



2008/22

Die Ästhetik der Gewalt in den Filmen von Michael Haneke

It's playtime again

Von **karl ossenagg**

Vor über zehn Jahren sorgte der Skandalfilm »Funny Games« für Aufsehen, weil er einen radikalen Gegenentwurf darstellte zu den ästhetisierten und konventionellen Formen der Darstellung von Gewalt im Mainstream-Kino und im Fernsehen, mit denen die Wirklichkeit verharmlost und der Betrachter zum Voyeur gemacht wird. Nun hat der Regisseur Michael Haneke seinen Film unter dem Titel »Funny Games U.S.« noch einmal neu gedreht. Karl Ossenagg erklärt, warum die Filme des Moralisten Michael Haneke sich von anderen unterscheiden, und beschreibt ihre eigentümliche Ästhetik der Gewalt.

»Keine schöne Photographie, keine schönen Bilder, sondern notwendige Bilder, notwendige Photographie.«

Robert Bresson

»Ich versuche der Gewalt zurückzugeben, was sie wirklich ist: Schmerz, eine Verletzung anderer.« (1)

Michael Haneke

Während ein Bild die Phantasie des Zuschauers immer einschränkt, lässt der Ton die Wahl, sich sein eigenes Bild vorzustellen. Durch die Verweigerung der Bilder werden wir dazu gezwungen, uns den Akt in unserer eigenen Vorstellung auszumalen. Auf Distanz zu gehen, ist nun nicht mehr möglich, urplötzlich sehen wir uns mit den eigenen Empfindungen konfrontiert. In der Aktivierung der Phantasie sieht Haneke die einzige Möglichkeit, den Zuschauer aus der Voyeurhaltung zu locken. »Und die setzt sich nur in Bewegung, wenn man ihr Raum lässt. Das Poltern im Nebenraum beunruhigt mehr als eine bluttriefende Vampirfratze im Fenster ... Die Schreckensphantasien, die wir alle in uns tragen, sind abgründiger als jede Blutorgie in Kodacolor.« (2)

Diese Aktivierung der eigenen Phantasie und damit auch der eigenen Verantwortung ist es, die den Zuschauer dazu veranlasst, Hanekes Filme als extrem gewalttätig zu beurteilen. Indem wir uns unseres Blickes und unserer Gefühle bewusst werden, sind wir gezwungen, Verantwortung für unsere Empfindungen zu übernehmen. Unser moralisches Empfinden wird provoziert, wir werden zum Gewissen des Bildes.

Haneke geht es um die Restitution der Realität von Gewalt, darum, was sie für jemanden bedeutet, der sie erleidet. Nach der Inflation von Gewaltbildern, übersättigt von Blut und Brutalität, müsse der Zuschauer grundsätzlich anders über dieses Phänomen nachdenken können. (3) Gewalt bedeutet bei ihm mehr als bloße Täterschaft, und sie zeigt sich vor allem

dort, wo sie im Action-Genre in der Regel schon zu Ende ist: Gewalt wird dort nicht nur durch ästhetische Überhöhung ins Unwirkliche konsumierbar gemacht, sondern auch dadurch, dass jede Form von Leid auf der Seite der Opfer meist ausgespart bleibt. (4) Die Medienwissenschaftler Jo Groebel und Uli Gleich konstatieren, dass in Fiction-Sendungen des deutschen Fernsehens der Schwerpunkt auf der Ausübung von Gewalt, d.h. auf Action liegt. Das Opfer werde in der Regel nur kurz präsentiert. »Die Darstellung des Gewaltaktes selbst ist extrem unrealistisch. Zwar kann ein Gewaltakt zum Tode des Gewaltempfängers führen, aber Leiden des Opfers, Blut und Wunden werden nur sehr selten gezeigt. In der Welt der Fernsehunterhaltung stirbt kaum ein Protagonist eines natürlichen Todes.« (5) Gewaltopfer seien meist die Nebenakteure, die als Identifikationsobjekte eine untergeordnete Rolle spielen, d.h. deren potenzieller Einfluss auf die Zuschauer von vornherein gering ist, und wenn Konsequenzen von Gewalt gezeigt werden, dann handelt es sich um belohnende Konsequenzen. Bei Haneke werden die Akteure nicht ermordet, niedergemetzelt, sie sterben – es fließt Blut, unerträglich lange. (6) Der Tod ist bei Haneke immer eminent physisch präsent, er hat nichts Künstliches, Unwirkliches an sich. »Das Blut ist das einzige, was nicht künstlich aussieht. Die Milch wirkte dagegen wie reine Chemie«, schreibt Christiane Peitz in einer Kritik über Hanekes Film »Bennys Video«.

