



universität
wien

DIPLOMARBEIT

„Wenn man trotzdem lacht“

Eine dramaturgische Analyse von medialen Gewaltdarstellungen im komischen Kontext
am Beispiel von Gangsterkomödien

Verfasserin

Petra Schierke

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt: Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer: Univ.-Prof. Dr. Michael Gissenwehler

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	2
1. Einleitung	3
2. Der Gewaltbegriff, seine Differenzierung und der Kritische Ansatz	13
2.1 Differenzierung	18
2.2 Kritischer Ansatz zum Gewaltthema im Komischen Kontext	27
3. Die Komik – im Leben, in der Gesellschaft, im Film	32
3.1 Ursprung und Gesellschaftliche Bedeutung des Komischen	34
3.2 Der Komische Kontrast	45
4. Formen der Komik im Gewalttätigen Filmkontext	54
4.1 Komische Narration	58
4.1.1 Komische Narration in <i>Lock, Stock and Two Smoking Barrels</i>	61
4.1.2 Komische Narration in <i>Snatch</i>	64
4.2 Komische Situationen	69
4.2.1 Der Überfall auf die Marihuana-Bande in <i>Lock, Stock and Two Smoking Barrels</i>	70
4.2.2 Die Skurrile Autounfallserie und Figurenkreuzung in <i>Snatch</i>	74
4.3 Komische Figuren	77
4.3.1 Gary und Dean: Das Dämmliche Einbrecherduo in <i>Lock, Stock and Two Smoking Barrels</i>	78
4.3.2 Sol, Vince und Tyrone: Der Überfall des Wettbüros in <i>Snatch</i>	80
4.4 Komik der Sprache	82
4.4.1 Die Parallelmontage der Autofahrten in <i>Lock, Stock and Two Smoking Barrels</i>	83
4.4.2 Mickey und die Zigeuner in <i>Snatch</i>	86
4.5 Eine Überprüfung der Komischen Formen am Film <i>RocknRolla</i>	88
5. Funktionen der Komik im Filmischen Gewaltkontext	93
6. Fazit	100
Mediographie	103
Zusammenfassung	109
Vita	110

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Szenengrafik (<i>Lock, Stock and Two Smoking Barrels</i>)	22
Abb. 2: Schema der Dramaturgie (<i>Snatch</i>)	64
Abb. 3: Schema des Ablaufs vom Überfall (<i>Lock, Stock and Two Smoking Barrels</i>)	71
Abb. 4: Dialogprotokoll (<i>Lock, Stock and Two Smoking Barrels</i>)	84

1. Einleitung

Zwei Jäger sind im Wald unterwegs, als einer von ihnen zusammenbricht. Er scheint nicht mehr zu atmen, und seine Augen sind verklärt. Der andere Mann zückt sein Handy und ruft den Rettungsdienst an. Er keucht: „Mein Freund ist tot! Was kann ich nur tun?“ Der Notarzt antwortet: „Beruhigen Sie sich. Ich kann Ihnen helfen. Zuerst stellen Sie sicher, dass er wirklich tot ist.“ Kurze Pause, dann ein Schuss. Zurück am Telefon sagt der Jäger: „OK, was jetzt?“¹

Mussten Sie gerade lachen? Wenn ja, sehr gut. Dann hat der Witz genau die beabsichtigte Reaktion hervorgerufen, für die er geschaffen wurde, nämlich Lachen zu produzieren. Das Lachen ist eine gängige Reaktion auf komische Formen und Erlebnisse sowie angeborener Ausdruck eines bestimmten Gefühlszustandes. Jeder von uns kennt heitere Umstände zur Genüge aus dem alltäglichen Leben, ebenso wie jeder höchstwahrscheinlich die Reaktion des Lachens schon am eigenen Leibe erfahren hat. Es liegt in der Natur des Menschen zu lachen und es ist eine, in ihrer Komplexität dem Menschen ureigene Ausdruckserscheinung.

Das Lachen äußert sich zum einen lautlich durch eine besondere Rhythmik des Stimmapparats und zum anderen durch das mimische Spiel der Gesichtsmuskulatur, wobei sich in der sichtbaren Folge die Mundwinkel anheben.² Natürlich ist das Lachen in seiner Erscheinungsform nicht so eindimensional, wie diese knappe Definition vielleicht vermuten lässt. Es kann sich unter anderem in Form eines zaghaften Lächelns, eines herzlichen Gelächters, eines albernen Gekichers oder lediglich durch ein unterdrücktes Schnauben äußern. Die Verwendung des Begriffs „Lachen“ soll im Folgenden der Einfachheit halber sämtliche solcher Ausprägungen einbeziehen, da dies keine Arbeit über das Lachen an sich werden soll und deshalb auch nicht ausführlicher auf die einzelnen Erscheinungen eingegangen wird.

¹ „Two hunters are out in the woods when one of them collapses. He doesn't seem to be breathing and his eyes are glazed. The other guy whips out his phone and calls the emergency services. He gasps, 'My friend is dead! What can I do?' The operator says 'Calm down. I can help. First, let's make sure he's dead.' There is a silence, then a shot is heard. Back on the phone, the guy says 'OK, now what?'“

Vgl.: > <http://www.laughlab.co.uk/> < Stand: 23.11.2010. Übersetzung: Petra Schierke.

Übrigens gilt dieser Witz als „bester Witz der Welt“ und wurde ursprünglich von Guppal Gosall kreiert.

² Vgl. Meyers großes Taschenlexikon. Lachen. Band 12. Mannheim [u.a.]: BI-Taschenbuchverlag 1995, S. 276.

Das mimische Zeichen des Lachens ist universell verständlich, das heißt nicht an eine bestimmte Kultur oder eine bestimmte Sprache gebunden. Die Mimik setzt noch vor der gesprochenen Sprache an, was noch einmal die Natürlichkeit jener menschlichen Eigenart unterstreicht und gleichzeitig ihre besondere Bedeutung hervorhebt. Das Lachen als Ausdruck menschlicher Gefühlsregungen wird im sozialen Miteinander überwiegend positiv gewertet. Man sagt ihm nach, es sei „spannungslösend, angriffshemmend ('entwaffnend'), entschuldigend.“³ Dem Lachen kommt demnach eine wesentliche soziale Funktion innerhalb der Gesellschaft zu. Diese Funktion spielt auch bei der Betrachtung von komischen Formen eine Rolle. Denn wie bereits festgestellt wurde, ist „das Lachen das äußerliche Anzeichen des Effekts, der durch die Anwendung der Mittel der Komik bzw. das Komische bewirkt wird.“⁴ Bleiben wir zunächst noch einen Moment bei der komischen Form des Witzes. Aufgrund seiner zielgerichteten Wirkung kann der Witz niemals isoliert, das heißt ohne die Rezipientenseite einerseits und einen sozialen, kulturellen und gesellschaftlichen Kontext andererseits, betrachtet werden. Man findet den Witz in seiner mündlichen Überlieferung daher auch

überall dort, wo Menschen in geselligen Kontakt treten: am Wirtshaustisch ebenso wie bei der häuslichen Geselligkeit aller sozialen Schichten, an beliebigen Arbeitsplätzen, in Büros und Kantinen, auf Schulhöfen, in Kasernenstuben wie hinter Klostermauern, in Eisenbahnabteilen und Wartezimmern – wo immer eine Gruppe von Menschen nach ihrer Gestimmtheit dazu neigt und ein innerer oder äußerer Anstoß dafür vorhanden ist.⁵

Bedeutet dies im Umkehrschluss, dass die Wirkung eines Witzes wesentlich an ein Kollektiv gebunden ist? Oder wird das Lachen auch erzielt, wenn man alleine ist? Anders formuliert: Steckt das Komische im Witz oder im Rezipienten? Die passende Antwort wäre in diesem Fall wohl in beidem. Denn wir bewegen uns im Grunde genommen die ganze Zeit zwischen zwei Polen, die einander gegenseitig bedingen und in denen sich die Wirkung des Witzes nur zusammen vollenden kann. Die vollständige Trennung voneinander wäre demnach gar nicht möglich. Die beiden Pole bestehen zum einen aus einem Subjekt (der Lachende) und zum anderen aus einem Objekt (das

³ Meyers großes Taschenlexikon. Lachen 1997, S. 276.

⁴ Marhenke, Dietmar: Britischer Humor im interkulturellen Kontext. Braunschweig: Dissertation 2003, S. 27. > <http://deposit.ddb.de/cgi-bin/dokserv?idn=969716451> < Stand: 11.11.2010.

⁵ Röhrich, Lutz: Der Witz. Figuren, Formen, Funktionen. Stuttgart: Metzler 1977, S. 9f.

Lachen Erregende). Sie können nur gemeinsam gedacht werden, denn „keiner von ihnen reicht allein für ein komisches Erlebnis aus.“⁶ Die Komik, die im Objekt angelegt ist, vollendet sich erst in der Rezeption durch den Zuhörer/Zuschauer. „Zu einem komischen Erlebnis braucht es das Zusammenwirken eines rezeptiven, aktiven und schöpferischen Geistes und einer äußeren, objektiven Grundlage mit gewissen Eigenschaften, welche ein solches Erlebnis erwecken helfen.“⁷ Beim Rezipienten wird hierbei ein Phänomen vorausgesetzt, welches im heutigen allgemeinen Sprachgebrauch unter den Begriff Humor⁸ fällt. Es ist die Eigenschaft des Menschen, alltägliche Situationen, Handlungen und sprachliche Äußerungen auf eine heitere Art und Weise wahrzunehmen.⁹ Der Humor spiegelt eine Geisteshaltung des Menschen wider, wie er bestimmte Gegebenheiten der Welt bewertet. Auf ein komisches Mittel wie den Witz bezogen bedeutet dies, dass man nicht nur den konkreten Sachverhalt verstehen, sondern ferner in der Lage sein muss, zu erkennen, dass man sich auf einer unernsten Ebene bewegt. Die lockere Lesart im Humoristischen unterscheidet sich von der ernsten des Alltags.

Daneben muss aber auch das komische Objekt einige Bedingungen erfüllen, um Lachen zu erregen. Es wurde bis jetzt nur von einer positiven Beantwortung der eingangs gestellten Frage, ob sie bei dem oben formulierten Witz lachen mussten, ausgegangen. Kommen wir noch einmal auf diese zurück und überlegen uns, wie der Fall bei einer negativen Beantwortung aussähe. Was könnte der Grund dafür sein, nicht über einen

⁶ Schweizer, Werner: Der Witz. Bern: Francke 1964, S. 15.

⁷ Ebd.

⁸ Der lateinische Ursprung des Wortes *humor* bezeichnete Flüssigkeiten aller Art und in der Humoralpathologie im Speziellen die Körpersäfte Blut, Schleim, gelbe und schwarze Galle. Im Zuge der Temperamentenlehre wurde der Begriff zur Analyse und Diagnose einer sanguinischen, phlegmatischen, cholerischen oder melancholischen Gemütsverfassung herangezogen. Im 16. Jh. war die abgewandelte Bezeichnung *humour* in England als Ausdruck geläufig und umschrieb nun ein „unangepasstes Verhalten“ einer Person. Im 17. Jh. wurden diese Abweichungen von der Norm Inhalt von aggressiven Satiren, in denen die Außenseiter, also die *Humoristen* bloßgestellt und verlacht wurden. Erst ab dem 18. Jh. erfährt die Bedeutung des Wortes eine grundlegende Wandlung und eine Positivierung, die sich im darauffolgenden Jahrhundert weiterführt. Der *humorist* ist nun ein Sonderling, der normative Erwartungen nicht böse unterläuft, sondern allein seiner Unabhängigkeit zuliebe. Im 19. Jh. weitet sich der Begriff zudem über die nationalen Grenzen Englands aus und wird nun unter anderem auch im deutschen Sprachraum verwendet, wobei sich die hier geläufige Bezeichnung *Humor* sehr an die englische anlehnt. Gegen Ende des 19. Jahrhunderts, nachdem die philosophische Auseinandersetzung stagniert ist, bürgert sich das Wort generell für amüsante Geschichten ein. Diese Tradition hat sich bis heute fortgesetzt.

Vgl. hierzu: Hörhammer, Dieter: Humor. In: Barck, Karlheinz (Hrsg.): Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch. Band 3. Stuttgart: Metzler 2001, S. 66 – 85.

⁹ Vgl. Schweizer: Der Witz 1964, S. 17.

Witz zu lachen? Hat er vielleicht einfach den persönlichen Humorgeschmack nicht getroffen? Oder lag es eher daran, dass der Witz „falsch“ gelesen wurde? Hat man die Betonungen an die verkehrte Stelle gesetzt? Oder die Pointe verpasst? Wie man unschwer erkennen kann, gibt es vielerlei Ursachen dafür, warum ein Witz nicht immer die gewünschte Wirkung erzielt. Was genau provoziert eigentlich bei einem Witz die Reaktion Lachen? Schauen wir uns den Aufbau, das Gerüst, eines Witzes kurz etwas genauer an.

Ein Witz ist eine „spezifische sprachliche Form des Komischen“¹⁰ und dient hauptsächlich der Unterhaltung. Hierbei handelt es sich genauer gesagt um kurze Erzählungen bzw. Momentaufnahmen, die meist in Dialogform einen knapp umrissenen Sachverhalt wiedergeben, welcher sich plötzlich in einen überraschenden Schlusseffekt, die sogenannte Pointe, wendet. Durch diese mehr oder weniger ungeahnte Umkehrung dessen, was der Rezipient erwartet und ein dadurch hervorgerufener Doppelsinn der Aussage, wird Lachen ausgelöst. Dabei kann diese Doppeldeutigkeit, wie oben bereits angedeutet, auf verschiedenste gesellschaftliche Bereiche Bezug nehmen und somit auch das bestehende Wertesystem in Frage stellen. Beide Teile, die knappe Erzählung und die Pointe, bilden die wichtigsten Charakteristika eines Witzes. Um die Wirkung des Lachens auch wirklich zu erzielen, muss man sich streng an Form und Stil des Erzählmusters halten. Die Pointe als Zuspitzung ist an einer ganz bestimmten Stelle der Erzählung fixiert, darf nicht vorweggenommen oder umplatziert werden und lässt so den Witz als konstruiertes Produkt erkennen.

[...] definieren wir die Pointe einer komischen Erscheinung als eine bewußt vorbereitete, plötzliche Enthüllung polarer Gegensätze am Objekt mit dem Zweck, Heiterkeit zu erregen. Natürliche Erscheinungen, auch wenn sie komisch sind, haben keine Pointen in diesem Sinn; [...].¹¹

Der Gegensatz zu natürlichen Erscheinungen, den Werner Schweizer hier aufzeigt, verdeutlicht noch einmal die Künstlichkeit komischer Formen, ebenso wie die Tatsache, dass Pointen bewusst gesetzt werden. Ein Witz ist niemals zufällig oder besser gesagt unbeabsichtigt lustig, auch wenn manche diesen Eindruck erwecken.

¹⁰ Meyers großes Taschenlexikon. Witz. Band 24. Mannheim [u.a.]: BI-Taschenbuchverlag 1995, S. 148.

¹¹ Schweizer: Der Witz 1964, S. 52.

Wie groß dabei die Bedeutung der Form ist, merken wir meistens erst, wenn uns ein Witz zum Beispiel so schlecht erzählt wird, dass die Pointe ihre Wirkung verfehlt und den Zuhörer aufgrund der stümperhaften Art des Vortrags einfach nicht zum Lachen anregt. „Der Witz ist sowohl in seiner formalen Struktur als auch in seiner sprachlichen Fassung weitgehend festgelegt und erfordert somit ein möglichst wortgetreues Nacherzählen.“¹² Er ist kurz und prägnant aufgebaut und zielt auf eine scharfsinnige Beobachtungsgabe des Rezipienten ab. Wir haben es mit einem Konstrukt, einem Kunstprodukt zu tun, dessen Ziel es ist, eine komische Wirkung hervorzurufen. Der Witz bot sich besonders für diese Analyse an, um zu demonstrieren wie Lachen ausgelöst wird, da es sich bei ihm um ein einfaches, rein sprachliches, also eindimensionales komisches Gebilde handelt. Eine komplexere Version des Komischen stellt beispielsweise der komische Film dar. Bei diesem kommt nämlich neben der sprachlichen Ebene noch das bewegte Bild, also die visuelle Sphäre hinzu, sowie die Handlung und die Figurendarstellungen. Auch beim Film muss stets bewusst sein, dass es sich hierbei um etwas Gemachtes, im Idealfall um etwas perfekt Inszeniertes handelt. Die Szenen im Film sind genauso wenig zufällig angeordnet, wie der Witz unbeabsichtigt komisch ist. Bestimmte Szenen werden bewusst mit bestimmten Wirkungen angelegt, folglich auch Szenen, die nicht ohne Grund komisch wirken. Hier drängen sich natürlich die Fragen auf, was genau an einer Filmszene komisch sein kann und welche Funktion sie erfüllen soll? Da man hier, wie bereits erwähnt, eine mehrdimensionale Konstruktion betrachtet, muss die Analyse natürlich auch über die rein sprachliche Ebene hinausgehen. Welche komischen Formen finden wir im Film des Weiteren noch vor?

Dietmar Marhenke unterscheidet in seiner Dissertation *Britischer Humor im interkulturellen Kontext* zwischen verbaler und nonverbaler Komik. Nach folgender Definition ließe sich der Film der nonverbalen Komik zuordnen:

Nonverbale Komik umfasst folglich alles, was nicht unter die Wortkomik fällt, also unter anderem Situationskomik, Charakterkomik sowie komische Mimik und Gestik und steht, [...] fast immer im Zusammenhang mit der verbalen Komik. Deren formale Seite als dem Sprachcode angehörendes, bedeutungstragendes Zeichen (*signifiant*) und ihre inhaltliche Seite (*signifié*) können jede für sich genommen oder in

¹² Marhenke: *Britischer Humor im interkulturellen Kontext* 2003, S. 31.

Abhängigkeit voneinander komisch sein, wenn eine Unstimmigkeit oder eine Inkongruenz auftritt.¹³

In Filmen hat man demnach verschiedene Möglichkeiten Komik zu erzeugen. Ist das Komische hierbei eher in der Situation oder in der Figur angelegt? Gibt es noch weitere Möglichkeiten Komik zu erzeugen? Wenn ja, wie sehen diese, auf den Film bezogen, aus? Die Aufgabe der vorliegenden Arbeit soll die Untersuchung dieser angesprochenen einzelnen Formen des Komischen anhand von Gangsterkomödien sein. Dabei soll so vorgegangen werden, dass zunächst der Begriff Komik theoretisch näher beleuchtet und hinterfragt wird, um dann in der Folge seine verschiedenen Ausformungen anhand exemplarischer Szenenanalysen präziser zu untersuchen. Diese sollen dabei zur Verdeutlichung beitragen und ebenso als Beleg dienen.

In dem zuletzt angeführten Zitat kommt deutlich die Rolle der Inkongruenz innerhalb der Komik zum Vorschein. Inkongruenz bedeutet so viel wie „Nichtübereinstimmung“.¹⁴ Die Grundlage der komischen Wirkung bildet dieser Aussage zufolge ein Kontrast. Derselben Überzeugung war beispielsweise auch Arthur Schopenhauer, welcher die Widersprüchlichkeit zwischen dem Abstrakten auf der einen Seite und dem Konkreten, Anschaulichen auf der anderen Seite festmacht. Seine Theorie soll an gegebener Stelle als Grundlagentext für die Definition des Komischen herangezogen werden. Bei einem Witz zeigt sich der Kontrast in Form der Pointe. Das Erzählmuster eines Witzes erweckt im Rezipienten durch die Vermittlung einer ursprünglichen Idee eine bestimmte Erwartung, wie die Szene weitergehen könnte. In der Pointe kippt diese Erwartung allerdings ins Gegenteil oder vielmehr in etwas Unerwartetes. Es wird so ein Spannungsverhältnis zwischen der Erwartungshaltung und dem tatsächlichen Ausgang des Ereignisses aufgebaut, welche sich in der unerwarteten Erkenntnis eines Gegensatzes vollendet. Dieses Spannungsverhältnis, besser gesagt der dadurch ausgelöste Überraschungseffekt, erzeugt die komische Wirkung und entlädt sich am Ende im Idealfall im Lachen. Auch Immanuel Kant spricht im Zusammenhang mit dem Komischen von der „Widersinnigkeit“, die die aufgebauten Erwartungen nicht erfüllt bzw. täuscht. „Das Lachen ist ein Affekt aus der plötzlichen

¹³ Marhenke: Britischer Humor im interkulturellen Kontext 2003, S. 28.

¹⁴ Der Duden. Fremdwörterbuch. Inkongruenz. Band 5. Mannheim [u.a.]: Dudenverlag 1997, S. 362.

Verwandlung einer gespannten Erwartung in nichts.“¹⁵ Komik ist also immer ein Spiel mit der Spannung, ein Element, das uns auch in der Filmdramaturgie häufig begegnet. Je unerwarteter die plötzliche Wendung und je größer die Polarität zwischen den Erwartungen dabei ist, desto größer ist der Schlusseffekt und damit die komische Wirkung.

Genau solch eine Polarität soll auch mit dem Thema der vorliegenden Arbeit aufgegriffen werden. Gibt es einen größeren Widerspruch, als Gewalt und Komik miteinander vereinen zu wollen? Vordergründig jedenfalls nicht. Bei genauerer Betrachtung bemerkt man aber recht schnell, dass die Kombination der beiden Sachverhalte durchaus nicht ungewöhnlich ist. Denn so hat die Menschheitsgeschichte im Allgemeinen, aber auch die Filmgeschichte im Speziellen schon wiederholt das Gegenteil bewiesen. Bereits in der Frühzeit zählten zu den beliebtesten Filmen die Slapstickkomödien, in denen oft ein böser und derber Spaß mit den Figuren getrieben wurde. Das Publikum war dennoch begeistert und sehr amüsiert von den Inhalten. Auch der Witz, um diesen noch ein letztes Mal als vergleichendes Beispiel anzuführen, kann von jenem abgebrühten Charakter gezeichnet sein:

Fast in allen Witzen lässt sich eine Aggression ermitteln, die gegen denjenigen oder dasjenige gerichtet ist, worüber man lachen soll. Der Witz hat ja keinerlei Respekt vor irgendetwas oder irgendwem, weder vor Alter und Krankheit, noch vor irgendwelchen Idealen und ethischen Vorstellungen, noch vor der Macht oder dem Ansehen einer prominenten Persönlichkeit.¹⁶

Heutzutage gibt es eine nahezu unüberschaubare Anzahl von Filmen mit gewalttätigen Inhalten, die zum komischen Genre gezählt werden können, wie etwa auch Gangsterkomödien. In den Filmwelten wächst zusammen, was im wirklichen Leben nicht zusammen gehört, frei nach dem Motto „anything goes“. Es wurde zuvor angesprochen, dass die Komik selbst bereits eine Polarität in sich trägt. Sie stellt von daher immer auch einen Tabubruch und eine Provokation dar. „Zum Komischen gehört der Konflikt, ein Widerspruch, etwas, was außerhalb der Erwartungen liegt, [...]“¹⁷ Am konkreten Beispiel der Gangsterkomödie wird der Komik die Gewalt als äußerer

¹⁵ Kant, Immanuel: Kritik der Urteilskraft. In: Bachmaier, Helmut (Hrsg.): Texte zur Theorie der Komik. Stuttgart: Reclam 2005, S. 25.

¹⁶ Röhrich: Der Witz 1977, S. 14.

¹⁷ Karpf, Ernst (Hrsg.): Ins Kino gegangen, gelacht. Filmische Konditionen eines populären Affekts. Marburg: Schüren 1997, S. 20.

Kontrapunkt gegenübergestellt. Das Komische trifft auf das sehr ernste und kontroverse Thema der Gewaltdarstellung im Film. Die innere Inkongruenz wird somit gedoppelt und veräußerlicht. Dadurch werden gesellschaftlich tabuisierte Bereiche nicht nur berührt, sondern sogar ins Komische übertragen und es kommt zu geradezu paradoxen und merkwürdigen Grenzüberschreitungen. Darf man überhaupt über solche Darstellungen lachen? Und was sagt das im Grunde über den Menschen oder enger gefasst über unsere Gesellschaft aus?

Gemeint ist also jener merkwürdige Umstand, daß das Böse, obwohl offiziell verpönt und insgeheim von niemanden im Ernst für sich selbst als persönliche Erfahrung gewünscht, dennoch in der Lage ist, in unseren Augen eine Anziehungskraft und düstere Schönheit zu entwickeln, die man nicht ohne weiteres vermuten durfte.¹⁸

Genau diese Art der Grenzüberschreitung, das faszinierende Spiel mit Gegensätzen zwischen Komik und Gewalt, soll in der folgenden Arbeit thematisiert werden. Die Debatte um Gewalt und Moral im Film ist so alt wie der Film selbst. Aus diesem Grund wurden seit Anbeginn der Filmgeschichte schon sehr viele theoretische Schriften über die mediale Gewaltdarstellung verfasst und publiziert. In der vorliegenden Arbeit wird die Gewalt mit Komik in unmittelbare Verbindung gebracht. Und obwohl uns die Thematik der Vereinigung von Komik und Gewalt im Film durchaus bekannt ist, fällt die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit und die Reflexion über dieses Thema, besonders auf gegenwärtige Filme bezogen, noch sehr marginal aus. Es handelt sich bei der vorliegenden Analyse um eine Weiterführung der Diskussion um Gewaltdarstellungen im Film. Voraussetzung wird hierfür sein, zunächst den Gewaltbegriff selbst genauer zu bestimmen. Daher soll nach einer eingehenden Definition und einer damit zugrunde gelegten begrifflichen Voraussetzung des Wortes selbst anschließend der Versuch einer Differenzierung unternommen werden. Diese Differenzierung bezieht sich vor allem auf die Unterscheidung von realer und filmischer Gewalt. Es soll der Frage nachgegangen werden, wie Gewalt im Film dargestellt und genutzt wird und welche spezifischen Unterschiede zu realer Gewalt herausgestellt werden können. Neben dieser allgemeinen Herangehensweise zur medialen Gewaltdarstellung, wird in dieser Arbeit natürlich auch auf das konkrete Beispiel der Gangsterfilme eingegangen werden. Die Tradition des amerikanischen Gangsterfilms

¹⁸ Joos, Rudolf (Red.): Die Ästhetik des Bösen im Film. Materialien und Filme zum Thema. Frankfurt a. M. [u.a.]: Gemeinschaftsarbeit der Evangelischen Publizistik, Abt. Verlag 1987, S. 1.

mit seiner implizierten Gewalttätigkeit war mehrfach Gegenstand von Kritik und Zensurbestimmungen. Diese historische Linie soll kurz angerissen werden, um danach auf die Entwicklung zum Subgenre der Gangsterkomödie überzuleiten. Ein abschließender Schwerpunkt des Kapitels leitet zum kritischen Ansatz hin, darüber nachzudenken, wie sinnvoll die Kritik an medialer Gewalt wirklich ist. Das Ziel des Kapitels ist es zunächst die Voraussetzungen zu schaffen, auf deren Grundlage die weitere Analyse aufbauen kann. Auf dieser Grundlage sollen im weiteren Verlauf der Arbeit dann der Einsatz der Komik und besonders ihr Zusammenspiel mit der Gewaltdarstellung von Bedeutung sein. Ziel der Arbeit ist es, den Sachverhalt der komischen Gewaltdarstellungen näher zu analysieren und zu versuchen, einen Beitrag zum Verständnis zu dieser Thematik zu leisten.

Die zur Verdeutlichung und Untersuchung herangezogenen Filme stammen aus den vergangenen beiden Jahrzehnten und beschränken sich auf die Arbeiten des britischen Regisseurs Guy Ritchie. Die Rede ist im Speziellen von den Filmen *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* (1998), *Snatch* (2000) und *RocknRolla* (2008). Der Analyseschwerpunkt liegt somit auf zeitgenössische Filmproduktionen. Ausschlaggebend für die Wahl der Filme war vor allem der Anspruch, dass die Elemente Komik und Gewalt dramaturgisch gut herausgearbeitet wurden, sodass die Filme aussagekräftige und stellvertretende Exempel für Gangsterkomödien darstellen. Eine pauschalisierende Vereinheitlichung des Subgenres Gangsterkomödie wird hier allerdings weder beansprucht, noch angestrebt. Zu der getroffenen Filmauswahl wäre darüber hinaus noch anzumerken, dass sich die Filme von der Tradition der amerikanischen Gangsterfilme der 1930er/40er Jahre insofern abheben, da wir uns zum einen in einem anderen Land bewegen, demgemäß auch andere kulturelle Hintergründe vermuten können, und zum anderen die drei Filme dem Subgenre der Gangsterkomödie zuzuordnen sind, welches sich seit der „Blütezeit“ der ersten Gangsterfilme über die Jahre herausgebildet hat.

Im Zentrum der untersuchten Filme stehen der Gangster selbst und sein Handeln. Dem Zuschauer wird auf violente und amüsante Weise die Welt der Filmfiguren vermittelt, ihr Kampf innerhalb der Gangsterwelt. Dass Normen und Konventionen dabei geschickt unterlaufen werden, soll anhand der Erläuterung des Zusammenspiels von Komik und Gewalt gezeigt werden. Bei der Analyse werden formale Aspekte der Komik

herausgearbeitet und diese dann auf ihre Funktion hin untersucht. Aus diesem Zusammenhang leitet sich auch meine zugrundeliegende These ab, nämlich dass sich die Komik nicht alleine auf die einfache Wirkung „zum Lachen anregen“ reduzieren lässt. Welche Funktionen sie zudem im Gangsterfilm einnimmt, soll in einem gesonderten Kapitel herausgearbeitet werden.

Die vorliegende Arbeit befasst sich demzufolge vornehmlich mit der formalen Objektseite, den „bedeutungstragenden Zeichen“ des Komischen. Eine ganzheitliche Betrachtung, das heißt einschließlich der Rezipientenseite, würde den Rahmen einer Diplomarbeit überschreiten. Diese Abgrenzung umschließt die humoristische Subjektseite des Rezipienten, ebenso wie die uns bereits bekannte Reaktion des Lachens. Denn die zugrundeliegende Frage lautet nicht: Was ist die Reaktion auf Komik? Diese ist hinreichend bekannt und auch zur Genüge untersucht worden. Im Zentrum des Interesses steht vielmehr die Frage danach, wie diese Reaktion, genauer gesagt mit welchen Mitteln sie bei einer violenten Handlung im Medium Film hervorgerufen wird. In dieser Arbeit findet eine Auseinandersetzung mit dem künstlerischen Ausdrucksmittel des Humors – der Komik – statt. Humor und die Reaktionen des Rezipienten auf die Filme werden dabei jedoch auch immer eine Rolle spielen und auch immer mitgedacht, da eine vollständige Trennung bekanntlich gar nicht möglich ist. Das Erkenntnisinteresse der vorliegenden Arbeit liegt aber sozusagen auf der anderen Seite des Komischen. Dies entspricht einer dramaturgischen Analyse der konkreten Gangsterkomödien und ermöglicht es, die Arbeit im Bereich der Spannungsforschung anzusiedeln.

2. Der Gewaltbegriff, seine Differenzierung und der Kritische Ansatz

Der Begriff Gewalt scheint zunächst eindeutig und bekannt und aus denselben Gründen keiner Klärung erforderlich. Eine genaue Definition dieses Wortes erweist sich aber deshalb als notwendig und auch als sinnvoll, da es sich in seiner häufigen Verwendung im alltäglichen Leben auf vielerlei Bereiche beziehen kann und ihm darüber hinaus in der deutschen Sprache eine Mehrdeutigkeit zugrunde liegt. Erst ein deutliches Verständnis bildet die Voraussetzung für den weiteren Gebrauch des Begriffs im Rahmen der Filmanalysen.

Der mittelhochdeutsche Begriff Gewalt geht ursprünglich auf das Verb walten zurück, was so viel bedeutet wie „etwas bewirken können“ oder „als wirkende Kraft vorhanden sein“ sowie „Macht über etwas haben, regieren, besitzen, sich einer Sache annehmen“.¹⁹ Vom Mittelalter bis zum Beginn der Neuzeit wurde der Begriff hauptsächlich im Sinne des lateinischen Wortes „potestas“ verstanden und genutzt, was in der Übersetzung so viel bedeutet wie „politische Macht“, also „Herrschaftsgewalt“. Gewalt wurde somit als „ein Element sozialer Strukturierung gesehen“.²⁰ Die grundsätzlich neutrale Bedeutung des Gewaltbegriffs findet sich beispielsweise auch heute noch in dem Terminus „Staatsgewalt“. Im politischen Verständnis werden damit die „(legitim angewandten) Mittel zur Durchsetzung der herrschenden Rechtsordnung bezeichnet.“²¹ Eine Ordnung wird „durchgesetzt“, was deutlich aufzeigt, dass der Gewaltbegriff immer mit Herrschafts- und Machtansprüchen aber auch mit Zwang in Verbindung steht. Legitim ist diese Macht nur, solange sie zur Sicherung von Recht und Ordnung eingesetzt wird und somit dem Wohl der Gesellschaft und des Individuums dient.

Bereits zur Zeit des Dreißigjährigen Kriegs (1618 – 1648) erhielt der Begriff zunehmend eine zweite, negativere Bedeutung. Diese lässt sich eher auf das lateinische Wort „violentia“ zurückführen und beschreibt eine illegitime, aggressive

¹⁹ Grimm, Jacob und Wilhelm: Deutsches Wörterbuch: Walten (1998 – 2010) > http://urts55.uni-trier.de:8080/Projekte/WBB2009/DWB/wbgui_py?lemma=walten < Stand: 08. 12. 2010.

²⁰ Mikos, Lothar: Action und Experimentalfilm: „Natural Born Killers“ und die mediale (Re)Präsentation von Gewalt. In: Bohrmann, Thomas/Hausmanniger, Thomas (Hrsg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: Wilhelm Fink 2002, S. 103.

²¹ Klein, Martina/Schubert, Klaus: Das Politiklexikon. Gewalt. Bonn: Dietz 2006. > http://www.bpb.de/popup/popup_lemmata.html?guid=VA7HHE < Stand: 08.12.2010.

Machtdurchsetzung.²² Im Englischen zeichnen sich die lateinischen Wortstämme deutlicher ab. Hier findet sich zum einen die legitime Gewalt in dem Wort „power“ und zum anderen die illegitime in der Bezeichnung „violence“ wieder. In der deutschen Sprache können beide Bedeutungen noch heute unter den Begriff Gewalt zusammenfallen, wobei die negativ besetzte Form allerdings im allgemeinen Sprachgebrauch vorherrschend ist. Lothar Mikos unterscheidet in diesem Zusammenhang den Begriff Gewalt in seiner politisch neutralen Bewertung von dem Begriff Gewalttätigkeit im Sinne von Aggression, den er auf das Lateinische „violentia“ zurückführt.²³ Diese Unterscheidung erweist sich, wie noch zu zeigen sein wird, als sehr hilfreich auch für die Erarbeitung des Themas der vorliegenden Arbeit.

