

Zeitschrift: Zoom : Zeitschrift für Film
Herausgeber: Katholischer Mediendienst ; Evangelischer Mediendienst
Band: 38 (1986)
Heft: 7

Artikel: Herausforderung Brutalos
Autor: Loretan, Matthias
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-931329>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 14.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Matthias Loretan

Herausforderung Brutalos

Zur Gewalt als Unterhaltung

Medien, Politiker, Erzieher, Eltern äussern sich besorgt über den Konsum von Gewaltdarstellungen in den Medien. Welche Wirkungen haben sie? Warum zeigen die Medien soviel Brutalität? Warum wird sie so oft und gern gesehen? Welche vorbeugenden oder heilenden Massnahmen und Strategien wären sinnvoll?

Als vor drei bis vier Jahren in der Öffentlichkeit Wellen der Empörung über die Gewalt-Exzesse auf Video hochschlugen, wurden Erwartungen an die Redaktion herangetragen, diese Zeiterscheinung gerade in einer ökumenischen Medienzeitschrift mit einem klaren und beherzten Wort zu verurteilen und in den Chor derer einzustimmen, die sich für Zensur stark machten. Wir haben damals das Thema aufgenommen und unter dem Titel «Video als moderne Sehschulung» Entwicklungen und Strukturen des neuen Mediums aufgezeigt (ZOOM 5/83). Nach Zensur haben wir nicht gerufen.

Inzwischen ist die öffentliche

Entrüstung abgeebbt. Die Medien berichten kaum mehr darüber, obwohl der Konsum von Gewaltdarbietungen kaum zurückgegangen sein dürfte und die sich verändernden Formen der Gewaltdarstellung nicht weniger problematisch sind. Die Zeit der aufgebrachten Histerie und Teufelsaustreibung ist vorbei. Die Zeit zum Nachdenken ist gekommen. Die folgenden Texte wollen allerdings keine Patentrezepte liefern. Sie wollen zu differenzierten Vorstellungen und zu begründeten Ansichten über Medienbrutalität beitragen.

Für vier der im folgenden veröffentlichten Artikel können wir auf Beiträge von zwei kirchlichen Veranstaltungen zurückgreifen, die mitunter dieses ZOOM-Dossier inspiriert haben: die Jahrestagung der katholischen Filmarbeit in Deutschland «Werte und Wertwandel am Beispiel neuerer Kinofilme» (Wiesbaden, November 85/Leitung: Reinhold Jacobi/Referatsammlung zu beziehen bei: Zentralstelle Medien, Kaiserstrasse 163, 5300 Bonn) und die Informationstagung der katholischen Arbeitsstelle für Radio und Fernsehen «Die Faust im Magen. Brutalität auf Video» (Zürich, März 86/Leitung: Alfons Croci).

Angst- und Aggressionslust

Aggression ist zuerst einmal eine positive Kraft im Menschen, eine legitime Reaktion auf Versagungen und Ängste, die es in jede Lebensgeschichte zu integrieren gilt; sie ist ein Antrieb für menschliches Handeln, wenn es darum geht, Situationen so einzurichten und zu verändern, dass darin die eigenen Bedürfnisse (besser) befriedigt werden können.

Die Gestaltung der Aggression ist für die Herausbildung jeder Persönlichkeit eine ris-