»Wo im allgemeinen die Lust der Täter das Bild dominiert, zeigt Haneke fast ausschließlich das Leid der Opfer.« (7) Und dennoch geben seine Filme keinen Stoff ab für moralinsäurehaltige Leidensgeschichten, sie eignen sich nicht als Projektionsflächen für sentimentale Leidensphantasien. It's not a Feh, nicht nur deshalb, weil der Schrecken, den seine Filme evozieren, tiefer geht als jeder Tränenfluss, sondern weil seine Figuren ganz einfach stumme Leidensgenossen sind, sie sind Gefühlseunuchen, selbst im schlimmsten Schmerz noch um Fassung bemüht. Es gibt so gut wie keine Gefühlsausbrüche, die für Erleichterung beim Zuschauer sorgen.

Hanekes Opfer sind aber auch immer zugleich Täter (8) – jegliche einseitige Identifizierung ist somit ausgeschlossen. Am augenscheinlichsten erscheint dies in dem Film »71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls«: Am Schluss des Filmes sterben Menschen; wir wissen nicht einmal genau, welche. Es ist nur erkennbar, dass der Wachmann zumindest schwer verletzt ist und der Amokläufer sich selbst gerichtet hat. Die Frau, die das Kind adoptiert hat, der alte Mann, wir wissen nicht, ob sie überleben. Menschen sterben, anscheinend genauso wahllos, wie der junge Student in die Menge schießt. Und selbst, dass der Student zum Täter wird, ist im Grunde ja nichts als Zufall; denn in jeder der einzelnen Figuren schlummert die Gewalt latent, und es würde wohl kaum überraschen, hätte sich diese schon in einer der vorangegangenen Szenen entladen, mit einer anderen Person in der Täterrolle.

In keinem seiner Filme hat Michael Haneke sein Statement über die Position des Zuschauers derart radikal formuliert wie in »Funny Games«, der 1997, als erster österreichischer Beitrag seit 35 Jahren, im Wettbewerb der Festspiele in Cannes lief. Auch wenn er dort mit keinen Preisen bedacht wurde, war er dennoch das Ereignis der 50. Festspiele. Die ersten Reaktionen auf diesen Film waren geradezu exemplarisch für sein Werk. Neben Bewunderung und kritischer Beschäftigung gab es auch heftige Polemik. Während viele mit der Verstörung zu kämpfen hatten und nicht recht wussten, wohin mit der Ahnung, als Voyeur der Gewalt entlarvt worden zu sein, verweigerten sich andere kategorisch der Auseinandersetzung, indem sie demonstrativ den Kinosaal verließen. Zwischen Lob und heftiger Ablehnung gab es nicht viel. Der Film hat dort »den Skandal entfacht, der er ist«. (9)

Am Anfang: Idylle. Aus der Vogelperspektive sehen wir einen auf der Autobahn rollenden Land

Rover, im Schlepp ein himmelblaues Segelboot. Eine Familie reist in die Sommerfrische zu ihrem Ferienhaus am See – Vater, Mutter, Kind und Hund. Im Auto, ein Spiel: Anna, Georg und ihr kleiner Sohn Schorschi vertreiben sich die Zeit, indem sie die Werke und Komponisten klassischer Musik erraten, die aus den Boxen ihres Autoradios ertönt. Eine friedliche Szenerie, bis plötzlich ohrenbetäubendes Heavy-Metal-Dröhnen losbricht. John Zorn meets Händel. Ein Riss. Der auditive Schock lässt etwas von dem anklingen, was an inszeniertem Schrecken folgen wird. In schweren, blutroten Lettern legt sich der Filmtitel über die Einstellung: FUNNY GAMES. Das Spiel hat begonnen, rien ne va plus. Auch wenn es den Protagonisten noch verborgen ist. Ein Vorspann, der in aller Deutlichkeit ankündigt, welches Ende die Handlung nehmen wird. Noch nimmt alles seinen gewohnten Lauf. Same procedure as every year. Mutter räumt den Kühlschrank ein, während Vater und Sohn das Boot flott machen. Die Kamera ist ganz nah dabei. Schorschi kommt in die Küche. »Wir brauchen ein scharfes Messer.« »Wiederseh'n macht Freude, sag' das Papa!« entgegnet ihm Anna. Schon jetzt scheint klar, dass dieser Satz zynische und tödliche Erfüllung werden wird. Schorschi kommt abermals zu Anna in die Küche. »Da ist jemand.« Paul, ein jugendlicher Gast der Nachbarn, steht plötzlich an der Tür. »Wie sind Sie denn reingekommen?« fragt Anna. »Da ist ein Loch im Zaun.« Er bittet höflich um ein paar Eier. Die Eier fallen zu Boden, Annas Handy fällt ins Wasser – »aus Versehen«, natürlich. Eine winzige, scheinbar unbedeutende Geste verändert den Lauf der Dinge total. Die Idylle von traurem Heim und traurem Glück gerät ins Wanken, die vertraute Ordnung der bürgerlichen Welt – und auch die des Zuschauers – verliert sich. Als Paul höflich, aber bestimmt um vier neue Eier bittet, wird das Bedrohen fühlbar, wird klar, da geht es um mehr als bloß um ein paar Frühstückseier. Brillant arbeitet Haneke hier mit Vorausdeutungen und Zeichen, welche sich im Verlauf des Filmes zu manifesten Formen des Terrors verdichten.