Durch die etymologische Herleitung des Begriffs wird deutlich, dass Gewalt kulturell und gesellschaftlich festgelegt ist, sogar mehr noch: sie ist ausschließlich Bestandteil der kulturellen Welt und existiert nur dort, wo auch der Mensch anwesend ist. Gewalt ist demnach unmittelbar an den Menschen gebunden. „Letztlich findet sich Gewalt im eigentlichen Sinn erst dort, wo ein Vernunft- und Freiheitswesen getroffen wird. Vernunft und Freiheit lassen sich aber nur dem Menschen zuschreiben.“²⁴ Auch Gerd Schwerhoff stellt bei einer anthropologischen Betrachtungsweise fest, dass Aggressivität und Gewalt zur Grundausstattung des Menschen gehören.²⁵ Man mag dieser These von Gewalt als rein menschlicher Eigenschaft auf den ersten Blick vielleicht widersprechen wollen, da man beispielsweise ebenso von Naturgewalten spricht und diese schließlich auch unabhängig vom Menschen geschehen. Zieht man nichts weiter als den Wortursprung und die Bedeutung des Prädikats „walten“ für die Definition heran, ist die Kritik an der oben aufgestellten These durchaus berechtigt. Denn Naturgewalten können in diesem Sinne ebenso „etwas bewirken“, wie beispielsweise Tiere oder gesellschaftliche Systeme. Der Gewaltbegriff wird in diesen Zusammenhängen allerdings lediglich in einem übertragenen Sinn, oder anders formuliert, analog verwendet. Die dem Menschen bekannten Gewalterfahrungen aus

²² Vgl. Schwerhoff, Gerd: Gewalt. In: Jaeger, Friedrich (Hrsg.): Enzyklopädie der Neuzeit. Band 4. Stuttgart, Weimar: Metzler 2006, S. 787.

²³ Vgl. Mikos: Action und Experimentalfilm 2002, S. 102f.

²⁴ Hausmanniger, Thomas: Voraussetzungen. Was in diesem Buch unter Ethik und unter Gewalt verstanden wird. In: Bohrmann, Thomas/Hausmanniger, Thomas (Hrsg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: Wilhelm Fink 2002, S. 30.

²⁵ Vgl. Schwerhoff: Gewalt 2006, S. 787.

dem Lebensalltag werden auf ähnliche Phänomene in der Natur und im Tierreich übertragen.²⁶ Diese Erfahrungen beziehen sich weitgehend darauf, dass bei einer gewalttätigen Handlung etwas oder jemand zu Schaden kommt. Ereignisse können jedoch in den genannten Fällen auch eintreten, ohne dass sie absichtlich ausgelöst wurden, womit sie eher den Charakter eines Unfalls bekommen.

Zwei wichtige Elemente für die hier zu erarbeitende Definition des Gewaltbegriffs sind somit angesprochen: Es muss ein Schaden entstehen und eine solche schädigende Handlung muss absichtlich begangen werden, um als gewalttätig eingestuft zu werden. Die Absicht wiederum hat zugleich Relevanz für die Auffassung, dass Gewalt ein kulturelles Phänomen ist und nur im Rahmen menschlichen Handelns stattfinden kann. Allein bei einem Menschen, der über sein Handeln reflektieren und sich bewusst entscheiden kann eine Handlung zielgerichtet auszuüben – das heißt nicht zuallererst instinktgeleitet ist –, kann man letztlich von Gewalt im eigentlichen Sinn sprechen. Gemeint sind hierbei in erster Linie vorsätzlich aggressive Gewalttaten und als illegitim erkannte Gewaltverbrechen, wobei unter Anwendung von physischen oder psychischen Zwang ein Mensch, eine Sache, ein Tier oder die Umwelt verletzt oder beeinträchtigt werden.²⁷ Im Mittelpunkt der Betrachtungen der vorliegenden Arbeit steht der Mensch, der einerseits als Täter und andererseits als Opfer in Erscheinung treten kann. Die Kernelemente des Begriffs in diesem Verständnis setzen also einen menschlichen Körper voraus, der neben einer Verletzungsmacht ebenso eine Verletzbarkeit in sich vereint. „Dass Gewalt vom Körper des Menschen ausgehen und umgekehrt diesen treffen kann, bildet in der Regel den Kern des intuitiven Wissens davon, was Gewalt ist. Körperlichkeit liefert den Menschen möglicher Gewalteinwirkung aus und ermöglicht ihm Gewaltaktion.“²⁸ Es wird deutlich, dass Gewalt in diesem Zusammenhang nur als soziales, das heißt als der Gesellschaft zuzurechnendes Phänomen verstanden werden kann. Gewalt entsteht und wird nur dort verübt, wo Individuen aufeinandertreffen. Man hat es immer mit dem Menschen in der Gemeinschaft zu tun, nie mit dem Einzelnen. Aus diesem Grund trifft permanent eine Vielzahl handelnder Personen aufeinander, bei denen es vermehrt zu Konflikten

²⁶ Vgl. Hausmanniger: Voraussetzungen 2002, S. 32.

²⁷ Vgl. Klein, Martina/Schubert, Klaus: Das Politiklexikon. Gewalt (2006)

> http://www.bpb.de/popup/popup_lemmata.html?guid=VA7HHE < Stand: 08. 12. 2010.

²⁸ Hausmanniger: Voraussetzungen 2002, S. 26.

kommen kann, da jeder mehr oder weniger nach seinem eigenen Vorteil strebt. Diese spannungsgeladene Ausgangssituation, die Gewalttätigkeiten auslösen kann, bildet die Grundlage der menschlichen Vergesellschaftung. Denn – wie oben bereits erwähnt – nur der Mensch als Freiheitswesen hat einen substanziellen Begriff von Gewalt und muss sich folglich vernünftig damit auseinandersetzen. Die Frage, die sich hierbei aufdrängt ist, wie soll das Zusammenleben des Menschen sinnvoll organisiert werden, damit die Freiheit des Einzelnen innerhalb der Gemeinschaft gesichert ist und das Individuum vor Verletzungen geschützt wird? Mit dieser Frage hat sich auch Immanuel Kant beschäftigt. Die Beantwortung in diesem Zusammenhang nützt zur Verdeutlichung der Gewaltproblematik und zeigt zugleich auf, dass Gewalt nur innerhalb gesellschaftlicher Konventionen gedacht werden kann.

Immanuel Kant beschreibt die Natur des Menschen als „ungesellige Geselligkeit“.²⁹ Hiermit ist der Hang in eine Gesellschaft einzutreten einerseits und der gleichzeitige Hang zum Individuellen andererseits gemeint. Der Mensch trägt demnach von Grund auf einen durchgängigen „Antagonismus“ in sich. Dieser implizierte Widerspruch ist die Ursache dafür, dass gewalttätige Auseinandersetzungen entstehen können und aus dieser Folge eine gesetzmäßige Ordnung für das Zusammenleben des Menschen, eine rechtlich geregelte Gemeinschaft entfaltet werden muss. Die Natur hat dem Menschen hierfür gewissermaßen das Instrument in Form der Vernunft an die Hand gegeben. Die spezifisch menschliche Vernunftbegabung, durch die sich Menschen von anderen Organismen unterscheiden, ermöglicht es ihm eine Unterscheidung von Gut und Böse zu treffen, womit sich der Schritt ins Moralische vollzieht. Denn der Mensch, der im Kontext anderer Handelnder steht, trägt eine moralische Verantwortung, die mit den seinen Handlungen verbunden ist. Die Eigenständigkeit des Einzelnen soll geachtet und respektiert werden. Dies erscheint sozusagen als humanes Naturrecht. Das Individuum ist demnach als etwas Unersetzbares und Besonderes zu respektieren. Im gesellschaftlichen Handeln schwingt deshalb auch immer das Thema des moralisch Guten mit. Um als Illegitim beurteilt werden zu können, muss eine Handlung in ein System von Regeln und Konventionen eingebunden und die Voraussetzung dieser Differenzierbarkeit zwischen Gut und Böse im Menschlichen existent sein. Diesen

²⁹ Vgl. Kant, Immanuel: Idee zu einer allgemeinen Geschichte in weltbürgerlicher Absicht. In: Ders.: Was ist Aufklärung? Ausgewählte kleine Schriften. Hamburg: Meiner 1999, S. 7.

Rahmen für das menschliche Handeln bildet die bürgerliche Gesellschaft und der moderne Rechtsstaat. Geht man von der Annahme Kants aus, dass die anthropologische Beschaffenheit des Menschen die ungesellige Geselligkeit ist, gilt es, seine Freiheit durch Rechte zu sichern.

So muß eine Gesellschaft, in welcher Freiheit unter äußeren Gesetzen im größtmöglichen Grade mit unwiderstehlicher Gewalt verbunden angetroffen wird, d.i. eine vollkommen gerechte bürgerliche Verfassung die höchste Aufgabe der Natur für die Menschengattung sein; [...].³⁰

Die Organisation des Zusammenlebens mit gleichen Rechten für alle, stellt somit einen Schutz für den Einzelnen dar. Die Regelungen in einem solchen Rechtssystem sind allerdings nicht ohne Zwang möglich, womit wieder eine Verbindung zum Begriff Gewalt entsteht. Kant sieht aus diesem Grund das größte Problem der Menschheit darin, dem Einzelnen die größtmögliche Freiheit zu lassen und diese gleichzeitig zu regulieren, sodass sie nicht die Freiheiten anderer stört bzw. unterdrückt. Menschen müssen sich demnach selbst disziplinieren und in den Zustand des Zwanges, in ein „Gehege“ des Rechts begeben, damit sie untereinander bestehen und ihre individuellen Freiheiten sich in einer gesicherten Form entfalten können.³¹ Die hier angestellten Überlegungen zur Notwendigkeit der Vergesellschaftung aufgrund der gewalttätigen Veranlagung, bestätigen die These, dass Gewalt ein rein anthropologisches Phänomen darstellt. Der gesellschaftliche und rechtliche Rahmen dient zum Schutz des Individuums vor illegitimen Eingriffen auf seine persönlichen Freiheiten. Gewalt, verstanden in Anlehnung an den Aggressionsbegriff, unterläuft die Rechte des gesellschaftlichen Rahmens und steht damit grundsätzlich im Widerspruch zum Guten, das heißt zur Moralität. „Gewalt steht gegen den Selbstvollzug menschlichen Subjektseins, den Selbstvollzug des Menschen als Vernunft- und Freiheitswesen und ist deshalb in erster Linie als Übel zu betrachten.“³² Welche Handlungen im Speziellen als Gut und als Böse eingestuft werden, hängt immer vom kulturellen und gesellschaftlichen Kontext ab, in welchem diese verübt werden. Grundsätzlich gilt aber, dass die moralische Verantwortung im Handeln des Einzelnen mitschwingt und dass aus dieser heraus auch das kulturelle Wissen über Gewalt

³⁰ Kant: Idee zu einer allgemeinen Geschichte in weltbürgerlicher Absicht 1999, S. 9.

³¹ Vgl. ebd.

³² Hausmanniger: Voraussetzungen 2002, S. 29.

entwickelt wird. Der Gegenstand der Gewalt ist damit in eine soziale Lebenswelt eingebunden und kann nicht außerhalb dieser Konventionen gedacht werden.

Fassen wir die Erkenntnisse zu dem Gewaltbegriff abschließend noch einmal kurz zusammen. Gewalt ist ausschließlicher Bestandteil des menschlichen Daseins und widerspricht den moralischen Vereinbarungen und Vorstellungen der Gesellschaft, die das Zusammenleben durch Rechte und Regeln organisiert. Gewalt ist hierbei genauer gesagt ein auslösender Faktor für den Menschen, sich überhaupt erst in einen gesellschaftlichen Rahmen zu begeben. Dabei handelt es sich im Allgemeinen bei Gewalt um eine „zielgerichtete, sozial als illegal beurteilte körperliche Einwirkung auf einen Menschen, die zu einer physischen, psychischen oder sozialen Schädigung führt.“³³ Solche Beeinträchtigungen oder Schädigungen stellen Eingriffe in die Freiheit eines anderen dar, stehen somit eindeutig im Widerspruch zum gesellschaftlichen Dasein des Menschen und werden aus eben diesem Grund als illegitim angesehen.

2.1 Differenzierung

Der Gewaltbegriff begegnet uns in einem kulturellen und sozialen Rahmen und ist, wie bereits gezeigt wurde, ein ausschließlich gesellschaftliches Phänomen. Dabei geht unser Verständnis von Gewalt immer mit diesem Kontext einher, der sich unter anderem aus Traditionen, Rechten, Werten und Normen zusammensetzt. Unsere Wahrnehmung ist dadurch schon vorgeprägt und niemals isoliert davon. Diese Voraussetzungen und die anthropologische Festlegung des Begriffs sind auch für das filmische Verständnis von Gewaltdarstellungen von Bedeutung.

Bislang wurde der Gewaltbegriff nur im Kontext des gesellschaftlichen Miteinanders in der Alltagswelt behandelt. Es muss aber bewusst sein, dass diese reale Gewalt sich von der filmischen und im gegebenen Fall insbesondere von der fiktionalen Gewalt unterscheidet. Filme werden von Menschen gemacht und stehen somit auch in einem gesellschaftlichen Kontext. Dennoch kann die Gewalt im Film nicht als realgesellschaftliches Phänomen verstanden werden. Es verhält sich hierbei eher so, dass

³³ Schneider, Hans J.: Kriminologie der Gewalt. Stuttgart: Hirzel 1994, S. 14.

fiktionale Gewalt vielmehr ein „genre- oder kunstfilmspezifisches Phänomen“³⁴ darstellt. So wie die reale Gewalt in gesellschaftliche Strukturen eingebunden ist, ist fiktionale Gewalt immer in eine Erzählung integriert und sollte auch nur in deren Zusammenhang wahrgenommen werden.

Es stellt sich aber dennoch die Frage, mit welcher Art von Gewalt wir es im Film hauptsächlich zu tun haben? In der ausführlichen Definition konnte man erkennen, dass der Begriff durchaus eine Mehrdeutigkeit beinhaltet. Der Fokus wurde allerdings schon bei der Erarbeitung auf den Menschen und sein Handeln gelegt. So verhält es sich auch im Film, in dessen Zentrum immer Figuren stehen, um die sich die Handlungen und Erzählungen ereignen.³⁵ Es wird hier demnach zumeist mit einem „engen“ Gewaltbegriff gearbeitet, das heißt Gewalt ist auf den menschlichen Körper konzentriert. Der Zuschauer bekommt die Ausübung von physischer auf den Körper einer Figur, in manchen Genres (beispielsweise dem Thriller) auch psychischer Gewalt dargeboten. Im ersten Teil dieses Kapitels wurde bereits die Unterscheidung von Gewalt und Gewalttätigkeit angesprochen, die sich ebenso auf die fiktionale Gewalt übertragen lässt, denn im Film hat man es hauptsächlich mit Gewalttätigkeit zu tun. Gewalttätigkeit wird grundlegend als ein „Spezialfall der sozialen Interaktion“³⁶ definiert, der in einer Gesellschaft als illegitim angesehen wird und die Schädigung eines Körpers durch aggressive Handlungen herbeiführt.

Wo beginnt aber genau Gewalt? Ab wann lässt sich von Gewalt sprechen? Wo kann die Grenze zwischen legitim und illegitim gezogen werden? Da wir es in der realen Lebenswelt mit einem gesellschaftlichen Phänomen zu tun haben, hängt das Verständnis von Gewalt immer von dem kulturellen und sozialen Umfeld ab, in welchem sie auftritt, wobei sich dieses in verschiedenen Gesellschaften und Kulturkreisen auch immer voneinander unterscheiden kann. Der Gewaltbegriff ist zudem kein feststehender und endgültiger, sondern historisch und zeitlich

³⁴ Hausmanninger, Thomas: Filmgewalt im Spannungsfeld gesellschaftlicher Gewaltaffirmation und Gewaltdomestikation. In: Bohrmann, Thomas/Hausmanninger, Thomas (Hrsg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: Wilhelm Fink 2002, S. 269.

³⁵ Anzumerken ist hier, dass Figuren natürlich nicht nur menschliche Wesen sein können, sondern ebenso andere fiktionale Kreaturen wie Monster, Aliens, Tiere oder Zeichentrickfiguren (Vgl.: Eder, Jens: Die Figur im Film). Die anderen, nicht menschlichen Ausformungen werden in dieser Arbeit allerdings nicht berücksichtigt, da sie für die Argumentation des Themas irrelevant bleiben.

³⁶ Mikos: Action und Experimentalfilm 2002, S. 103.

veränderlich. Noch einmal wird so deutlich, dass Gewalt niemals außerhalb ihres Kontextes gedacht und wahrgenommen werden kann. Grundsätzlich lässt sich festhalten, dass Gewalt dort einsetzt, wo ein anderer illegitimer Weise in seiner Freiheit eingeschränkt oder verletzt wird. Diese Regel kann durchaus auch für den Film und die darin enthaltenen Gewaltdarstellungen übernommen werden.

Im real-gesellschaftlichen Kontext erweisen sich filmische Gewaltdarstellungen demnach immer als Tabubrüche, da sie die legitimen Grenzen überschreiten oder gar ganz außer Kraft setzen. Die Bewertung der Darstellungen stellt sich allerdings als weitaus vielschichtiger dar. Durch die filmische Bearbeitung wird Gewalt nicht im eigentlichen Sinn erfahrbar gemacht, sondern der Rezipient bekommt ein Abbild von Gewalt zu sehen, das lediglich an Gewalterfahrungen aus dem realen Alltag erinnert. Das illegitime Thema wird durch filmische Mittel in neue Grenzen gesetzt, die sich von denen der Gesellschaft in gewisser Weise abheben. „Gerade darum sind diese Grenzen das verborgene Thema von Erzählungen, die von der Gewalt handeln. Hier wird über Bedingungen gesprochen, unter denen Konventionen und Regel, Recht und Tabu außer Kraft gesetzt werden können, vielleicht gesetzt werden dürfen.“³⁷ Es findet in diesem Sinne eine symbolische Verarbeitung des Gewaltthemas statt, da hinter dem Gezeigten immer unterschiedliche Funktionen stehen. Dabei kann es sich beispielsweise um eine Kritik an sozialen Zuständen oder einer einfachen Unterhaltungsfunktion handeln. Auch hier wird deutlich, dass filmische Gewalt immer im Rahmen des Films, der Handlung und der Narration gedacht werden muss. Die Gewalt steht demnach nicht für sich im eigentlichen Sinn, das heißt sie wird nicht allein ihrer selbst wegen gezeigt, sondern wird durch die dahinterstehende Funktion auf ein bestimmtes dramaturgisches Ziel ausgerichtet und als „Mittel zum Zweck“ eingesetzt. Der Film kann somit „jener Ort sein, an dem die ästhetische Beschäftigung mit dem Illegitimen dennoch legitim möglich erscheint.“³⁸ Bei gleichzeitiger Entgrenzung aus dem realen Regelsystem findet eine neue Eingrenzung in die filmischen Konventionen durch die Bearbeitung mit filmischen Mitteln statt. Dem Film stehen hierbei verschiedene

³⁷ Wulff, Hans J.: Die Erzählung der Gewalt. Untersuchungen zu den Konventionen der Darstellung gewalttätiger Interaktion. Münster: MAKs Publikationen 1990, S. 10.

³⁸ Bohrmann, Thomas: Ethik der Produktion und des Inhalts. In: Bohrmann, Thomas/Hausmanniger, Thomas (Hrsg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: Wilhelm Fink 2002, S. 319.

Techniken und Mittel zur Verfügung, um die Darstellungen künstlerisch zu gestalten. Diese Gestaltung vollzieht sich zumeist „unsichtbar“, da der Illusionscharakter im fiktionalen Spielfilm nicht gestört werden soll.

[...] dort [beim populären Film] bildet die Dramaturgie die unbemerkt akzeptierte Basis des Filmverstehens.

Doch ist der dramaturgische Aufbau gerade deshalb von großer Bedeutung: Die Entscheidung, ob und wann ein Ereignis gezeigt wird, erzeugt Spannung, Neugierde und Überraschung, hebt Kontraste und Analogien hervor. Sie bewirkt Handlungssteigerung, verbirgt oder betont den Artefaktcharakter der Erzählung, und sie entläßt schließlich den Zuschauer ratlos oder mit dem zufriedenen Gefühl der Geschlossenheit aus dem Film.³⁹

Eine grundsätzliche Eigenschaft des Films ist – wenn auch vom Zuschauer nicht bewusst wahrgenommen – seine Zusammensetzung aus einzelnen Bildern, sozusagen aus Fragmenten zu einem Gesamtwerk. Durch Schnitt- und Montagetechnik sowie dem erlernten „Sehen“ eines Films durch den Zuschauer, ist es nicht notwendig eine Handlung in ihrer Gesamtheit zu zeigen. Gemeint ist hier, dass man nicht jeden Gang der Figur sehen muss, um die Geschichte verstehen zu können. So entstehen immer wieder Auslassungen, so genannte Ellipsen, zwischen den einzelnen Bildern, die durch den Rezipienten selbst ergänzt werden müssen. Bei Gewaltdarstellungen wird diese Technik der Auslassung besonders deutlich, wenn die schädlichen Folgen der Gewaltanwendung nicht direkt abgebildet werden, sondern sich erst im Kopf des Zuschauers zusammensetzen. Auch in Guy Ritchies Filmen lässt sich dieses Verfahren wiederfinden. Schauen wir uns eine Szene aus dem Film *Snatch* kurz etwas genauer an.

In *Snatch* geht es um einen Diamantenraub, in dem verschiedene Parteien verwickelt sind. Die unterschiedlichen Handlungsverläufe, welche sich daraus ergeben, konzentrieren sich jeweils auf bestimmte Figurenkonstellationen. Dabei sind die Handlungen aber nicht vollständig voneinander getrennt, sondern kreuzen sich des Öfteren im Laufe des Films und so kommt es immer wieder zu unerwarteten Konflikten. In der vorliegenden Szene, die in einem Pub spielt, treffen drei Figurengruppen aufeinander. Zum einen haben wir den Auftragskiller Tony und den amerikanischen Juwelier Avi, die sich, nachdem sie den Koffer mit dem Diamanten kurz zuvor von Boris, dem russischen Waffenschieber und Mittelsmann der russischen

³⁹ Eder, Jens: Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie. Hamburg: Lit 2000, S. 16.

Mafia, ergattert haben, im Pub eine kurze Pause gönnen wollen. Zum anderen die dreiköpfige Kleinganoven-Gang, bestehend aus Sol, Vinny und Tyrone, die in der Schuld des Londoner Gangsterbosses Bricktop stehen und aus diesem Grunde in seinem Auftrag den Diamanten beschaffen sollen. Zu guter Letzt spielt auch Boris, der den Diamanten zurückhaben und natürlich Rache verüben will, eine wichtige Rolle in dieser Szene.

Szenengrafik:⁴⁰

I n h a l t	01:11:42	Sol, Vinny & Tyrone betreten den Flur und verschließen die Tür hinter sich	01:11:48	Avi kommt aus Toilettenraum, trifft mit der Gang im Flur aufeinander. Die Gang will seinen Koffer haben	01:12:01	Tony, im Schankraum des Pubs, erhebt sich vom Tisch und geht mit seiner Waffe in der Hand in Richtung Waschräume	01:12:04	Boris betritt den Flur, fordert ebenfalls den Koffer von Avi. Gang und Boris stehen sich mit Waffen gegenüber, Avi dazwischen	01:12:16	Tony geht durch den Pub, entschert seine Waffe	01:12:19	Verbale Auseinandersetzung der Beteiligten im Flur. Bedrohen sich mit ihren Waffen	01:12:24	Tony steht vor der verschlossenen Tür, die zu den Waschräumen führt. Versucht sie zu öffnen.	01:12:27	Flur: Boris legt seine Waffe an. Tonys Stimme ist aus dem Off zu hören.	01:12:31	Tony warnt Avi vor und zielt auf die Wand	01:12:32	Flur: Avi, Sol und Vinny werfen sich zu Boden.	01:12:35	
	K	Halbnah / Kamerafahrt zurück / Halbnah / Nah / Halbnah		Zwischenschnitt / Nah		Nah / keine Kamerabewegung / Mise-en-scene / Over-Shoulder		Zwischenschnitt / Nah		Nah		Halbnah		Over-Shoulder / Nah		Close-Up		Nah / Over-Shoulder				
	1. Gewaltandrohung																					

...	01:12:35	Tony schießt	Wand mit Einschussloch	Flur: Boris wird getroffen. Tyrone steht noch als einziger.	01:12:36	Tony schießt auf die Wand	01:12:37	Flur: Tyrone geht zu Boden	01:12:38	Tony feuert den letzten Schuss ab	01:12:41	Flur: Sol und Vinny springen auf, schnappen sich den Koffer und rennen zur Hintertür raus. Tony bricht die Tür auf und betritt den Flur. Schießt mehrere Male auf Boris	01:13:49								
		Nah	Nah	Over-Shoulder		Nah / Subjektive Kamera		Totale		Nah		Halbtotale / Kamerafahrt zurück / Halbnah / Halbtotale / Untersicht									
	2. Gewaltausübung																				

Abb. 1

K = Kameraeinstellung und -bewegungen

Abb. 1

K = Kameraeinstellung und -bewegungen

Die Ereignisse spielen sich hauptsächlich in dem schmalen, länglichen Gang vor den Waschräumen des Pubs ab, wo die beteiligten Figuren aufeinandertreffen und sich zunächst nur verbal auseinandersetzen. Dies wird auch durch die Einstellungslängen bestätigt: während die Handlungen auf dem Flur eine Minute und 52 Sekunden der Gesamtlänge der Szene einnehmen, wird Tonys Handeln, welcher bis zur letzten

⁴⁰ Grafik erstellt von P.S.

Einstellung getrennt von den anderen von außerhalb des Flurs agiert, in 15 Sekunden in Form von Zwischenschnitten eingefügt. Die räumliche Enge des Flurs spiegelt sich auch in den Kameraeinstellungen wider. Hier werden größtenteils Nahaufnahmen verwendet, wobei diese Einschätzung jeweils an der Figur im Vordergrund festgemacht wurde. Zudem wird in den Einstellungen mit Tiefenschärfe gearbeitet, das heißt die Bildschwerpunkte werden wiederholt vom Vordergrund in den Hintergrund verlagert. Der Rezipient bleibt dadurch sehr dicht an den agierenden Figuren und die Kamera verdeutlicht gleichzeitig die enge Räumlichkeit, in der die Handlung stattfindet.

Die Spannung bildet sich in dieser Szene vor allem aus der Tatsache, dass die verschiedenen Figuren sich zur selben Zeit am selben Ort begegnen und alle dasselbe Ziel verfolgen, nämlich den Koffer mit dem Diamanten zu bekommen. Die Konfliktsituation beginnt schon in der ersten Einstellung, wenn die Kleinkriminellen Sol, Vinny und Tyrone auf Avi treffen und sich somit die ersten beiden Antagonisten gegenüber stehen. Hierbei wird kein Schnitt innerhalb der Einstellung gemacht, sondern eine Kamerafahrt zurück, sodass der Rezipient im Grunde genauso unerwartet über Avi stolpert wie die drei Gangmitglieder. Gesteigert wird dieser Spannungsbogen dann nur wenige Sekunden später mit dem plötzlichen Erscheinen von Boris. Avi, der den begehrten Koffer zu diesem Zeitpunkt besitzt, ist nun von zwei Gegenparteien umstellt und genau genommen in einer ausweglosen Situation. Die drei Gangmitglieder und Boris sind im Besitz von Waffen, nehmen diese allerdings nicht in Gebrauch, sondern bedrohen sich lediglich gegenseitig damit. Dieser Zustand der Gewaltandrohung zieht sich über 53 Sekunden der gesamten Szene hin. Dass die Androhung letztlich in eine Gewaltausübung kippt, liegt aber nicht an den Beteiligten im Flur, sondern an Tony, der von außen das Feuer eröffnet. Tony agiert somit als der eigentliche Gewaltauslöser und wird hier eindeutig in die Rolle des Täters gesetzt. Eine letzte Steigerung der Spannung erfährt die Szene in der Schlusseinstellung, wenn Tony die Tür zum Flur aufbricht und somit unmittelbar im selben Raum seine gewalttätige Handlung beenden kann. Auch zeitlich wird diese Steigerung ausgekostet, denn diese Einstellung allein dauert etwas über eine Minute.

Das primäre Opfer der Gewalt ist in der Szene Boris. Während den anderen Figuren lediglich Gewalt angedroht wird, kommen diese, im Gegensatz zu Boris, am Ende noch mit mehr oder weniger heiler Haut davon. Die Verletzungen, die Boris innerhalb der

Szene zugefügt werden und schließlich zu seinem Tod führen, bekommt der Zuschauer allerdings nicht zu sehen. Der russische Waffenhändler wird lediglich beim Eintreten in den Flur gezeigt sowie nachdem er von den ersten Schüssen getroffen langsam zu Boden geht und etwas später als er immer noch am Boden liegt und Tony bereits den Flur betreten hat. Zwar hat Boris hier auch schon sichtbare Verletzungen und Blutspuren an seiner Kleidung, allerdings wird er entweder immer nur für einen sehr kurzen Moment ins Bild gesetzt oder so gefilmt, dass man über seine Schulter auf die anderen Beteiligten im Flur schaut, sodass der Zuschauer wenig Zeit hat die Verletzungen zu sehen. Die Verletzungen werden somit absichtlich nicht zur Schau gestellt. Dies wird noch zusätzlich dadurch verdeutlicht, dass nach jenen kurzen Einstellungen von Boris bis zum Ende der Szene keine weiteren Schnitte mehr gemacht werden.⁴¹ Man bekommt zwar noch seine Stimme aus dem Off zu hören, er bleibt für den Zuschauer zu diesem Zeitpunkt jedoch schon unsichtbar. Die Kamera richtet ihren Fokus die gesamte Zeit über – also die letzten 40 Sekunden der Szene – auf Tony. Täter und Opfer werden so schon bildkompositorisch getrennt oder besser gesagt voneinander isoliert.

Der Blick des Zuschauers wird so deutlich festgelegt und auf die Handlungen des Täters gelenkt. Seine Perspektive bleibt damit auch außerhalb des Täters, das heißt durch die Perspektive wird eine Identifikation verhindert, denn der Auftragskiller könnte genauso gut seine Waffe in die Kamera richten und damit den Rezipienten ebenfalls in die Opferposition bringen. Darüber hinaus wird Tony im Flur die gesamte Zeit über aus einer Untersicht gefilmt, was den Rezipienten ebenfalls auf die Ebene der am Boden liegenden Opfer setzt und ihn zwingt, zu dem übergroß wirkenden Täter aufzublicken. Eine kleine Ausnahme der distanzierenden Sichtweise gibt es nur in der Einstellung, als Tony noch außerhalb des Flurs auf die Wand schießt. Hier wechselt die Perspektive für einen kurzen Moment in eine subjektive Kameraeinstellung.⁴² Obwohl der Rezipient für den Bruchteil einer Sekunde die unmittelbare Sichtweise des Täters einnimmt, bleibt diese Einstellung doch eher harmlos, da bloß auf eine Wand geschossen wird und die sichtbare Gewalt am menschlichen Körper ausbleibt. Die Folgen der schädigenden Tat im Flur, also das Opfer Boris und die Tatsache, dass dieser ein ganzes

⁴¹ Vgl.: Snatch. Regie und Drehbuch: Guy Ritchie 2000. Timecode: 01:13:08'.

⁴² Ebd. Timecode: 01:12:36'.

Kugelmagazin abbekommt, werden nicht ins Bild gesetzt. Dennoch kann sich der Zuschauer ungefähr vorstellen, wie das Opfer wohl nach den zahlreichen Schussverletzungen aussieht. Es ist somit nicht nötig direkt zu zeigen, was gerade mit der Figur passiert ist, denn der Rezipient ergänzt die fehlenden Bilder automatisch in seinem Kopf. Es ist dem Zuschauer bewusst, dass ein menschlicher Körper verletzt wurde, die schädlichen Folgen werden allerdings ausgelassen oder besser gesagt nicht sichtbar gemacht. Dass diese Methode auch für die Wirkung der Komik eine besondere Rolle spielt, soll zu einem späteren Zeitpunkt noch näher erläutert werden.

Natürlich arbeiten bestimmte Genres, wie beispielsweise der Horrorfilm, gerade mit der drastischen Darstellung von Gewalt und ihren Folgen und erregen dadurch bei manchem Zuschauer und Kritiker Entrüstung. Aber genau darauf ist diese Art von Filmen angelegt. Die Funktion der Gewalt wäre hier demnach die, eine schockierende Wirkung hervorzurufen. Dabei wird durch die meist bewusste zur Schaustellung der ästhetischen Gestaltung Gewalt als inszeniertes Element erkannt, wodurch sie alltagsfern erscheint.

Dadurch stellt der Film einen Sonderfall der medialen Gewaltdarstellung dar, denn er inszeniert einerseits Gewalt(tätigkeit), und er inszeniert andererseits die mediale Bearbeitung und mediale Inszenierung von Gewalt(tätigkeit). Auf diese Weise verweigert sich der Film dem klassischen Realitätseindruck des Mediums, der ja gerade darin besteht, die ästhetischen Mittel gewissermaßen unsichtbar zu machen. Dem stellt er die Ausstellung der ästhetischen Mittel der Darstellung von Gewalt gegenüber und lässt den Zuschauer in einer distanziert-reflektierten Position.⁴³

Der eingangs beschriebene, konstruierte Charakter des Films lässt sich auch hier wieder deutlich aufzeigen. Wir bewegen uns in einem Rahmen mit festgesetzter Formsprache, sich ähnelnder und immer wiederkehrender narrativer Muster, ästhetischen Konstellationen und eben dem erlernten Wissen der Rezipienten, wie sie einen Film zu sehen haben. Das Gezeigte ist vom Filmmacher genau bestimmt, man bekommt nichts ohne Grund zu sehen oder eben nicht zu sehen. Die dem Zuschauer präsentierte Gewaltdarstellung im Film ist somit nicht völlig grenzenlos, sondern erscheint vielmehr als ein „geregelter Tabubruch“: „Der Film ist Ort und bietet durch die Möglichkeit seiner Rezeption den kulturellen Raum für eine geregelte Suspension des Gewalttabus, die dieses Tabu jedoch für den Bereich des Handelns und die

⁴³ Mikos: Action und Experimentalfilm 2002, S. 105.

Realwelt aufrechterhält.“⁴⁴ Darüber hinaus kann nicht nur die Gewalt ästhetisiert dargestellt werden, sondern der gesamte Inhalt des Films präsentiert sich als konstruierte Realität. Der Zuschauer wird mit Abbildern konfrontiert, mit Symbolen und choreographierten Bewegungen bzw. Handlungen. Diese Filmwelt – sowie die darin enthaltene Filmgewalt – kann in dergleichen Weise niemals in der Realität vorkommen, ist dieser also enthoben. Die Bezeichnung „fiktionale Gewalt“ erklärt sich im Grunde von selbst. Denn fiktional bedeutet in diesem Zusammenhang, die dem Film inhärente, „diegetische“⁴⁵ Welt, die sich dem Zuschauer ausschließlich über das Medium erschließt und auch nur innerhalb dieser Grenzen existiert. Dabei hebt sich die fiktionale Gewalt in dem Sinne von filmischer Gewalt ab, als filmische Gewalt auch beispielsweise solche in Nachrichtensendungen sein kann, die lediglich wahre Vorkommnisse abbildet. Die fiktionale Ebene begegnet uns vor allem im Spielfilm, wobei es sich um einen frei erfundenen Zusammenhang dreht. Dabei ist der Charakter der Gemachtheit gleichzeitig immer ein Bestandteil der Rezeption. Durch die gegebenen Rahmenbedingungen wird der Zuschauer bereits im Vorfeld darauf eingestellt, dass er im Folgenden etwas präsentiert bekommt und die gesellschaftlichen Bestimmungen geben die „politisch korrekte“ Rezeptionsperspektive vor.

Gewalt als anthropologischer Bestandteil der gesellschaftlichen Lebenswelt lässt sich dementsprechend auch nicht aus der Filmwelt ausschließen. Der Film als etwas vom Menschen Gemachtes greift Erfahrungen aus dem Alltag – darunter eben auch Gewalterfahrungen – auf und verarbeitet sie im Film. Mit dieser Differenzierung vollzieht sich der Schritt von der realen zur fiktionalen Gewalt, die natürlich im Rahmen der Filmanalysen eine besondere Rolle spielt.