kante Aufgabe. Erschwerend kommt hinzu, dass Aggression vor allem in der Erziehung als lästige Aufsässigkeit aufgefasst wird, die abgewürgt gehört. In der hoch entwickelten Zivilisation unserer arbeitsteiligen, funktionalisierten Massengesellschaft sind Allmachtsträume in vielerlei Kompromisse eingebunden, Räume für das Ausleben der Aggression eingegrenzt. Zur modernen Gesellschaft gehören Ängste wie das Gefühl der Ohnmacht und Ausweglosigkeit, die Apokalypse-Stimmung angesichts der drohenden atomaren oder ökologischen Zerstörung. Reagieren Individuen auf diese Formen struktureller Gewalt mit Aggression, so wird diese in der Regel gesellschaftlich bestraft (sehen wir einmal von demokratisch-rechtsstaatlichen Konfliktlösungen ab, die in ihrer historischen Ausprägung und Kompliziertheit von vielen durchaus auch als strukturelle Gewalt empfunden werden). Also werden auch die aufkommenden aggressiven Wünsche tabuisiert, so dass schliesslich zusätzliche Angst vor der eigenen Aggression entsteht. Die Folge ist, dass die verdrängte Aggression ein abgespaltenes, relativ unkontrolliertes und destruktives Dasein führt. Der heutige Mensch trägt ein hohes Angst- und Aggressionspotential in sich.

Konzentrieren wir uns bei den fiktionalen Gewaltdarstellungen der Medien nicht primär auf ihre Wirkungen, sondern auf das, was ihre Nutzer in ihnen suchen, so erkennen wir in diesem kommunikativen Vorgang eine gesellschaftlich zugelassene, kanalisierte Möglichkeit, sadistische und masochistische Wünsche zu befriedigen. Hier liegt den auch der Akzent unseres ersten Beitrages. Der deutsche Filmkritiker Josef Schnelle geht dabei der Faszination des Thriller- und Horrorfilms nach. Die



wesentliche Chance dieser Filme sieht er in deren impliziten Aufforderung zur Auseinandersetzung mit der eigenen Angst, mit den Schuldgefühlen und Frustrationen, die wir ins Kino mitbringen; denn die suggestive Kraft des Kinos holt sie aus uns hervor, bietet ihnen ein fassbares Objekt an und bindet sie an dargestellte Personen und Situationen. Indem die Filme Angstobjekte anbieten, machen sie Angst wenigstens für einen Moment vorstellbar.

In einem historischen Überblick macht Schnelle deutlich, wie Bedrohung und Gewalt immer weniger nur angedeutet und geahnt, sondern zunehmend anschaulich und naturalistisch gezeigt werden. In den brutalen Exzessen der Ekelfilme bleiben schliesslich keine Leerstellen mehr für die Projektion der Ängste, die seelische Aufmerksamkeit wird fast gänzlich auf eine instinktive Abwehrbereitschaft reduziert.

Video-Horror

Kehren wir zurück zum Medium Video, an dem sich die jüngste Debatte über Mediengewalt entzündet hat. Der Berliner Medienwissenschaftler Siegfried Zielinski zeigt Tendenzen des Marktes mit bespielten Videocassetten auf und arbeitet die ökonomischen und medienspezifischen Strukturen dieser besonderen Spiegelung von Aggression heraus. Dabei wird unter anderem deutlich, wie schiefe die Debatte über die Video-Brutalität läuft, denn das verhandelte Problem ist gar nicht in erster Linie ein videospezifisches. Video hat sich nämlich vor allem als effizienter Verteilkanal für Spielfilme installiert. Sie machen über 80 Prozent des Angebots der ungefähr 6000 in der Schweiz verfügbaren Titel bespielter Cassetten aus. Nach Angaben der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften sind die in Deutschland in-

dizierten Gewaltfilme fast ausschliesslich ehemalige Kino-Spielfilme. Das private Pantoffelkino verschärft das Problem des Konsums von Mediengewalt allerdings insofern, als es diese Angebote allgemeiner zugänglich macht und damit auch der Zugriff von Kindern und Jugendlichen zu diesen optischen Exzessen leichter möglich wird.