Plötzlich erscheint ein zweiter Fremder – Peter. Er mustert das Interieur, sein Blick bleibt an einem Golfbag hängen. »Tolles Set! Callaway, nicht wahr?« Er bittet darum, einen Abschlag machen zu dürfen, draußen, vom Rasen auf den See. Ein beklemmendes Gefühl im Brustkorb stellt sich ein, als auch er, als Anna die beiden bittet zu gehen, mit wohlgesetzten Worten diffizil zum Angriff übergeht. Georg erscheint – er soll schlichten, retten, was zu retten ist. Doch schon jetzt ist klar, es gibt kein Entrinnen. Auch er fordert die beiden höflich auf zu gehen. Paul schreitet auf ihn zu, er bittet um die Eier. Auch Peter tritt ganz nah an Georg heran. »Geben Sie sie ihm doch!« Georg: »Was ist denn hier los?« Der Wortwechsel eskaliert. Paul: »Nichts ist los! Sie hat ihm die Eier gegeben, der Hund ist an ihm hochgesprungen, er hat sie fallen lassen. Jetzt will er andere dafür, ist das so schwierig?« Georg: »Sagen Sie, was ist denn das für ein Ton!« Paul: »Pass auf, dass ich dir deine Eier nicht ausreiße!« Paul grinst. Georg verpasst Peter eine Ohrfeige. Der packt daraufhin den Golfschläger und zertrümmert ihm das Knie. Der erste Schlag in die Magengrube des Zuschauers. Fortan ist nur mehr Krieg, der aussichtslose Kampf ums nackte Überleben.

Ein Golfball fällt zu Boden – die Kugel rollt, das Spiel ist längst eröffnet. In einer Pervertierung der Wette Blaise Pascals sagt Peter zu seinen Opfern: »Wir wetten, dass ihr in zwölf Stunden alle drei kaputt seid, okay?« Am nächsten Morgen wird Anna ins Wasser fallen. Paul wird beiläufig »Ciao, bella« sagen, und dann werden sie alle tot sein: Vater, Mutter, Kind und Hund. Haneke selbst nennt seinen Film eine »Parodie auf das Thriller-Genre«. Es geht ihm um die Dekonstruktion des klassischen Hollywood-Thrillers, dessen Maxime da lautet: »die kontrollierte Beschwörung des Bösen«. (10) Am Anfang herrscht eine Idylle, die langsam bizarr zu werden beginnt. Dann plötzlich der Einbruch des Bösen, das unkontrollierte Wüten von Gewalt, und am Ende: die Erlösung. »Der Film versucht einen Balanceakt, indem er – im Gegensatz zu meinen

früheren Arbeiten, die das Phänomen der medialen Gewalt von außen betrachten – im Genre des Thrillers drinnenbleibt.« (11)

Wer ein Genre kritisiert, muss zuallererst seine Regeln kennen. Haneke sind sie vertraut. Geschickt erfüllt er dessen Regeln, um sie mit Fortdauer seines Filmes sukzessive brechen zu können. »Ich benutze zwar den Suspense, die Spannung, als Leim, auf dem der Zuseher kleben bleibt – aber dann versuche ich, ihn an einen gedanklichen Ort zu führen, an den er sonst vermutlich nicht gehen würde.« (12) Wird im klassischen Thriller der Gewalt durch ästhetische Überhöhung und darauf folgende Erlösung der Schrecken genommen, so will Haneke mit »Funny Games« diese Beruhigung durchbrechen. Die Erlösung wird dem Zuschauer vorenthalten, so konsequent, dass deren schmerzhaftes Ausbleiben am eigenen Leib spürbar wird. »Die Hauptfigur in meinem Film ist der Zuschauer« (13), und: »Der Zuschauer ist immer auch unter den Gefolterten.« (14)

Insgesamt fünf Mal wenden sich die Killer in »Funny Games« an den Zuschauer. Das erste Mal etwa 28 Minuten nach Beginn des Films. Das »Such-den-toten-Hund-Spiel« wird gespielt. Starr und mit schockgefrorener Mimik wird Anna von Peter durch die Gegend dirigiert, quasi als verlängerter Joystick. »Kalt, kalt, ... heiß, heißer, ganz heiß.« Wir sehen im Bildvordergrund Peters Hinterkopf, als stünden wir quasi hinter ihm. Plötzlich dreht er sich um und zwinkert in die Kamera. Als wolle er sich unserer Komplizenschaft vergewissern, auf dass der Thriller funktioniere. Eine ebenso unerwartete wie beängstigende Szene. Ertappt! Du willst es doch auch, oder? Ruckartig spürt man einen inneren Widerstand gegen diese aufgezwungene Allianz, gegen diese emotionale Geiselnahme. Ja, genau: Du spielst mit! Nur so funktioniert das Spiel! Eine schuldlose Mittäterschaft beim Betrachten von Gewalt, wie es uns das klassische Mainstream-Kino suggeriert, gibt es bei Haneke nicht. »Funny Games« ist »ein permanenter Angriff auf unsere weiße Medienkonsum-Weste: Wir sind es nicht gewohnt, für das verantwortlich gemacht zu werden, was wir sehen.« (15)