⁴⁴ Hausmanning: Filmgewalt im Spannungsfeld gesellschaftlicher Gewaltaffirmation und Gewaltdomestikation 2002, S. 269.

⁴⁵ Diegetisch bedeutet „die erzählte Welt des Films“ und umfasst die Gesamtheit der Vorstellungen, die der Rezipient auf Grundlage der Informationen konstruiert, die er durch den Plot erhält. Vgl. hierzu: Fuxjäger, Anton: Film- und Fernsehanalyse. Einführung in die grundlegende Terminologie. Wien: Lernbehelf WS 2006/07, S. 16.

2.2 Kritischer Ansatz zum Gewaltthema im Komischen Kontext

Die Auseinandersetzung mit dem Gewaltthema in diesem Kapitel erwies sich aus zweierlei Gründen als sinnvoll und relevant. Es wird hier eine wichtige Grundlage für die weitere Erarbeitung gelegt. Nicht nur die begriffliche Klärung ist in diesem Zusammenhang gemeint, sondern ebenso die anschließend vorgenommene Differenzierung zwischen realer und fiktionaler Gewalt. Die Gewalt wurde hierbei auf anthropologischer Grundlage als ein gesellschaftliches Phänomen erkannt, welches als reale Alltagserfahrung in Filmen in Form fiktionaler Gewaltdarstellungen aufgegriffen und verarbeitet wird. „Der Film lockt damit also hervor und formt weiter, was im Grunde schon vorhanden ist.“⁴⁶ Gleichzeitig wurde Gewalt aber auch als illegitime Verhaltensweise charakterisiert, die innerhalb der gesellschaftlichen Grenzen verurteilt und verhindert werden soll. Diese Klassifizierung gewalttätiger Handlungen als unrechtmäßiges Verhalten lässt überhaupt erst eine Kritik an Gewalt und ebenso an Gewaltdarstellungen im Film entstehen. Die moralische Unterscheidung zwischen Recht und Unrecht, oder pauschaler formuliert zwischen Gut und Böse, bildet die Voraussetzung für einen kritischen Ansatz. Die Vernunftbegabung des Menschen, die die Differenzierung ermöglicht, macht ihn zugleich kritikfähig. So wie in der vorliegenden Definition – aber auch in der später noch folgenden genauen Filmbetrachtung – der Fokus auf den Menschen gelegt wird, geht auch die Kritik stets vom menschlichen Körper aus. Die in der Öffentlichkeit phasenweise immer wieder aufflammende Kritik an medialer Gewaltdarstellung lässt sich damit erklären, dass Gewalt auch in Filmen an menschlichen Figuren vollzogen wird und dies gegen reale moralische Konventionen verstößt. Dieser altbekannte Ausgangspunkt für Kritik an Gewaltdarstellungen lässt noch einmal den kritischen Ansatz der vorliegenden Arbeit aufscheinen. Dieses Kapitel dient auch dazu, die eingangs formulierte Fragestellung der hier zugrundeliegenden Arbeit noch einmal klar aufzuzeigen und nachvollziehbar zu machen. Wie wird Komik im Zusammenhang mit Gewalt erzeugt und was bewirkt ihr Einsatz? Steht die Gewalt überhaupt im unmittelbaren Zusammenhang zur Komik?

⁴⁶ Hausmanninger, Thomas: Die Geschichte der ethischen Debatte über Gewalt im Film. In: Bohrmann, Thomas/Hausmanninger, Thomas (Hrsg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: Wilhelm Fink 2002, S. 43.

Dass Gewaltdarstellungen schon immer ein (kontroverses) Thema in Gangsterfilmen waren, lässt sich sehr deutlich an der Geschichte dieses Genres ablesen. Schon in der frühen Blütezeit des amerikanischen Gangsterfilms, in den 1930er/40er Jahren, stach dieses Merkmal besonders heraus. Die Filmwelt der Gangster erscheint als aggressives Milieu, in dem ohne Gewaltbereitschaft die eigenen Interessen nicht durchgesetzt werden können. So „schildert [der Gangsterfilm] das Leben in einer Gegenwelt, die mit der ‚bürgerlichen‘ Gesellschaft, ihrem Besitz und ihren Gefängnissen, in permanenten Konflikt steht.“⁴⁷ Gefährliche Verfolgungsjagden und Schießereien stehen auf der Tagesordnung. Gangster und Gewalt gehören unausweichlich zusammen, sie war ein selbstverständliches Charakteristikum von ihm. Genauso selbstverständlich wurde diesem Inhalt immer wieder durch Zensurbehörden und den „Production Code“ im damaligen amerikanischen Studiosystem enge Grenzen gesetzt. So gehörte es zu den frühen Gangsterfilmen häufig am Ende der Geschichte dazu, den Tod des Gangsters zu zeigen, damit die gesellschaftliche Ordnung zumindest im Film wieder hergestellt war und man den Zuschauer nicht der Verlockung eines illegitimen Lebensstils ausgesetzt sah. Gangsterfilme präsentierten nach diesem Muster den Aufstieg und Niedergang der Hauptfigur. Die Gerechtigkeit musste am Ende über das Verbrechen siegen und dieser Ansatz sollte ganz klar vermittelt werden. Auch John Gabree erkannte diese Strukturen als wesentliche Kennzeichen des klassischen Gangstergenres.⁴⁸

Die Traditionslinie der Gewaltdarstellungen, die sich dennoch durch das Genre zieht, wurde immer wieder im Laufe der Jahre von Filmemachern durch neue Methoden ergänzt und steht auch heutzutage noch nicht an ihrem ästhetischen und darstellerischen Ende. So gilt zum Beispiel Arthur Penns *Bonnie und Clyde*-Verfilmung aus dem Jahr 1967 noch heute als ein Klassiker des Gangsterfilmgenres, obwohl der Film aufgrund seiner drastischen Gewaltdarstellungen auch heftiger Kritik ausgesetzt war. Die Kritik geht hierbei stets von einem anderen Standpunkt aus als der, der in der Differenzierung dieser Arbeit vorgestellt wurde. Während Kritiker die Darstellungen als Gewaltverherrlichungen abtun und eine „verrohende“ Wirkung auf den Rezipienten befürchten, wurde in der vorliegenden Arbeit bei fiktionaler Gewalt der Schwerpunkt

⁴⁷ Kellner, Hans-G: Der Gangster-Film. Regisseure, Stars, Autoren, Spezialisten, Themen und Filme von A-Z. München: Roloff 1977, S. 7.

⁴⁸ Vgl. Gärtner, Sabrina: Die filmische Inszenierung von Gangsterpärchen. Klagenfurt: Diplomarbeit 2006, S. 17f.

auf die Funktion, die hinter den Darstellungen steht gelegt. Gewalt wird nicht der Gewalt wegen gezeigt, sondern aus dramaturgischen, strukturellen Gründen.

Gewalt ist, abgesehen von ihrer inhaltlichen Funktion zur Charakterisierung der Figuren, auch ein formal nicht wegzudenkendes Element des Genres. Sie gehört zum Gangsterfilm wie Musiknummern zum Musical. Gewaltszenen bringen die Möglichkeit für 'Action', für das Weitertreiben der Handlung und werden in der Geschichte des Genres immer aufwendiger und letztlich immer abstrakter inszeniert [...].⁴⁹

Für Kritiker steht die mögliche Wirkung des Gezeigten auf den Rezipienten bei ihrer Beurteilung im Vordergrund. Die Tatsache, dass das Gezeigte auch andere Funktionen haben kann, ist für sie nur von sekundärer oder gar keiner Bedeutung. Dabei sollte man die Funktionen von Gewalt im fiktionalen Filmkontext allerdings nicht ganz außer Acht lassen. Die Arbeit und im Speziellen dieses Kapitel haben das Ziel, der Problematik der Gewaltdarstellungen aus einer anderen Perspektive zu begegnen und durch die dramaturgische Analyse auch einen anderen Standpunkt aufzuzeigen.

Eine wichtige Funktion des Mediums Film, die nicht vergessen werden darf ist, dass er in erster Linie unterhalten soll. Und Verbrechen zahlten sich schon immer als Filmthema aus, um eine große Masse von Zuschauern ins Kino zu locken, auch heute noch. Allerdings scheinen die klassischen Strukturen aufgelockert. So begegnen uns heutzutage sogar Gangsterfilme, in denen ein Happy-End für den Gangster möglich ist. Die damals vorgenommene gesellschaftliche Korrektur verschwindet somit teilweise und wird nicht mehr als essentiell angesehen. Dies zeigt auch, wie bereits an anderer Stelle erwähnt wurde, dass die Darstellung von Gewalt einen bestimmten Zweck zu erfüllen hat. „Die Darstellung von Gewalt dient – zumindest vordergründig – nicht dazu, reale Gewaltverhältnisse kritisch zu thematisieren, sondern als Vehikel für 'gute Unterhaltung'“. ⁵⁰

Das Subgenre der Gangsterkomödie setzt die Tradition der Gewaltdarstellungen im Gangstergenre voraus. Bekannte Strukturen werden in abgewandelter Variation gezeigt und in dem hier präsentierten speziellen Fall ins Komische übertragen. Es findet in gewisser Hinsicht eine Wiederholung von Altbekanntem statt, allerdings mit

⁴⁹ Tieber, Claus: Verbrechen als Geschäft. Eine Geschichte des amerikanischen Gangsterfilms. Wien: Dissertation 2000, S. 215.

⁵⁰ Bissuti, Romeo: Der Film Pulp Fiction als Inszenierung eines zynischen Lebensstils. Zur sozialisationstheoretischen Verortung eines kulturindustriellen Produktes. Wien: Diplomarbeit 1998, S. 93.

leichten Veränderungen. Quentin Tarantino schaffte es Mitte der 1990er Jahre mit seiner „innovativen“ Art und Weise Gewalt in einen komischen Kontext zu übertragen und seine Filme bekamen unter seinen Anhängern sogar Kultstatus. Das Ziel dieser Darstellungen ist nicht die moralische Beurteilung der Figuren, sondern sie laden zum Lachen über ihre Gewaltverbrechen ein.⁵¹ Hier zeigt sich auch in besonderer Form die Kluft, die sich bei der Rezeption von Gangsterfilmen auftut. Zum einen ist der Gangster ein unmoralischer Zeitgenosse, der die Gewalt zur Durchsetzung seiner Interessen einsetzt, ohne Rücksicht auf Verluste und deswegen auch auf Ablehnung unter den Zuschauern stößt. Zum anderen bleibt die Figur dennoch immer auf eine gewisse Weise charismatisch und trotz allem ein Sympathieträger, da die Zuschauer ansonsten nicht mehr am Fortgang der Geschichte interessiert wären. Doch auch die Darstellung des gewaltbereiten Gangsters ist nicht endgültig festgeschrieben. So begegnen uns im Subgenre der Gangsterkomödie sogar heutzutage Gangsterfiguren, die sich komplett von ihrem gewalttätigen Image lösen konnten. Man denke beispielsweise an Steven Soderberghs *Ocean's*-Reihe, in der die Hauptfiguren gänzlich auf körperliche Zugriffe verzichten, dem Rezipienten als eine Art „Gentlemen-Gauner“ vorgestellt werden und dennoch an ihr Ziel gelangen.⁵² Dies war in der Frühzeit des Genres undenkbar. Hier gehörte die Gewalt unabdingbar dazu. An dieser Entwicklung lässt sich die Wandlung zum Subgenre Gangsterkomödie unter anderem gut aufzeigen. Dabei hat man es immer mit einer gewissen Gratwanderung zwischen Altbekanntem und neu Hinzugefügtem zu tun.

Im Drehbuch für einen Genrefilm verschmelzen zwei künstlerische Leistungen miteinander: das Fortschreiben einer Tradition, d.h. den Gesetzmäßigkeiten gemäß schreiben, und das Ausschreiben der individuellen Phantasie, die die inhaltlichen und formalen Grenzen des Genres ausweitet, ohne seine Bedeutungen in Frage zu stellen.⁵³

Der Unterhaltungscharakter dieser Filme steht sehr im Vordergrund. Darum ist es kein Anliegen eine weitere Arbeit zur Auseinandersetzung mit medialer Gewalt, wie die bisherige Forschung dies schon wiederholt getan hat, zu verfassen. Denn wie eingangs

⁵¹ Vgl. Bissuti: *Der Film Pulp Fiction als Inszenierung eines zynischen Lebensstils* 1998, S. 94.

⁵² Anmerkung: Bei Steven Soderberghs *Ocean's Eleven* handelt es sich um ein Remake. Das Original stammt vom Regisseur Lewis Milestone aus dem Jahre 1960. Auch hier war der Typus des „Gentlemen-Gauners“ vorzufinden und es handelt sich demnach nicht um eine Erfindung der Gegenwart.

⁵³ Kinder, Ralf/Wieck, Ralf: *Zum Schreien komisch, zum Heulen schön. Die Macht des Filmgenres*. Bergisch Gladbach: Lübbe 2001, S. 30.

erläutert wurde, wird die Rezipientenseite zwar mitgedacht, steht aber nicht im Zentrum der Untersuchung. Vielmehr interessiert auf dramaturgischer Ebene, welche Funktion die Komik in dem Zusammenhang innehat. Wird die Gewalt durch den Einsatz der Komik und mit der Kopplung an die Reaktion des Lachens verharmlost? Oder liegt der Schwerpunkt der Funktion woanders?

Es ist aus diesem Grund von Beginn an nicht die Absicht gewesen, die gesamte Kritik noch einmal wiederzugeben. Denn die genaue Wiedergabe der Forschungslage zur Kritik an Gewaltdarstellungen erscheint für den gegebenen Untersuchungskontext irrelevant. Vielmehr dient das Wissen über die Herangehensweise der Kritik an Mediengewalt als Ausgangslage für das eigentliche Thema. Die zentrale Fragestellung der vorliegenden Arbeit verdeutlicht dieses auch noch einmal, nämlich wie die scheinbaren Gegensätze Komik und Gewalt miteinander in Verbindung gebracht werden können. Im Mittelpunkt der Arbeit steht eine Untersuchung und Interpretation der Beziehung von Gewalt und Komik. Die „traditionelle“ Herangehensweise der Gewaltekritik soll als Ausgangspunkt genommen werden, um daraus den kritischen Ansatz für die vorliegende Arbeit herzuleiten.

3. Das Komische – im Leben, in der Gesellschaft, im Film

Um dem Kern des Komischen näher zu kommen und die Frage, was Komik ist, beantworten zu können, bedarf es einer eingehenden Betrachtung. Ein paar grundsätzliche und allgemeine Feststellungen können allerdings vorweggenommen werden. Komik ist erstens – wie auch bereits im Zuge der Gewalt festgestellt wurde – ein rein anthropologisches Phänomen. Allein der Mensch ist in der Lage Komik zu produzieren, sie bewusst als solche zu erkennen und auch über sie und ihre Reaktion des Lachens zu reflektieren. „Eine alte Weisheit sagt, daß der Gott nicht lacht und daß die Tiere nicht lachen; zum menschlichen Dasein aber, das noch in der Tat und im Leiden mit der Welt ist, gehört es wesentlich und ursprünglich.“⁵⁴ Der Fokus liegt hierbei auf dem Wesen des Komischen, also auf den komischen Auslösern, die hinter dem Lachen stehen, welche in der vorliegenden Arbeit analysiert und auf ihre Gesellschafts- und Filmfunktionen hin untersucht werden. Gemeint ist im Besonderen das „komische Lachen“⁵⁵, welches aus einer Wahrnehmung entspringt, dass etwas oder jemand komisch ist. Hiermit wäre auch schon eine erste, noch sehr einfache Definition des Begriffs gefunden: Das Komische ist das, was dem Lachen vorausgeht. Diese erste Bestimmung lässt jedoch den Kern der Komik und was diesen explizit ausmacht noch völlig außer Acht. Was aber zeichnet das Komische im Leben und in der Kunst aus, das zum Lachen anregt? Die Reflexion über diese Grundlagen führt zunächst zum Ursprung des Wortes zurück, um in der Folge genauer auf den Aspekt des komischen Kontrasts einzugehen. Die Inkongruenz des Komischen scheint in zahlreichen theoretischen Schriften der vergangenen Jahrhunderte als Kernelement auf und spielt auch für die vorliegende Arbeit eine wichtige Rolle in Bezug auf die Gewaltthematik.

Zweitens ist Komik universell anzutreffen, was sich der Logik nach aus der ersten Feststellung des anthropologischen Anspruchs ergibt. Überall, wo auf der Welt Menschen anzutreffen sind, gibt es ebenso Komik. Obwohl diese Allgegenwärtigkeit des Komischen vorliegt, ist ein generelles Verständnis desselben allerdings nicht

⁵⁴ Ritter, Joachim: Über das Lachen. In: Ders.: Subjektivität. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1974, S. 67.

⁵⁵ Hier wird auf eine Unterscheidung von Marie Collins Swabey Bezug genommen, die in ihrem Essay *Comic Laughter* (1961) das „komische Lachen“ von allen anderen Formen des Lachens, mit anderen Anlässen trennt. Vgl.: Berger, Peter L.: Erlösendes Lachen. Das Komische in der menschlichen Erfahrung. Berlin; New York: de Gruyter 1998, S. 41f.

gegeben. Was in einem Kulturkreis als überaus komisch wirkt, kann in einem anderen auf ganz andere Reaktionen als das Lachen stoßen. Komik ist somit kulturunabhängig vorzufinden, jedoch nur kulturabhängig zu verstehen. „Die Erfahrung des Komischen ist universell. Komische Kulturen können dagegen sehr stark differieren.“⁵⁶ Diese Differenzen setzen sich innerhalb einer bestimmten Kultur fort. Das Verständnis von Komik hängt nämlich ebenso von der sozialen Gruppe ab, in der man aufwächst bzw. lebt, genauso wie von einem zeitlichen Kontext, in dem das Komische eingebunden ist. Das Komische präsentiert sich so als ein sehr flüchtiges Phänomen. „Was also an gewissen Personen, oder zu gewissen Zeiten komisch ist, das ist es nicht, unter anderen Umständen.“⁵⁷ Komische Wahrnehmung hängt somit nicht nur vom kulturspezifischen, regionalen und sozialen Verständnis ab, sondern ebenso von temporären Faktoren, also wie der Begriff zu einer bestimmten Zeit definiert wird. Das Verstehen der Komik als erforderliche Voraussetzung unterscheidet automatisch eine bestimmte Gruppe von anderen Gruppen und grenzt sie so gleichzeitig voneinander ab. Hierin lässt sich eine soziale Funktion der Komik erkennen. Dass diese nicht nur innerhalb der Gesellschaft von Bedeutung ist, sondern ebenfalls in Filmen in Erscheinung treten kann, soll im weiteren Verlauf der Arbeit noch aufgezeigt werden.

Die hier vorgestellten Grundlagen des Komischen, die sich im menschlichen Alltagsleben abzeichnen, helfen als Ausgangspunkt, um der Frage was Komik ist nachzugehen. Komik ist – so viel steht bis hierhin fest – ein anthropologischer, universeller Bestandteil, der in seinem Verständnis allerdings regional und zeitlich differenziert. Das Komische begegnet uns darüber hinaus nicht ausschließlich im Alltag, sondern ebenso in der Kunst, heutzutage unter anderem in Form der Filmkomödie. Dass der uns gegenwärtig in der Alltagssprache so geläufige Begriff komisch seinen Ursprung vielmehr in der Kunst als in der Lebenswelt hat, wird sich im Folgenden an der etymologischen Untersuchung zeigen.

⁵⁶ Berger: Erlösendes Lachen 1998, S. 85.

⁵⁷ Schwind, Klaus: Komisch. In: Barck, Karlheinz (Hrsg.): Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch. Band 3. Stuttgart: Metzler 2001, S. 339.

3.1 Ursprung und Gesellschaftliche Bedeutung des Komischen

Aristoteles leitet den Begriff Komödie von dem griechischen *kômos* ab, dem rituellen Gesang und fröhlichen Umzug, die im Rahmen der Dionysien, der Festspiele zu Ehren des Gottes Dionysos in der Antike stattfanden.⁵⁸ Das Wort Komik (von griech. *Komikós*) wird in diesem Zusammenhang als „zur Komödie gehörend“ verstanden und bis ins 17. Jahrhundert auch ausschließlich mit dieser Bedeutung verwendet.⁵⁹ Der Ursprung des Begriffs komisch liegt somit von Beginn an in der kunsttheoretischen Welt, wurde zunächst ausschließlich als Terminus technicus verwendet und erst viel später auch in die alltägliche Lebenswelt übernommen. Dass das Komische aus dem Bereich der Kultur stammt ist zugleich noch einmal ein Indikator dafür, dass es sich hierbei um ein anthropologisches Phänomen handelt. Der Begriff Kultur grenzt sich nämlich schon in dem Sinne von der Natur ab, da hiermit die „Gesamtheit der geistigen und künstlerischen Lebensäußerungen einer Gemeinschaft“⁶⁰ bezeichnet wird. Kultur und Kunst sind das, was der Mensch selbst hervorbringt, das von ihm Geschaffene. Die Komik als Bestandteil dieser kulturellen Welt kann demnach auch nur auf den Menschen zurückgeführt werden. Komik klassifiziert sich somit als anthropologischer Bestandteil. „Die komische Welt ist uns vollständig bekannt, ihr Gebiet ist die Menschenwelt, [...]“.⁶¹ Obwohl aus einer so bekannten Welt, ist der Begriff dennoch nicht leicht zu greifen.

In der ersten Zeit beschreibt komisch „als Pendant zu ›tragisch‹ die heitere Seite des Erlebens von künstlerischen Darstellungen“.⁶² Genauer gesagt ist Komik ein Mittel, welches im Rahmen einer künstlerischen Inszenierung dazu dient, den Rezipienten zum Lachen anzuregen. Hierbei kann das Komische in unterschiedlichen Formen in Erscheinung treten. Wie diese in Bezug auf den Film aussehen, soll später noch näher erläutert werden. Die Definition des Begriffs Komik bezog sich zu diesem Zeitpunkt also noch sehr auf die äußere und weniger auf die innere Form. So bezeichnete

⁵⁸ Vgl. Berger: Erlösendes Lachen 1998, S. 20.

⁵⁹ Vgl. Der Duden in zwölf Bänden. Das Herkunftswörterbuch. Etymologie der deutschen Sprache. Komik. Band 7. Mannheim; Wien; Zürich: Dudenverlag 2007, S. 429.

⁶⁰ Der Duden in zwölf Bänden. Das Fremdwörterbuch: Kultur 1997, S. 457.

⁶¹ Ruge, Arnold: Aesthetik des Komischen. In: Ders.: Sämtliche Werke. Band 10. Leipzig 1850. S. 184f. Zit. nach Schwind: Komisch 2001, S. 370.

⁶² Burkard, Franz-Peter/Prechtel, Peter (Hrsg.): Metzler-Philosophie-Lexikon: Begriffe und Definitionen. Komik. Stuttgart: Metzler 1999, S. 288.

beispielsweise das französische *comique* noch am Pariser Hof im 16. Jahrhundert dramatische Szenen mit Musik und Tanz, die in einem flexiblen Handlungszusammenhang zusammengefügt waren und einen guten Ausgang hatten.⁶³ Hiernach galt die Bezeichnung den formalen Aspekten und nicht konkreten inhaltlichen Handlungsschwerpunkten. Eine erweiterte Differenzierung der Bedeutung, die über die einfache Abgrenzung vom Tragischen hinausgeht und sich damit beschäftigt, was die Komik an sich ausmacht, erhielt der Begriff erst ab dem 17. Jahrhundert. Das Interesse am Komischen verschob sich ab ungefähr diesem Zeitpunkt auf die inneren Schwerpunkte, also über welche Inhalte gelacht wurde. An dieser Interessenverlagerung lässt sich gleichzeitig ein Perspektivenwechsel auf die Thematik erkennen. Wurde bis jetzt nur das Komische innerhalb einer Komödie als solches bezeichnet, hießen nun auch alltägliche Situationen, die für eine Komödie geeignet erschienen, so. Die Ausweitung in die Alltagssprache vollzog sich zwar nur langsam, macht aber einen Wandel der Blickrichtung und zugleich eine Abhängigkeit des Verständnisses zum Lachen und dem zeitgenössischen Menschenbild deutlich, welche sich in die verfeinerte Definition des Komischen einbrachten. Dieser stete Entwicklungsprozess ließ den Komikbegriff immer weiter aus dem künstlerischen Bereich heraustreten. Die Reaktion des Lachens wurde zum einen auf einen Auslöser zurückgeführt, der nun auch außerhalb des künstlerisch inszenierten Rahmens als komisch bezeichnet wurde und zum anderen auf die Fähigkeit der Menschen, alltägliche Situationen in einem solchen komischen Lichte zu betrachten und sie als diese zu identifizieren. Bereits ab 1740 wird das Wort dann allgemein für „alles irgendwie Belachenswerte“⁶⁴ verwendet. Der Perspektivenwechsel hing eng mit der Diskussion über den Humorbegriff zusammen.⁶⁵ „Mit der Bewegung hin zu einem versöhnenden Humorbegriff [...] rückt die menschliche Subjektivität bzw. Individualität in den Mittelpunkt des Interesses.“⁶⁶ Dadurch, dass der Mensch ins Zentrum rückt, werden auch die Lachanlässe im Alltag plötzlich von Bedeutung und mit komischen Auslösern in Verbindung gebracht.

⁶³ Vgl. Schwind: Komisch 2001, S. 335.

⁶⁴ Ebd. S. 338.

⁶⁵ Vgl.: Hörhammer: Humor 2001, S. 66 – 85.

⁶⁶ Schwind: Komisch 2001, S. 347.

Das rege Interesse an der Komödie und dem Lachen spiegelt sich in der schnell ansteigenden Zahl von theoretischen Schriften wider, die vor allem ab dem 17. Jahrhundert zu den genannten Themen entstanden. Die Auseinandersetzung – meistens mit moralischen Hintergründen – weitete sich schnell in verschiedene europäische Länder aus. In Frankreich gaben vor allem die populären und zugleich aufsehenerregenden Theaterstücke Molières den Ausschlag für die Debatte um den Terminus im 17. Jahrhundert.⁶⁷ Molière schreibt in diesem Zusammenhang in einem Vorwort zu einer Neuauflage seines *Tartuffe*, der nach seiner Uraufführung im Jahre 1664 aus moralischen Bedenken der Kirche nicht weiter in seiner ursprünglichen Form aufgeführt werden durfte, eine Verteidigung zur Funktion der enthaltenen Komik: „Die Nützlichkeit der Komödie ist es, daß sie die Laster der Menschen berichtigt.“⁶⁸ Der französische Schriftsteller stellt sich mit dieser Aussage der gängigen gesellschaftlichen Auffassung entgegen. Bei den Franzosen stehen in ihren Diskussionen vielmehr folgende drei Schwerpunkte im Zentrum. Erstens „die Historizität, die soziale und kulturelle Bedingtheit dessen, was als komisch gilt“, daneben „die gesellschaftlichen Normen und Zwänge selbst“ und als letztes „das anarchische Element des Normverstoßes, der Regelverletzung, das verurteilt oder gutgeheißen werden kann.“⁶⁹ Hieran wird deutlich, dass die oben bereits angeführten Grundlagen zum Verständnis von Komik auch zu dieser Zeit schon Thema waren.

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts werden diese maßgebenden Annahmen durch eine weitere wichtige Theorie ergänzt, die zu ihrer Erscheinungszeit als eine der bedeutendsten Schriften galt. Gemeint ist das von dem französischen Philosophen Henri Bergson im Jahre 1900 verfasste Essay *Das Lachen*, in dem er über die Bedeutung des Komischen schreibt. In seiner Theorie legt Bergson grundsätzliche Eigenschaften der Komik bzw. des Lachens dar und stellt auch die Beziehung zur Komödie her, welche „spielerisch nachgeahmtes Leben“⁷⁰ sei. Bei Bergson hat das Lachen vor allem eine soziale Funktion. Die Voraussetzung für das Lachen bildet immer eine Gruppe von Menschen, die miteinander in Verbindung stehen und innerhalb

⁶⁷ Vgl. Berger: Erlösendes Lachen 1998, S. 28. / Schwind: Komisch 2001, S. 344.

⁶⁸ Zit. nach: Berger: Erlösendes Lachen 1998, S. 28.

⁶⁹ Schwind: Komisch 2001, S. 345.

⁷⁰ Bergson, Henri: Das Lachen. Ein Essay über die Bedeutung des Komischen. Zürich: Die Arche 1972, S. 51.

dieser Gruppe die Aufmerksamkeit auf einen Einzelnen unter ihnen richten. Eine weitere Voraussetzung ist, dass keine Gefühle im Spiel sein dürfen. Emotionen würden eine komische Reaktion verhindern. Beim Lachen wird folglich der reine Intellekt angesprochen. Allein mit der Hilfe des Verstandes wird die Komik am Einzelnen festgemacht. Die Unfähigkeit des Menschen sich in die Gesellschaft einzugliedern, wird nach Bergson in der Komik sichtbar.⁷¹ Das Lachen über diese Unangepasstheit, oder besser gesagt, diese Starrheit des Einzelnen dient zum Ausgleich und zur Korrektur, um ihn in die Gemeinschaft zurück zu holen. Die Loslösung vom gesellschaftlichen Rahmen wird durch das Gelächter der Gemeinschaft gerächt. Eben hierin besteht die besondere soziale Funktion des Lachens, die Bergson ihm zuschreibt. „Das Lachen ist eine soziale Geste, die eine bestimmte Art des Abweichens vom Lauf des Lebens und der Ereignisse sichtbar macht und gleichzeitig verurteilt.“⁷² Das Lachen dient somit als Korrekturmittel. Es kennzeichnet eine Gruppe, die sich von einem Sonderling abgrenzt, allerdings mit dem sozialen Ziel, diesen wieder in die bestehende Gruppe einzugliedern.

Helmuth Plessner äußert sich in seinem Text *Lachen und Weinen* aus dem Jahre 1941 eindeutig gegen diese von Bergson propagierte soziale Funktion des Lachens.

Was eine Gesellschaft komisch findet, worüber sie lacht, das wechselt im Lauf der Geschichte, weil es zum Wandel des Normenbewußtseins gehört. Das Komische selbst dagegen ist kein Sozialprodukt und das Lachen, das ihm antwortet, kein Warnungssignal, keine Strafe [...], sondern eine elementare Reaktion gegen das Bedrängende des komischen Konflikts.⁷³

Plessner argumentiert in seiner Schrift, wie Bergson auch, auf einer anthropologischen Basis und sieht das Lachen als eine elementare Ausdrucksform des Menschen an. Er setzt allerdings im Gegensatz zu Bergson noch vor der Gesellschaft an, bzw. begründet das Lachen nicht aufgrund ihrer Sozialgefüge. Für Plessner ist das Komische demnach die „Reaktion auf die Ambivalenz der menschlichen Existenz“.⁷⁴ Der Mensch ist Teil der Welt und steht ihr zugleich mit seinem Bewusstsein und seinem freien Wesen gegenüber. Genauso verhält es sich mit dem menschlichen Körper selbst, der er einmal

⁷¹ Vgl.: Bergson: Das Lachen 1972, S. 93.

⁷² Ebd. S. 63.

⁷³ Plessner, Helmuth: Lachen und Weinen. Eine Untersuchung nach den Grenzen menschlichen Verhaltens (1941). In: Bachmaier, Helmut (Hrsg.): Texte zur Theorie der Komik. Stuttgart: Reclam 2005, S. 111.

⁷⁴ Ebd. S. 108.

ist und den der Mensch einmal *hat*. „Komik gehört der Ebene an, auf die alle Normierungen spezieller Art zurückweisen: die Ebene, in der sich der Mensch als solcher und im Ganzen in der Welt und gegen die Welt behauptet.“⁷⁵ Das Verständnis von Komik ändert sich dahingehend, dass sich die Normen des menschlichen Zusammenlebens ebenfalls in einem ewigen Wandlungsprozess befinden. Somit entsteht das Komische aus einem ständigen Widerspruch zu den Normen, was eine unerschöpfliche Quelle bildet. „Ein komischer Konflikt liegt dann vor, wenn eine Norm durch eine Erscheinung, die ihr irgendwie zugehörig ist, verletzt wird.“⁷⁶ Plessner sieht in dem Konflikt den Kern des Komischen. Er schließt allerdings nicht aus, dass das daraus resultierende Lachen im sozialen Umfeld zu seiner vollen Entfaltung gebracht werden kann. In diesem Punkt stimmt er mit der Bergsonschen Auffassung überein. Die Besonderheit des komischen Konflikts soll hier zu einem späteren Zeitpunkt näher behandelt werden.

Die Differenzierung des Komikbegriffs setzt sich im Laufe des 18. Jahrhunderts in weiteren intensiven Debatten fort und grenzt nun immer mehr das gewollt künstlerisch Komische von dem unbeabsichtigt alltäglichen Komischen ab. Letzteres wurde im Deutschen als das Lächerliche bezeichnet, welches die negativ besetzten, lebensweltlichen Anteile des Komischen in sich fasste. Im Zuge des Entstehens der Ästhetik als philosophische Disziplin, änderte sich auch die Wahrnehmung des Komischen. In diesem ästhetischen Wahrnehmungsprozess wurde das Komische innerhalb der Grenzen der Kunst als gut geheißen und so deutlich vom Lächerlichen, welches diesen künstlerischen Anspruch nicht besaß, abgehoben.

Das Komische im engeren Sinne ist von Anfang an ein in der Komödie ästhetisches Lächerliches. Dadurch wird zum einen die Ausgrenzung gesellschaftlich unliebsamer Anteile und Bereiche des Lachens legitimiert. Andererseits wird dem Betrachter ein Lächerliches vorgestellt, dem über die Rezeptionswirkung ein Bezug zum Lebensweltlichen eignen soll.⁷⁷

Das Lächerliche an einer Person sei im alltäglichen Kontext Ausdruck einer niederen Charaktereigenschaft. Innerhalb der Gesellschaft ist es aus diesem Grund unerwünscht, da es die – wie es hier heißt – unliebsamen Anteile und Bereiche des

⁷⁵ Plessner: Lachen und Weinen 2005, S. 112.

⁷⁶ Ebd. S. 108.

⁷⁷ Schwind: Komisch 2001, S. 353.

Lachens beinhalte. Erst durch die Einbindung in die Kunst erhält das Lächerliche eine Aufwertung und bekommt durch eine ästhetische Bearbeitung einen Platz in der Komödie eingeräumt. Ähnlich wie bei der Gewaltthematik werden auch die komischen Elemente durch diese Bearbeitung in einen neuerlichen Rahmen eingegrenzt. Diese Grenzsetzung der Komik lässt sich bis zu den Ursprüngen der Komödie in der griechischen Antike zurückverfolgen. Die Komödienaufführungen waren in den Kreis der Dionysien eingeschlossen. Durch diese rituelle Einbindung wird das Komische deutlich vom alltäglichen Leben abgehoben und die Welt wird auf eine andere Art erlebt. Die Komödie ist durch zeitliche und räumliche Komponenten in einen begrenzten Kontext gesetzt und klassifiziert sich somit als ein Spiel. „Spiel ist nicht das 'gewöhnliche' oder das 'eigentliche' Leben. Es ist vielmehr das Heraustreten aus diesem in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer eigenen Tendenz.“⁷⁸ Die Tage der Feierlichkeiten um den Gott Dionysos bilden eine in sich abgeschlossene Welt, eine Art Ausnahmezustand, in dem eben auch unliebsame Anteile einen Platz bekommen können, da die bestehende gesellschaftliche Ordnung der ernsthaften Welt aufrechterhalten bleibt. Spiel bedeutet ebenso eine Form von Ordnung, in der bestimmte Verhaltensparameter für die Teilnehmer und Zuschauer gelten. Es beinhaltet einerseits selbst Regeln, andererseits gleichzeitig aber auch immer den Regelbruch. Noch heute begegnet uns dieser komisch-anarchische Ausnahmezustand in Form der Tradition des Karnevals. Auch hier werden offizielle Hierarchien und soziale Strukturen für eine begrenzte Dauer außer Kraft gesetzt und auf den Kopf gestellt. Der Karneval stellt durch die Schöpfung seiner Gegenwelt eine Befreiung von den gesellschaftlichen Normen dar und spiegelt eine inoffizielle Lachkultur wider. Dies ist wiederum nur durch das Herausheben aus der Wirklichkeit und einer Institutionalisierung auf fiktionaler Ebene möglich.⁷⁹ In der vorliegenden Arbeit und ihrem Schwerpunkt Film, wird die Begrenzung durch die räumlich, zeitlich und künstlerische Form streng nach außen abgeschlossen, wie bereits im Zuge des Gewaltbegriffs näher erläutert wurde.