Wenn wir schon von Video-Brutalität und -Horror reden, haben wir eine zweite Relativierung zur Kenntnis zu nehmen. Obwohl der effektive Anteil der Brutalos am Titelangbot oder am Umsatz schwer auszumachen ist (weil die Statistiken der Video- und Filmbranche eine solche Kategorie gar nicht führen und die betreffenden Machwerke unter Genrebezeichnungen wie Action, Science-Fiction, Horror oder Kriegsfilm aufführen), haben wir davon auszugehen, dass der Anteil der Video-Exzesse in Form von Brutalitäts- und Pornografie-Orgien nicht zuletzt der Medienberichterstattung wegen landläufig gewaltig überbewertet wird. Insider schätzen, dass die Pornografie 10 bis 15 Umsatzprozente, die Brutalos deren 5 bis zehn ausmachen dürften. Diese Ansicht wird indirekt auch von Zielinski bestätigt, der aufzeigen kann, dass das Zentrum des Marktes mit bespielten Videocassetten heute von den aktuellen, nur wenig zeitverschobenen Hits des Kinos lebt.

Wirkungen

Heinz Bonfadelli, Mitarbeiter am Seminar für Publizistikwissenschaft in Zürich, bietet einen Überblick über die verschiedenen Forschungsrichtungen und ihren Ertrag für die Diskussion über die Gewalt in den Medien. Er fasst das Ergebnis der wissenschaftlichen Diskussion in der banalen Feststellung zusammen, dass mediale Gewalt-

darstellungen wirken. Ansonsten wird sein Beitrag zu einem Plädoyer für die Pluralität von differenzierten, die individuellen und gesellschaftlichen Faktoren miteinbeziehenden Erklärungsversuchen. Bonfadelli wehrt sich damit gegen die Abstempelung einzelner Medien und ihrer Gewaltdarstellung zu Sündenböcken: Für den Schrecken in dieser Welt wird fälschlich das Bild über sie, nicht aber sie selbst verantwortlich gemacht.

Von einem ähnlich differenzierten Erklärungsmodell geht Christa Bolliger-Karcher aus. Sie betrachtet die Darstellung von Brutalität, wie sie vor allem in Video-Brutalos üblich ist, als einen abartigen, vom Kommerz bestimmten Umgang mit dem an sich natürlichen Bedürfnis nach Aggressionsgestaltung, welche allerdings in unserer durchrationalisierten Gesellschaft sowie durch den Mangel an Bezogenheit auf andere

Menschen heute stark eingeschränkt ist. Von ihrer Erfahrung aus der psychotherapeutischen Praxis weiss sie krass und anschaulich die schädlichen Folgen von passiv konsumierten Gewaltdarstellungen auf die Entwicklung von gefährdeten jungen Menschen zu schildern. Schliesslich zeigt sie Möglichkeiten des heilenden Eingreifens auf. (Ihr Beitrag erscheint zu einem späteren Zeitpunkt.) Im Gespräch wies Christa Bolliger darauf hin, dass Jugendliche mit einer durchschnittlich gelungenen Entwicklung und in einer kommunikativen Umgebung durchaus in der Lage sind, die schockierende Wirkung von Brutalos zu verarbeiten. Die Therapeutin lehnt deshalb die Zensur solcher Bilder als Symptombekämpfung ab.

Peter Frei, Mitarbeiter der Medienberatungsfirma Trimedia sowie Mitglied der Fachgruppe Medienpolitik der CVP, diskutiert politische und rechtliche Massnahmen zur Eindämmung der schädlichen Wirkung von Mediengewalt und schlägt Regelungen des Jugendschutzes vor.

Sportlicher Wettkampf mit dem Grauen

Wer in einem Anflug von prophetischem Geist drastische Begriffe wie «Brutalos» verwendet, der muss sich fragen lassen, welchen analytischen Aussagewert sie beanspruchen können. Wenn wir im folgenden die Bezeichnung «Brutalos» übernehmen, so wollen wir damit auf ein Phänomen aufmerksam machen, das schwerlich unter die üblichen Genres wie Action, Horror, Thriller, Science-Fiction, Kriegsfilm und so weiter eingeordnet werden kann. Die Kategorie «Brutalo» soll nämlich jene film- und videoästhetische Entwicklung bezeichnen, die – quer