In dem Augenblick, in dem man als Zuseher beginnt, sich innerlich gegen die gezeigte Gewalt zur Wehr zu setzen, erfolgt Hanekes eigentliche Attacke auf unsere Sehgewohnheiten. Auf die Frage Annas, warum man dem ganzen »Spiel« nicht gleich ein Ende bereite, antwortet Peter: »Sie dürfen den Unterhaltungswert nicht vergessen. Wir würden doch alle um unseren Spaß gebracht.« Und später, als Schorschi schon tot ist, wendet sich Georg flehentlich an seine Henker: »Macht Schluss, es ist genug!« Peter erwidert: »Pfui, das ist aber feig, wir sind doch noch unter Spielfilmlänge.« Und weiter, mit dem Blick ins Publikum: »Ist's dir schon genug? Sie wollen doch ein richtiges Ende, mit plausibler Erklärung, oder? Die Wette läuft noch, die kann man nicht einseitig aufkündigen.« Einmal begonnen, kann man nicht mehr aussteigen aus dem Spiel. Haneke entlässt den Zuschauer nicht aus seiner Geiselhaft. Dennoch, nach etwa 75 Minuten ist der Punkt erreicht, an dem Erlösung möglich wäre. Peter und Paul scheinen aufgegeben zu haben, unversehens sind sie verschwunden. Zwar liegt das Kind erschossen am Boden, zwar ist Georg fast bewegungsunfähig, doch er und Anna klammern sich aus purem Überlebenswillen an die Hoffnung auf Rettung. Es ist schon fast grausam, wie Haneke nun auch mit dem Hoffen und Bangen des Zuschauers spielt, denn natürlich ist auch diese Hoffnung vergebens. Ein Golfball rollt in den Spalt der offenen Tür. »It's playtime again.« Die beiden Peiniger sind zurück. Irgendwann bekommt Anna das Gewehr zu fassen und schießt Paul nieder. An dieser Stelle wurde bei der Uraufführung auf dem Festival in Cannes erleichtert applaudiert. Doch das archaische Empfinden des Zuschauers nach Rache und gerechter Strafe siegt nur scheinbar. Gerade als der Film doch noch auf die Spur von Erlösung zu wenden scheint, greift Paul nach der Fernbedienung und spult im Schnelllauf zu der Szene zurück, in der Anna nach

dem Gewehr greift, und bleibt in einer nun neu ablaufenden Version Herr des Geschehens. Die dramaturgische Entlastung, die jeden Thriller konstituiert und die als kontrollierte Beschwörung des Bösen die Hoffnung auf seine Kontrollierbarkeit in der Realität erlaubt, wird verweigert. Das erlösende Happy End, das die Ordnung wiederherstellen würde, bleibt verwehrt. Die Bösen werden nicht bestraft, sie suchen sich neue Opfer. Unweigerlich denkt man an einen Satz von Peter Sloterdijk: »In-der-Welt-sein heißt In-der-Gewalt-sein« (16). Die Gewalt ist unter den Menschen, und nichts hält sie auf. Die kultivierten Mörder ziehen weiter und bitten eine andere Familie um eine kleine Gabe. Die Grenze, welche die Horrorbilder vom wirklichen Horror des Lebens trennt, kann auch »Funny Games« nicht überschreiten. Aber Hanekes Verdienst ist, dass er sie markiert hat, ein für allemal. »Funny Games« ist ein Abgesang auf konventionelle, unreflektierte und ästhetisierte Formen der Gewaltdarstellung im Kino. Zwar nicht das Ende der Gewalt, das wäre vermessen, aber wohl der unreflektierten Betrachtungsweise derselben.

Mehr als alle anderen Filme Hanekes ist »Funny Games« ein Angriff auf unsere Wahrnehmung von Bildern der Gewalt. Haneke will den Bildern den verlorenen Schrecken wieder zurückgeben: »Wenn ich Gewalt im Kino durchschaubar machen will, muss ich ihr das zurückgeben, was sie im normalen Actionfilm verliert: ihre Realität. Sie wirkt brutal, weil sie plötzlich sie selbst wird. Im Mainstreamkino ist die Gewalt ein Spiel. In Wirklichkeit ist sie etwas Entsetzliches ... Wenn ich mich auf die übliche Art der Gewaltdarstellung einließe, müsste ich die Mittel ständig steigern, um die gleiche Wirkung zu erreichen. Wo im ersten Film noch eine Platzwunde wäre, müsste im nächsten dann die halbe Wange weg, und im dritten fehlte dann der ganze Kopf, und irgendwann wäre alles in Blut getaucht. Das führt zu nichts. Wenn ich den Zuschauer aber bei seiner Phantasie packe und ihn die Tat sich selber ausmalen lasse, wird er es immer als schrecklich empfinden. Das Knarren der Dielen im Nebenzimmer ist unendlich viel spannender als die Teufelsfratze in der Tür.« (17)

Mit den Mitteln äußerster Reduktion macht Haneke das Grauen fühlbar. Wie formal bereits aus seinen anderen Filmen bekannt, zeigt er den Akt der Gewalt nicht. Nicht nur, weil er es für ein moralisches Prinzip hält, den Moment der Tat nicht zu zeigen (18), sondern im Wissen, dass der Rezipient dem Realitätswert des Bildes gegenüber längst abgestumpft ist und Gewalt nur dann als schockierende Realität wahrnehmbar wird, wenn seine Phantasie und Vorstellungskraft in Gang gesetzt werden.