⁷⁸ Huizinga, Johann. Zit. nach: Berger: Erlösendes Lachen 1998, S. 15.

⁷⁹ Vgl. ebd. S. 99ff.

Vgl. Bachtin, Michail: Rabelais und seine Welt. Volkskultur als Gegenkultur. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1995.

Was genau ist aber mit diesen „gesellschaftlich unliebsamen Anteilen“ gemeint? Zum einen sind das offensichtlich die Normwidrigkeiten der bestehenden gesellschaftlichen Ordnung. Diese umfassen beispielsweise Tabubrüche und Anstößiges, was sich den Grenzen des guten Geschmacks enthebt. Wie hier festgestellt wurde, hängt das komische Verständnis immer von den geschichtlich und kulturell geprägten Rahmenbedingungen ab. Ganzheitlich betrachtet muss es also immer auch Bereiche geben, die dem Komischen im alltäglichen Leben vorenthalten werden, sozusagen traditionell geprägte Lachverbote. Die Komödie öffnet neue Räume, in denen solche Lachverbote eine „partielle Legitimation“ erfahren und sich in einem „Zivilisationsprozess“ kultivieren.⁸⁰ Die Einschränkung auf eine partielle, also eine teilweise Legitimation macht deutlich, dass es keine absolute für die Komik geben kann, sondern eben immer nur innerhalb eines abgesteckten Bereichs und eines begrenzten Zeitraums. Dies bedeutet, dass die unliebsamen Themen zwar aufgegriffen und behandelt werden dürfen, jedoch immer unter strenger Beobachtung stehen und somit einer steten Kritik ausgesetzt sind. „Insofern ist die Komik aller öffentlichen Ordnung gefährlich. Sie muß unter Kontrolle gebracht und in eine Art Freigehege gesperrt werden.“⁸¹ Solch eine Art „Freigehege“ begegnete uns in der vorliegenden Arbeit bereits im Zusammenspiel mit den Gewaltdarstellungen, die in ähnliche Schranken gewiesen werden müssen. Darüber hinaus wird der Bruch mit Normen und Konventionen aber gerade in Bezug auf komische Gewaltdarstellungen von Bedeutung, was zu einem späteren Zeitpunkt noch vom besonderen Interesse sein wird.

Andererseits kann aber auch die Komödie selbst, mit dem Aufgreifen solcher Tabuthemen, in die Rolle des Kritikers schlüpfen. Denn gesellschaftskritische Statements, die durch die Komik zum Ausdruck gebracht werden, können ebenso als unliebsam verstanden werden – wenn man die Definition aus Sicht der Gesellschaft bzw. ihrer führenden Vertreter begründet. Die Komik offenbart auf diese Weise anarchische oder sozialkritische Anteile, die eigentlich nicht angesprochen werden sollen, stellt sie mitunter überspitzt dar, hebt sie somit besonders heraus und hat demzufolge ein kritisches Moment. Aus dieser Perspektive betrachtet bekommt solch eine Grenzüberschreitung eine positive Note. Die Funktion der Komik wäre hiernach

⁸⁰ Vgl. Schwind: Komisch 2001, S. 333.

⁸¹ Berger: Erlösendes Lachen 1998, S. 20.

nämlich die Sichtbarmachung von und eine Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Fehlern und Missständen. Die Komödie wird zu einem Reflexionsmedium erhoben, was umgekehrt von einigen durchaus als Bedrohung angesehen werden kann. In dieser Reflexion löst sich der Rezipient mit Hilfe des Lachens für einen kurzen Moment von allen Grenzen und die öffentlichen Räume und Ordnungen werden zersetzt. Er betritt sozusagen eine Gegenwelt, die anderen Gesetzen gehorcht als die der alltäglichen Welt. In Form der Komik wird so ein neuer und normabweichender Zugang zur Wahrnehmung der wirklichen Welt geschaffen.

Im späteren allgemeinen Sprachgebrauch ab dem 18. Jahrhundert behauptete sich immer mehr eine Bedeutung von komisch im Sinne von „possenhaft, zum Lachen reizend, belustigend“⁸², die sich auf das französische Wort *comique* zurückführen lässt. Diese Bedeutungserweiterung lässt auch noch einmal erkennen, dass der Begriff über den rein künstlerisch, dramatischen Rahmen und seinen theatralen Ursprung hinausgeht und sich nun zugleich in der Alltagssprache angesiedelt hat. Darüber hinaus wird das Adjektiv komisch später auch im weiteren Verständnis von „sonderbar, eigenartig“ und für ein „wunderliches Betragen“ in Gebrauch genommen.⁸³ Der hier erkennbare abschätzige Blick und die niedere Bewertung des Komischen und im weiteren Sinne auch des Lachens, manifestiert sich in den philosophischen Strömungen der abendländischen Kultur und lässt sich schließlich bis in die Antike zurückverfolgen. Bereits in Aristoteles *Poetik* heißt es, dass das Komische bzw. die Komödie das Lächerliche abbilde. Bei ihm ist das Lächerliche genauer gesagt ein „mit Häßlichkeit verbundener Fehler, der indes keinen Schmerz und kein Verderben verursacht [...]“.⁸⁴ Das Lächerliche bei Aristoteles ist etwas Hässliches, ein Mangel und damit etwas, das von der Norm abweiche. Hierin lässt sich ein Ansatz zur inkongruenten Komiktheorie aufzeigen. Ein komischer Kontrast tritt in diesem Fall in Form der Gegenüberstellung vom Normalen zur lächerlichen Mangelerscheinung auf. Die Fehler der komödiantischen Figuren werden vorgeführt und stehen im Widerspruch zu den alltäglichen Ordnungen. Aus diesem Grund werden sie auch

⁸² Der Duden in zwölf Bänden. Das Herkunftswörterbuch: Komik 2007, S. 429.

⁸³ Grimm, Jacob und Wilhelm: Deutsches Wörterbuch. Komisch (1998 – 2010) > http://urts55.uni-trier.de:8080/Projekte/WBB2009/DWB/wbgui_py?mainmode=&lemid=&prefix=a&mode=&openwb=1 < Stand: 23. 02. 2011.

⁸⁴ Aristoteles: *Poetik*. Stuttgart: Reclam 1982, S. 17.

negativ, eben als fehlerhaft bewertet und dem Verlachen preisgegeben. Der Spaß geht auf Kosten von „schlechteren Menschen“:

Doch das Vergnügen, das wir an der Komödie haben, ist besonderer Art: Diese Lust beruht sozusagen auf Bosheit und Neid – dem Genuß des Übels, das anderen zustößt. Die Komödie macht denjenigen lächerlich, die sich für reicher, stärker, schöner oder klüger halten, als sie es in Wirklichkeit sind, und das Publikum genießt diesen Widerspruch.⁸⁵

Aristoteles betont allerdings auch, dass bei Darstellungen vom Lächerlichen keine schädlichen Konsequenzen für die verlachten Figuren entstehen dürfen, da ansonsten die komische Wirkung verloren ginge. Die Hervorhebung des Schlechteren an einem Menschen, welches zum Lachen reizt, lässt ebenso eine negative Tendenz gegenüber der Komik erkennen, wie seine Definition der Komödie als „Darstellung von gemeinen, also ›moralisch‹ und ständisch niedrigem Figurenpersonal [...]“.⁸⁶ Diese geringschätzende Haltung gegenüber dem Komischen bestätigt sich auch darin, dass die Komödie – wie Aristoteles weiter festhält – lange nicht ernst genommen wurde und aus diesem Grund ihre Anfänge im Verborgenen bleiben.⁸⁷

Eine dementsprechende skeptische und negative Konnotation lässt sich bis ins 16. Jahrhundert, vor allem im Kreis der christlichen Tradition, fortführen. Das wohl bekannteste fiktionale Beispiel in diesem Zusammenhang ist in Umberto Ecos historischem Kriminalroman *Der Name der Rose* (1980) zu sehen. Hierin geht es um das verschollen gegangene zweite Buch der *Poetik* von Aristoteles, das von der Komödie handelt und welches hier im Zentrum mysteriöser Morde, die in einem Kloster begangen werden, steht. Am Ende der Geschichte zieht es der alte Bibliothekar eher vor, sich mit dem geheim gehaltenen und als gefährlich eingestuften Buch zu verbrennen, als zu riskieren, dass es irgendwann an die Öffentlichkeit geraten könnte.⁸⁸ Aber auch im realgeschichtlichen Kontext wurde das Komische von der christlichen Kirche als „etwas Verwerfliches und teuflischen Ursprungs“⁸⁹ angesehen und aus diesen Gründen mit Skepsis und Argwohn betrachtet. Ebenso wird die Rezeption von komödiantischen Spielen als gefährliche Art der Zerstreuung eingestuft.

⁸⁵ Berger: Erlösendes Lachen 1998, S. 22.

⁸⁶ Schwind: Komisch 2001, S. 340.

⁸⁷ Vgl. Aristoteles: Poetik 1982, S. 17.

⁸⁸ Vgl. Eco, Umberto: Der Name der Rose. München: dtv 2002.

⁸⁹ Vgl. Schwind: Komisch 2001, S. 372.

Ein weiteres Beispiel für die negative Einstellung lässt sich in der Superioritätstheorie des Engländers Thomas Hobbes aus dem 17. Jahrhundert finden. Lachen wird bei Hobbes als Ausdruck eines Überlegenheitsgefühls gegenüber den Schwächen eines anderen gedeutet.⁹⁰ Das Lachen wird hier im Sinne eines Verlachens verstanden, dient als Mittel zur Demütigung und Herabsetzung und richtet sich dabei gegen ein spezielles Subjekt. In dieser Theorie kommt ein aggressives Potential des Lachens zum Vorschein, was sich in der Erhöhung des Lachenden über einen Schwächeren ausdrückt. Lachen kann somit auch als ein Instrument der Macht in Erscheinung treten, um eine übersteigerte Selbstbehauptung des überlegenen Ichs durchzusetzen und zu symbolisieren. In den hier zugrundeliegenden Ansichten werden die oben genannten christlichen Tendenzen wiederum deutlich. „Offenbar liegt dem dahinterstehenden Menschenbild und der daraus ableitbaren Soziallehre letztlich die biblische Vorstellung vom gefallenem Menschen zugrunde, in dessen Selbstbezogenheit und Eitelkeit seine Gottesferne zum Ausdruck kommt.“⁹¹ Das egoistisch Negative in diesem Menschenbild verändert sich zwar im Laufe der Zeit zu einem positiveren Standpunkt und das Lachen wird ab Mitte des 17. Jahrhunderts als Ausdruck einer menschlichen Emotion, eines heiteren Erlebens begriffen, die Skepsis gegenüber der Komödie und ihrer niederen Einstufung in der Hierarchisierung der Künste verschwindet allerdings nicht vollständig. So vertritt auch Johann Wolfgang von Goethe zu einem späteren Zeitpunkt noch solch eine geringschätzigste Meinung über das Komische. In Goethes *Die Wahlverwandtschaften* (1809) lässt sich demnach folgender Ausspruch finden, dass „durch nichts [...] Menschen ihren Charakter mehr [bezeichnen] als durch das, was sie lächerlich finden.“⁹² Dabei betont er, dass nur der Vernünftige dieser lächerlichen Versuchung widerstehen könne und verdeutlicht auf diese Weise seine niedere Wertschätzung. Das Lächerliche wird dem vernünftigen und ordnungsmäßigen Anspruch eines aufgeklärten Bürgers entgegengestellt. Goethe zeigt so, dass das Geschmacklose und Hässliche in dem Charakter eines Menschen immer durch die Lust am lächerlichen Vergnügen sichtbar wird, an dessen Stelle ein vernunftbegabter Mensch jedoch nichts Erheiterndes fände.

⁹⁰ Vgl. Schwind: Komisch 2001, S. 342.

⁹¹ Ebd.

⁹² Lederle, Josef: Befreiendes Lachen, lächerliche Befreiung. Gedanken über das Komische und seinen medialen Widerschein. In: Karpf (Hrsg.): Ins Kino gegangen, gelacht 1997, S. 18.

Die sprachliche Unterscheidung vom positiv und negativ Komischen, bei dessen Bewertung der gesellschaftliche Rahmen immer eine entscheidende Rolle spielt, setzt sich in mehreren europäischen Ländern durch. So gibt es in Frankreich neben der Bezeichnung *comique* die negativ besetzte Form *ridicule*, welches mit dem deutschen Wort lächerlich vergleichbar ist. Während in Frankreich die künstlerische Ausprägung der Komik als Ausgangspunkt genommen wird, beschäftigt man sich in England zur selben Zeit vielmehr mit einer Theorie des Lachens auf psychoanalytischer Basis, wobei die Lachanlässe selbst zunächst aber noch nicht diskutiert werden. Die wichtigste begriffliche Unterscheidung in diesem Zusammenhang wird im Englischen zwischen *humour* und *wit* getroffen. Die Differenzierung vollzieht sich hier also auch dahingehend, zwischen einer guten und einer schlechteren Komik zu unterscheiden. Darüber hinaus kommt in den englischen Diskussionen der Leistung des Verstandes eine bedeutende Rolle zu. „Humor muß stets von der Vernunft geleitet werden und impliziert Urteilsfähigkeit.“⁹³ Der gute Geschmack an komischen Anlässen hebt sich eben durch die Leistung des Verstandes von den niederen Anteilen der Komik ab. In England verlagert sich die skeptische Haltung gegenüber dem Lachen und der Komik erst im 18. Jahrhundert mit Francis Hutchesons Komiktheorie hin zu einer positiver besetzten. Bei Hutcheson steht ein Objekt als Auslöser der komischen Situation im Zentrum, anders als noch zuvor bei Thomas Hobbes. „Lachen ist nicht aus einer Überheblichkeitshaltung heraus zu verstehen, sondern entspringt wirkungsästhetisch einem Gefühl der Heiterkeit.“⁹⁴ Die komische Ursache wird sozusagen neutralisiert, da sich der Lachende nicht mehr in einem direkten Vergleich zu einem anderen Ich befindet. Der Lachanlass findet sich nicht länger in einem fehlerhaften Subjekt, das in der Folge des Verlachens als ein Sonderling der Gesellschaft gegenüber gestellt und ausgegrenzt wird, sondern der Blick verlagert sich auf die Wahrnehmung eines komischen Objekts. Die Leistung des Einzelnen besteht darin, einen existenten Widerspruch am Objekt als komisch zu erkennen, wobei dieser Kontrast nicht als Form eines schlechteren, belachenswerten Fehlers angesehen wird, sondern im positiven Verständnis „als Ausdruck des Reichtums der Natur.“⁹⁵ Die Positivierung des Komischen geht hier demzufolge mit der Verlagerung auf ein Objekt und der

⁹³ Schwind: Komisch 2001, S. 349.

⁹⁴ Ebd. S. 350.

⁹⁵ Ebd. S. 349.

gleichzeitigen Distanzierung vom Subjekt einher. Hutcheson übt Kritik an dem Ansatz der Komiktheorie von Hobbes. Der komische Auslöser wird nach außen verschoben. Das Subjekt steht somit nicht mehr im Fokus des Lachanlasses und kann dadurch der Thematik der Komik auch entspannter entgegentreten.

Interessant sind die vielseitigen Definitionsansätze, die eine vollständige und vor allem eindeutige Klärung des Begriffs erschweren. So spricht Ralf Kinder beispielsweise davon, dass die Komödie „höchste Künstlichkeit“ sei und angestrebte Natürlichkeit alles verderbe.⁹⁶ Auf der anderen Seite kann man bei Klaus Schwind nachlesen: „Das Komische scheint näher an der Wirklichkeit als alle anderen vergleichbaren ästhetischen Kategorien.“⁹⁷ So widersprüchlich die Komik sich hier in ihrer äußeren Erscheinung präsentiert, begegnet sie uns auch im Inneren. Was diese Widersprüchlichkeit genauer zu bedeuten hat, wird sich im Weiteren in der Erläuterung vom komischen Kontrast zeigen.

3.2 Der Komische Kontrast

Der bestimmte Artikel in dieser Überschrift ist im Grunde genommen etwas irreführend. Denn den einen, universellen komischen Kontrast gibt es nicht. Vielmehr haben wir es immer mit einer Variante eines komischen Kontrastes zu tun, die sich von jeweils anderen Varianten unterscheidet. Komische Kontraste können sich auf inhaltliche Aspekte beziehen, ebenso wie auf äußere Formen. In der vorliegenden Arbeit wurde eine Variante bereits im Zusammenhang mit der eingangs gemachten Strukturanalyse des Witzes aufgegriffen. Dabei war eine der wesentlichsten Feststellungen, dass „der Kontrast die Grundlage der komischen Wirkung bilde.“⁹⁸ Der komische Kontrast tritt beim Witz in Form der Pointe in Erscheinung. Wie bereits ausgeführt wurde, handelt es sich bei einer Pointe um einen, auf ein unerwartetes Ergebnis zugespitzten Wendepunkt, aus dem ein Lachen resultiert. Dabei kommt es besonders darauf an, dass diese Umkehrung und die Aufdeckung des deutlich erkennbaren Widerspruchs plötzlich geschehen. „Das Lachen [...] ist Resultat einer

⁹⁶ Vgl. Kinder/Wieck: Zum Schreien komisch, zum Heulen schön 2001. S. 226.

⁹⁷ Schwind: Komisch 2001, S. 355.

⁹⁸ Schweizer: Der Witz 1964, S. 44.

künstlerischen Inszenierung, die mit den Mitteln der Überraschung, Verkehrung und Pointierung auf heitere, ausgelassene Reaktionen zielt.“⁹⁹ Diese Grundvoraussetzung für die erwünschte Wirkung des Lachens, kann generell für die Charakterisierung des komischen Kontrastes übernommen werden. Denn egal, ob eine Pointe oder eine andere Art eines Widerspruchs vorliegt, die Plötzlichkeit im Erkennungsprozess ist ein wichtiger Bestandteil für die daraus resultierende komische Wirkung. „Im Komischen werden für die Wahrnehmung inkongruente Kontexte über zwei- oder mehrwertige Bezüge auf eine ungewohnte Weise überraschend miteinander kombiniert, so daß plötzlich eine Durchlässigkeit zwischen diesen Kontexten aufscheint.“¹⁰⁰ Das Komische als Spiel mit Inkongruenzen wird hier zunächst noch nicht weiter spezifiziert. Die Widersprüchlichkeit kann sich demnach auf alle denkbaren Kontexte beziehen. Auch in den meisten Komik- und Lachtheorien, die solch einen inkongruenztheoretischen Ansatz haben, wird dieser Punkt, obwohl von solch großer Wichtigkeit, nicht konkret genug beschrieben. Es wird festgestellt, dass eine Gegensätzlichkeit vorliegt, worin diese aber genau besteht, also zwischen was auf der einen und was auf der anderen Seite ein Widerspruch auftritt, wird offen gelassen. Die Annahme eines komischen Kontrasts lässt sich in Ansätzen bereits in der Antike wiederfinden und wird darüber hinaus in den folgenden Jahrhunderten in vielen theoretischen Schriften zur Komik und zum Lachen in verschiedenster Weise fortgesetzt. Im Folgenden werden einige dieser Theorien kurz angeführt. Die zentrale Unterscheidung in der Herangehensweise ist dabei die, ob man das Komische im Objekt oder im Subjekt festmacht.

In Jean Pauls *Vorschule der Ästhetik*, eine Theorie aus dem 19. Jahrhundert, wird der Ausgangspunkt der Komik im Subjekt gesehen. Hier heißt es demzufolge, „daß also das Komische, wie das Erhabene, nie im Objekte wohnt, sondern im Subjekte.“¹⁰¹ Der komische Kontrast tritt im Subjekt selbst in Erscheinung, allerdings nicht mehr mit dem abschätzigen Menschenbild der vorherigen Jahrhunderte des fehlerhaften Außenseiters. Die zentrale Unterscheidung in Jean Pauls Schrift stellt die Abgrenzung des Komischen bzw. des Lächerlichen als „unendliche Ungereimtheit“ von dem

⁹⁹ Lederle: Befreiendes Lachen, lächerliche Befreiung 1997, S. 17f.

¹⁰⁰ Schwind: Komisch 2001, S. 333.

¹⁰¹ Paul, Jean: Das Lächerliche und das Erhabene. In: Bachmaier, Helmut (Hrsg.): Texte zur Theorie der Komik. Stuttgart: Reclam 2005, S. 31.

Erhabenen als das „angewandte Unendliche“ dar.¹⁰² Das Komische gründet sich auf einer Widersprüchlichkeit zwischen einer subjektiven Idealvorstellung eines Bestrebens und seinem tatsächlichen Dasein. Der Kontrast zur Wirklichkeit entsteht erst im Geiste des Subjekts und reizt in seiner Folge zum Lachen. Der Mensch mit seiner Vorstellung gerät in einen gegensätzlichen Zustand zur wirklichen Erscheinung und erst diese subjektive, irrtümliche Wahrnehmung macht den Umstand zu einer „unendlichen Ungereimtheit“ und schließlich lächerlich. „Wir leihen *seinem* Bestreben *unsere* Einsicht und Ansicht und erzeugen durch einen solchen Widerspruch die unendliche Ungereimtheit [...].“¹⁰³ Erst die Verinnerlichung durch ein Subjekt lässt einen Irrtum durch dessen individuelle Ansicht ins Lächerliche umschlagen. Mit dieser neuerlichen Subjektivierung des komischen Kontrasts¹⁰⁴ und der Unterscheidung zwischen dem Lächerlichen und dem Erhabenen, geht die zuvor erworbene positive Haltung gegenüber der Komik ein Stück weit wieder verloren. So schreibt Jean Paul, dass „alle Nachahmung [...] ursprünglich eine spottende [war]; daher bei allen Völkern das Schauspiel mit der Komödie anfang.“¹⁰⁵

In ähnlicher Weise lässt sich ein inkongruenter Komiktheorieansatz bei Arthur Schopenhauer und Friedrich Theodor Vischer finden, wo ebenfalls der Kontrast zwischen dem Abstrakten und dem Anschaulichen bei Schopenhauer und zwischen einer Idee und ihrer sinnlichen Erscheinung bei Vischer festgestellt wird. Arthur Schopenhauer beschäftigt sich eingehend mit der Analyse des Komischen im zweiten Band seines philosophischen Hauptwerks *Die Welt als Wille und Vorstellung* (1844). Die grundsätzliche Voraussetzung des Lächerlichen bildet sich hier in der Unterordnung eines realen Gegenstandes unter einen abstrakten Begriff. Der hierbei aufscheinende, plötzlich wahrgenommene Kontrast zwischen diesen beiden Seiten, vollendet sich erst im Subjekt und löst daraufhin die komische Wirkung aus: „[...] so wird er [der Begriff] doch das Lachen erst dadurch erregen, daß die Phantasie ihn realisiert, d.h. ihn durch einen anschaulichen Repräsentanten vertreten läßt, und so der Konflikt zwischen dem

¹⁰² Vgl. Paul: Das Lächerliche und das Erhabene 2005, S. 29f.

¹⁰³ Ebd. S. 31.

¹⁰⁴ Im 18. Jahrhundert wurde der komische Kontrast wie beispielsweise bei Francis Hutcheson auf der Objektseite festgemacht.

¹⁰⁵ Paul: Das Lächerliche und das Erhabene 2005, S.32.

Gedachten und dem Angeschauten Statt [sic!] findet.“¹⁰⁶ In dieser Annahme wird wiederum ein anthropologischer Ansatz erkennbar. Auch Schopenhauer sieht das Lachen als „Vorrecht und charakteristisches Merkmal des Menschen“¹⁰⁷ an, wie vor ihm bereits viele andere Komiktheoretiker. Die Intensität der Komik hängt von der Plötzlichkeit des Auftretens einerseits und der Größe des Kontrastes in der Wahrnehmung des Lachenden andererseits ab. Der Übergang zum Komischen erfolgt nach Schopenhauer umso leichter, je ernster die Ausgangslage ursprünglich gesehen wird. Denn das Gegenteil des Lachens ist der Ernst, also die Annahme einer völligen Übereinstimmung zwischen einem Begriff und dem realen Gegenstand. So kann bereits eine winzig kleine Unstimmigkeit diesen Eindruck ins Wanken bringen und die Kongruenz aus dem Gleichgewicht geraten, was daraufhin den komischen Effekt auslöst.

Bei Friedrich Theodor Vischer wird zunächst eine Unterscheidung zwischen dem Lächerlichen und dem Erhabenen vorgenommen, ebenso wie zuvor bei Jean Paul. Vischer begründet die Notwendigkeit dieser Unterscheidung damit, dass erst ein Kontrast zwischen der sinnlichen Welt und einer Idee das eine zum Erhabenen und das andere zum Komischen werden lasse. Die beiden Seiten dürfen demnach nicht identisch sein, sondern nur vordergründig eine Einheit bilden und diesen Anschein erwecken. Das Komische ist das Spiel des ineinander Greifens und aufeinander Beziebens dieser beiden Momente. Eine kleine Ungereimtheit in Form einer Idee wird hierbei überraschend sichtbar und tritt dadurch in einen komischen Kontrast mit dem Erhabenen, also allem „was sich das Ansehen von etwas Besonderem gibt und mehr sein will als das Gewöhnliche.“¹⁰⁸ Von daher sind das Vorhandensein eines Widerspruchs und die Plötzlichkeit seines Auftretens wiederum erst die Grundbedingungen für das Komische. Ohne diese würde der Gegensatz der beiden Momente gar nicht erkennbar und demnach ferner nicht zum Lachen anregen. Die Relativierung des Idealen, also der erhabenen Welt durch einen ungereimten Zufall

¹⁰⁶ Schopenhauer, Arthur: Inadäquate Subsumtion. In: Bachmaier, Helmut (Hrsg.): Texte zur Theorie der Komik. Stuttgart: Reclam 2005, S. 45.

¹⁰⁷ Ebd. S. 46.

¹⁰⁸ Vischer, Friedrich T.: Idee und sinnliche Erscheinung als Kontrast. In: Bachmaier, Helmut (Hrsg.): Texte zur Theorie der Komik. Stuttgart: Reclam 2005, S. 49.

oder durch ein Subjekt, lässt die Komik entstehen. Dem Subjekt selbst kommt auch bei Vischer eine zentrale Rolle zu.

Hier wird es nun erst recht klar, warum der Mensch und sein Treiben der eigentliche Gegenstand des Komischen ist. Denn er ist in jedem Augenblick an die Bedingungen des Natürlichen und Zufälligen gebunden und ebenso sehr darüber erhaben, er ist eben der wandelnde Widerspruch, von dem wir hier sprechen.¹⁰⁹

Wie später auch Helmuth Plessner festhalten wird, nimmt der Mensch sozusagen eine Doppelrolle ein. Wieder wird er als Teil der Welt einerseits und als der Welt enthoben andererseits verstanden. Ebenso verhält es sich mit der komischen Widersprüchlichkeit. Der komische Kontrast kann einmal als außerhalb des Subjekts wahrgenommen werden und zum anderen innerhalb des Subjekts selbst auftreten. So begegnet uns der Mensch als aktiver Beobachter und Akteur zugleich. Die besondere Stellung des Menschen lässt sich über seine Fähigkeit des Denkens und dem Bewusstsein seiner selbst erklären. Der Verstand erlaubt es dem Menschen, dem Anschaulichen, also den real existenten Dingen in der Welt, einen Begriff zu geben. Er hat einen Begriff, eine konkrete Idee von etwas. Tritt in diese Vorstellung nun eine kleine Ungereimtheit und birgt ein unlogisches Moment, wobei der Mensch selbst diesem Widerspruch nicht vorenthalten ist, so verführt diese Inkongruenz zum Lachen über sich oder die Welt.

Während sich bei Schopenhauer, Jean Paul und Vischer das Subjekt zur Wirklichkeit kontrastiert, sich also in einem Gegensatz einer ideellen Wunschvorstellung zur tatsächlichen Erscheinung befindet, wird bei Henri Bergson der Widerspruch in einer Versteifung im Subjekt selbst gesehen. Bergson bezeichnet dieses komische Subjekt als „der Zerstreute“: „[...] hier verlagert sich das Komische in die Person selbst; die Person steuert alles Notwendige dazu bei, Stoff und Form, Ursache und Gelegenheit.“¹¹⁰ Ausgangspunkt ist hierbei die Sichtbarmachung von etwas Erstarrtem, das an die Stelle des Lebendigen im Subjekt getreten ist und dadurch eine komische Wirkung hervorruft. Der Inkongruenzgedanke bezieht sich eben auf diese Unterscheidung zwischen dem starren Automatismus und dem Leben selbst.

¹⁰⁹ Vischer: Idee und sinnliche Erscheinung als Kontrast 2005, S. 56.

¹¹⁰ Bergson: Das Lachen 1972, S. 17.

Wir müssen im Inneren dieses Menschen so klar wie durch Glas einen zerlegbaren Mechanismus erkennen; [...] die Person, deren Glieder zu ebenso vielen mechanischen Bestandteilen versteift wurden, muss uns als Ganzes weiterhin den Eindruck eines lebenden Wesens vermitteln.¹¹¹

Der zutage tretende Automatismus, der die Lebendigkeit überschattet und sie gleichzeitig lediglich imitiert, zeichnet Bergsons Definition von Komik aus. Die komische Wirkung fällt seiner Meinung nach umso größer aus, je exakter der Eindruck der Überlagerung vermittelt wird. Der menschliche Körper geht hierbei in vollendeten Bewegungen auf, die sich unermüdlich und im gleichbleibenden, monotonen Rhythmus fortsetzen. Eine Gewohnheit, die sich in dem Maß festgesetzt und verselbstständigt hat, dass die individuelle Persönlichkeit des Subjekts nicht mehr zum Vorschein kommt, sondern nur noch ihre formelhafte, versteifte Beweglichkeit. Die Widersprüchlichkeit, die hier aufscheint, führt uns eine starre äußere Form der Person vor, während es sich eigentlich um ihr Inneres handelt. Bergsons subjektbezogene Komiktheorie lässt sich auch auf andere Bereiche übertragen. Demnach kann auch die Gesellschaft beispielsweise solche formelhaften Züge an sich haben. Der Grundgedanke bleibt bestehen: etwas Versteiftes tritt an die Stelle von etwas Lebendigem. Das gesellschaftliche System aus Werten, Normen und verfestigten Traditionen ersetzt die natürliche Form des Lebens.¹¹² Komik entsteht in diesem Zusammenhang ebenfalls durch den Kontrast zum Lebendigen. Die anthropologische Basis von Bergsons Komiktheorie bleibt bei dieser Analogie bestehen, denn die Gesellschaft ist schließlich ein menschliches Produkt.

Diese hier kurz umrissenen Beispiele geben nur einen minimalen Eindruck der Fülle der existenten Theorien und zeigen auch, wie vielseitig die Herangehensweise an einen inkongruenten Gedanken sein kann. Allgemeiner Konsens besteht allerdings darin, dass der Kern des Komischen eben an einer Widersprüchlichkeit festgemacht wird. Der Schwerpunkt wurde bei den ausgewählten Komiktheorien auf solche gelegt, die das Subjekt ins Zentrum ihrer Betrachtungen stellen und an diesem die komische Widersprüchlichkeit festmachen. Die Thematik der vorliegenden Arbeit schließt sich diesen Ansätzen an und erweitert den komischen Kontrast um eine Variation. Dabei zeigt sich der Kontrast hier zwischen der filmischen Gewaltdarstellung auf der einen

¹¹¹ Bergson: Das Lachen 1972, S. 28.

¹¹² Vgl. ebd. S. 38.

und der gleichzeitig ins Komische übertragbaren Szenen auf der anderen Seite. In den Filmszenen sind beide Seiten angelegt, das Gewalttätige und das Komische. Die Darstellungen oder besser gesagt ihre Wirkungen¹¹³ vollenden sich allerdings erst durch die Wahrnehmung im Geiste des Rezipienten. Hierin kann man in gewissem Maße eine Traditionslinie zu den oben angeführten Theorien erkennen. Die tatsächliche Komik benötigt danach immer ein Subjekt. Somit wird zugleich die Diskussion aufgegriffen, ob die Widersprüchlichkeit ausschließlich subjektiv wahrgenommen wird oder auch objektiv betrachtet werden kann. Wie bereits angedeutet wurde, durchzieht dieses Problem die Theorien der letzten Jahrhunderte und ist bis zuletzt nicht hinreichend geklärt. Folglich bleibt die Frage weiterhin bestehen, ob sich der Kontrast auf der objektiven oder der subjektiven Seite befindet. Zwar kann auch hier keine allgemeingültige Lösung angestrebt werden, dennoch ist es wichtig zu versuchen, die Frage im Hinblick auf die vorliegende Thematik zu klären. Im übertragenen Sinn bedeutet dies also konkret: Findet sich die Widersprüchlichkeit im Film, auf der objektiven Ebene oder im Rezipienten, also auf der Subjektseite?

Die Wahrnehmung, daß ein bestimmtes Element der Wirklichkeit komisch ist, hat ihren Sinn nur vor dem Hintergrund einer allgemeinen Wirklichkeitssicht. Das heißt: Dieser besondere Fall von Komik wird vor einem Hintergrund von – das ist implizit – nichtkomischer Realität gesehen. Man könnte es so sagen [...]: Die Wahrnehmung des Komischen ist die Wahrnehmung von etwas, das aus einer Gesamtordnung der Dinge *herausfällt*. Redet man von Widersprüchlichkeit, so setzt das die Vorstellung einer Normalität von Widerspruchsfreiheit voraus.¹¹⁴

Marie Collins Swabey's Sichtweise, die hier von Peter Berger wiedergegeben wird, liegt ein objektiver Bezug der Widersprüchlichkeit zugrunde. Obwohl dieser Aussage größtenteils zugestimmt werden kann, darf dennoch die Subjektseite nicht außer Acht gelassen werden. Die grundsätzliche Voraussetzung für das Komische ist eine Abgrenzung und Unterscheidung zum Nichtkomischen. Es muss eine allgemeine und ernste Weltordnung bestehen, damit überhaupt erst durch einen Widerspruch zu dieser, die Komik erkennbar werden kann. Diese objektive Annahme ist übereinstimmend mit der Meinung von Swabey. Man kann die Komik allerdings nicht

¹¹³ Hier wurde bewusst der Plural „Wirkungen“ gewählt, da es in der Gesamtheit betrachtet, mehr Wirkungen auf eine Filmszene geben kann als lediglich ein Lachen hervorzurufen. Die Wirkung hängt dabei natürlich von der Art der Szene ab, bzw. in welchem Genre sie eingebaut ist. Aber auch bei komischen Gewaltdarstellungen ist die Wirkung nicht universell auf ein Lachen beschränkt. So kann eine solche Szene genauso beispielsweise eine entsetzte Reaktion auslösen.