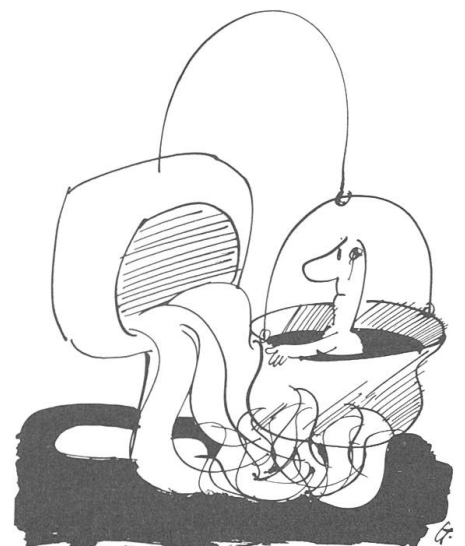
zu den traditionellen Genres und meist mit wechselnden und überfrachteten Anspielungen auf diese – Gewalt exzessiv darstellt und diese Szenen in eine lose und zum Teil nur noch fadenscheinige Geschichte einbindet. Die Schreckensbilder sind in ihrer naturalistischen Darstellung von einer extremen Eindringlichkeit, ja gerade von einer manieristischen Überdeutlichkeit, welche in einer Detailauswahl des Ekelhaften Blut, Schwären, Beulen und sogar Gedärme auf die aufbrechenden Wunden türmt. Beispiele für solche Brutalos sind «Muttertag», ein Teil der Zombie- und die meisten Kannibalenfilme wie «Lebendig gefressen».

Die Addition der Schreckensbilder macht keinen Sinn. In diesem zerstückelten und strukturlosen Universum, in der Regression auf die Angstlust, kann Gewalt überall und in jedem Augenblick hervorbereiten. Auch Täter und Opfer sind so konstruiert, dass die Zuschauer sich nicht mit ihnen identifizieren können: mit den Tätern nicht, weil ihre monströse Erscheinung oder ihre krankhaften Züge klar demonstriert werden; mit den Opfern nicht, weil sie als zufälliges Material der Täter nur Schemen bleiben und ihnen keine Biografie zugestanden

Titelstruktur Video-Programm-Verzeichnis '86

Genre	%
Western/Eastern	
Abenteuer	9.6
Horror	
Krimi/Thriller	8.6
Action, Krieg	
Fantasy/Science Fiction	14.3
Erotik	2.2
Komödie	
Unterhaltung/Heimat	12.1
Klassiker	1.9
Drama/Monumental	3.6
Kinder	5.0
Theater/Kultur	0.5
Musik	5.4
Dokumentation	6.4
Hobby, Sport	8.3
Industrie/Handel/Gewerbe,	
EDV	7.0
Lebenshilfe/Religion	3.2
Schule/Bildung	
Sprachen, Medizin	9.6
Videokunst	2.3

Quelle: Deutsches Video Institut, März 1986
In der Zusammenstellung der offiziellen Brancheninstitution sind die indizierten Filme nicht aufgeführt, ebenso weggelassen ist die Pornografie.



wird, in der sie atmen oder als menschliche Subjekte die Sympathie der Zuschauer wecken können.

Der Plot ist so einfältig, dass Eingeweihte seinen Unernst schmunzelnd erkennen und sich ganz auf den «sportlichen Wettkampf mit dem Grauen» (vgl. Roger Willemsen, Gewalt als Unterhaltung, Merkur 2/85) der sadistischen Bilder einlassen. Der Genuss des Zuschauens ist dabei der einer bestandenen Mutprobe. Die Zuschauer erproben, was sie an extremen Bildern von Brutalität aushalten können. Dabei geht es hintergründig um die Erträglichkeit archaisch gewaltsamer Regungen, für die der Film eine Veranschaulichung bietet. Im Gegensatz aber etwa zum klassischen Horrorfilm trifft in den Brutalos die Zustimmung in erster Linie nicht einzelne Handlungsträger, sondern nur das Spiel mit der Gewalt selbst, die Anerkennung der Faktizität der gewaltsamen Handlung. Der Täter ist der Film, der Zuschauer das Opfer, das schliesslich siegt.