Als Schorsch von Peter vor den Augen seiner Eltern erschossen wird, sehen wir Paul, wie er sich aus der Küche was zu Essen holt. »Soll ich jemandem was mitbringen?« Peng! Wir hören das verzweifelte Wimmern und Weinen der Eltern, während er sich ein Brot streicht. Auf den Schock folgt eisige, minutenlange Stille, eingefangen in einer einzigen Totalen. Minutenlang bleibt das schreiende Grauen im Bild stehen, müssen die Eltern und auch wir, das Publikum, den Tod des Kindes ertragen. Wir sehen das Schlachtfeld, ein blutbespritzter Fernseher, in dem die Übertragung eines Autorennens läuft. Davor eine Kinderleiche. Eine endlos lange Einstellung lang lässt uns Haneke mit der stummen Verzweiflung der Eltern und einem unerbittlich röhrenden Fernsehton auf der Tonspur alleine. Die grenzenlose Ohnmacht der Gefolterten, das unerträgliche Leid sinnlosen Mordens hallt im Betrachter wider. Gezählte fünf Minuten dauert es, bis der Vater in markerschütterndes Schluchzen ausbricht.

»Wo im allgemeinen die Lust der Täter das Bild dominiert, zeigt Haneke fast ausschließlich das Leid der Opfer; wo üblicherweise die Tat an sich die Spannung zu steigern sucht, ist es »Funny Games«, dem Film aus der Perspektive der Opfer, einzig um das Resultat zu tun. Obwohl sie überwiegend ins Vorstellungsvermögen verlagert wird, ist Hanekes Gewalt im Anblick derer, die sie zu erdulden haben, so realistisch, dass der Zuschauer sie kaum erträgt.« (19)

An den Folgen, an den geschundenen und gequälten Gesichtern der Opfer, wird Gewalt fühl- und erlebbar. Der Zuschauer wird so zum Mitleidenden. Parallelen zu »Salò/Die 120 Tage von Sodom« drängen sich auf. Bis dato hatte niemand Gewalt so spürbar den Zuschauer erleiden lassen wie Pier Paolo Pasolini in seinem Meisterwerk aus dem Jahr 1975. In einem Interview nimmt Haneke auf diesen Film Bezug: »Ich habe nie gern gewalttätige Filme gesehen. Die einzige Ausnahme war Pier Paolo Pasolinis Meisterwerk ›Die 120 Tage von Sodom‹, der mich vor 20 Jahren zutiefst bewegt hat und vermutlich mehr geprägt hat als irgendein anderer Film ... Er zeigte Gewalt als das, was sie ist: nämlich als Leiden der Opfer. Und das war unerträglich.« (20) In »Funny Games« will Haneke ein für allemal mit der Vorstellung aufräumen, »Gewalt im Kino sei eine kommensurable Angelegenheit, zum Stoff der Unterhaltung dadurch geworden, dass sie ironisch, komisch oder gar ins Utopische ausgreifend gebrochen wird. Ihm geht es um die Mittäterschaft des Zuschauers, die unschuldig tut, aber nicht schuldlos ist.« (21)