¹¹⁴ Berger: Erlösendes Lachen 1998, S. 41.

allein auf dieser Seite festmachen. Man benötigt andererseits immer ein Subjekt, das diese Wirklichkeit individuell wahrnimmt und in der Folge komisch findet. Dieser subjektive Anteil zum Komischen ist unentbehrlich. Indem im obigen Zitat die Wahrnehmung angesprochen wird, ist eigentlich auch schon der rein objektive Rahmen überschritten. Wahrnehmung kann nämlich nur durch ein Subjekt stattfinden, einen aktiven Beobachter, der Informationen aus seiner Umgebung verarbeitet, Situationen erkennt und bewertet und schließlich als komisch oder nichtkomisch identifiziert.

Der in der vorliegenden Thematik zugrundeliegende komische Kontrast besteht zwischen einer filmischen Welt und der subjektiven Wahrnehmung. In abgewandelter Version zeigt sich hier die Widersprüchlichkeit also wie beispielsweise bei Vischer zwischen konkreter Erscheinung und der individuellen, persönlichen Auffassung dessen. Der Rezipient, der in einen wirklichen Gesellschaftsrahmen mit Werten und Normen, Traditionen und Regeln eingebunden ist, sieht sich mit einer Filmwirklichkeit konfrontiert, die von der bekannten abweichen kann. In diesen Projektionen einer Welt herrschen eigene Gesetzmäßigkeiten, künstlich geformte, die in erster Linie auf die Figuren Einfluss üben und erst in einem weiter gesteckten Rahmen auch den Rezipienten betreffen. Erst in diesem Kontext scheint der Konflikt zwischen dem Film und der Realität auf.

Wie wäre es, wenn es anders wäre? Die Komödie arbeitet die innere Widersprüchlichkeit der Welt heraus, indem sie die Widersprüche verstärkt, bis sie eine kritische, explosive Masse erreichen. Im Widerschein der Explosion wird eine neue Welt sichtbar. Damit stellt sie sich zwar in den Gegensatz zum Ernst der Realität, braucht aber gleichzeitig das Wechselspiel mit dem Ernst.¹¹⁵

Durch diese Abwandlungen zur alltäglichen Welt, wird ein unerwartetes Moment eingefügt, welches wiederum eine Ungereimtheit enthalten kann und so schließlich zum Lachen reizt. Der Kontrast besteht somit in der Entfremdung zur Realität, im Aufscheinen von etwas Unerwarteten oder Unbekannten. Dieses Unerwartete tritt in Form der komischen Gewaltdarstellungen in Erscheinung. Die Gewalttätigkeit, die im realen Kontext als ganz und gar ernstes Thema behandelt wird, stellt sich im Film unter anderen, verfremdeten Bedingungen dar und lässt in diesem komischen Raum das

¹¹⁵ Kinder/Wieck: Zum Schreien komisch, zum Heulen schön 2001, S. 275.

ernste Thema selbst komisch werden. Es verhält sich hierbei so, dass man die objektive und die subjektive Seite aber nicht voneinander lösen kann. Selbst wenn die Komik im Objektiven zu finden ist, benötigt man dennoch die subjektive Wahrnehmung, um sie als solche zu identifizieren. Das, was eingangs in Bezug auf den Witz galt, ist auch auf diesen Sachverhalt übertragbar. Zur Komik bedarf es zweierlei: der Anlage eines komischen Auslösers im Objekt und der Vollendung der Komik durch die Wahrnehmung eines Subjekts. Die endgültige Wahrheit liegt irgendwo zwischen den beiden Ebenen, was sich auch deutlich daran zeigt, dass nicht jeder über dieselben Dinge, Situationen oder Personen lacht.

4. Formen der Komik im Gewalttätigen Filmkontext

Die ersten Schritte sind vollzogen und die begrifflichen Grundlagen für die weitere Analyse dargelegt. Zu diesem Zeitpunkt scheint es sinnvoll noch einmal die Kernfragen des Themas der vorliegenden Arbeit ins Zentrum zu rücken: Wie wird Komik im gewalttätigen Kontext erzeugt? Und welchen komischen Formen begegnet man konkret in den Filmen des Regisseurs Guy Ritchie? Diesen Fragestellungen soll mit besonderer Aufmerksamkeit im vorliegenden Kapitel nachgegangen werden, um anschließend über die Funktion der Komik im Kontext der Gewaltdarstellungen im Film nachzudenken. Die zentralen Schwerpunkte Gewalt und Komik sind, wie gezeigt wurde, beide nicht ohne ihren gesellschaftlichen Kontext zu denken und zu verstehen. Bei der Komik handelt es sich ferner um ein Mittel der Kunst zur Erzeugung von Lachen. Hierbei ist anzumerken und hervorzuheben, dass das Lachen kein reaktionäres Lachen auf einen physischen Reiz und auch kein Lachen aus einer eigenen Gefühlsstimmung heraus darstellt. Gemeint ist ausschließlich das „komische Lachen“, das aufgrund von künstlerischen Mitteln hervorgerufen wird.¹¹⁶ Man könnte es auch so formulieren: Komik ist eine bestimmte Kunstform mit einer dahinterstehenden, genau definierten Absicht. Die Komik als anthropologischer Bestandteil des künstlerischen Lebens kann als Instrument angesehen werden, um die Reaktion des Lachens hervorzurufen. Dabei spielen nicht unbedingt die Inhalte allein eine Rolle, sondern – wie in der Überschrift des Kapitels bereits angedeutet – interessiert vor allem die Art und Weise, also die Form, in der Komik präsentiert wird. Aus den vorherigen Kapiteln geht hervor, dass das Komische, ebenso wie die Gewalt, jeweils in bestimmte Rahmen eingebunden ist. Außerhalb dieser Rahmen, ob nun gesellschaftliche oder filmische, könnte man sich bei der Rezeption überhaupt nicht auf komische Formen in einem gewalttätigen Kontext einlassen und darin eine Art der Unterhaltung finden. Denn erst die äußere Form macht die Rezeption von komischen Inhalten möglich oder, um es mit den Worten Henri Bergsons auszudrücken, „Form, die über den Inhalt triumphieren will“ zeichne überhaupt erst die „komische

¹¹⁶ Vgl.: Berger: Erlösendes Lachen 1998, S. 41.

Grundnote“¹¹⁷ aus. Dies regt gleichzeitig generell zum Nachdenken über den Formbegriff an.

Der Begriff Form tritt in der Alltagssprache in vielerlei Zusammenhängen¹¹⁸ auf, hier soll er allerdings auf die folgende Definition festgelegt werden:

Form ist also einerseits ein universaler ›Abstraktionsbegriff‹, bezieht sich aber zum anderen auch auf konkrete Eigenschaften und Merkmale: ›In der ›Realität‹ kommt ›Form‹ nicht vor, doch der Begriff zielt genau auf das sichtbar Konkrete ab.‹ Form ist, so könnte man sagen, eine abstrakte Kategorie für das Besondere. In diesem Sinne bedeutet Form in der Regel eine Unterscheidung: des Besonderen vom Allgemeinen, des konkret und sichtbar Erscheinenden von (s)einem unsichtbaren Wesen (= Form vs. Idee, Inhalt, Begriff), des Geformten von der Formlosigkeit (= Form vs. Materie, Stoff).¹¹⁹

In dieser Beschreibung begegnen uns zwei wesentliche Gedanken, die auch im Laufe der vorliegenden Analyse im Zusammenhang mit der Komik aufscheinen. Der erste Punkt stellt einen deutlichen Bezug zu den Komiktheorien mit einem inkongruenten Gedankenansatz her und lässt darin bereits erworbene Erkenntnisse wiedererkennen. Genauer gesagt zeigt sich diese Verknüpfung, wenn hier von der Unterscheidung zwischen etwas sichtbar Konkretem und dem unsichtbaren Wesen hinter diesem gesprochen wird. Das Gegenständliche wird mit dem Formbegriff von dem Abstrakten abgegrenzt und auf die kurze Formel „Form vs. Idee, Inhalt, Begriff“ gebracht. Exakt dieser Ansatz lässt sich, um nur einige zu nennen, bei Jean Paul, Arthur Schopenhauer oder Friedrich Theodor Vischer wiederfinden, wie weiter oben bereits eingehend erläutert wurde. So repräsentiert die durch den Begriff Form hervorgerufene Unterscheidung zum Unkonkreten im Grunde genommen genau diejenige Widersprüchlichkeit, die in den genannten Komiktheorien aufgedeckt wird. Die Form stellt eine äußere Begrenzung dar, welche eben einen besonderen Begriff oder eine Idee umgibt. Erinnern wir uns daran, was bereits eingangs beim Witz festgestellt wurde: Die Komik hängt wesentlich von ihrem Auftreten ab, das heißt also von der Form, in der sie dem Rezipienten präsentiert wird. Dabei wurde auch im Weiteren der Schwerpunkt der Analyse auf der objektiven Formseite, also auf der Seite des Films

¹¹⁷ Bergson: Das Lachen 1972, S. 42.

¹¹⁸ Über den Alltag hinaus sind das beispielsweise u.a. die Bereiche der Kunst, der Wissenschaft und der Technik.

¹¹⁹ Städtke, Klaus: Form. In: Barck, Karlheinz (Hrsg.): Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in Sieben Bänden. Band 2. Stuttgart, Weimar: Metzler 2001, S. 463.

festgemacht. Das im obigen Zitat angesprochene unsichtbare Wesen ist derjenige Teil, der sich im Rezipienten individuell durch die subjektive Wahrnehmung vervollständigt und vollendet. Die präsentierte Idee sieht für jeden Rezipienten etwas anders aus, eben subjektiv. Von daher kann die in Form gebrachte Idee in der spezifischen Rezeption auch immer andere Wirkungen als die vom Filmmacher eigentlich vorhergesehene, intendierte auslösen. Einen Film zu sehen, bedeutet demnach die persönliche Wahrnehmung von etwas Konkretem. Der Film ist dabei als Spiel mit den verschiedensten Formen zu verstehen, was sich zum einen in den diversen Genres zeigt und zum anderen in den Variationen der Inhalte innerhalb diesen. Die Wiederholung dieser Formen spiegelt eine gefestigte kulturelle Praxis wider, die zugleich bestimmte Erwartungen von Seiten des Rezipienten mit sich bringt. „Mit Genres sind bestimmte Erlebnisversprechen und implizite kommunikative Abmachungen verbunden; [...]“¹²⁰ Die Rolle der vorgefertigten, sich dennoch variierenden Muster ist es, eine Vereinfachung in der Kommunikation zwischen der filmischen Bedeutungsebene und dem Interpretationsraum des Rezipienten zu schaffen. Genres „stellen Systeme von Orientierungen, Erwartungen und Konventionen dar, die zwischen der Produktionsindustrie, dem Film als medialem Text und den Zuschauern zirkulieren.“¹²¹ Bei der Darstellung von Gewalt in einem komischen Kontext innerhalb des Genres der Gangsterkomödie handelt es sich ebenfalls um solch ein vorstrukturiertes Muster. Es werden im Vorfeld bestimmte Erwartungen hervorgerufen aber auch ebenso in plötzliche, überraschende Momente verkehrt, die dann als Reaktion das Lachen hervorrufen sollen. Die Rezeption selbst wird somit in einen festen Rahmen oder, anders formuliert, wiederum in eine vorgefertigte Form gesetzt, innerhalb deren der Rezipient aber Raum für eine individuelle Wahrnehmung des Gezeigten hat.

Die Bedeutung der Begrenzungsfunktion durch die Form spielt ferner für die Unterscheidung zum Natürlichen eine Rolle und führt zum zweiten grundlegenden Gedanken, der sich in der oben zitierten Definition der Formel „Form vs. Materie, Stoff“ verkürzt aufzeigt. In diesem zweiten Ansatz wird eine Abgrenzung von dem bewusst Geformten zur Natur hervorgehoben. An anderer Stelle wurde bereits das

¹²⁰ Eder, Jens: Die Figur im Film. Grundlagen der Filmanalyse. Marburg: Schüren 2008, S. 225.

¹²¹ Mikos: Action und Experimentalfilm 2002, S. 96.

Komische als eine Form der Kunst und damit als ausschließlicher Bestandteil der kulturellen, das heißt der menschlichen Welt manifestiert. Hierdurch wird die Komik dem Natürlichen entgegengestellt, zeichnet sich sogar, wie Ralf Kinder betont, durch „höchste Künstlichkeit“¹²² aus und wird so generell durch die Form spezifiziert. Analogien zur Natur bestehen in der „Geschlossenheit, Eigenständigkeit und Dynamik“, die ein Kunstwerk, wie zum Beispiel die Komödie, erreichen kann. „Aber im Vergleich mit der Natur kann die Kunst nur eine Welt des Scheins hervorbringen, die allein im Geist bzw. in der Vorstellung wahrgenommen werden kann.“¹²³ Die dem Rezipienten vorgestellten Scheinwelten werden im gegebenen Fall in die Form des Films eingebettet, wobei der komische Blick auf diese Welt allerdings schon vorbestimmt wird. Die Wahl der Perspektive wird bei Ralf Kinder in zwei Möglichkeiten gegliedert. Die erste Variante ist eine der Realität entsprechende Abbildung zu zeigen, in welcher das bereits verborgen vorhandene Komische aufgedeckt wird. Die andere zeichnet sich dadurch aus, dass die Realität ins Komische verfremdet oder übersteigert wird.¹²⁴ Hieran lässt sich noch einmal ganz deutlich erkennen, dass nichts an einer Komödie oder an einem Film formlos oder zufällig ist. Die Darstellungen sind genau festgelegt, eben in eine bestimmte Form eingefügt und bekommen dadurch eine doppelte Charakterisierung in ihrem Vermittlungsmoment.

Die komischen Handlungen, Charaktere und Reden können sich zu gleicher Zeit als Schilderungen und als Wahrheiten zeigen: als Wahrheiten, weil das Natürliche darin herrschen muß; als Schilderungen der Kunst, weil man einige bloß künstliche Verstärkungen hinzuthut [...].¹²⁵

In diesem Punkt wird das Komische als Spiel mit den Formen besonders erkennbar. Wie genau die einzelnen Formen in Bezug auf die vorliegende Thematik und die Filme von Guy Ritchie konkret aussehen, bzw. wie durch diese Formen Komik in einem gewalttätigen Zusammenhang erzeugt wird, soll im Weiteren behandelt und mit Filmbeispielen veranschaulicht werden. Dabei wird methodisch so vorgegangen, dass sich den komischen Formen vom großen dramaturgischen Erzählrahmen, über einzelne hervorgehobene Situationen hin zu den Figuren und schließlich deren Sprache

¹²² Vgl. Kinder/Wieck: Zum Schreien komisch, zum Heulen schön 2001, S. 226.

¹²³ Städtke: Form 2001, S. 472.

¹²⁴ Vgl. Kinder/Wieck: Zum Schreien komisch, zum Heulen schön 2001, S. 278.

¹²⁵ Schwind: Komisch 2001, S. 345

angenähert wird. Die ausgewählten Filme des britischen Regisseurs werden jeweils separat unter diesen Aspekten untersucht.

4.1 Komische Narration

Beschäftigt man sich mit der Narration eines Films, bewegt man sich selbstverständlich auf der Ebene der Dramaturgie und setzt sich demnach mit den strukturellen Eigenschaften einer Erzählung auseinander. Die Informationsvermittlung und Emotionalisierung findet über bestimmte dramaturgische Strukturen der Geschichte, sowie die Konstruktion und Koordination von Handlungsabläufen statt, in denen die Figuren eingebunden sind. In diesem Zusammenhang werden die Elemente wie Spannung, Überraschung oder eben Komik erzeugt. So entsteht beispielsweise Spannung, „wenn ein Ereignis zwei (oder mehr) alternative Folgen erwarten lässt, von denen der Zuschauer die eine aufgrund seiner Empathien vorzieht.“¹²⁶ Dieses Verfahren kann durch verzögernde Momente und Schwierigkeiten im Handlungsverlauf noch gesteigert werden, um so die Spannung voll auszukosten. Eine Erzählung muss dabei für den Rezipienten nachvollziehbar, gleichzeitig aber auch interessant und unterhaltend sein. In Jens Eders Buch *Die Figur im Film* ist eine Auflistung von Grundelementen zu finden, die eine „gute Geschichte“ ausmachen sollen. Hierbei handelt es sich um die folgenden Punkte:

1. Die Geschichte handelt von *jemanden*, mit dem wir ein gewisses Mitgefühl empfinden.
2. Jemand will unbedingt *etwas Bestimmtes* erreichen.
3. Dieses Etwas zu erreichen ist zwar möglich, aber *schwierig*.
4. Die Geschichte wird so erzählt, dass die *emotionale Wirkung* auf das Publikum und seine Anteilnahme so groß wie möglich sind.
5. Die Geschichte muss ein *zufriedenstellendes* Ende haben (aber nicht notwendig ein Happy End).¹²⁷

Das hier skizzierte Konzept mit dieser schlichten Struktur, lässt sich nahezu auf jede Erzählung des populären Mainstreamfilms übertragen. Im Zentrum der meisten Geschichten steht eine Figur bzw. eine kleine Figurengruppe, die ein Identifikationspotential mit sich bringt und so die primären Sympathieträger der

¹²⁶ Eder: Dramaturgie des populären Films 2000, S. 17f.

¹²⁷ Eder: Die Figur im Film 2008, S. 429.

Geschichte darstellt. Durch einen Auslöser und der folgenden Veränderung der Ausgangssituation der Figur, wird ein Ziel etabliert, welches es zu erreichen bestrebt ist. Die Figur hat dabei Widersacher, die sich ihr immer wieder in den Weg stellen und das Gelingen der Unternehmungen und Pläne erschweren bzw. durchkreuzen, sodass ein Geflecht von Situationen entsteht, die es zu meistern gilt. Der Inhalt ist bei dieser grundsätzlichen Strukturierung nebensächlich. So stellen die einzelnen Stationen, die die Figur in einer „guten Geschichte“ durchläuft, lediglich Platzhalter dar, die sich beliebig mit unterschiedlichen Inhalten füllen lassen. Die Dramaturgie ist dafür verantwortlich, in welcher Art und Weise die Geschichte präsentiert wird. Das bedeutet unter anderem, welche Atmosphäre beispielsweise in der Erzählung herrschen muss, damit der Rezipient erkennt, dass es sich um ein komisches Genre handelt. Darüber hinaus wird durch die Dramaturgie geregelt und sichergestellt, wann der Rezipient was erfährt, sei es über eine Figur selbst oder über ein Ereignis, das für den weiteren Verlauf der Handlung eine Rolle spielt. Eben diese Eigenschaft zeichnet auch speziell das Spiel mit der Spannung aus, indem man beispielsweise durch vorenthalten einer Information den Rezipienten überraschen und die Erzählung in unerwartete Lösungen lenken kann.

Die aufgebaute Spannung, von der hier gesprochen wird, zeigt sich in den Beispielfilmen der vorliegenden Arbeit in der Widersprüchlichkeit von Gewalt und Komik. Denn ein komischer Kontrast erzeugt ebenfalls eine Spannung zwischen einer Erwartung des Rezipienten und ihrem tatsächlichen Ausgang im Film. Bei Guy Ritchie macht es den Anschein, als orientiere er sich bei der Gestaltung seiner Filme an dem oben angeführten Muster. So wiederholt sich die dramaturgische Struktur seiner Filme in den Erzählformen und den Figurenkonstellationen. Ritchie wendet bei der Gestaltung der Geschichten vor allem das Prinzip der Verschachtelung von mehreren Handlungssträngen an, welche sich scheinbar unbeabsichtigt immer wieder berühren, überkreuzen und gegenseitig stören. Diese Methode lässt eine Art *Reductio ad absurdum* erkennen: „Eine einfache menschliche Fehlleistung oder ein Problem wird ins Gigantische gesteigert, die Handlung wird zu einem Chaos und das Problem selber

wird ad absurdum geführt. [...]“.¹²⁸ In den Filmen liegt jeweils eine Ausgangssituation vor, in der die eigentlichen Hauptfiguren etabliert werden. Bei diesen handelt es sich in den Beispielfilmen um mittellose, einfache Figurentypen, die sich mit kleinkriminellen Aktionen über Wasser halten und durch einen unglücklichen Zwischenfall mit einem mächtigen Unterweltboss in Konflikt geraten. Der soziale Status der Figuren sowie die Tatsache, dass es sich im Grunde um harmlose junge Männer handelt, die das Glück nicht auf ihrer Seite haben, begünstigt das Mitempfinden der Rezipienten im weiteren Verlauf der Geschichte. Durch Missgeschicke, dumme Zufälle oder ähnliches werden die Figuren in eine schwierige Lage gebracht, aus der sie versuchen müssen in einer begrenzten Zeitspanne wieder herauszukommen und eine Lösung für ihr Problem zu finden. In allen untersuchten Filmen tauchen diese Probleme im Zusammenhang mit Geldschulden auf, die an einen großen Gangsterboss gezahlt werden müssen. Das Ziel kann zwar jedes Mal erreicht werden, wird allerdings durch weitere Handlungsabläufe von Nebenfiguren gestört und verzögert. Die Komik entsteht hierbei durch die Situationsverschachtelung und die schnelle Abfolge von unerwarteten Begegnungen, die sich dabei immer noch steigern und den Eindruck vom zufälligen Geschehen vermitteln. Bergson bezeichnet solch eine Kettenreaktion in seinem Essay *Das Lachen* als „Schneeball-Effekt“. Dieser beschreibt eine Wirkung, die um sich greift, indem sie sich selbstständig fortsetzt und von einem Prozess in den anderen übergreift. Dabei führt die ursprünglich banale Ursache zwangsläufig zu einem ebenso bedeutsamen wie unerwarteten Ergebnis.¹²⁹ So entsteht der Eindruck, dass die Geschichte durch Zufälle und vom Schicksal bestimmt sei und die Figuren zu einfachen Spielbällen dieser Faktoren werden. Dieses Spiel mit den Figuren setzt sich bis zum Ende der Geschichte fort und wiederholt sich in immer neuen komischen Situationen, in die sie hineingeraten. Wie die dramaturgische Struktur in den hier herangezogenen Filmen von Guy Ritchie genau aussieht, wird sich im Folgenden zeigen.

¹²⁸ Mast, Gerald. Zit. nach: Roloff, Bernhard/Seeßlen, Georg (Hrsg.): Grundlagen des populären Films. Klassiker der Filmkomik. Geschichte und Mythologie des komischen Films. Reinbeck: Rowohlt 1982, S. 33.

¹²⁹ Vgl. Bergson: *Das Lachen* 1972, S. 59f.

4.1.1 Komische Narration in *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*

Die Geschichte in *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*¹³⁰ dreht sich im Kern um die vier Freunde Eddie, Tom, Soap und Bacon, die durch ein Pokerspiel mit dem großen Gangsterboss Harry ihre Ersparnisse verlieren und darüber hinaus nun bei diesem mit einer halbe Million Pfund verschuldet sind, welche sie in kürzester Zeit zurückzahlen müssen. Durch Zufall erfährt Eddie von einem geplanten Raubüberfall, bei welchem eine hohe Summe Geld und eine Menge Marihuana im Spiel sind, den seine Nachbarn, professionelle Verbrecher, durchführen wollen. Der Plan der verschuldeten Freunde ist, nach der Durchführung des Überfalls die Beute den neuen Besitzern gleich wieder abzunehmen. Dies gelingt auch, allerdings verlieren sie Geld und Drogen kurz darauf erneut. Da Tom vorher bereits ein Geschäft mit einem anderen größeren Unterweltboss, Rory Breaker, eingefädelt hat, der die Drogen abkaufen wollte, dann allerdings feststellt, dass es sich dabei um seine eigenen Pflanzen handelt, haben Eddie, Tom, Bacon und Soap einen weiteren Widersacher, der nun ebenso wie ihre Nachbarn, Rache an ihnen verüben will. Die Probleme der vier Männer verschwinden aber gewissermaßen von selbst, da sich die Nebenfiguren alle gegenseitig ausschalten. Harry gibt währenddessen einen Diebstahl in Auftrag, bei dem es um zwei alte wertvolle Gewehre geht. Die begriffsstutzigen Auftragsdiebe Gary und Dean verkaufen die begehrten Stücke aber irrtümlich und versagen daraufhin bei der Wiederbeschaffung. Harry, sein Handlanger Barry und die beiden Auftragsdiebe sterben am Ende alle in einem Schusswechsel. So bleiben schließlich Eddie, Tom, Bacon und Soap ohne Verfolger, ohne Schulden und vor allem ohne Beweise für eine Verbindung zu den Morden übrig.

Die Geschichte um die vier jungen Männer und ihre Versuche die Spielschulden loszuwerden, kann als Haupterzählung des Films charakterisiert werden, die sich wie ein roter Faden bis zum Ende durchzieht. Dieser Haupthandlungsstrang wird in seinem Verlauf bis zur Auflösung immer wieder von den Handlungen der Nebenfiguren erschwert. Der verwirrende, chaotische Ablauf, der hierbei entsteht, erklärt sich durch die Fülle an Nebenfiguren und die enge Verstrickung der Geschehnisse. Die Nebenhandlungen sind allerdings nicht ausreichend ausgearbeitet um auch ohne die

¹³⁰ *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*. Regie und Drehbuch: Guy Ritchie. Großbritannien: Summit Entertainment, 1998. Fassung: DVD Video, Universal Pictures 2006, Dauer: 103' Min.

Haupthandlung bestehen zu können. Der einzige Zweck der übrigen Geschichten besteht darin, die Handlung um Eddie und seine Freunde zu stören. Dasselbe gilt für die zahlreichen Nebenfiguren, die ebenfalls nur grob skizzierte Figurenmuster bleiben und auf diesen bestimmten Zweck hin in den Film eingebaut werden. Durch die Verstrickungen, unerwarteten Wendungen und Verzögerungen entsteht der chaotische Eindruck der Geschichte, der letztendlich für die komische Atmosphäre des Films verantwortlich ist. Die oberflächliche Gestaltung der Geschichte zeigt sich auch besonders darin, dass es im Grunde ein vorzeitiges Happy-End gibt, da die vier jungen Männer ihr Ziel, nämlich das Geld für Harry zu besorgen, bereits nach ungefähr der ersten Stunde Filmzeit erreicht haben. Sie verlieren das Geld zwar im Folgenden wieder und stehen damit gleichzeitig vor ihrem Ausgangsproblem, durch die schnell aufeinanderfolgenden Ereignisse der Nebenfiguren, kommt es allerdings zu keinen weiteren Versuchen und Plänen das Geld erneut zu beschaffen. Die Hauptfiguren sind im letzten Teil des Films komplett ziellos und lediglich den Handlungen der Nebenfiguren ausgesetzt. Diese schalten sich jedoch ausnahmslos gegenseitig aus, sodass sich die Probleme von Eddie, Tom, Soap und Bacon von selbst lösen. Das Ende ist zufriedenstellend, da die Vier wieder ihren Normalzustand ohne äußere Bedrohungen erreicht haben. Der Weg dahin ist allerdings mehr von „höheren Mächten“ bereitet, als durch eigenes Bestreben.

An der Offenlegung dieser dramaturgischen Struktur wird besonders deutlich, dass der gesamte Film nur auf die eine bestimmte Wirkung hin konstruiert wurde, nämlich eine komische Stimmung zu erzeugen. Die dünne Geschichte wird durch Störfaktoren der Nebenfiguren und dessen Handlungen ausgedehnt und so in ein anarchisches Szenario übertragen. Die Erzählung ist in ein Netz von Situationen verwoben, wodurch der Eindruck entsteht, dass sie durch Zufälle und Schicksalhaftigkeit beherrscht wird. Die scheinbare Lenkung durch Zufälle ist für die Komik wichtig, da in der Erzählweise so unerwartete Momente auftauchen, die einen Kontrast zu den Erwartungen des Rezipienten hervorrufen und ihn so zum Lachen anregen. Die Darstellung von Gewaltszenen in diesem Zusammenhang wird ebenfalls durch die oben genannten Mittel – das Prinzip des zufälligen, unerwarteten Ereignisses – in eine komische Atmosphäre gerückt, was im Grunde genommen Slapstick wie im frühen Film ist.

Ähnlich wie bei diesem, wird die Gewalt nur als Showeffekt eingebracht und auf eine solche Funktion hin inszeniert.

Noch klarer wird dies, wenn man bedenkt, dass Filmgewalt oft auf eine vollkommen alltagsferne Weise dargestellt wird. Ein Beispiel dafür sind Slapstick-Schlägereien in Komödien. [...] Die auf diese Weise dargestellte Gewalt ist daher auf ein bestimmtes dramaturgisches Ziel inszeniert, etwa auf Spannung, Schock oder auch Komik.¹³¹

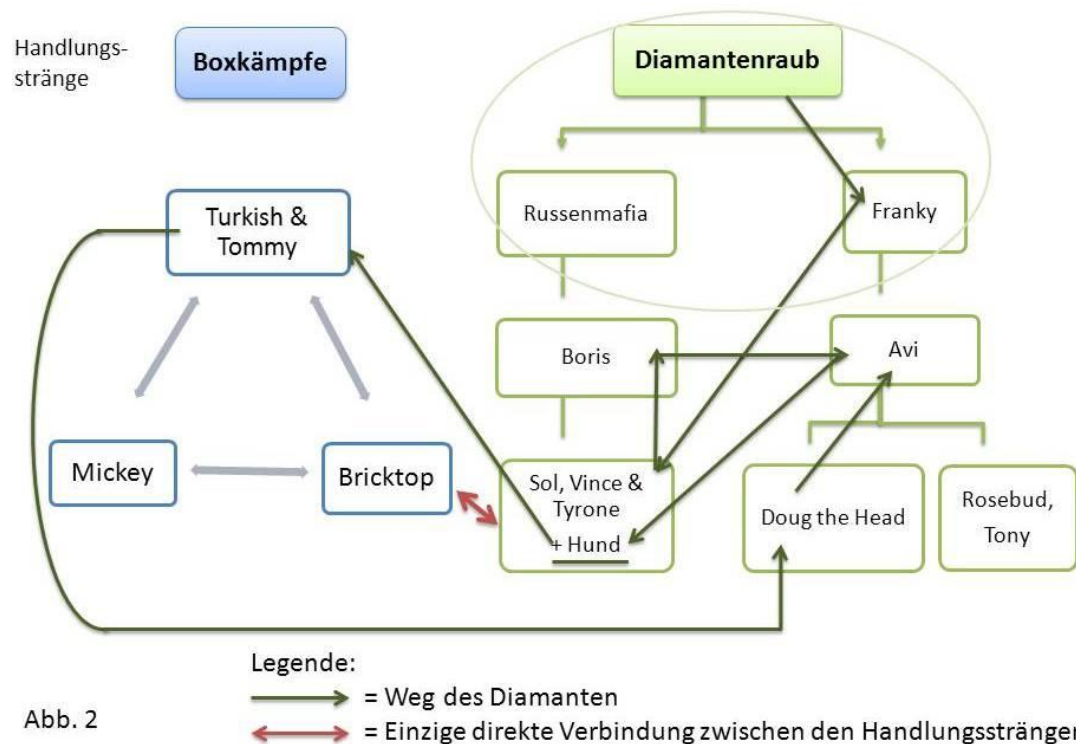
Die Gewaltdarstellungen erscheinen neben anderen Darstellungen als gängiges formales und strukturelles Mittel der Dramaturgie. Es handelt sich hierbei um eine eindimensionale Präsentation, hinter den Gewaltszenen in diesem Film steckt somit keine besondere tiefere Bedeutung, sondern sie dienen nur zum Selbstzweck.¹³² Zum normalen Verhalten der Figuren gehört Gewalt. Der Einsatz entspricht dem alltäglichen Umgang und Umfeld. Dies wird besonders bei der benachbarten professionellen Verbrecherbande deutlich. Das hier präsentierte alltägliche Benehmen der Figuren wird in ungewöhnliche Situationen verschoben, sodass eine Widersprüchlichkeit zwischen diesen beiden Seiten aufscheint. Aus diesem Grund kann auch die Gewalt an sich in eine komische Atmosphäre gerückt werden. Eine genaue Analyse einer solchen Szene folgt unter dem Punkt „Komische Situationen“.

¹³¹ Hroß, Gerhard: Die Funktion von Gewalt im Film. In: Bohrmann, Thomas/Hausmanniger, Thomas (Hrsg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: Wilhelm Fink 2002, S. 136.

¹³² Vgl. Barg, Werner C.: Die Tragikkomödie der Gewalt – Quentin Tarantinos Pulp Fiction. In: Barg, Werner C./Plöger, Thomas (Hrsg.): Kino der Grausamkeit. Wunsiedel: Druckhaus J. Keltsch GmbH 1996, S. 4.

4.1.2 Komische Narration in *Snatch*

Schema der Dramaturgie:¹³³



In *Snatch* setzt sich der Plot aus zwei Handlungssträngen zusammen. Zum einen ist das die Geschichte um einen Diamantenraub, in den ursprünglich zwei Parteien verwickelt sind: Franky, der im Auftrag des amerikanischen Diamantenhändlers Avi einen 84-karätigen Diamanten klaut und daneben die russische Mafia, die bei der Ausführung des Überfalls hilft. Der begehrte Diamant geht im Verlauf der Geschichte durch viele verschiedene Hände und landet am Ende sogar in einem Hundemagen (in der obenstehenden Grafik ist der Weg des Diamanten durch die dunkelgrünen Pfeile gekennzeichnet). Neben Avi sind auch die Russen auf den Stein aufmerksam geworden und wollen ihn in ihren Besitz bringen. Bei den Versuchen denselben zu beschaffen, werden auf jeder Seite verschiedene Figuren mit in die Geschehen hineingezogen (grüne Hälfte der Grafik), deren Wege sich immer wieder kreuzen und es so zu Konflikten und Wendungen in der Handlung kommt. Boris beispielsweise engagiert die kleinkriminelle Bande mit Sol, Vince und Tyrone, um Franky den Diamanten abzunehmen, ohne dass die Verbindung zur russischen Mafia erkennbar wird. Der

¹³³ Grafik erstellt von P.S.

Überfall auf das Wettbüro, den die drei Beauftragten daraufhin durchführen, stellt eine Schlüsselszene des Films dar. Hier entsteht nämlich die einzige direkte Verbindung mit dem zweiten Handlungsstrang, der sich um die Wettgeschäfte mit illegalen Boxkämpfen dreht (roter Doppelpfeil in der Grafik). Das Wettbüro ist der Ort, an dem zwei Interessengruppen aus den unterschiedlichen Handlungssträngen aufeinandertreffen. Zum einen handelt es sich hierbei um Franky mit dem Diamanten, dessen großes Manko sich im Glücksspiel zeigt und dem deshalb hier eine Falle gestellt wird. Auf der anderen Seite begegnet uns Bricktop, der Besitzer des Wettbüros und zugleich ein großer Unterweltmanager, dessen illegale Geschäftswelt sein Ein und Alles darstellt und der dafür bekannt ist, seine unliebsamen Gegner an Schweine zu verfüttern. Aufgrund des Überfalls geraten Sol, Vince und Tyrone mit dem Gangsterboss aneinander und bieten ihm daraufhin den Diamanten an, um sich freizukaufen. Bricktop stellt demnach die Figur dar, die in beiden Handlungssträngen mitmisch, da er sowohl die Boxkämpfe mitveranstaltet und die Wetten dafür annimmt, als auch den Diamanten besitzen möchte. Die beiden Handlungsstränge des Films verlaufen ansonsten völlig unabhängig und isoliert voneinander. Selbst die Verknüpfung über den Gangsterboss Bricktop hat keinen entscheidenden Einfluss auf den Fortlauf der einzelnen Erzählstränge.