Doch ist der Sieg ein zwiespältiger. Denn wer als Gewinner hervorgeht, hat sich als Zuschauer auf ein Gewaltverhältnis eingelassen, das er nur bezwingt, wenn er wie eine Maschine indifferent und abgehärtet wird. Er hat es geschafft, wenn er ohne Zeichen menschlicher Subjektivität zusehen kann, wie Zombies das Hirn aus dem Kopf geschossen oder eine weibliche Brust tranchiert wird. Damit sind wir an einem Endpunkt, wo hinter der naturalistischen Darstellung von Gewalt nichts mehr zu phantasieren und zu projizieren ist. Durch diese Unterhaltung mit Gewalt ist nichts mehr fürs Leben zu lernen. Ihre Gefährlichkeit liegt deshalb wohl kaum darin, dass wir die gesehene Brutalität in die Tat umsetzen. Ihr Zynismus macht aus, dass das Spiel mit



Gewalt und Angst zum Selbstzweck verkommt, nichts anderes will als das Mitmachen. Diese scheinbar moralisch indifferente Komplizenschaft kennt nur noch Feiglinge und mehr oder weniger mutige Voyeure. Der Seh-Sieg aber muss teuer erkaufte werden: Irritiert oder lahmgelegt wird jenes andere (aggressive) Streben, das Angst, Versagungen und strukturelle Gewalt im Alltag wahrnimmt und für deren Veränderung kämpft. Die Seh-Massage wird zum Ersatz für andere, auch kommunikative Formen der Aggressionsgestaltung. Wir sehen schliesslich alles so cool, dass sich die Einsicht verwischt, dass der Krieg oder das Explodieren der Bombe etwas Anderes sind als eine Mutprobe.

Anständige Gewalt und ihr ideologisches Kleid

Freilich, die Freude am Abschwellen der Brutalo-Konjunktur ist getrübt, wenn man beobachtet, wie wenig Tröstliches nachkommt. Ich denke an «Rambo II» oder an die harten Actionfilme wie Carpenters «Die Klapperschlange» (vgl. das

Ende des Zielinski-Artikels), die zu den heutigen Kino-, respektive Videohits gehören. Im Gegensatz zu den Brutalos besteht ihre Gefährlichkeit nämlich nicht in einem ironisch gebrochenen und zugleich nackten Zelebrieren der Gewalt. In «Rambo II» ist Gewalt als Mittel der Konfliktlösung im Handlungsrahmen aufgehoben. Der Plot dient über weite Strecken dazu, sie zu rechtfertigen. Damit unterläuft die verschämte Darstellung der Gewalt den Ekel, erhebt sich zur Pflicht und entlastet den Genuss vom schlechten Gewissen.

Das legitimierende Grundmuster dieser Filme, das die verdrängte Aggression der Zuschauer hervorholt und kanalisiert, ist perfid-faschistoid. Der Held ist ein in die Zwänge des modernen Alltages eingebundener Kleinbürger, der sich gegen eine Atmosphäre der Beklemmung zu wehren beginnt und nach einer dramatischen Zuspitzung den vermeintlichen Feind vernichtet: in «Rambo II» sind es die Kommunisten (und der Computer), in «Maniac» die Frauen, in «Klasse 1984» eine aufsässige Schülerbande, in «Die Bestien» entlaufene Psychopathen, in «Zombie – Dawn

of the Dead» Tote als Opfer einer fortschreitenden Konsumgesellschaft, die in der Hölle keinen Platz mehr finden und zurückkommen, in «Frau mit der 45er Magnum» geile Männer. Ordnung wird wiederhergestellt, indem die Bedrohung auf die sozial Schwachen projiziert wird und diese ausgelöscht werden. Die neue Ordnung wird zwar keineswegs idealisiert, der Held kann bei seiner Aufräumaktion auch tragisch umkommen oder von der Polizei gefasst werden. Eigentümlich bleibt alles bei der alten Ordnung – unterbrochen nur von einem alptraumartigen, kulturindustriell kanalisierten Wutausbruch.

