *Apocalypse Now*, Regie: Francis Ford Coppola.

bleibt nur Verachtung für diesen Menschen. Mitfühlend hingegen reagieren wir, wenn Zamira, die albanische Heldin des Films, zum tragischen Opfer in zwischen verfeindeter, früher aber friedlich in Koexistenz lebender Nachbarn wird (vgl. ebd., S. 63). Hier wie dort verfahren die beiden Filme im höchsten Maße selbstreferenziell (vgl. ebd., S. 50, 69), thematisieren den Gewaltgebrauch in den Medien und die Schwierigkeit, sich dem zu stellen oder zu entziehen. Das wiederum lädt zur Reflexion ein für Betrachter, sich mit dieser vielschichtigen Gefühlsreaktion auseinanderzusetzen.<sup>5</sup> Es geht um die Empathiefähigkeit des Zuschauers – für die reale Gewalt der Sezessionskriege, die hier erst erfahrbar wird.

Die Parteinahme für die Opfer kann unter Umständen noch deutlich komplexer ausfallen, etwa wenn wir in *Apocalypse Now* zwar mitfühlen mit den hilflos flüchtenden Vietnamesen, zugleich aber die Empfindung des Erhabenen nicht unterdrücken können beim Herannahen des Hubschraubergeschwaders, das seinen Luftangriff fliegt (Abb. 1). Naturgemäß, das ist oft bemerkt worden, trägt die (intradiegetische) Musikeinspielung von Wagners *Walkürenritt* zu dieser Wirkung entscheidend bei. Wir wechseln so beständig die Fronten – und diese Verunsicherung ist es, die Francis Ford Coppola beabsichtigte und die sein Filmtext erreicht. Deshalb ist *Apocalypse Now* auch ein Antikriegsfilm, was ihn freilich nicht vor falscher Instrumentalisierung, vor einer Fehllektüre also, schützt. Wir sehen das mit aller Drastik im Film *Jarhead* von Sam Mendes, der Marinesoldaten zeigt, die

5 Vgl. zur Selbstreflexivität dargestellter Gewalt im (avancierten) Spielfilm die Beiträge von Susanne Kaul und Jean-Pierre Palmier im vorliegenden Band.

den Film von Coppola anschauen – und dabei vor Begeisterung kaum an sich halten können. Sie entscheiden sich mutwillig für die Seite der Täter – und gehen völlig im Gewaltrausch auf, ohne die Opfer in ihrer Rolle zu sehen, für deren Leiden empfänglich zu sein (vgl. Lüdeker 2011, S. 315). Das scheint übrigens ein generelles Problem beim Antikriegsfilm zu sein, der sich vor allem als Gewaltfilm darstellen will – und darüber (nicht nur) Empathie generiert (vgl. Erll 2008, S. 142; auch Preußner 2015a, S. 132 f. 137, 140, 148, 150).

Ich will die Überlegungen zum Bewegtbild hier nicht vertiefen, weil ich das ausführlich an anderer Stelle, anlässlich der Analyse zu *Die Stille nach dem Schuss*, bereits getan habe (Preußner 2015a). Mir dienen die Beispiele nur als Hinweis auf einen einfachen Fakt: Dass *dargestellte Gewalt* durchaus *ethisch motiviert* sein kann, diese Wirkung aber nicht immer erreicht wird, selbst wenn sie (textuell) intendiert sein sollte. Dieser Befund ist deshalb wichtig, weil der Film durch Schnitt und Montage, aber auch durch das *Sound Design* über wesentliche Mittel der Zuschauerlenkung verfügt, auf die das Tableau wie das 360° Rundpanorama in der Regel nicht zurückgreifen können. Musikerlegungen und wechselnde Ausleuchtungen sind, gemessen an den Möglichkeiten des Films, beim stehenden Bild stark restringiert – auch wenn das Diorama und das Panorama zuweilen deren Unterstützung nutzen (vgl. Buddemeier 1970, S. 25 f., 33, 38, 50 f.; Sternberger 1981, S. 17, 25).<sup>6</sup>

Entscheidend ist beim Film die Blicklenkung, wie sie etwa durch *eye tracking* detektiert werden kann. Denn ein Bewegtbild fokussiert viel stärker als das stehende Tableau: eben auf die Gegenstände oder Personen, die sich bewegen. Ein Standfoto des gleichen Bildinhalts wird anders abgetastet im Wechsel von Sakkaden und Fixationen der unwillkürlichen Augenbewegungen, als derselbe Bildinhalt unbewegt. Selbst ohne Schnitt sind die Abweichungen im Film signifikant. Der Blick zentriert sich auf den Bewegungsimpuls (vgl. Smith 2012). Kommen Schnitte hinzu, wird die Lenkung semantisch überlagert, um dem wechselnden Geschehen zu folgen – etwa durch Fokussierung auf die handlungsführende Figur. Anderes gerät dabei zwangsläufig aus dem Blick (vgl. Kluss et al. 2016, S. 260, 277, 279). Ungeübte Kinozuschauer, die nicht nach narrativen Mustern *top down* ihre Augenbewegungen vorstrukturieren (auch dies geschieht, naturgemäß, unbewusst), sehen anderes, ja zuweilen mehr als der filmisch Geschulte. Denn der Blick wird dann frei für die Zufälligkeiten, die der Film, zuweilen nebenbei, einfängt. Es sind diese Momente, für die Kracauer seine *Theorie des Films* geschrieben hat: Augenblicke unverfälschten Lebens (1985, S. 109–111, 222–231), die aber in der Regel den Anforderungen der narrativ orientierten Rezeption untergeordnet werden.

6 Vgl. zu den Lenkungsoptionen des Panoramas meinen Beitrag im vorliegenden Buch.