Die Komplexität und daneben auch die Komik in diesem Handlungsstrang entstehen mehr aus der Anhäufung der zahlreichen Figurengruppen und die Tatsache, dass der Diamant wie ein „Pingpong-Ball“ zwischen diesen hin- und herspringt, als durch eine tiefgründige Geschichte. So bildet sich das enge Geflecht der Situationen lediglich über die Figuren, die miteinander in Verbindung gebracht werden und auf diese Weise die Handlung vorantreiben. Der häufige Besitzerwechsel des Diamanten dient hierbei als Katalysator, um der Geschichte ein gesteigertes Tempo und gleichzeitig Konfliktpotenzial zu verschaffen. Genau dieses Konfliktpotenzial zwischen den Figuren bildet letztlich auch die Reibungspunkte, welche für die Komik im gewalttätigen Kontext der Geschichte verantwortlich sind, was sich beispielsweise in der Szenenanalyse im 2. Kapitel zeigt und im Folgenden unter dem Punkt „Komische Situationen“ auch noch einmal von Bedeutung sein wird.

Der zweite Handlungsstrang (blaues Dreieck in der Grafik) spielt sich um den Boxpromoter Turkish und dessen Geschäftspartner Tommy ab. Durch einen verpatzten Wohnwagendeal mit dem Zigeuner Mickey, verlieren die beiden ihren Boxer George, welcher kurz darauf gegen einen von Bricktops Kämpfern antreten sollte. Da Turkish und Tommy nun in Misskredit bei Bricktop geraten sind und nicht den Schweinen zum Fraß vorgeworfen werden wollen, gehen sie ein weiteres dubioses Geschäft mit Mickey ein, der daraufhin für sie in den Boxring steigt. Da der Zigeuner sich allerdings nicht an die Absprachen hält, geraten Turkish und Tommy immer mehr in Schwierigkeiten, sodass sie ein weiteres Mal auf Mickeys Hilfe angewiesen sind. Die Anstrengungen von den beiden Promotern Mickey als Boxer zu gewinnen, werden durch das unberechenbare Verhalten jener Figur konterkariert, sodass daraus eine komische Wirkung hervorgerufen wird. Der Zigeuner folgt seinen eigenen, undurchsichtigen Spielregeln und selbst beim vorgetäuschten Erfüllen der getroffenen Vereinbarungen mit Turkish und Tommy, steht am Ende dennoch ein gegenteiliges Ergebnis. Die beiden Boxpromoter kommen schließlich nur ungeschoren davon, weil Mickeys Plan aufgeht und ihr Gegenspieler Bricktop, der Mickeys Mutter auf dem Gewissen hat, von den Zigeunern aus Rache erschossen wird.

Snatch beginnt mit dem Ende der Geschichte und erzählt danach in einer Rückblende die beiden Handlungsstränge, bis man schließlich wieder an dem Ausgangspunkt angekommen ist. In diesem Rahmen wird Turkish als Ich-Erzähler etabliert, dessen Stimme aus dem Off zu hören ist. In der Anfangsszene wird mittels ihrer Machart eine bestimmte Stimmung erzeugt, die gleichzeitig eine Erwartungshaltung des Rezipienten zum weiteren Verlauf der Geschichte produziert. Nach der Aufblende sieht man zunächst nur die dunklen Konturen eines menschlichen Hinterkopfes in Großaufnahme. Die Kamera fährt langsam nach oben, sodass sich die Schärfe im Bild verlagert und zwei weitere Figuren sichtbar werden, die mit dem Gesicht der Kamera zugewandt vor der ersten Figur sitzen. Die beunruhigten Blicke der Figuren, sowie die gesamte Atmosphäre des Raumes, der in tiefes Schwarz getaucht ist, rufen sofort eine bedrohliche Stimmung hervor. Die Off-Stimme unterstützt diesen Eindruck noch durch ihren monotonen und resignierenden Tonfall. Dagegen sind die gesprochenen Inhalte kontrastierend zur restlichen Bildstimmung. Turkish stellt zunächst sich selbst vor, dabei beginnt er mit einer Anekdote über seine Namensgebung. Diese inhaltliche

Herangehensweise, oder besser gesagt, Eröffnung der durch Sprache vermittelten Informationen an den Rezipienten, lässt sofort den Ansatz einer komischen Atmosphäre erkennen. Die unernsten Inhalte der Anekdote werden in eine ernste räumliche Umgebung eingebaut. Dieser Kontrast stimmt den Rezipienten bereits auf einen komischen Umgang mit einer anscheinend ernsten, problematischen Thematik ein, was gleichzeitig erkennen lässt, dass der Film zum komischen Genre gehört. Die Inhalte des nachfolgend Gesagten, setzen dieses Muster fort:

That's Tommy. [...] He's my partner. Doesn't mean we hold hands or take windy walks. What it really means is I try to keep him out of as much trouble as he inflicts on me. I give him a hard time. Keeps him in check. But really, he's like my brother. What do I know about diamonds? I'm a boxing promoter. I was a happy boxing promoter until a week ago, and then: What do I know about diamonds? Don't they come from Antwerp?¹³⁴

Die Informationen, die der Rezipient über den Off-Kommentar erhält, geben die augenblickliche Situation der Figuren wieder. Turkish beschreibt Tommy als denjenigen, der die beiden ständig in Probleme bringt und sich selbst als denjenigen, der sie beide immer wieder aus solchen Lagen retten muss. Die Frage „What do I know about diamonds?“ wird hier zweimal gestellt, was die Aufmerksamkeit bereits auf das Thema der Diamanten lenkt. Der Einschub zwischen den Fragen, dass Turkish ein Boxpromoter und darüber hinaus mit der Betonung, dass er dies bis zur letzten Woche auch glücklich gewesen sei, suggeriert dem Rezipienten, dass sich erstens dieser Zustand geändert haben muss und zweitens die Veränderung im Zusammenhang mit dem Diamanten steht.

Mithilfe der Rahmensetzung um die eigentliche Handlung wird eine Spannung und gleichzeitig Erwartungshaltung beim Rezipienten aufgebaut, dass die nun folgende Geschichte die Antworten auf die Frage, was ein Boxpromoter über Diamanten weiß, bringen wird. Diese Erwartung erfüllt sich allerdings nicht, da die hier angedeutete Verbindung zwischen Turkish und dem Diamantenraub nur vordergründig, oder besser

¹³⁴ Turkish: „Das ist Tommy. [...]. Er ist mein Partner. Das heißt nicht, dass wir Händchen halten oder romantische Regenspaziergänge unternehmen. Sondern lediglich, dass ich ihn vor dem Ärger bewahre, in den er mich dauernd reinzieht. Ich halt ihn an der kurzen Leine, lass ihn nichts durchgehen. Aber im Grunde ist er wie ein Bruder.

Was ich über Diamanten weiß? Ich bin Boxpromoter. Bis letzte Woche war ich ein glücklicher Boxpromoter, doch dann: Was weiß ich über Diamanten? Kommen die nicht aus Antwerpen?“ In: *Snatch*: Regie und Drehbuch: Guy Ritchie 2000. Timecode: 00:00:49' – 00:01:24'.

gesagt, gar nicht existent ist. Die Probleme des Boxpromoters hängen mit ganz anderen Dingen zusammen und sind ferner bereits gelöst, wenn er die oben angeführten Sätze sagt, was der Rezipient zu diesem Zeitpunkt aber noch nicht weiß. Bei allem, was sich im Laufe der Geschichte um den Diamanten ereignet, sind Turkish, Tommy und Mikey die einzigen Figuren des Films, die bei jenen Geschehnissen komplett außen vor bleiben. Turkishs Geschichte dreht sich die gesamte Zeit ausnahmslos um die illegalen Boxkämpfe und er weiß auch nichts von den Ereignissen, die parallel zu seinen ablaufen und mit dem Diamantenraub zusammenhängen. Erst ganz am Schluss geraten Turkish und Tommy rein zufällig an den Hund von Vince, der zuvor im Gefecht mit Avi den Diamanten verschluckt hat. Der Boxpromoter und sein Partner fahren noch einmal zu dem Campingplatz der Zigeuner, müssen allerdings feststellen, dass diese bereits ihr Lager abgebrochen haben und verschwunden sind. Um anstrengenden Fragen der Polizei aus dem Weg zu gehen, die genau in dem Moment auch dort auftauchen, behaupten die beiden nur mit dem Hund spazieren zu gehen. Dabei läuft ihnen eben genau der besagte Hund ins Blickfeld, der den Diamanten in sich trägt. Durch diesen glücklichen Wink des Schicksals gelangen die beiden an den Diamanten und wollen ihn über Doug the Head verkaufen. Im Folgenden wird zur Anfangseinstellung geschnitten. Wieder sieht man nur die dunklen Konturen des Hinterkopfes, die Kamera fährt hoch und die beiden anderen vor ihm sitzenden Figuren werden sichtbar. Es handelt sich um genau dasselbe Eingangsbild, der Kommentar aus dem Off ist diesmal allerdings ein anderer.

Die Frage, was Turkish eigentlich mit Diamanten zu tun hat, beantwortet sich am Ende ganz simpel mit der Antwort: Nichts. Die komische Narration in *Snatch* baut auf diesen Trugschluss auf und verführt den Rezipienten zu anderen Vermutungen. Die Rahmenhandlung dient letztlich allein dem Zweck, den Rezipienten auf eine falsche Fährte zu schicken. Um den hier präsentierten komischen Aufbau der Dramaturgie mit Immanuel Kants Worten zu beschreiben: „Das Lachen ist ein Affekt aus der plötzlichen Verwandlung einer gespannten Erwartung in nichts.“¹³⁵ Die eingangs aufgebaute Erwartungshaltung zum weiteren Verlauf der Geschichte, löst sich in einen nicht existierenden Zusammenhang auf. Dabei ist die Isoliertheit der beiden Handlungsstränge die wichtigste Voraussetzung, um am Ende dieses „Nichts“ und

¹³⁵ Kant: Kritik der Urteilskraft 2005, S. 25.

damit gleichzeitig die Komik innerhalb der Geschichte zu erreichen. Das Spiel mit der Erwartungshaltung des Rezipienten wird hier überdeutlich auskosten und die Blickrichtung des Rezipienten auf die Geschichte von vorneherein festgelegt und manipuliert. Die anfangs gestellte, irreführende Frage offenbart sich schließlich als Absurdität und die Struktur des Films, die hierbei erkennbar wird, erinnert erneut an das Konstrukt eines Witzes, wie es bereits in der Einleitung der vorliegenden Arbeit erläutert wurde. Auch dieser präsentiert ein unlogisches Trugbild, das sich schließlich in der Pointe offenbart, in diesem Fall die aufgebauten Erwartungen in „nichts“ auflöst, und dadurch ein Lachen erzeugt.

4.2 Komische Situationen

Im Zusammenhang mit der Narration wurde die Bedeutung des Zufalls bereits angesprochen. Noch deutlicher kommt seine Rolle in den komischen Situationen hervor, wenn die Figuren durch solch ein nicht geplantes Ereignis in eine ihnen nicht angemessene Lage geraten.

Der Zufall wird meist nur beim ernstesten Drama mit Argwohn betrachtet. In der Komödie kann er tatsächlich wohl am Platze sein, weil er das Wesen des Spiels an sich hat und spielerisch die Menschen verblüfft, irreführt, in Verlegenheit bringt; indessen erscheint er in bedeutenden humoristischen Werke doch wiederum nur als Instrument einer höheren Gewalt, als Ausdruck eines größeren Sinnzusammenhangs. In den großen Komödien wirft diese irrationale Macht des Zufalls in der komischen Situation ein Licht auf die allgemeine Ordnung der Dinge, und die trivialen, zufälligen Ereignisse erweisen sich als Akt einer höheren Wirklichkeit, in deren Netz der Mensch gefangen und eine Weile zappeln gelassen wird.¹³⁶

Auch die Figuren in Guy Ritchies Filmen sind scheinbar lediglich als Spielbälle in Situationen gefangen ohne einer selbstständigen Lenkung ihres Lebens fähig zu sein. Das Lachen entsteht aus der Beobachtung einer komischen Situation, die nicht so abläuft wie es vorher erwartet wurde oder wie es vielleicht gewöhnlich der Fall wäre. In der vorliegenden Arbeit interessieren hier vor allem solche Situationen, die Gewalt beinhalten und dennoch in einem komischen Effekt enden. Zwei Beispiele hierfür.

¹³⁶ Schweitzer: Der Witz 1964, S. 57f.

4.2.1 Der Überfall auf die Marihuana-Bande in *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*

In *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* ist vor allem eine Szene im Zusammenhang der Komikerzeugung im gewalttätigen Kontext hervorstechend. Dabei handelt es sich um die Inszenierung des Überfalls der professionellen Verbrecherbande auf die kleine Gruppe der Marihuana-Anbauer. Winston und seine stets bekifften Freunde haben sich als Züchter von Hanfpflanzen einen guten Namen gemacht und verkaufen die Drogen im Auftrag von Rory Breaker. In ihrer Wohnung, die zwar bestimmte Sicherheitsvorkehrungen wie beispielsweise einen Stahlkäfig hinter der Eingangstür aufweist, dieser allerdings nicht in Gebrauch genommen wird, befindet sich zum einen eine große Marihuanapflanzung und zum anderen eine hohe Summe Bargeld. Ein Kunde der Marihuana-Anbauer ist Plank, ein Bandenmitglied von Eddies kriminellen Nachbarn, der seinem Boss von dem beutereichen Schlaraffenland erzählt und sie daraufhin einen scheinbar problemlosen Raub planen. Da Plank die Marihuana-Züchter schon länger kennt, weiß er, dass diese „harmlosen Memmen“ leicht zu überwältigende Opfer sind und zudem der Käfig hinter der Eingangstür nie versperrt ist. Das ganze Unterfangen scheint ein Kinderspiel zu werden, indem sie reinmarschieren, das Diebesgut einpacken und wieder verschwinden. Der Überfall verläuft allerdings anders als vermutet.

Schema des Ablaufs vom Überfall:¹³⁷

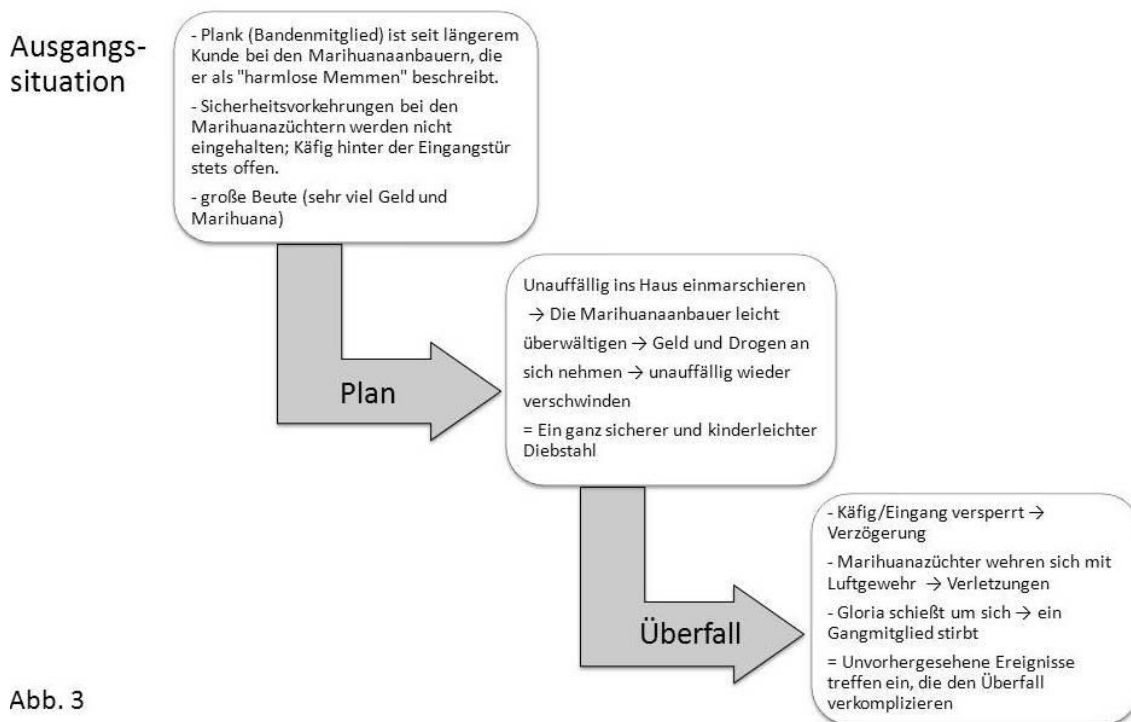


Abb. 3

Bereits das Eindringen in das Gebäude verläuft mit Verzögerungen, denn zur großen Verwunderung von Plank ist der Käfig versperrt. Willy, einer der harmlosen Kiffer, wird wütend von Plank durch das Gitter am Kragen gepackt und soll die Tür aufschließen. Doch anstatt diesem Folge zu leisten, sackt Willy vor Schreck in sich zusammen und liegt bewusstlos am Boden. Diese zweite unerwartete Wendung bringt eine neuerliche Verzögerung mit sich, denn Plank muss nun erst selbst nach dem Schlüssel angetn. Der Rest der Verbrechergang, der bis zu diesem Zeitpunkt im Auto gewartet hat, stürmt nun auch in den Eingangsbereich und muss ebenfalls verwundert feststellen, dass der Zugang noch nicht geöffnet ist, woraufhin ein Streit zwischen ihnen ausbricht. Von dem Lärm aufmerksam geworden, ziehen sich die übrigen Hanfzüchter in ein Versteck zurück und schießen von dort mit einem Luftgewehr auf die Einbrecher. Die Tatsache, dass hier das Luftgewehr mehr bewirkt als das Maschinengewehr der Gangster, ist ein lächerliches Element, da es sich im Normalfall um keine ernstzunehmende Waffe handelt. Dennoch müssen zunächst nur die Einbrecher die Verletzungen einstecken und nicht wie zuvor angenommen die Drogenanbauer. Die Filmsequenz erfährt eine

¹³⁷ Grafik erstellt von P.S.

Lock, Stock and Two Smoking Barrels. Regie und Drehbuch: Guy Ritchie 1998. Timecode: 00:53:30 – 01:00:39'.

Umkehrung der Opfer- und Täterrollen, nachdem die professionellen Verbrecher in das Haus gelangen. Hierbei zeigen sie sich besonders brutal und skrupellos. Ihnen ist jedes Mittel Recht, um ihr Ziel – das Geld und die Drogen – doch noch zu erreichen. Dabei lassen die hartgesottenen Gangster für kurze Zeit ihr abgebrühtes und gewalttätiges Verhalten voll zum Vorschein kommen, welches seine eigene Moral, fern ab von den gesellschaftlich genormten Vorstellungen, hat. Die hier plötzlich präsentierte extreme Brutalität steht im Kontrast zu dem anfänglichen hilflosen Gehabe beim Eindringen in das Haus. Den eigentlichen Höhepunkt der Gewalttat verüben allerdings nicht die professionellen Gangster, sondern Gloria, die Freundin eines der Marihuanaanbauer, die während der gesamten Zeit unscheinbar auf der Couch saß und von niemand wahrgenommen wurde. Gloria agiert aber, im Gegensatz zu den abgeklärten Gangstern zuvor, unkontrolliert und schießt wild um sich. Diese für die Figuren wie gleichermaßen für den Rezipienten überraschende Aktion des Mädchens erzeugt einen komischen Effekt, obwohl ihre Handlung gewalttätig ist. Die Gewalt ist hier jedoch verfremdet, denn während der Schießerei werden die Bilder in Slow-Motion gezeigt. Die menschlichen Körper der Figuren fliegen in Zeitlupe, verlangsamt durch die Luft. Hierdurch wird die Gewalttat, wie bereits eingehend in Kapitel 2 erläutert, der realistischen Darstellung enthoben und bekommt einen alltagsfernen, eben fiktiven Ausdruck. Die Aktion des Mädchens präsentiert sich als eindimensionale Handlung, die nur dem Zweck der Komikerzeugung dient. Dies wird dadurch deutlich, dass es sich hier im Grunde um eine Art *Running Gag* handelt. Denn die gesamten Elemente, die hier zur Komik beitragen, wurden bereits zuvor in die Geschichte eingeführt und regten dort auch schon zum Lachen an. Zum Beispiel setzt sich Plank bei einem früheren Drogenkauf versehentlich auf Gloria, die unauffällig und in sich zusammengesunken auf der Couch sitzt. Glorias unscheinbares Auftreten dieser speziellen Ausgangssituation, kehrt in der Überfallszene wieder, wird allerdings mit einer anderen, völlig unerwarteten Variante in Form der Gewalt gelöst.¹³⁸

Die Komik entsteht in dieser Filmsequenz, weil der simple Plan der kriminellen Gang nicht aufgeht, obwohl Profis am Werk sind. Die Einfachheit, die anfangs so besticht und überzeugt, erweist sich als Trugschluss und die Ausführung des Überfalls wird

¹³⁸ Vgl.: van Appeldorn, Werner: Handbuch der Film- und Fernseh-Produktion. Psychologie, Gestaltung, Technik. München: TR-Verl.-Union 1997, S. 88.

durch unvorhergesehene Ereignisse erschwert. Dass die anderen Figuren als Gegenspieler der Gangster auch Wahlmöglichkeiten haben und ihre Entscheidungen treffen können, wurde von den Einbrechern nicht mit einkalkuliert. Das Spiel mit Erwartungen findet hier auf zwei Ebenen statt. Einmal wird die Erwartungshaltung der Figuren unterlaufen und gleichzeitig die des Rezipienten. Letzterer lässt sich durch die vorher präsentierten Voraussetzungen genauso auf den Überfall einstimmen, wie die professionellen Verbrecher und bedenkt keine anderen Lösungsmöglichkeiten. Die Komik resultiert schließlich aus dem Auslassen der übrigen Variablen, welche bei den Planungen nicht vorgestellt wurden und damit auch dem Rezipienten keinen Anreiz für solch eine Idee gegeben haben. Dadurch wird ein Überraschungsmoment etabliert, welches schließlich das Lachen erzeugt.

Komische Effekte entstehen im Wesentlichen dadurch, daß der Zuschauer mit einer Situation konfrontiert wird und durch Identifikation Energien für eine Problemlösung anreichert, die in der Handlung präsentierte Problemlösung jedoch anders als erwartet verläuft, so daß die angestaute Energie durch Lachen freigesetzt wird.¹³⁹

Die Komik der Szene lebt vor allem von den vielen unerwarteten Wendungen im Laufe der Handlung. Am größten erscheint der Widerspruch zwischen dem Wollen und dem Tun der Verbrecher. Die Vorstellung des perfekten Plans scheitert an der tatsächlichen Durchführung des Überfalls und erzeugt so Gelächter. Im Anschluss der Überfallszene wird die komische Wirkung dadurch fortgesetzt, dass Eddie und seine Freunde als Amateure auf dem Gebiet, ohne Probleme den Profis die Beute abnehmen und flüchten können. Der Kontrast zwischen professionellen Verbrechern und Amateuren und gleichzeitig der Widerspruch zum Misslingen der vorherigen Aktion werden so noch einmal überdeutlich hervorgehoben und erzeugen wiederum eine komische Wirkung. Der Eindruck der Gegensätzlichkeit wird zudem durch die Verkleidung der beiden Gangs gesteigert. Denn die vier jungen Männer haben genau dieselben Kostüme als Möbelpacker übergezogen wie ihre professionellen Verbrechervorbilder. Auf diese Weise wird ein weiteres absurdes Element der Dopplung eingebaut, was im direkten Vergleich die Komik hervorruft und unterstützt. Es entsteht eine Spiegelung der Aktion mithilfe der Kostümierung. Die Profis werden in dem Szenario den Amateuren entgegengestellt und sehen gleichzeitig überdeutlich ihr Versagen im

¹³⁹ van Appeldorn: Handbuch der Film- und Fernseh-Produktion 1997, S. 87.

Gelingen der anderen Bande. Die laienhaften Verbrecher karikieren in gewisser Weise die Profis, indem sie die Aufmerksamkeit auf die äußere Erscheinung lenken und so einen Vergleich zwischen ihnen und damit das Lachen über sie provozieren.

4.2.2 Die Scurrile Autounfallserie und Figurenkreuzung in *Snatch*

Die Figuren der einzelnen Handlungsstränge in *Snatch* kreuzen des Öfteren im Verlauf der Geschichte ihre Wege. Dabei geschehen diese Treffen scheinbar zufällig und unerwartet. Ein Beispiel solch eines Knotenpunktes des Aufeinandertreffens wurde bereits bei der Analyse der Flurszene im 2. Kapitel aufgezeigt. Die einzelnen Ereignisreihen überschneiden sich dort und lassen einen Konflikt zwischen den Figurenkonstellationen entstehen, der einen gewalttätigen und gleichzeitig einen komischen Ausgang nimmt. Die Orte der Begegnungen, an denen es zu solchen „Figurenansammlungen“ im Film kommt, sind stets öffentliche Räume, oder anders formuliert, Räume des Übergangs. Der Flur beispielsweise ist so ein „Zwischenraum“, der die einzelnen Zimmer eines Hauses miteinander verbindet. Im Film von Guy Ritchie verbindet dieser Ort darüber hinaus auch die einzelnen Figurengruppen miteinander, allerdings immer nur vorübergehend, also für einen kurzen Moment. Hier zeigt sich ein weiteres Merkmal von den besagten Übergangsräumen: in ihnen findet immer Bewegung statt. Die Dynamik zeigt sich in der Filmhandlung von *Snatch* besonders darin, dass an Orten wie eben dem Flur gesteigerte Konfliktsituationen auftreten. Ein weiteres Beispiel für solch einen Raum der Begegnung und Bewegung stellt eine Straße dar. Auch hier treffen für gewöhnlich Menschen aufeinander, die auf dem Weg nach irgendwohin sind und nicht an diesem Ort verweilen. Die Begegnungen, die sich hier zufällig ergeben, dauern dabei nur einen kurzen Moment an, werden zumeist gar nicht bewusst wahrgenommen und deshalb im Normalfall schnell wieder vergessen. Erst wenn ein plötzliches, unfallartiges Ereignis eintritt, wird die Aufmerksamkeit zentral auf jene Begegnung geweckt und gelenkt. In *Snatch* findet sich ebenfalls so eine Szene, die genau solch eine Ereigniskette zeigt und die beteiligten Figuren zufällig für einen Augenblick zusammenbringt. In dieser Szene sind drei Figurengruppen in drei verschiedenen Autos auf der Straße unterwegs. Die Begegnungen werden allerdings gar nicht direkt abgebildet, sondern nur deren Konsequenzen, nämlich die Unfälle.

Avi und seine Begleiter Tony und Rosebud, die auf der Suche nach dem Diamanten sind, konnten Boris, der der momentane Besitzer des besagten Diamanten ist, überwältigen und fahren zu seinem Haus um den Stein von dort zu holen. Sol, Vince und Tyrone, die es ebenfalls auf Boris und den Edelstein abgesehen haben, warten vor dem Haus und beobachten die Vorgänge. Nachdem Avi, Tony und Rosebud den Diamanten an sich genommen und Boris gefesselt und mit einem über den Kopf gestülpten Sack wieder im Kofferraum von Tonys Auto verstaut haben, fahren sie vom Haus ab und werden von Sol und seinen Partnern verfolgt. Zur selben Zeit befinden sich Tommy und Turkish, ebenfalls im Auto unterwegs, auf dem Weg zum Haus von Boris, um eine neue Pistole von ihm zu bekommen. Im weiteren Verlauf der Szene wird wiederholt zwischen den Insassen der drei Autos hin und her geschnitten, sodass man die unterschiedlichen Dialoge der Figuren mitbekommt. Das Gespräch von Turkish und Tommy dreht sich um Milchprodukte und deren Verträglichkeit, da Turkish während der Fahrt ein Molkegetränk trinkt und Tommy ihn mit seinem Wissen darüber belehrt. Das Gesprächsthema spielt daher eine Rolle, weil Tommy zu einem späteren Zeitpunkt Turkish einen Gefallen tun will, indem er das „ungesunde“ Getränk aus dem Fenster wirft und damit die Unfallkette der anderen Autos auslöst. Avi, Tony und Rosebud beraten sich währenddessen in ihrem Auto darüber, wie sie am besten Boris beseitigen können und diskutieren die unterschiedlichen Mordmöglichkeiten. Hierbei entsteht bereits ein komischer Effekt, denn das ruhige Debattieren darüber, dass zum Beispiel Erschießen nicht geeignet sei, da es zu viel Lärm mache und Erwürgen irgendwie zu kaltblütig wäre, sodass für die drei als geeignete Alternative nur noch der Griff zum Messer bleibt, lässt die gesamte Situation grotesk wirken. Das Töten eines Menschen wird hier mit einer überspitzt makabren Abgeklärtheit behandelt, als würde man eine Unterhaltung über die beste Art einen Truthahn zu tranchieren führen. Zugleich erinnert dieser Filmausschnitt an Quentin Tarantinos *Pulp Fiction*, worin sich die Auftragskiller in ähnlicher Weise im Auto auf ihrem Weg zum nächsten Job über irgendwelche Banalitäten unterhalten und im nächsten Moment eiskalt Menschen umbringen. Die Themenwahl bzw. der Umgang mit der Planung eines Mordes unterstreicht auf diese Weise noch einmal die Skurrilität der Situation und ruft dadurch zugleich Komik hervor. Die Gewalt, die hier als latenter Bestandteil integriert wird, kann eben deshalb wiederum in eine komische Stimmung gerückt werden.

Das Gesprächsthema im dritten Auto von Sol, Vince und Tyrone kreist um die Funktionalität ihrer Schreckpistolen, die sie sich für den Überfall besorgt haben. Dabei wird Sol von Vince provoziert, da er Sols Kenntnisse über Waffen anzweifelt, woraufhin Sol als Beweis einen Schuss innerhalb des Autos abfeuert. Die Aufregung über diese unbedachte Aktion, lenkt ihre Aufmerksamkeit vom Straßengeschehen ab, sodass sie Boris, der plötzlich mitten auf der Straße vor ihnen steht, übersehen und überfahren. Dieses offensichtliche Überraschungsmoment wird erst in den anschließenden Einstellungen aufgelöst. Nach dem plötzlichen Zusammenstoß wird wieder zum Wagen von Turkish und Tommy geschnitten, deren Gesprächsinhalt immer noch die Verträglichkeit von Milchprodukte bildet. Tommy greift im Gespräch nach Turkishs Getränkepackung und wirft sie aus dem Seitenfenster. Daraufhin sind das Quietschen einer Autobremse und ein lauter Aufprall zu hören, was die beiden allerdings nicht weiter kümmert und sie einfach weiterfahren. Schnitt zu Tony, Avi und Rosebud, die sich noch über das brauchbarste Messer für ihre Tat unterhalten. Das zuvor von Tommy beseitigte Milchgetränk fliegt auf die Windschutzscheibe, Tony verliert die Kontrolle über den Wagen und rammt eine Straßenbegrenzung. Boris kann sich irgendwie aus dem Kofferraum befreien und torkelt blind und immer noch gefesselt auf die Straße, wo er im nächsten Moment von dem Auto mit Tyrone, Sol und Vince erfasst wird.¹⁴⁰

Die Ereigniskette der Unfälle ergibt sich in schneller Abfolge, wobei die Chronologie der Szenen nicht ganz stimmig ist. Dieses Spiel mit der Reihenfolge wird allerdings erst im Nachhinein wirklich klar. So wird derselbe Moment aus drei Perspektiven gezeigt und zudem mit dem letzten Unfall begonnen. Nach dem Überfahren von Boris wird zeitlich wieder vor den Unfall zurückgesprungen und gezeigt, wie es überhaupt dazu kommen konnte. Die Einstellung bleibt jeweils vollständig bei der aktuellen Perspektive, bis diese das Ereignis des Unfalls erreicht hat, um erst danach zum nächsten Auto zu wechseln und das Ganze dort wieder von vorne zu beginnen. Das Nacheinander der Darstellung, welches die richtige und logische Chronologie durchbricht und ad absurdum führt, erzeugt einen Überraschungseffekt und schließlich auch die komische Wirkung. Der Rezipient fragt sich nach dem ersten Zusammenstoß, wie Boris plötzlich auf der Straße sein kann, weil zuvor nur gezeigt wird, wie er im

¹⁴⁰ Snatch. Regie und Drehbuch: Guy Ritchie 2000. Timecode: 01:04:54' – 01:08:01'.

Kofferraum eingesperrt wurde. Die Erklärung folgt in umgekehrter Reihenfolge. Die isolierte Betrachtung, die den Informationsstand des Rezipienten fortwährend sehr begrenzt auf das gerade gezeigte Auto konzentriert, unterstützt die unerwartete Auflösung dabei noch. Die Sprünge auf der Zeitleiste sind ein Verfremdungseffekt, der einen komischen Umgang mit den Unfällen möglich macht, welche gewalttätige Ausmaße haben. Mittels der Form wird davon abgelenkt, dass es sich eigentlich um Handlungen handelt, bei denen die Figuren zu Schaden kommen. Im Fall von Boris, der überfahren wird, kann man sogar zu diesem Zeitpunkt davon ausgehen, dass er nicht überlebt hat. Diese Vermutung wird allerdings im weiteren Verlauf der Geschichte widerlegt, was der Figur den Eindruck eines „Stehauf-Männchens“ verleiht, das den Gesetzen der Wirklichkeit widersteht. Die Art der Präsentation mit dem beschränkten Wissensstand des Rezipienten und den Zeitsprüngen, entheben die Situation deutlich der realistischen Ebene, sodass der Komik abseits der Wirklichkeit ein Raum zugesprochen wird, in dem eigene Gesetze herrschen.

4.3 Komische Figuren

Im Theorieabschnitt zur Komik in Kapitel 3 wurde bereits bei der Abhandlung zu Henri Bergsons Theorie *Das Lachen* aufgeworfen, dass das Komische sich auch in das Subjekt selbst verlagern kann und so das Lachen der Anderen hervorruft. Das Unvermögen des komischen Subjekts zeigt sich darin, dass es sich nicht an seine äußere Umgebung anpasst und somit durch die fehlende Flexibilität andere auf sich aufmerksam macht. In der Komödie werden die komischen Figuren genau mit dieser Absicht inszeniert. Sie sollen bewusst aus dem gesellschaftlichen Rahmen fallen, ihm entgegengesetzt werden und somit die Lacher der Gemeinschaft auf sich ziehen. Aus diesem Grund begegnen uns in der Filmkomödie auch keine tiefgreifend ausgearbeiteten Figuren, sondern lediglich oberflächliche Stereotypen. Man arbeitet mit Klischees, damit die Aufmerksamkeit auf die äußeren Formen gelenkt wird und so die Steifheit und Inflexibilität in den Vordergrund rückt, was den Rezipienten schließlich zum Lachen bringt. Es wird keine Individualität angestrebt. Die Konzentration verlagert sich mehr auf Gattungen oder Stereotypen anstatt auf ausdifferenzierte Charaktere. Gerade das Belassen einer Betrachtung von außen schafft eine gewisse Distanz zwischen Figur und

Rezipient und erlaubt die Figuren komisch zu finden. Bereits Bergson stellt fest, dass sich das Komische nicht mit den Empfindungen verträgt, sondern sich an den reinen Intellekt wendet. Sobald man Mitgefühl für die dargestellten Figuren empfindet, ist es nicht mehr möglich über sie zu lachen. Auch Guy Ritchie spielt mit solchen oberflächlichen Figurenhüllen, die durch ihr ungeschicktes Benehmen und Handeln Komik erzeugen.