Welcher Film ist gefährlicher: «Rambo II» oder «Lebendig gefressen»? Welcher soll zensuriert werden? Warum gilt nur der Film als böse, der die Wunde, die er beibringt, auch vorzeigt, harmlos hingegen derjenige, der nur die Wunde beibringt, sie aber optisch nicht ausschaltet? Statt Abschaffung und Zensur, müssten wir nicht nach anderen gesellschaftlichen Formen der Integration von Gewalt suchen, die eben auch diese abgespaltene Art der Destruktivität zurückzuholen vermag? Und die Kirche als Monopol der Friedfertigkeit: Hat es einen Sinn, beleidigt-aggressiv gegen Personen und Erfahrungen vorzugehen, die wir mit der Verkündigung nicht mehr erreichen? Wäre Kirche nicht der Ort, wo so etwas wie soziale Trauerarbeit die unterschlagenen Dimensionen er-innern könnte? ■

Josef Schnelle

Wenn die Angst am grössten ist...

Zum Thema Angst und Schrecken im Kino

Zu der Lieblingslektüre sämtlicher Acht- bis Zwölfjähriger, die ich kenne, zählt ein Kinderroman mit dem Titel «Der kleine Vampir» von Angela Sommer-Bodenburg. Diese Geschichte ist so erfolgreich, dass es bei erheblichen Auflagezahlen inzwischen fünf Fortsetzungen gibt. Die Titelfigur ist Rüdiger von Schlotterstein, ein 150 Jahre alter Vampir, der aber schon als Kind zum Vampir wurde und darum so aussieht wie ein Zwölfjähriger. Rüdiger schliesst Freundschaft mit Anton, einem gleichaltrigen ganz normalen Grossstadtjungen, der allerdings ganz besonders gerne Gruselgeschichten liest. Trotz blutunterlaufenen Augen, kalkweissem Gesicht und natürlich spitzen Eckzähnen sowie einer reichlich ungemütlichen Verwandtschaft in der nahegelegenen Friedhofsgruft ist der kleine Vampir ein netter, zuverlässiger Spielkamerad – schliesslich handelt es sich um eine Kindergeschichte. Die meiste Spannung in ihr geht davon aus, dass Rüdiger und Anton ihre aus der Art geschlagene Freundschaft vor ihren jeweiligen Familien verheimlichen müssen. Eine recht harmlose Variation des Vampirthemas also. Bei allem Zähnefletschen wird Rüdiger einen Freund niemals beiessen – Freundschaft ist Freundschaft.

Dennoch ist «Der kleine Vampir» keine normale Kindergeschichte. Es geht hier in einer sehr einfühlsam geschriebenen Mischung aus Alltagsge-

schichte und Schauerromantik um Angst und Schrecken. Genau so wird sie von den Kindern verstanden, und das macht ihren Reiz aus. Die Angst vor der Dunkelheit zu einem Freund machen, aber auch deren Stimmung und Atmosphäre auf sich wirken lassen, sie geradezu geniessen, sich in ein Wechselbad aus Anspannung und humoriger Entspannung begeben, das sind die Haltungen der Kinder, die man beim Vorlesen dieser Geschichte beobachten kann. Wenn die Angst am grössten ist, dann führt die Autorin ihre Leser wieder zurück in die sichere Geborgenheit von Antons Kinderzimmer. Erleichterung stellt sich ein, aber die Nacken-