Da ist ein Loch im Zaun«, heißt es zweimal im Verlauf des Filmes. Es ist »ein Riss in der modernen Welt, in den Weisen ihrer Wahrnehmung und den Geheimnissen ihrer Kommunikation – ein ›Riss‹, durch den die Gewalt eindringt, das Böse in Gestalt einer unbegreiflichen Entwertung des moralischen Bewusstseins«. (22) Gerade in den Weisen der Kommunikation, in den unmenschlichen Dialogen verbirgt sich wahrscheinlich das Fundament der Gewalt in »Funny Games«. »Mit unglaublicher Suggestion zerrt Haneke das Publikum in eine semiotische Hölle, die Gut und Böse, Tod und Leben, Sprechen und Handeln pervertiert.« (23) Die Mörder bitten am Anfang um eine Gabe, und von dieser leiten sie das Recht auf eine andere ab, doch als sie diese nicht bekommen, nehmen sie Rache. Sie buhlen sogar noch um Verständnis für das, was sie ihren Opfern antun. »Für mich war das erfolglose Betteln um die Eier ziemlich unangenehm, demütigend eigentlich. Aber das lohnt sich doch überhaupt nicht, diese ganze Prozedur wegen einer Schachtel Eier«, rechtfertigt sich Paul im Film. Als Peter Georg die Kniescheibe zertrümmert, sagt er zu Anna: »Er war schuld, er hat angefangen. Tut mir leid, dass ich ihnen wehgetan habe, Sie haben mich dazu gezwungen.« Die Mörder argumentieren moralisch und bieten »alle Kasuistik auf, um die Schuld der Schuldlosen zu beweisen ... Wörter geben Wörter, und unversehens produzieren die Angeklagten in ihrer Verzweiflung die ›Schuld‹, für die sie dann erniedrigt, geschlagen und getötet werden ... Dem Mord ging der Tod der Imagination voraus, das Absterben humaner Phantasie im Gedächtnis der Sprache, ein tödlicher Prozess in den Tiefenschichten von Mit-Leidenschaft und Emotion. Die Täter sind eloquent, aber von faschistoider Neutralität; die Teilnahmsferne haust im Kapitalismus ihrer Sätze, in der sich Sinn und Zeichen vertauschen, weil Wörter mal nichts, mal alles bedeuten, mal Hölle, mal Auferstehung. Dann ist der babylonische Mörder, der mit dem eigenen Namen spielt, in seinen Worten dem Opfer gnädig, edel und hilfreich und gut, um sofort barbarisch zuzuschlagen, bis sich seine Wette erfüllt.« (24)

Warum tun Sie das?« fragt Georg Paul. »Warum nicht?«, antwortet dieser. In einem unheimlich zynischen Ton betet er daraufhin alle Klischees herunter, die man an psychologischen Erklärungsmustern aus diversen Medienkommentaren über die Ursachen jugendlicher Gewalttäter kennt: Mutterkomplex, Scheidungskind, Kind armer kinderreicher Leute, Drogen, Sozialneid. Die Frage nach der Begründung ihres Handelns wird ad absurdum geführt. »Sie erfinden falsche Biographien, um dem, der fragt, zu zeigen, dass er gar nicht an der Wahrheit interessiert ist, sondern nur an einer Antwort, die ihn beruhigt.« (25)

Die Täter in »Funny Games« sind so makaber abstrakt wie ihre aseptisch weißen Glacé- Handschuhe, die sie tragen. »Sie sind ›natural born killers‹, ohne Geschichte und Identität, keine

Horror-Monster, sondern die »zynische Apologie des ›Coolen‹.« (26)

Das Verweigern von Motiven ist mehr als ein dramaturgischer Trick, der den Zuschauer selbst nach Antworten suchen lässt. Man kann durchaus die Frage stellen, ob Gewaltausbrüche ohne vordergründig erkennbares Motiv nicht auch ein Symptom unserer postmodernen Gesellschaft sind, so wie bestimmte Krankheiten und Verbrechen immer schon als Menetekel vor gesellschaftlichen Krisen dargestellt wurden. (27) Haneke recherchiert, zumindest was die Motive von Gewaltverbrechern angeht, für seine Filme nicht. Oft bekomme er aber nachher vergleichbare Fälle zugesandt. So erfuhr er unmittelbar nach der Premiere von »Funny Games« von mehreren Fällen, wo eine Familie ohne erkennbare Gründe niedergemetzelt wurde. Jedes Mal zwei Täter, die anscheinend ohne Motiv quälten und töteten.

Es gibt eine Anekdote, erzählt von Achim Engelberg: Nachdem er mit einem Bekannten ›Bennys Video‹ angesehen hatte, bezeichnete dieser die Tatsache, dass Benny anscheinend ohne erkennbares Motiv handelte, als wirklichkeitsfremd. »Einige Wochen später – mein Bekannter hatte den Auftrag bekommen, einen Beitrag über den Jugendknast in Plötzensee zu drehen – sahen wir uns mit einem Gefängnispsychologen nochmals »Bennys Video« an. Nachher erklärten einige, dass endlich einmal ein Film ihre Probleme darstelle, andere hielten dagegen, dass man so etwas nicht zeigen solle, jedenfalls nicht im Kino, wo man sich entspannen wolle. Einig waren sich alle darin: Es ging um reale Konflikte, viele Erklärungen würden nicht mehr greifen; Taten ohne erkennbare Motive häuften sich.« (28)

Taten ohne Motiv sind in Hanekes Filmen »eine Art Leitmotiv – weil sie einfach besser als Indikatoren für ein gesellschaftliches Klima wirken können als Taten, bei denen man den psychologischen Hintergrund gleich mitgeliefert bekommt. Sie enthalten einen Bodensatz an Beunruhigung, der sich nicht mit den üblichen Deutungsmustern wegerklären lässt.« (29)

Der französische Soziologe Jean Baudrillard, der die postmodernen Umwälzungen in seinem traditionsbezogenen Heimatland nun schon seit Jahrzehnten mit seinen provokanten Thesen begleitet, spricht angesichts der zynischen Ausbeutung menschlichen Leids in unserer Medienrealität von einer »mörderischen Prostitution des Sichtbaren«:

»Durch die Massenmedien verfügen wir [...] über eine Überrepräsentation, aber keine mögliche Repräsentation, keine Vorstellung mehr, keine Szene, keinen Affekt, keine Phantasmen – und also weder Leidenschaft noch Verantwortung. All das ist für uns schlichtweg obszön, denn durch die Medien ist es gemacht, um gesehen und einfach nur gesehen zu werden, bis zum ›Geht-nicht-mehr‹ gesehen zu werden und doch nicht gesehen zu werden. Weder Zuschauer noch Akteure: Wir sind bloß noch Voyeure ohne Illusion.« (30)

Alles Reale sei bereits in die »Porno-Hyperrealität« geglitten – am 19. Juni 1995, zu einem Zeitpunkt, wo nach wie vor die Belagerungskämpfe um die Stadt Sarajevo tobten, haben sich in Belgien 3 000 Akteure getroffen, um anlässlich des 180. Jahrestages von Waterloo Krieg zu spielen; an die 50 000 Zuschauer waren von ihren Darbietungen begeistert. Bei Dreharbeiten in Südamerika werden sadistische Gewalttätigkeiten, die bis zum Tode gehen, nicht gespielt, sondern für die Leinwand real ausgeübt. (31) Walter Benjamin ist Recht zu geben, wenn er behauptet, dass unsere Selbstentfremdung jenen Grad erreicht hat, der uns unsere eigene Vernichtung als ästhetischen Genuss ersten Ranges erleben lässt. (32)

Das Obszöne liegt heute nicht mehr im Verborgenen, Verdrängten, im Dunkeln, sondern im Sichtbaren, im allzu Sichtbaren. (33) »Die Obszönität beginnt, wenn es kein Schauspiel, keine Szene, kein Theater, keine Illusion mehr gibt, wenn alles dem kalten und unerbittlichen Licht der Information und Kommunikation ausgesetzt ist.« (34) Die intimsten Tätigkeiten unseres Lebens werden heute zu virtuellem Medienfutter.

Angesichts solcher Verfasstheit unserer Medienwirklichkeit stellt sich ernsthaft die Frage nach einer ethischen Perspektive der Ästhetik, wenn Ethik mehr sein soll als ein bloß »telegenes Zitat« (Wolfgang Iser). Haneke wehrt sich nicht gegen den Verdacht, ein Moralist zu sein, er glaubt an den moralischen Appell der Kunst, an die sich in einer Ästhetik artikulierende Formkraft und ihre Auswirkung auf den Rezipienten. Seine Ästhetik der Gewalt ist als radikale Reaktion auf jegliche Form von elektrooptischem Fetischismus zu verstehen. In der Thematisierung der steigenden Empfindungslosigkeit gegenüber den Bildern der Gewalt zeigt sich nicht nur eine evident wichtige ethische Perspektive der Wahrnehmung, sondern auch der künstlerische Wert seiner Filme. Hanekes Intention erinnert an die Arbeit »Taperecorder« von Bruce Nauman (35), der von einem Endlosband über Kassettenrecorder Schreie von Gefolterten abspielt, die allerdings nicht zu hören sind, denn Band und Abspielgerät sind in einem Betonklotz eingelassen, der wie ein Bunker jeden Ton abschirmt. Der Schmerz, das Leid dieser Menschen ist nicht wahrnehmbar, nur aus der Beschreibung erfährt man, was hier »gespielt« wird, und ist entsetzt über die eigene Gefühllosigkeit.

Diese Wahrnehmung des Nicht-Wahrnehmbaren bildet den Nerv der Ästhetik Hanekes. Wahrnehmung heißt bei Haneke: sehen, wo ich nichts sehe. Gerade durch dieses Bewusstmachen des Nicht-Wahrnehmbaren, durch die Erkenntnis der Differenz des sinnhaft Wahrgenommenen und des Erlebten, sensibilisiert Haneke für ein bewussteres Sehen im umfassend ästhetischen Sinne von Erkennen. Gerade indem Haneke für sich als Regisseur ein »Recht auf Blindheit« beansprucht, indem er das nicht Darstellbare dem Blick der Kamera verweigert, wird für den Rezipienten Sehen jenseits des »Obszönen«, im Sinne Baudrillards, wieder möglich. Und wenn ich jetzt mit Virilios Forderung nach diesem »Recht auf Blindheit« schließe, so sei die Frage, ob wir noch frei genug sind, der permanenten Dressur unserer Augen zu widerstehen, ob wir uns der »Prostitution des Blicks« (Baudrillard) noch verweigern können, an uns gerichtet:

»Sollten wir demzufolge nicht etwas wie ein Recht auf Blindheit in Betracht ziehen, wie es schon ein Recht auf Stille und relative Taubheit, zumindest auf eine Senkung des Lärmpegels in den gemeinschaftlich genutzten Räumen, an den öffentlichen Orten gibt? Sollten wir nicht schnell eine Intensitätsverringerung von Bildübertragungen verlangen? ... Wenn der Wunsch, die Welt kennen zu lernen, heute weniger wiegt als das Bedürfnis, sie auszubeuten, sollten wir nicht dann auf diesem Gebiet wie auf anderen, etwa bei der Ökologie, den Versuch wagen, diese maßlose Ausbeutung der optischen Dichte der sinnlich wahrnehmbaren Realität einzudämmen? ... Wie können wir länger ignorieren, dass eine die ikonische Umwelt erforschende Wissenschaft, eine »Ökologie der Bilder«, notwendig ist, während alle möglichen Formen der Verschmutzung von Naturstoffen überhandnehmen und diese Nachrichten uns meistens über die Vermittlung der Massenmedien erreichen? ... Manchmal genügt es, anders zu sehen, um besser zu sehen ...« (36)

Anmerkungen:

(1) Haneke, Michael, Interview mit Sven Gächter, 92

(2) Haneke, Michael, Im Gespräch, 38

(3) Vgl. ebd., 38

(4) Vgl. ebd., 40 f

(5) Aus einer Analyse des Angebots privater und öffentlich-rechtlicher Sender, 1993, zitiert nach:

Kunczik, Michael, Gewalt und Medien, Köln 1994, 41

(6) Vgl. die Schlussequenz von »71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls«

(7) Seidel, Hans-Dieter, Der Zuschauer als Komplize, in: »Frankfurter Allgemeine Zeitung«, Nr. 211/11. September 1997, 41

(8) Zumindest in Bezug auf die Trilogie (»Der siebente Kontinent«, »Bennys Video«, »71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls«). »Funny Games« wäre hier als Ausnahme zu sehen, da es Haneke in diesem Film mehr um die Dekonstruktion des Thriller-Genres und um die Rolle des Zuschauers geht

(9) Assheuer, Thomas, Gewalttätig gegen Gewalt, in: »Die Zeit« Nr. 38/12. September 1997

(10) Vgl. Haneke, Michael, Violence and media, in: Larcher, G.; Grabner, F.; Wessely, Ch. (Hg.), Visible Violence. Sichtbare und verschleierte Gewalt im Film, Münster 1998, 93-97

(11) Haneke, Michael, Kino ist immer Vergewaltigung, Interview in: »Spiegel«, Nr. 38/1997

(12) Ebd.

(13) Ebd.

(14) Ebd.

(15) Meindl, Harald, Haneke und die Gewalt, in: »Denken und Glauben«, Nr. 90/1997, 7

(16) Sloterdijk, Peter, Sendboten der Gewalt, in: Fischer, Robert; Sloterdijk, Peter; Theweleit, Klaus, Bilder der Gewalt, Frankfurt/M. 1994, 13-32, 15

(17) Haneke, Michael, Täter mit Motiv. Gespräch mit Andreas Kilb, in: »Die Zeit«, Nr. 37/5. September 1997

(18) Vgl. Haneke, Michael, Kino ist immer Vergewaltigung

(19) Seidel, Hans-Dieter, Der Zuschauer als Komplize, 41

(20) Haneke, Michael, Kino ist immer Vergewaltigung

(21) Seidel, Hans-Dieter, Der Zuschauer als Komplize, 41

(22) Assheuer, Thomas, Gewalttätig gegen Gewalt

(23) Ebd.

(24) Ebd.

(25) Haneke, Michael, Täter mit Motiv

(26) Buchschwenter, Robert, Der Mord auf Fernbedienung, in: »Die Presse«, 12. September 1997, 21

(27) Vgl. Engelberg, Achim, Blicke der Opfer, in: »Junge Welt«, 22. Oktober 1998

(28) Engelberg, Achim, Blicke der Opfer

(29) Haneke, Michael, Täter mit Motiv

(30) Baudrillard, Jean, Die Szene und das Obszöne, in: Kamper, Wulf (Hg.), Das Schwinden der Sinne, Frankfurt/M. 1984, 282-283

(31) Vgl. ebd. 294

(32) Vgl. Benjamin, Walter, in seinem Nachwort zu: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, Frankfurt/M. 1966, 44

(33) Vgl. Baudrillard, Jean, Das andere Selbst. Habilitation, Wien 1994, 19 ff

(34) Ebd., 18

(35) Vgl. Welsch, Wolfgang, Ästhetisches Denken, 66

(36) Virilio, Paul, Das Privileg des Auges, 64

Bei diesem Dossier handelt es sich um die stark gekürzte Fassung eines Beitrags aus: Christian Wessely/Gerhard Larcher/Franz Grabner (Hrsg.): Michael Haneke und seine Filme. Eine Pathologie der Konsumgesellschaft. Schüren-Verlag, Marburg 2008, 414 Seiten, 24,90 Euro. Das Buch ist soeben in einer erweiterten Neuauflage erschienen.

Am 29. Mai startet Michael Haneke's neuer Film »Funny Games U.S.« in den deutschen Kinos, ein Remake seines Films »Funny Games« (1997).

© Jungle World Verlags GmbH