4.3.1 Gary und Dean: Das Dömmliche Einbrecherduo in *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*

I don't care who you use, as long as they're not complete Muppets.¹⁴¹

Mit diesen Worten gibt Harry den Auftrag zwei wertvolle, antike Gewehre für ihn zu stehlen an Barry, seine rechte Hand, weiter und leitet damit zugleich den ersten Auftritt von Gary und Dean ein, die diesen Job erledigen sollen. Schnell wird klar, dass es sich bei den beiden um genau solche „complete Muppets“ handelt, die Harry gerade nicht haben wollte. Bereits sprachlich hebt sich das Einbrecherduo von den restlichen Figuren ab, denn sie sind die einzigen, die mit einem Liverpools Akzent sprechen. Somit charakterisieren sich Gary und Dean schon dadurch als Sonderlinge und Außenseiter aus dem Norden innerhalb der Londoner Umgebung. Aber auch in ihrem übrigen Vorgehen als Einbrecher widersprechen sie voll und ganz dem Bild eines kompetenten Verbrechers, was sich bereits vor dem Haus, in welches die beiden einbrechen sollen, deutlich zeigt. Das Duo unterhält sich vor der Haustür über die Notwendigkeit einer Maskierung. Gary lehnt es ab einen Strumpf über den Kopf zu ziehen, da er sich nicht seine Frisur ruinieren möchte, die ihn schließlich viel Geld gekostet habe. Die Begründung und die Tatsache, dass das überhaupt thematisiert wird, rufen eine komische Wirkung hervor, da ein Einbrecher mit gesundem Hausverstand als erstes sicherstellen würde, dass er unerkant bleibt. Gary löst das Problem schließlich so, dass er sich den Strumpf quer über sein Gesicht und seine Nase bindet, was nicht weniger lächerlich wirkt als die vorherige Begründung dafür, sich gar

¹⁴¹ „Ich will nicht wissen, wen du engagierst, solange es keine debilen Schwachköpfe sind.“ Harry. In: *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*. Regie und Drehbuch: Guy Ritchie 2006. Timecode: 00:15:32' – 00:15:35'.

nicht zu maskieren. Im Weiteren verläuft auch der Einbruch nicht ganz problemlos. In ihrer unbedachten Art laufen die beiden durch das Haus auf der Suche nach den von Harry gewünschten Gegenständen. Dabei bemerken sie nicht, dass sie von Anfang an von dem Butler verfolgt werden, der dann am Ende auch noch auf sie schießt. Dean hat Glück und duckt sich zufällig genau in dem Moment des Abfeuerns, kann den Butler überwältigen und belehrt ihn daraufhin, dass er doch vorsichtiger sein müsse, da sonst noch jemand verletzt werden könnte. Die Kugel verfehlt Gary dagegen nur um ein Haar – im wahrsten Sinne des Wortes. Seine Haare sind kreisförmig im oberen Bereich weggeschossen und dampfen sogar noch von dem Schuss. Er steht auch nach dem Verlassen des Hauses noch unter Schock und läuft völlig verwirrt durch die Gegend.

In ihrem inkompetenten Benehmen entsprechen Gary und Dean ziemlich genau der Vorstellung von einer komischen Figur. Ihre Handlungen während des Einbruchs sind unachtsam und zeichnen sich durch eine deplatzierte bzw. unangepasste Art und Weise aus. Besonders die Begriffsstutzigkeit der beiden erzeugt komische Effekte, da daraus immer wieder Situationen entstehen, die von den üblichen Erwartungen abweichen, wie beispielsweise im Fall von Deans Belehrung des Butlers. Das Einbrecherduo wird so zu einer Parodie eines ernstzunehmenden Verbrechers. Gary und Dean erfüllen in gewisser Hinsicht das Bild vom Figurentyp des Narren. „Der Narr kann den gesellschaftlichen Anforderungen nicht entsprechen, er ist nicht sonderlich intelligent, er ist ›subnormal‹.“¹⁴² Die „gesellschaftlichen Anforderungen“ sind in ihrem Fall die Anforderungen der Verbrecherwelt, denen sie nicht gerecht werden können. Bei ihnen laufen die kriminellen Dinge irgendwie „dumm“ ab, was sich auch in ihrem weiteren Auftreten bis zum Zeitpunkt ihres Ablebens fortsetzt. So bringen sie sich zunächst unbewusst selbst in eine Problemlage, indem sie die von Harry begehrten Gewehre irrtümlich verkaufen und danach bei deren Wiederbeschaffung versagen. Dabei wird ihnen ihre „lange Leitung“ beim Verstehen der Zusammenhänge schlussendlich zum Verhängnis. Denn ihr Problem löst sich genaugenommen von selbst auf, Gary und Dean bemerken dies aber gar nicht. Die Gewehre werden von Big Chris, Harrys Schuldeneintreiber, sichergestellt und an Harry abgeliefert, womit der

¹⁴² Bohrmann, Thomas: Gangstermelodram und Hongkonggewalt: Die Kinowelt von John Woo. In: Bohrmann, Thomas/Hausmanniger, Thomas (Hrsg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: Wilhelm Fink 2002, S. 113.

ursprüngliche Auftrag von Dean und Gary über Umwege erfüllt ist. Das Einbrecherduo versteht allerdings die Verknüpfungen nicht, da sie weder Chris noch Harry vorher jemals zu Gesicht bekommen haben. Die beiden verfolgen und beobachten Chris und stürmen, nachdem dieser das Haus wieder verlassen hat, in ihrer Unwissenheit Harrys Büro. Hier entfachen sie einen wilden Schusswechsel und eine Kettenreaktion der Gewalt, sodass am Ende keiner der Beteiligten im Büro überlebt. Das Absurde an dieser Szene zeigt sich in der eigentlichen Überflüssigkeit. Die Gewalt ist das ironische Resultat, der letzte Ausweg aus einer im Grunde bereits geklärten Situation.

4.3.2 Sol, Vince und Tyrone: Der Überfall des Wettbüros in *Snatch*

In *Snatch* begegnet uns ebenfalls eine Gruppe Kleinkrimineller, die sich als komische Figuren klassifizieren lassen. Sol und Vince sind diejenigen, die Boris engagiert um Franky bei einem vordergründigen Überfall eines Wettbüros den Diamanten abzunehmen. Bei der Ausführung ihres Auftrags läuft allerdings so ziemlich alles schief was nur schief laufen kann. Beginnend damit, dass ihr Fluchtwagenfahrer Tyrone der personifizierte Gegensatz davon ist, was man sich eigentlich unter einem Fluchthelfer vorstellt. Allein das Wort Flucht weckt die Assoziationen von Schnelligkeit, Geschicklichkeit, Agilität von Körper und Geist. All dies bringt Tyrone augenscheinlich nicht mit, sodass hier ein Kontrast zwischen Vorstellung und tatsächlicher Verkörperung des Fluchtwagenfahrers erkennbar wird. Darüber hinaus erweckt auch seine Fahrweise Zweifel daran, ob er überhaupt in der Lage ist ein Auto in einer brenzligen Situation zu lenken, wenn es doch offenbar im Normalfall schon misslingt. So wird das unauffällige Positionieren des Wagens vor dem Wettbüro, Ziel ihres verbrecherischen Unterfangens, zu einem ungeschickten Einparkversuch, inklusive des Verbeulens eines zweiten Fahrzeugs. Bei letzteren handelt es sich – wie sollte es anders sein – auch noch zufällig um Frankys Gefährt, in dem er kurz zuvor im hinteren Ladebereich eingestiegen ist, um sich umzukleiden und aufgrund des Zusammenstoßes mit Tyrones Wagen nun dort festsetzt. Das Zielobjekt ihres Auftrags ist somit die ganze Zeit über direkt hinter ihnen, lediglich eine Kofferraumlänge entfernt, jedoch ohne dass die drei dies bemerken. Der kurz darauf beginnende Überfall basiert demnach auf

einem Missverständnis, denn Sol und Vince folgen dem falschen Mann mit Koffer in der Hand ins Wettbüro.

Das Vorgehen von Sol und Vince während des Überfalls wird im Weiteren von einer Reihe unglücklicher Komplikationen bestimmt. Die Tatsache, dass es der verkehrte Mann ist, bedeutet zugleich, dass sie ihren ursprünglichen Auftrag, den Koffer mit dem Diamanten zu besorgen, nicht erfüllen können. Die beiden Kleinkriminellen wurden außerdem damit gelockt, dass sie die Einnahmen des Wettbüros als eigene Beute behalten dürften, da Boris nur an dem Koffer interessiert ist. Es stellt sich allerdings heraus, dass im Wettbüro kein Geld zu holen ist, da zuvor alle Wetten gecancelt wurden, was riesengroß auf einer Tafel im Hintergrund angeschrieben steht. Die Präsentation, also das deutliche vor Augen führen dieser Information, rückt die Räuber in ein lächerliches und inkompetentes Licht. Zudem ist die Frau hinter dem Einnahmeschalter in ihrem Verhalten im Vergleich zu den beiden Männern abgebrühter und ruhiger, was einen Widerspruch zu den generellen Erwartungen zeigt und eine Umkehrung dieser mit sich bringt. Das Handeln von Sol und Vince zeichnet sich durch nicht vorhergesehene Ungeschicklichkeiten aus, welche hauptsächlich gegen sie selbst gerichtet sind. So hängt beispielsweise Vince vorübergehend in der Sicherheitswand fest und wird später beim Fluchtversuch von einer Kugel, die Sol auf eine Sicherheitstür abschießt und von dieser abprallt, am Bein verletzt. Zu allem Überfluss demaskieren die beiden sich daraufhin auch noch in dem Eingangsbereich und werden dabei von den Sicherheitskameras gefilmt, was zugleich den Auslöser für ihre weiteren Probleme mit Bricktop bildet. Der ironische Höhepunkt der Überfallszene ist, dass Tyrone ihre letzte Rettung darstellt. Dieser öffnet ganz unbedacht und ohne Schwierigkeiten die Sicherheitstür von außen, schnappt sich beim Wegfahren noch nebenbei Franky und den Koffer, sodass die Bemühungen der anderen beiden dadurch am Ende noch komischer wirken. Ein weiteres Mal kehrt sich die zuvor aufgebaute Erwartungshaltung ins Gegenteil. Tyrone wird als Versagertyp eingeführt, der es nicht einmal zustande bringt einen Wagen vernünftig einzuparken. Die Erwartungshaltung, die hierbei entsteht, lässt das Vertrauen in seine Fähigkeiten gegen Null laufen. Dass gerade Tyrone die Rettung verkörpert, stellt die Vermutungen des Rezipienten auf den Kopf und ist somit ein Auslöser für die Komik. Gleichzeitig ist er die einzige Figur, die

später von Bricktops Männern erkannt wird und bringt somit die Gruppe wieder in verhängnisvolle Schwierigkeiten.

Die drei Kleinkriminellen in *Snatch* sind zwar nicht ganz so begriffsstutzig wie das Duo aus *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, dennoch gehören auch sie nicht wirklich in die Verbrecherwelt und geben sich damit als komische Figuren zu erkennen. Durch ihre Unangepasstheit geraten sie mehr und mehr in Schwierigkeiten, aus denen sie sich am Ende nicht mehr befreien können. Hierdurch offenbart sich ein selbstzerstörerisches Potential, das komische Figuren in sich tragen, was zugleich den Kontrast zwischen ihren kleinkriminellen Vorgehen und der professionellen Gangsterwelt noch größer werden lässt. Die Einbettung der unangepassten, ungeschickten Figuren in ein gewalttätiges und gefährliches Umfeld ist zum einen Auslöser der komischen Effekte und zum anderen wird ihr Charakter den Figuren letztlich zum Verhängnis.

4.4 Komik der Sprache

Die Beschäftigung mit komischen Figuren stellt schließlich auch die Überleitung zur komischen Sprache her. Bei der Charakterisierung der Figuren spielt der sprachliche Aspekt eine entscheidende Rolle. Die Sprache als menschlicher Bestandteil, oder anders formuliert, als Nachzeichnung und Ausdrucksform des menschlichen Geistes, kann zum einen komische Elemente enthalten und dadurch selbst komisch werden. In diesem Fall spricht man gewöhnlich von „Wortkomik“, wie es beispielsweise auch bei Bergson vorkommt. Zum anderen kann sie in einen widersprüchlichen Kontext eingebunden werden, sodass die gegebene Situation mithilfe der Sprache komisch wird. „Die Komik der Sprache muss Punkt für Punkt der Komik der Handlungen und Situationen entsprechen und ist, wenn man so sagen will, nur deren Projektion auf den Bereich des Wortes.“¹⁴³ Dabei erscheint die Sprache jeweils in anderen, nicht alltäglichen Formen. Sie wird mit einem absurden, unerwarteten oder eben konträren Element bestückt bzw. mit einem solchen in Verbindung gebracht, sodass daraus ein

¹⁴³ Bergson: Das Lachen 1972, S. 77.

komischer Effekt resultiert. Die Aufmerksamkeit wird hierdurch auf die Form gelenkt und gleichzeitig in einem unnatürlichen Ausdruck geäußert.

An anderer Stelle der vorliegenden Arbeit wurde bereits im Zusammenhang mit der grundlegenden Begrifflichkeit und Definition des Komischen festgestellt, dass es immer nur ein kulturspezifisches Verständnis von diesem geben kann. Dies gilt im Besonderen auch für die Komik der Sprache, was ferner auf die Problematik der Synchronisation im komischen Film aufmerksam macht. Welche Voraussetzungen muss die Wortkomik im Speziellen erfüllen, damit sie in eine andere Sprache übersetzt werden kann, ohne das Komische in sich zu verlieren? Gibt es überhaupt solche universellen Voraussetzungen? Die Schwierigkeit, für jede Sprache eine individuelle und zufriedenstellende Lösung zu finden, ist die große Herausforderung der Synchronisation und zugleich auch der Ansatzpunkt für die Kritik, wenn dies misslingt. Die Problematik mit der Auseinandersetzung der Sprache setzt sich ferner in der schriftlichen Form der vorliegenden Arbeit dadurch fort, dass die Besonderheiten beispielsweise in der Aussprache der einzelnen Figuren hier nicht annähernd zureichend wiedergegeben werden können. Zudem wurden die Filme zwar in der englischen Originalfassung bearbeitet, es erscheint dennoch sinnvoll auch die synchronisierte Version in Augenschein zu nehmen, da die Muttersprache – hier Deutsch – das Verständnis der Komik erleichtert.

4.4.1 Die Parallelmontage der Autofahrten in *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*

Wie man mit der Komik der Sprache arbeiten kann, zeigt sich bei *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* anhand einer Filmsequenz, in der zwei Autofahrten mithilfe einer Parallelmontage zusammengeschnitten werden, sodass sich die eigentlich unabhängig voneinander stattfindenden Dialoge ergänzen. Im ersten Auto befinden sich Eddie und seine drei Freunde Tom, Soap und Bacon, die sich gegenseitig Witze erzählen und zusammen Spaß haben. Das zweite Auto transportiert Rory Breaker und seine Gangsterbande zur Wohnung der zuvor genannten, mit der Absicht Rache für den Drogendiebstahl zu verüben.

Dialogprotokoll:¹⁴⁴

Timecode	Englische Originalfassung	Deutsche Synchronfassung
01:17:07 Auto mit Eddie, Tom, Bacon und Soap	Tom: "Six black cocks and a little white kitten sitting on the side of the road..."	Tom: „Sechs dicke Gurken und eine Pflaume sitzen am Straßenrand. Da sagt die Pflaume..."
01:17:10 Zwischenschnitt Nick		
01:17:13 Auto mit Rory Breaker und seiner Gang	Rory: "We're gonna do a proper decoration job. I want the greyskies of London illuminated. I want the house painted red."	Rory: „Es soll zu einem Manifest der Vergeltung werden. Ich will, dass die grauen Wolken von London hell aufleuchten. Und das Haus in rote Farbe getaucht wird."
01:17:22 Auto mit Eddie, Tom, Bacon und Soap	Alle vier Lachen. Soap: "All right, there's this brass standing on the corner, right. Dwarf walks up to her carrying a suitcase..."	Alle vier Lachen. Soap: „In Ordnung. Da stand mal so ne Nutte an der Straßenecke. Ein Zwerg mit einem Koffer in der Hand geht auf sie zu..."
01:17:31 Auto mit Rory Breaker und seiner Gang	Rory: "Winston there is gonna come along and see if he recognises any of them." (Schnitt auf Rorys Gesicht in Großaufnahme) "Watch out for these fellas – they've got a bit of an arsenal and they don't mind using it."	Rory: „Winston ist da. Er soll die Wichser für uns wiedererkennen, kapiert?" (Schnitt auf Rorys Gesicht in Großaufnahme) „Lasst die Typen nicht aus den Augen. Die haben ein Mordsarsenal und das benutzen sie auch."
01:17:42 Auto mit Eddie, Tom, Bacon und Soap	Bacon: "...and I'm taking her panties." Die anderen drei Lachen.	Bacon: „...und ich hab ihr den Slip ausgezogen." Die anderen drei Lachen.
01:17:45 Auto von Rory Breaker und seiner Gang	Rory: "Does everyone know what they got to do?" Gang zustimmend nickend: "Yeah." Entsichern ihre Waffen.	Rory: „Weiß hier jeder, was er zu tun hat?" Gang zustimmend nickend: „Sicher.", „Hm, ja Boss.", „Ja." Entsichern ihre Waffen.
01:17:56		

Abb. 4

Durch die Konstruktion der Szene treffen zwei gänzlich konträre Situationen aufeinander, welche allerdings über die Schnitttechnik auf der sprachlichen Ebene zusammengebracht werden. Auf der einen Seite wird eine ausgelassene und heitere Situation gezeigt, welche einer toderntesten und bedrohlichen Gegebenheit auf der anderen Seite gegenübergestellt wird. Die sprachliche Verknüpfung lässt die Kombination der beiden entgegengesetzten Ausgangspunkte komisch werden. In der Parallelmontage der Autofahrten wird die Komik demnach wieder durch einen Kontrast erzeugt. Das Gesagte der beiden Gruppen wird so zusammengeschnitten, dass es seinen eigenen Kontext überschreitet und eine Verbindung mit dem jeweils anderen eingeht. Die Themengebiete der Unterhaltungen gehen dabei allerdings in völlig unterschiedliche Richtungen, sodass das Ergebnis, also das Zusammenbringen dieser beiden Unterhaltungen, eine Widersinnigkeit und Absurdität aufzeigt, aus der sich schließlich eine komische Wirkung ergibt. Während sich Eddie und seine Freunde

¹⁴⁴ Lock, Stock and Two Smoking Barrels. Regie und Drehbuch: Guy Ritchie 2006. Timecode: 01:17:07' – 01:17:56'.

im Auto gegenseitig Witze mit anzüglichen und obszönen Inhalten erzählen und über diese auch lauthals lachen, erklärt im anderen Auto Rory Breaker seiner Gang den Ablauf des Erschießungskommandos, welches sie im nächsten Moment ausführen wollen. „Ein Satz wird komisch, wenn er zwei völlig unabhängige Gedankensysteme ausdrückt, ohne zwischen den beiden zu unterscheiden“.¹⁴⁵ Im vorliegenden Fall wird jeweils das Erzählen des Witzes angefangen und dann zum anderen Auto geschnitten, sodass Rory Breakers Ansprache das vorher Ausgesprochene fortsetzt. Daraufhin wird wieder auf die witzige Ausgangssituation mit Eddie und den anderen zurückgeschnitten, wo die Figuren gerade in Gelächter ausbrechen. An die Stelle der Pointe wird inhaltlich ein ernster Sachverhalt gesetzt, der isoliert betrachtet kein Lachen auslösen würde. Durch die Einbettung in den heiteren Rahmen allerdings, werden die gesamte Situation sowie die gefährliche und bewaffnete Gangstergruppe selbst verspottet und ins Lächerliche gezogen. In der englischen Originalfassung wird diese Anspielung im Grunde noch deutlicher. Die Beschreibung aus Toms Witz lässt sich aufgrund der Erwähnung der Farben analog auf die Gangster um Rory Breaker übertragen. Unmittelbar bevor zu dieser Aussage von Tom geschnitten wird, steigen nämlich die sechs farbigen Gangster (= six black cocks) und Winston, einer der Drogenanbauer als einziger Weißer (= a little white kitten), in das Auto.¹⁴⁶ So wird hier ein Übergang zwischen der gezeigten ersten Gruppe und dem nachfolgend Geäußerten der anderen Gruppe hergestellt. Die Assoziation, dass in dieser Szene die Gangster um Rory Breaker ausgelacht werden, zeigt sich auch in der vorher erwähnten Schnitttechnik, wobei auf Rorys Ansprache immer ein großes Gelächter folgt. Während in der deutschen Synchronisation die Komik allein aufgrund der äußeren Form erzeugt wird, erweitert und verdoppelt sich diese Wirkung in der englischen Fassung noch durch die Hervorhebung der inhaltlichen Ebene. Der Text im Deutschen verleitet vor allem zum Lachen, da er in der präsentierten Kombination der beiden in Wirklichkeit getrennten Dialoge, eine Sinnlosigkeit und dazu gleichzeitig eine Widersinnigkeit aufdeckt. Der komische Effekt wird dadurch erreicht, dass die inhaltlich widersprüchlichen Dialoge und Situationen – heitere vs. todernste Stimmung – durch

¹⁴⁵ Bergson: Das Lachen 1972, S. 82.

¹⁴⁶ Vgl. Lock, Stock and Two Smoking Barrels. Regie und Drehbuch: Guy Ritchie 2006. Timecode: 01:17:01' – 01:17:06'.

die formale Bearbeitung mit filmischen Mitteln miteinander verbunden und so letztlich mit einer Absurdität verflochten werden.

4.4.2 Mickey und die Zigeuner in *Snatch*

There was a problem with pikeys or gypsies. [...] You can't really understand what's being said.¹⁴⁷

Der Komische Umgang mit der Sprache wird in *Snatch* an der Figurengruppe der Zigeuner und hierbei besonders an Mickey als deren Wortführer erkennbar. In der englischen Originalfassung wird deren Sprache mit „not english, not irish, it's just pikey“ beschrieben. Eine genaue Einordnung der Sprache erweist sich demnach als schwierig. Sie zeichnet sich durch Nuscheln und ein hohes Sprechtempo aus, was das Verstehen des Gesagten erheblich erschwert. Ferner gibt es Unterschiede in der Aussprache einzelner Begriffe. Beispielsweise spricht Mickey das Wort „Dogs“ in seiner eigenen Art aus, sodass die Abwandlung „Dags“ dabei herauskommt. Nichteingeweihte wie Tommy oder Turkish können damit wenig anfangen und sehen sich deshalb ständig gezwungen nachzufragen, was gerade gesagt wurde bzw. was genau gemeint war. Das oben angeführte Zitat ist somit Programm für das „Gipsy Kauderwelsch“, wie es in der deutschen Synchronfassung bezeichnet wird. Die Voraussetzung des Verstehens in diesem Zusammenhang hebt besonders die soziale Funktion der Sprache hervor.

Durch die Sprache entstehen generell zwei Gruppen. Die eine Gruppe, welche die Kenntnisse besitzt und die Sprache versteht, bildet einen Kreis um Insider, sozusagen eine „In-Gruppe“. Die anderen, die dieses Verständnis nicht besitzen und aus diesem Grund außen vor bleiben, sind demnach Mitglieder einer „Out-Gruppe“. In *Snatch* bilden, aus Perspektive der Zigeuner gesehen, Mickey und seine Leute solch eine „In-Gruppe“, da sie sich untereinander verständigen und verstehen können. Turkish und Tommy gehören der „Out-Gruppe“ an, da sie als Nicht-Eingeweihte dem Großteil der Unterhaltungen der Zigeuner nicht folgen können. Für Turkish und Tommy klingt die

¹⁴⁷ „Es gibt ein Problem mit Gypsies. [...]. Man versteht nur die Hälfte von dem, was sie sagen.“ Türkisch. In: *Snatch*: Regie und Drehbuch: Guy Ritchie 2000. Timecode: 00:16:38' – 00:16:45'.

Sprache der Zigeuner alltagsfern und verfremdet. Überspitzt wird dies im Film dargestellt, wenn der Boxpromoter und sein Partner Mickey Aussagen wegen mangelnden Verstehens noch einmal erfragen müssen und daraufhin die restlichen Zigeuner im Chor antworten. Die hierdurch gezeigte Gegenüberstellung, dass alle Zigeuner Mickey verstehen und lediglich Turkish und Tommy die einzigen sind, die damit Probleme haben, wird so überdeutlich und provoziert eine komische Reaktion. Die Sprache bildet eine Barriere, eine Grenze zwischen der In- und der Out-Gruppe. Das direkte Aufeinandertreffen dieser beiden Gruppierungen erzeugt im Film die Komik, ausgehend von den sprachlichen Differenzen, oder anders formuliert, dem Kontrast, der hierin sichtbar wird. In der sozialen Funktion der Sprache lassen sich Parallelen zur Komik erkennen. Auch hier muss man ein kulturelles und soziales Verständnis davon haben, was Komisch ist, um darüber lachen zu können. Das Verstehen und die Funktion der Eingrenzung sind bei der Komik und der Sprache homogen. Gleichzeitig bildet die Sprache auch eine weitere Voraussetzung für die Verständlichkeit von Komik. Wie oben bereits angedeutet, besteht die größte Problematik bei der Synchronisation vor allem darin, komische Inhalte in eine andere Sprache zu übersetzen, ohne dass dabei deren Effekt verloren geht.

Darüber hinaus spielt die Sprache für die Einschätzung der Figur im Allgemeinen und im gewalttätigen Kontext der filmischen Gangsterwelt im Speziellen eine entscheidende Rolle, was im Fall von Mickey besonders deutlich wird. Mickey bekommt aufgrund seiner Sprache insgesamt einen albernem Anschein und wird von den außenstehenden Figuren wie beispielsweise Turkish und Tommy dadurch immer wieder unterschätzt. Hinter der lächerlichen Wirkung seiner Sprache verbirgt sich allerdings ein ernstzunehmender Gegner, was im Film vor allem Bricktop am Ende zu spüren bekommt, da er von der Zigeunergruppe erst um die Wetteinnahmen erleichtert und danach erschossen wird. Die Fehleinschätzung der Figur aufgrund ihrer ausgesonderten Sprache, setzt sich über die Grenze der Filmebene hinaus in der Erwartungshaltung der Rezipienten fort. Auch diese werden durch jenen sprachlichen Faktor in ihrer Einschätzung irregeführt. So verbirgt sich hinter der lächerlichen Fassade ein cleverer und abgebrühter Gegenspieler. Die Figur des Zigeuners wird undurchsichtig und die Auflösung erscheint dadurch unerwartet.

4.5 Eine Überprüfung der Komischen Formen am Film *RocknRolla*

*RocknRolla*¹⁴⁸ ist der jüngste der ausgewählten Beispielfilme von Guy Ritchie und bietet sich aus diesem Grund dazu an, die Muster, die zuvor in den anderen beiden Filmen *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* sowie *Snatch* aufgedeckt wurden, an dieser Stelle noch einmal zu überprüfen. Welche Erkenntnisse konnten in diesem Kapitel im Speziellen über komische Formen erworben werden? Lassen sich darüber hinaus verallgemeinernde Merkmale erkennen, die sich auch hier im dritten Referenzfilm von Guy Ritchie wiederfinden?

In *RocknRolla* geht es um den schrittweisen Niedergang des Gangsterbosses Lenny Cole, der seine Vorherrschaft in der Londoner Unterwelt an seinen russischen Widersacher Uri Omovich abtreten muss. In diesen Handlungsstrang werden von Guy Ritchie wiederum zahlreiche Nebenfiguren eingebaut, die mehr oder weniger ihren eigenen Plänen nachgehen und die Haupthandlung dadurch lenken und vorantreiben. So stiehlt beispielsweise Lennys Stiefsohn Johnny Quid, ein drogensüchtiger Rockstar, der laut Zeitungsmeldung bereits gestorben sei, das „Glücksgemälde“, welches Lenny von Uri bei einem Geschäftsdeal ausgeborgt bekommen hat und bringt den Gangsterboss durch die verzögerte Rückgabe des Bildes in große Schwierigkeiten. Daneben gibt es Uris Buchhalterin Stella, die auf abenteuerliche Aufträge aus ist und durch ihr manipulatives Doppelspiel mit Uris Geld den anderen Figuren weitere Probleme verschafft. Ferner sind noch die beiden Kleinkriminellen OneTwo und sein Partner Mumbles für die Geschichte von Bedeutung, die Stellas Aufträge ausführen und dadurch immer wieder zwischen die Fronten von Lenny und den Russen geraten.

In Bezug auf die komische Narration des Films, muss man im Zentrum dieser ganz eindeutig OneTwo und Mumbles benennen. Die beiden Kleinkriminellen, die durch ein gezinktes Immobiliengeschäft bei Lenny Geldschulden haben, entsprechen in dieser Hinsicht den Hauptfiguren der anderen beiden Filme und bilden somit diejenigen Figuren, mit denen die Rezipienten „ein gewisses Mitgefühl empfinden“.¹⁴⁹ Ihr Ziel, die Geldschulden wieder loszuwerden, gleicht ebenfalls dem Muster der anderen Filme, ist allerdings bereits nach dem ersten Überfall eines Geldtransferauftrags erledigt. In

¹⁴⁸ *RocknRolla*. Regie und Drehbuch: Guy Ritchie. Großbritannien: Warner Bros. Pictures, 2008. Fassung: DVD Video, Warner Home Video 2009, Dauer: 109' Min.

¹⁴⁹ Eder: Die Figur im Film 2008, S. 429.

RocknRolla geht es nur nebensächlich um diese Ereignisse, denn die Geschichte dreht sich im Kern um den Abstieg des Gangsterbosses Lenny. Dies wird auch durch die Perspektivierung deutlich, da die Geschichte von Archy, Lennys rechter Hand, erzählt wird. Gleichzeitig rückt die Schwerpunktverlagerung auf den Machtkampf eines Gangsterbosses um seine Führung den gesamten Film in eine düstere Atmosphäre als die zuvor behandelten Filme. In *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* und *Snatch* begegnet man kleinen Ganoventypen, die mit einem Gangsterboss aneinander geraten und am Ende durch glückliche Fügung und Zufälle mit heiler Haut davonkommen. In *RocknRolla* steht der Gangsterboss selbst im Zentrum und die Kleinkriminellen, die durchaus auch in der Geschichte auftauchen, werden in die Nebenhandlung verschoben. Dies macht die Einordnung des Films in das Genre einer Gangsterkomödie nicht ganz so eindeutig wie bei den anderen. Obwohl die Geschichte abermals aufgrund der hohen Anzahl der Figuren und deren Handlungen verworren und vielschichtig wirkt, hat dies nicht denselben komischen Effekt wie bei den zuvor erarbeiteten Beispielen.

Die Komik in *RocknRolla* wird hauptsächlich über einzelne Situationen hervorgerufen, wobei vor allem das Spiel mit den Erwartungen des Rezipienten entscheidend ist. Die Lenkung in unerwartete Auflösungen der Situationen wurde bereits in Guy Ritchies älteren Filmen angewandt, wie sich in der Analyse im Laufe dieses Kapitels gezeigt hat. In *RocknRolla* ereignen sich die komischen Situationen vorwiegend um die Kleinkriminellen OneTwo und Mumbles. Bei ihrem ersten Auftrag, einen Geldtransfer von 7 Mio. Pfund abzufangen und das Geld an Stella zu übergeben, treten die beiden zunächst mit einer Coolness und Gelassenheit auf, die an professionelle Verbrecher erinnert. Dieses Gehabe verkehrt sich allerdings schnell ins Gegenteil, denn sobald sie den beiden Boten das Geld abgenommen und deren Wagen beschlagnahmt haben, wollen sie in genau derselben Einfachheit losfahren und müssen feststellen, dass einer der Boten den Autoschlüssel noch in der Hand hält. Nachdem OneTwo sich auch diesen hat ausliefern lassen, versucht er loszufahren, bekommt aber den Rückwärtsgang nicht eingelegt und ist deshalb gezwungen ein weiteres Mal den Boten um Hilfe zu bitten. Die Komik in dieser Szene liegt vor allem in der Tücke des Objekts, die sich in Form des Autos zeigt. Die vermuteten Widersacher in Gestalt der Geldboten, werden von der unerwarteten Widerspenstigkeit des Fahrzeugs ersetzt. So

widerspricht die anfängliche Gelassenheit der Kleinkriminellen in ihrem Auftreten den späteren hilflosen Versuchen das Auto sicher zu starten und davonzufahren.¹⁵⁰ Die komische Wirkung entsteht durch dieses für den Rezipienten unvermutete und überraschende Element. Auch der zweite Geldtransfer, der von dem russischen Millionär Uri Omovich in Auftrag gegeben wird, um das Geschäft mit Lenny abzuschließen, wird von OneTwo, Mumbles und ihrem Fluchtwagenfahrer Handsome Bob überfallen. Die Einfachheit des ersten Überfalls wiederholt sich hier allerdings nicht, da der Geldtransport von zwei russischen Bodyguards überwacht wird, die sich als unzerstörbare „Kampfmaschinen“ entpuppen. Die angesprochene Tücke des Objekts verlagert sich in diesem Fall sozusagen in die Figuren der Bodyguards hinein. Die Figur wird selbst zu einem „immer wachen Wirken eines unermüdlich arbeitenden Prinzips“.¹⁵¹ Sie agiert wie eine Marionette, bei der der lebende Körper von etwas Mechanischem überdeckt wird und so eine vollendete Beweglichkeit entsteht. Dies zeigt sich im Verlauf der Szene darin, dass alle gewalttätigen Handlungen gegen die beiden Bodyguards ins Leere laufen. Es werden Unfälle provoziert und die Körper der russischen Männer fliegen wie Wurfgeschosse durch die Gegend, tragen auch schwerere Verletzungen davon, die sie allerdings in keiner Weise beeinträchtigen. So wird die jeweils scheinbar rettende Aktion für OneTwo und seine Freunde immer wieder durch eine unerwartete Fortsetzung der Verfolgungsjagd verzögert. Die Unwahrscheinlichkeit, die hierin auftaucht, dass die Bodyguards getreten, geschlagen, mit Kugeln getroffen werden und dennoch ihren Weg unbeirrt fortsetzen, entrückt die Gewalt einerseits der Wirklichkeit und lässt die Figuren selbst wie Maschinen wirken. Die Figur erinnert an ein Ding, der lebende Körper an etwas zu einer Maschine erstarrten und die Bewegungen, Handlungen und Gebärden werden so zu komischen Elementen. Sie erinnern den Rezipienten an einen gewöhnlichen Mechanismus. Die Bewegungen der Bodyguards wirken wie einstudiert, jeder Handgriff sitzt, trotz der äußeren Störungen. Die Aufmerksamkeit verlagert sich auf den Körper, der in diesen Automatismus übergegangen ist und einen ins Leben eingebauten und das Leben imitierenden Automatismus zeigt, welcher schließlich die Komik erzeugt. Die Präsentation der Gewalt in diesem Zusammenhang ist wirklichkeitsfern. Die russischen Verfolger sind wie Stehauf-Männchen, tauchen immer wieder auf und widerstehen

¹⁵⁰ RocknRolla. Regie und Drehbuch: Guy Ritchie 2009. Timecode: 00:18:17' – 00:19:45'.

¹⁵¹ Bergson: Das Lachen 1972, S. 39.

den ihnen zugefügten Verletzungen. Die Bodyguards haben sichtbare Verletzungen, lassen sich von diesen allerdings nicht stoppen und tragen somit keinen wirklichen Schaden davon. Die Gewalt wird auf diese Weise runtergespielt und verharmlost, da die Szene in ihrer unerwarteten Erscheinung zum Lachen motiviert.¹⁵²

In der vorliegenden Analyse haben sich im Zusammenhang mit komischen Figuren vor allem zwei Merkmale für eine Definition herauskristallisiert. Das erste Merkmal ist ein Potential zur Selbstzerstörung, das diese Figuren in sich tragen. Besonders in *Snatch* wird das selbstzerstörerische Kennzeichen sichtbar, wenn die Figuren während des Überfalls auf das Wettbüro sich selbst mehr Schaden zufügen als ihren Gegnern. Durch das ungeschickte Auftreten rufen sie die komische Wirkung hervor, die sie letztlich ausmacht. Das zweite Merkmal ist ein unbewusstes Selbstverschulden ihres Unglücks. In *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* schaffen es die komischen Figuren durch ihr Unwissen eine im Grunde geklärte Situation so ins Gegenteil zu kehren, dass sie am Ende durch Gewalt sterben müssen. In *Snatch* ist es eher die Unangepasstheit an die Verbrecherwelt, die die Figuren immer mehr in Schwierigkeiten bringt und letztlich es sie sind, die von der Polizei ergriffen werden. Wie aus den ausgewählten Beispielen hervorgeht, stellen komische Figuren immer eine Art Narren dar, die nicht sonderlich intelligent oder anpassungsfähig sind. Aufgrund ihrer Fehlplatzierung innerhalb der Verbrecherwelt, geraten sie in immer mehr unlösbare Probleme, aus denen sie sich schlussendlich nicht mehr befreien können und dies zu ihrem Verhängnis wird. In *RocknRolla* lässt sich nach der hier angeführten Definition keine komische Figur finden.

Auch im Bereich der komischen Sprache lässt sich in *RocknRolla* kein vergleichbares Beispiel wie bei den zuvor behandelten Filmen erkennen. Die komische Sprache wurde in der Parallelmontage von *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* als Mittel für eine übergreifende Dialogstruktur verwendet, die ein absurdes Ganzes ergab und in *Snatch* als Mittel für eine irreführende Einschätzung der Figur. In diesem Zusammenhang spielen die soziale Funktion der Begrenzung einer Gruppe eine besondere Bedeutung sowie die Wirkung der Sprache als Charakteristikum der Figur. Die Form der Sprache bestimmt, ob man eine Figur ernst nimmt oder eher als lächerlich empfindet, wie es hier der Fall war. Dass sich dahinter dennoch ein gefährlicher Charakter verstecken

¹⁵² RocknRolla. Regie und Drehbuch: Guy Ritchie 2009. Timecode: 01:06:05' – 01:12:54'.

kann, wurde ebenso an der Zigeunerfigur in *Snatch* gezeigt. Der trügerische Eindruck, der beim Rezipienten entsteht, leitet die Erwartungen fehl, sodass bei der Enthüllung die komische Wirkung resultiert.

5. Funktionen der Komik im Filmischen Gewaltkontext

Das abschließende Kapitel soll das Nachdenken über die Funktion von Komik in einem filmischen Gewaltkontext anregen. Hierbei steht vor allem die Frage im Zentrum, welchen Zweck die Komik in einem solchen gewalttätigen Handlungskontext erfüllt. Die vorliegende Analyse basiert auf der Annahme, dass ein Film als gemachtes Kunstwerk nicht ohne eine bestimmte, dahinterstehende Funktion entsteht und ebenso nicht ohne diese gedacht werden kann. Das offensichtliche Anliegen eines Films ist es zu unterhalten. Hierbei ist das Ziel zu erreichen, gewalttätige Handlungen und Figuren für ein Massenpublikum konsumierbar bzw. vermarktbar zu machen. Die Komik dient als Mittel zum Zweck hierfür, da sie über ihre einfache zum Lachen anregende Wirkung hinaus drei Grenzfunktionen innehat. Die drei unterschiedlichen Ausprägungen sind:

1. eine *Grenzüberschreitung* zwischen real-existierenden gesellschaftlichen Strukturen und ihren Tabuthemen,
2. eine innere *Abgrenzung* vom Rezipienten zum Filmgeschehen,
3. eine *Ausgrenzung* der komischen Figuren innerhalb der diegetischen Filmwelt.

Die hier aufgezählten Grenzfunktionen sind ein elementarer Bestandteil der Komik, worauf bereits bei der Bearbeitung des Komikbegriffs in Kapitel 3 in Bezug auf ihren gesellschaftlichen Nutzen hingewiesen wurde. Der gesellschaftliche Schwerpunkt kommt im Zusammenhang mit dem Film besonders bei der ersten Ausprägung, der *Grenzüberschreitung*, zum Tragen. Eine Überschreitung setzt voraus, dass es eine festgeschriebene Ordnung im Leben geben muss, auch wenn diese nur unsichtbarer Bestandteil des gemeinschaftlichen Verhaltens ist. Die allgemeine Ordnung setzt den gesellschaftlichen Rahmen um die ernste Lebenswelt und impliziert zugleich, dass es ausgegrenzte Bereiche geben muss, welche sich im Komischen ausdrücken.

[...] so wird man doch zumindest das eine festhalten und zugeben müssen, daß nämlich das Lächerliche nie das Geordnet-Vollendete oder das für das Dasein je Maß gebende Schöne und Gute, sondern immer von der Art dessen ist, was herausfällt, dem Gehofften und Erwarteten entgegenläuft, was aus der Reihe tanzt und das, was sein

will oder soll, zum Schein macht als das dem Ernst und der allgemeinen Ordnung der Dinge und des Lebens schlechthin Entgegenstehende.¹⁵³

Was im Ernst keinen Platz hat und als das Außenstehende, Andere negativ besetzt wird, erscheint in den Grenzen des Komischen und die „negative Besetzung wird im Lachen für irrelevant erklärt.“¹⁵⁴ Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich genau mit solch einer Grenzüberschreitung, indem die Komik in einen gewalttätigen Handlungsrahmen gesetzt wird. Gewalt wurde hierbei als eine absichtlich begangene, schädigende Handlung definiert, wobei zu beachten ist, dass das Verständnis kulturell und zeitlich differenziert. Zum ganzheitlichen weltlichen Dasein gehört Gewalt immer dazu. Die Ausgliederung dieses Bestandteils findet erst im gesellschaftlichen Rahmen statt. Aufgrund der Gefährdung der individuellen Freiheiten wird Gewalt als Widerspruch zum Guten und zu den gesellschaftlichen Moralvorstellungen gesehen. Demgemäß ist Gewalt eben solch ein angesprochener Anteil, der aus der offiziellen Ordnung ausgegliedert und negativ besetzt wird. Gewalt ist das Negative schlechthin, derjenige Teil, den man keinesfalls innehaben möchte. Die Funktion einer *Grenzüberschreitung* kann sich nur unter der Bedingung zeigen, dass man die Sachverhalte aus der Perspektive der ernsten Realität beurteilt, zu der sich die filmische Realität demgemäß unterscheidet. Die Ausgrenzung des Gewaltbereichs im alltäglichen Leben wird mittels der filmischen Verarbeitung relativiert. Diese macht einerseits die verdeckten Grenzen sichtbar und verdeutlicht andererseits, dass das Außenstehende immer hinter den offiziellen Grenzen weiter besteht, also eine unsichtbare, hintergründige Existenz führt.

Das Komische entsteht so hier in einer doppelten Bewegung, einmal im Hinausgehen über die jeweils gegebene Ordnung zu einem von ihr ausgeschlossenen Bereich, und zweitens darin, daß dieser ausgeschlossene Bereich in und an dem ihn ausschließenden Bereich selbst sichtbar gemacht wird.¹⁵⁵

Die filmische – und im gegebenen Fall – komische Bearbeitung des Gewaltthemas löst den realen Rahmen auf, überschreitet die bestehenden ernsthaften Grenzen des Alltags und macht sie mittels des Lachens zunichte. Die Gewalt wird selbst ein Bestandteil der Komik, dient allein diesem Zweck und stellt sich somit der alltäglichen,

¹⁵³ Ritter: Über das Lachen 1941, S. 63.

¹⁵⁴ Schwind: Komisch 2001, S. 381.

¹⁵⁵ Ritter: Über das Lachen 1941, S. 74.

negativ besetzten Auffassung entgegen. Dabei erscheinen die Gewaltdarstellungen allerdings nicht grenzenlos, wie auch in Kapitel 2 im Zusammenhang der Differenzierung des Gewaltbegriffs erörtert wurde. Der Film selbst wird durch seine künstlerische, zeitliche und räumliche Form begrenzt und erlaubt den Rezipienten so in einen geregelten und vorstrukturierten Ausnahmezustand überzugehen. Die Einbindung in den Film ermöglicht einen komischen Umgang mit dem Sachverhalt des Gewaltthemas und macht es konsumierbar, da im Grunde der Übergang von einem Grenzbereich in einen neuen stattfindet. Im gegebenen Fall ist dies der Übergang von der Realität in die Kunstwelt des Films. Die filmische Verarbeitung ermöglicht einen anderen Zugang zum gesellschaftlichen Tabuthema der Gewalt. Das Medium dient als Projektionsfläche, als Möglichkeit alternative Welten darzustellen und aus bestehenden Verhältnissen auszubrechen. Dadurch gewinnt die filmische Verarbeitung von Gewalt Freiheiten gegenüber der Gesellschaft und ihren Strukturen, die in diesem Fall – um es mit Bergsons sozialer Begründung auszudrücken – mit dem Lachen gerächt werden.

[...] Ein Bewußtseinsprozeß wird eingeleitet: Mängel und Widersprüche werden ersichtlich, die Aggression wird frei, für einen kurzen Moment ist die Zerstörung der Ordnung erlaubt. Dann schlägt die Spannung um in Lachen, und der Bewußtseinsprozeß wird wieder in die heile Welt zurückgenommen (Victor Sidler).¹⁵⁶

Die gleichzeitige Entgrenzung und neuerliche Eingrenzung ist somit die Voraussetzung für die komische Rezeption von Gewaltdarstellungen. Die bekannte Welt wird aus einer anderen Perspektive wahrgenommen, erscheint dadurch verfremdet und dies ermöglicht gleichzeitig ein Aufgreifen von Tabuthemen. Gewalt wird über die Komik kommunizierbar gemacht. Der Kern des Komischen zeichnet sich hier im Speziellen durch die Inkongruenz aus. Verallgemeinernd formuliert zeigt sich diese zwischen den realen und den filmischen Konventionen. Die „verkehrte Welt“ im Film unterläuft real-gesellschaftliche Normen und Konventionen und gibt demnach auch immer wieder Anlass für Kritik an komischen Gewaltdarstellungen. Das Gegenbild zur gesellschaftlichen Realität besteht allerdings nur innerhalb des filmischen Rahmens, ist somit begrenzt und vorübergehend. Die Gegenwelt löst sich, sobald der Film beendet ist, wieder auf und schickt den Rezipienten in seinen unveränderten Alltag zurück.

¹⁵⁶ Zit. nach: Roloff/Seeßlen (Hrsg.): Grundlagen des populären Films: Klassiker der Filmkomik 1982, S. 21.

An dieser Stelle setzt zugleich der nächste wichtige Gedanke an, um gewalttätige Handlungen „massenmediumstauglich“ zu machen und mit einer komischen Wirkung in Verbindung bringen zu können. Gemeint ist die *abgrenzende* Funktion der Komik vom Rezipienten zum Filmgeschehen. Das Medium selbst schafft durch seine spezielle Form einerseits schon eine Distanz, die sich andererseits in einer inneren Distanz im Rezipienten fortsetzt. Der bei der Grenzüberschreitung bereits angedeutete künstlerische Rahmen des Films ist auch für die Wahrnehmung des Rezipienten von großer Bedeutung. Hierdurch wird der präsentierte gewalttätige Inhalt deutlich vom Rezipienten getrennt. Die Grenzen zwischen dem Geschehen auf der Leinwand und dem Zuschauerraum sind unüberwindbar. Demgemäß kann der Rezipient, aufgrund seines Wissens über diese grundsätzliche Trennung, sich emotional ebenfalls von dem Gezeigten distanzieren. Er ist ein unbeteiligter Beobachter und sein Abstand zur Filmwelt erlaubt das Komischfinden von Gewalt, die den Filmfiguren zugefügt wird. Das Fiktionsbewusstsein des Rezipienten, also das Wissen darüber, dass keine realen Menschen verletzt werden, lässt die Emotionen und das Mitgefühl außen vor, was auch durch die Gestaltung der Figuren als Stereotypen in Komödien begünstigt wird. Des Weiteren werden auch mithilfe anderer filmischer Gestaltungsmittel die Gewalttaten in einer gewissen Weise abstrahiert, also der Realität entfremdet, sodass das Lachen entstehen kann. Ein Beispiel für solch eine Bearbeitung wurde zum Beispiel in Kapitel 2 anhand der Flurszene aus *Snatch* demonstriert. In der Szene werden Opfer und Täter bildkompositorisch durch Ellipsen getrennt, sodass die Resultate der Gewalttat gar nicht sichtbar gemacht werden. Die filmische Gestaltung dieser Gewalthandlung ist eine wichtige Voraussetzung um die komische Wirkung erzeugen zu können. Der Rezipient bekommt das Opfer nicht zu sehen. Damit wird gleichzeitig der Schwerpunkt der Darstellung auf die komischen Mechanismen gelenkt und nicht auf die Verletzungen des menschlichen Körpers. Die „Widerspenstigkeit“ des Opfers, die sich während der Gewalttat zeigt, möglichst schnell durch die auf ihn abgefeuerten Schüsse zu sterben, lässt eine unerwartete Spannung in der Rezeption entstehen, die sich schließlich im Lachen des Rezipienten auflöst. Die Unwahrscheinlichkeit im Verlauf dieser Gewalthandlung, dass das Opfer, obwohl aus nächster Nähe auf ihn geschossen wird, nur verzögert stirbt, enthebt die Gewalt der Wirklichkeit und ermöglicht so eine distanzierte Position zum Geschehen einzunehmen. „Exakt hier, wenn das

Wahrgenommene wie eine Theatemaschinerie funktioniert, ist der Punkt, wo die Beziehung der Kunst zum Leben klar wird. Das Leben als unbeteiligte Zuschauer zu betrachten ist Voraussetzung und Prinzip des Komischfindens.“¹⁵⁷ Auch Bergson spricht in diesem Zusammenhang von einer „Anästhesie des Herzens“¹⁵⁸ als grundlegende Bedingung, um über andere Lachen zu können. Der emotionale Abstand ist wichtig, um den Film mit einem analytischen Blick, aus einer reflektierten Position betrachten zu können. Das Lachen wird hier als reine Verstandesleistung definiert und besonders das Genre der Komödie baut auf dieser Annahme mit ihren oberflächlichen Figurenzeichnungen auf. Die Anteilnahme an den Schicksalen der Figuren ist nicht Ziel des komischen Genres. Vielmehr wird durch die Vorgabe der Stereotypen die Wahrnehmung des Rezipienten schon dahingehend beeinflusst und gelenkt, dass er weniger Zugang zum Inneren der Figuren hat. Die deutliche Abtrennung bzw. Abgrenzung zu den Figuren und ihren Handlungen zeigt sich vor allem in den komischen Figuren, wie auch in Guy Ritchies Filmen erkennbar wird. Seine Filmfiguren sind auf ihre äußere Form beschränkt. Der Rezipient erfährt nichts über das Gefühlsleben der Figuren, was ihre Beweggründe sind oder ähnliches, sondern sieht sie lediglich in einer unangepassten Art und Weise agieren, was das Lachen über sie erzeugt und möglich macht, obwohl es im gewalttätigen Handlungskontext steht.

Die distanzierende Haltung des Rezipienten, die sich gegenüber den gewalttätigen Handlungen und Figuren des Films zeigt, setzt sich in gewisser Weise auch auf der Filmebene fort und leitet auf diese Weise zum dritten angesprochenen Schwerpunkt über. Die Ausgrenzung der komischen Figuren von den übrigen Figuren ist ebenso eine Voraussetzung für das Lachen über sie. Die komische Figur wird durch Auffälligkeiten, Abweichungen oder ähnliches als Ausgeschlossener aus der filmischen Verbrecherwelt gekennzeichnet und so dem gemeinschaftlichen Lachen preisgegeben.

Bestimmte Handlungen können im Verhaltenskodex einer Gruppe oder Gesellschaft als unerwünscht stigmatisiert werden, indem sie Gelächter nach sich ziehen. Dabei handelt es sich meistens um Verhaltensweisen, die als eine Art 'Unvermögen' betrachtet werden: Physische, psychische oder intellektuelle Abweichungen vom geltenden Maß, Ungeschicklichkeit oder kleine Mißgeschicke.¹⁵⁹

¹⁵⁷ Schwind: Komisch 2001, S. 379.

¹⁵⁸ Vgl. Bergson: Das Lachen 1972, S. 13.

¹⁵⁹ Karpf (Hrsg.): Ins Kino gegangen, gelacht 1997, S. 19.

In Guy Ritchies Filmen begegnen uns diese klar aus dem Rahmen herausfallenden, komischen Figuren ebenfalls mit solch einer Verhaltensabweichung. Die Kleinkriminellen aus *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* sowie aus *Snatch* passen aufgrund ihrer ungeschickten Vorgehensweise nicht in das erwartete Bild der filmischen Gangsterwelt hinein. Die Figurengruppen aus den angesprochenen Filmen sind nicht in der Lage unversehrt aus den Situationen wieder herauszukommen. Sie fügen sich ganz im Gegenteil eher selbst Verletzungen zu und auch die sich steigernden Schwierigkeiten, in die sie im Laufe der Geschichte geraten, sind selbstverschuldet. Die Komik zeichnet sich hier vor allem durch das Unvermögen der Figuren innerhalb ihrer filmischen Umwelt aus. Dabei rückt die Tatsache, dass die Figuren zum einen aus dem Gangstermilieu kommen und zum anderen Gewalt zu ihrer gewöhnlichen Verhaltensweise gehört in den Hintergrund. Die Frage nach der moralischen Bewertung stellt sich während der Rezeption gar nicht, da sich die komischen Figuren aufgrund ihrer Gestaltung von vorneherein als unernstes Spiegelbild zur Wirklichkeit herausstellen. „So wie die filmische Welt eine Gegenwelt zur Wirklichkeit darstellt, sind auch ihre filmischen Helden 'imaginierte Gegenbilder des Zuschauers und seiner Alltagsrealität'.“¹⁶⁰ Die komischen Figuren sind im aristotelischen Sinne „fehlerhaft“ und bilden somit die Quelle für das Lächerliche. Ähnlich verhält es sich auch bei den anderen Figuren, die im Grunde ernstzunehmende Gangster darstellen sollen. Vielmehr handelt es sich aber nur vordergründig um solche Profis, die in ihren Handlungen durch ungelegene Zufälle in ein vergleichbar inkompetentes Bild rücken wie die komischen Figuren. Die Komik hat den Zweck, wie oben bereits bei der Funktion der *Grenzüberschreitung* ausgeführt, die Hemmschwelle zur „verkehrten Welt“ mit ihren Figuren hinabzusetzen und eine andere Perspektive zu eröffnen. Eine weitere Möglichkeit der Abgrenzung von Figuren innerhalb ihrer filmischen Welt, die zugleich eine komische Wirkung bei dem Rezipienten auslöst, wurde anhand der komischen Sprache sichtbar gemacht. In *Snatch* werden die Zigeuner aufgrund ihrer sprachlichen Besonderheiten von den restlichen Gruppierungen im Film getrennt. Nicht nur die deutliche Abgrenzung, sondern auch die falsche Einschätzung des Rezipienten ist eine Folge der komischen Sprache. Die Figuren werden harmloser wahrgenommen als sie tatsächlich sind, da die undeutliche Aussprache der Zigeuner

¹⁶⁰ Wulff: Die Erzählung der Gewalt 1990, S. 99.

einen unterdurchschnittlichen Intellekt suggeriert. Die unerwartete Wendung am Schluss der Geschichte, die die Zigeuner als ernstzunehmende, gefährliche und gewaltbereite Gegner entlarvt, steht im Widerspruch zum vorherigen Erscheinen. Es findet auf diese Weise ein Spiel mit den Erwartungen des Rezipienten statt, welches sich letztendlich im Lachen auflöst.

Diese Beispiele machen die Funktion, die die Komik im Rahmen gewalttätiger Handlungen einnimmt, deutlich. Es werden Grenzen zur alltäglichen Lebenswelt des Rezipienten gezogen, die das Filmgeschehen unüberwindbar davon trennen. Der Film greift Bestandteile des menschlichen Lebens auf und verarbeitet sie in unterschiedlichen Variationen. In der vorliegenden Analyse wird das Tabuthema Gewalt in einen komischen Rahmen gesetzt, was in der Realität undenkbar erscheint. Aufgrund der Grenzfunktionen der Komik, die zum einen den Rezipienten vom Filmgeschehen distanzieren bzw. abgrenzen und zum anderen, wegen der vorstrukturierten Rahmen und Vereinbarungen in der Rezeptionsweise, einen geregelten Tabubruch, ein Überschreiten der aufgestellten Grenzen erlauben, wird die Kombination zwischen Gewalt und Komik möglich gemacht.

6. Fazit

Komik und Gewaltdarstellungen – zwei vordergründig unvereinbare Bestandteile, aber im Film wird ihre Kombination möglich gemacht. Kann man hierbei von einer Verharmlosung der Gewalt sprechen, wenn man sie mit Komik in Verbindung bringt? Ja und nein. Denn natürlich wird die Gewalt durch die komisch-filmische Bearbeitung aus ihrem ursprünglich ernsten Rahmen genommen und dadurch gleichzeitig ihre negative Beurteilung relativiert. Andererseits wird der reale Kontext nie vollständig aufgelöst. Die Entgrenzung findet immer nur partiell und temporär, für einen kurz andauernden Moment statt. Das real-gesellschaftliche Wertesystem wird ausgelotet, die Grenzen ausgedehnt, verschoben und teilweise überschritten. Dadurch bekommt die Bearbeitung neben ihrer künstlerischen Dimension den Charakter eines Spiels mit den Gesellschaftsformen. Man begibt sich in

[...] eine Grauzone «verschiebbarer Werte», innerhalb derer die Zuschauer bereit sind, sich zu bewegen, mit der Figur mitzugehen, die Dehnbarkeit ihres eigenen Wertesystems imaginativ auszutesten, und eine Grenze, ab der sie das nicht mehr tun und ablehnend reagieren. Vielleicht findet man die Figur noch sympathisch, wenn sie eine Bank ausraubt, aber nicht mehr, wenn sie dabei kaltblütig jemanden erschießt.¹⁶¹

An anderer Stelle in der vorliegenden Arbeit wurde das Spiel als ein Phänomen gekennzeichnet, welches selbst auf Regeln basiert und zugleich auch einen Regelbruch beinhaltet. Bei Filmen verhält es sich ähnlich ambivalent, denn der Film als kulturelles, dass heißt, vom Menschen geschaffenes Produkt, bezieht sich auf die bekannte Alltagswelt, greift unter anderem auch unliebsame Anteile hieraus auf, wie eben das Gewaltthema, und verarbeitet sie in immer neuen Variationen. Die Themen sind zwar in den filmischen Rahmen eingebunden, können aber dennoch gegen die real-gesellschaftlichen Konventionen verstoßen. Guy Ritchie löst dieses Spiel mit den Formen, die Gradwanderung zwischen den Wertesystemen so, dass er durch den Einsatz von Ellipsen im Grunde eine „saubere“ Gewaltdarstellung einbaut, wie es anhand des Szenenbeispiels aus *Snatch* gezeigt wurde. Die Folgen der Gewalttat werden nicht direkt abgebildet, sondern die Bilder entstehen erst subjektiv in der Vorstellung des Rezipienten, wodurch er gleichzeitig nicht unmittelbar in einen moralischen Konflikt gerät. Das verzögerte Sterben des Gewaltopfers in dieser Szene

¹⁶¹ Eder: Die Figur im Film 2008, S. 673.

wirkt verfremdet und legt seinen Körper als komischen Mechanismus bloß. Die Blickrichtung wird auf die komischen Formen festgelegt, nicht auf den Gewaltakt selbst, was zugleich den künstlichen Charakter des Films betont. Gewalt und Komik sind Bausteine des Films, dramaturgische Elemente um Spannung zu erzeugen. Sie werden inhaltlich und formal genau abgestimmt und mit entsprechender dahinterstehender Funktion eingesetzt. Wie im Laufe der Analyse erläutert wurde, gibt es verschiedene Möglichkeiten, um das Gewaltthema in einen komischen Rahmen einzubetten. Neben der komischen Narration und Situationen, bezogen sich die weiteren Varianten auf die Figur selbst. Dabei rückt die Tatsache der Ausübung von Gewalttätigkeit mittels der komischen Formen in den Hintergrund und die Rezeption konzentriert sich mehr auf das inkongruente Zusammenspiel der beiden Bestandteile. Die Gewaltdarstellungen erscheinen dadurch auch nie isoliert, stehen demnach nicht für sich, sondern sind immer in einen filmischen Kontext eingebunden.

Aus diesen Gründen beschäftigt hier vor allem die Frage, mit welchen Kriterien ein Film bewertet und beurteilt werden sollte. Der Film erlaubt eine alternative Perspektive auf bekannte, alltägliche Themen einzunehmen, wird deshalb auch nicht nur an realen Maßstäben gemessen, sondern vor allem an denen der fiktiven, filmischen Welt. Ebenso werden die Figuren innerhalb der diegetischen Welt miteinander ins Verhältnis gesetzt und bewertet, wodurch ein individueller Werterahmen entsteht. Im Film begegnen uns keine wirklichen Menschen, sondern lediglich Darstellungen von ihnen, fiktive Figuren, die zuallererst den filmischen Konventionen gehorchen. Die von den Figuren an anderen Figuren verübte Gewalt im Film, ist demnach auch nur eine Darstellung bzw. Abbildung von realer Gewalt. An welchen Maßstäben sollten diese Darstellungen nun gemessen werden? Ein rein wissenschaftliches Vorgehen müsste im Grunde die gesellschaftlichen Konventionen außen vor lassen und nur auf Grundlage des Films mit seiner ästhetischen und künstlerischen Wirkung argumentieren. Diese Betrachtung wäre rein objektiv und isoliert auf das Medium Film ausgerichtet. Ein Film ist allerdings immer in einen Kontext eingebunden, der bereits bei seiner Entstehung eine Rolle spielt und deshalb auch bei der Rezeption nicht ausgeschlossen werden darf. Die Bewertungskriterien eines Films sollten sich von daher zwar an den realen Werten und Kontexten orientieren, jedoch nicht völlig auf diese zurückgeführt werden. Viele Kritiker gehen bei ihrer Beurteilung von gewalttätigen Inhalten vom menschlichen

Körper aus und bewerten die Filme insgesamt nach real-gesellschaftlichen Richtlinien. Es ist demnach allerdings eher ein irritierender Ansatz, in diesem gewalttätigen und gleichzeitig komischen Zusammenhang von der menschlichen Würde als Ansatzpunkt auszugehen.¹⁶² Der kritische Blick wird hier zu eng an reale Maßstäbe angelehnt und verhindert somit einen analytischen Zugang zu der Thematik. Die Chancen der filmischen Thematisierung des Problem- und Tabubereichs der Gewalt werden somit untergraben.

Neben dem geregelten Tabubruch erfüllt der gewalthaltige Film jedoch auch in gesellschaftlicher Hinsicht eine Thematisierungs- und Selbstverständigungsfunktion. Er leistet nicht nur einen Beitrag zur individuellen, sondern auch zur gesellschaftlichen Selbstverständigung, indem er Gewalt zum Thema macht und einerseits den Individuen Anlass zur eigenen Stellungnahme gibt, andererseits gesellschaftliche Positionen zum Thema vor Augen stellt, öffentlich bekannt macht und miteinander ins Gespräch bringt. Film ist hier Teil des allgemeinen Gewaltdiskurses.¹⁶³

Die vorliegende Arbeit versteht sich als Erweiterung dieses Diskurses, indem der Schwerpunkt auf die Gewaltdarstellungen gelegt wurde, die zur Komik in einem Kontrast stehen. Die Filmauswahl dabei auf nur einen Regisseur festzulegen, erweist sich vielleicht nicht ausreichend für eine Verallgemeinerung des Phänomens. Allerdings ging es hier zunächst darum, aussagekräftige Belege für die Argumentation zu finden. Dass sich darüber hinaus aber weitere Beispiele in der Filmgeschichte finden lassen, steht hier außer Zweifel. Man denke zum Beispiel an die Filme von Quentin Tarantino oder auch Steven Soderbergh, die in den letzten Jahren ebenfalls in ihren Filmen gewalttätige Handlungen und Figuren in einen komischen Rahmen einzubauen wussten. Die Auseinandersetzung mit Gewaltdarstellungen ist komplex und sollte auch nicht unterschätzt werden. Sie bedarf vielmehr besonderer Aufmerksamkeit und ermöglicht gleichzeitig gesellschaftliche Tabuthemen in einem abgesteckten Rahmen zu kommunizieren.

¹⁶² Vgl. Rödding, Gerhard: Menschenwürde und Gewaltdarstellung im Fernsehen. In: Medienpsychologie. Zeitschrift für Individual- und Massenkommunikation. 6. Jahrgang, 1994, Heft 4. S. 323 – 339.

¹⁶³ Hausmanniger: Filmgewalt im Spannungsfeld gesellschaftlicher Gewaltaffirmation und Gewaltdomestikation 2002, S. 275.

Mediographie

Literatur

Aristoteles: Poetik. Stuttgart: Reclam 1982.

Bachtin, Michail: Rabelais und seine Welt. Volkskultur als Gegenkultur. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1995.

Barg, Werner C./Plöger, Thomas (Hrsg.): Kino der Grausamkeit. Die Filme von: Sergio Leone, Stanley Kubrick, David Lynch, Martin Scorsese, Oliver Stone, Quentin Tarantino. Frankfurt a. M.: Bundesverband Jugend und Film 1996.

Berger, Peter L.: Erlösendes Lachen. Das Komische in der menschlichen Erfahrung. Berlin, New York: de Gruyter 1998.

Bergson, Henri: Das Lachen. Ein Essay über die Bedeutung des Komischen. Zürich: Die Arche 1972.

Bissuti, Romeo: Der Film Pulp Fiction als Inszenierung eines zynischen Lebensstils. Zur sozialisationstheoretischen Verortung eines kulturindustriellen Produktes. Wien: Diplomarbeit 1998.

Bohrmann, Thomas: Ethik der Produktion und des Inhalts. In: Bohrmann, Thomas/Hausmanniger, Thomas (Hrsg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: Wilhelm Fink 2002, S. 315 – 334.

Bohrmann, Thomas: Gangstermelodram und Hongkonggewalt: Die Kinogewalt von John Woo. In: Bohrmann, Thomas/Hausmanniger, Thomas (Hrsg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: Wilhelm Fink 2002, S. 112 – 125.

Bohrmann, Thomas/Reichelt, Matthias: Komik als Unterhaltung. Überlegungen zur Filmkomödie. In: Bohrmann, Thomas/Veith, Werner/Zöller, Stephan (Hrsg.): Handbuch Theologie und populärer Film. Paderborn: Schöningh 2009, S. 83 – 98.

Bohrmann, Thomas/Hausmanniger, Thomas (Hrsg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: Wilhelm Fink 2002.

Burkard, Franz-Peter/Prechtel, Peter (Hrsg.): Metzler-Philosophie-Lexikon: Begriffe und Definitionen. Komik. Stuttgart: Metzler 1999, S. 288.

Der Duden in zwölf Bänden. Das Fremdwörterbuch. Band 5. Mannheim, Wien, Zürich: Dudenverlag 1997.

Der Duden in zwölf Bänden. Das Herkunftswörterbuch. Etymologie der deutschen Sprache. Band 7. Mannheim; Wien; Zürich: Dudenverlag 2007.

Eco, Umberto: Der Name der Rose. München: dtv 2002.

Eder, Jens: Die Figur im Film. Grundlagen der Filmanalyse. Marburg: Schüren 2008.

Eder, Jens: Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie. Hamburg: Lit 2000.

Früchtli, Josef: Das unverschämte Ich. Eine Heldengeschichte der Moderne. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2004.

Fuchs, Christian: Kino Killer. Mörder im Film. Wien: Edition S 1995.

Fuxjäger, Anton: Film- und Fernsehanalyse. Einführung in die grundlegende Terminologie. Wien: Lernbehelf WS 2006/2007.

Glasenapp, Jörn (Hrsg.): Die Filmkomödie der Gegenwart. Paderborn: Fink 2008.

Gärtner, Sabrina: Die filmische Inszenierung von Gangsterpärchen. Klagenfurt: Diplomarbeit 2006.

Grimm, Petra/Kriste, Katja/Weiß, Jutta: Gewalt zwischen Fakten und Fiktionen. Eine Untersuchung von Gewaltdarstellungen im Fernsehen unter besonderer Berücksichtigung ihres Realitäts- bzw. Fiktionalitätsgrades. Berlin: Vistas 2005.

Hausmanninger, Thomas: Die Geschichte der ethischen Debatte über Gewalt im Film. In: Bohrmann, Thomas/Hausmanninger, Thomas (Hrsg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: Wilhelm Fink 2002, S. 37 – 50.

Hausmanninger, Thomas: Filmgewalt im Spannungsfeld gesellschaftlicher Gewaltaffirmation und Gewaltdomestikation. In: Bohrmann, Thomas/Hausmanninger, Thomas (Hrsg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: Wilhelm Fink 2002, S. 260 – 283.

Hausmanninger, Thomas: Voraussetzungen. Was in diesem Buch unter Ethik und unter Gewalt verstanden wird. In: Bohrmann, Thomas/Hausmanninger, Thomas (Hrsg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: Wilhelm Fink 2002, S. 11 – 32.

- Hörhammer, Dieter: Humor. In: Barck, Karlheinz (Hrsg.): Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch. Band 3. Stuttgart: Metzler 2001, S. 66 – 85.
- Hroß, Gerhard: Die Funktion von Gewalt im Film. In: Bohrmann, Thomas/Hausmanniger, Thomas (Hrsg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: Wilhelm Fink 2002, S. 136 – 145.
- Joos, Rudolf (Red.): Die Ästhetik des Bösen im Film. Materialien und Filme zum Thema. Frankfurt a. M. [u.a.]: Gemeinschaftswerk der Evangelischen Publizistik, Abt. Verlag 1987.
- Kant, Immanuel: Idee zu einer allgemeinen Geschichte in weltbürgerlicher Absicht. In: Ders.: Was ist Aufklärung? Ausgewählte kleine Schriften. Hamburg: Meiner 1999, S. 3 – 19.
- Kant, Immanuel: Kritik der Urteilskraft. In: Bachmaier, Helmut (Hrsg.): Texte zur Theorie der Komik. Stuttgart: Reclam 2005, S. 24 – 28.
- Karpf, Ernst (Hrsg.): Ins Kino gegangen, gelacht. Filmische Konditionen eines populären Affekts. Marburg: Schüren 1997.
- Kellner, Hans-G.: Der Gangster-Film. Regisseure, Stars, Autoren, Spezialisten, Themen und Filme von A-Z. München: Roloff 1977.
- Kinder, Ralf/Wieck, Thomas: Zum Schreien komisch, zum Heulen schön. Die Macht des Filmgenres. Bergisch Gladbach: Lübbe 2001.
- Lederle, Josef: Befreiendes Lachen, lächerliche Befreiung. Gedanken über das Komische und seinen medialen Widerschein. In: Karpf, Ernst (Hrsg.): Ins Kino gegangen, gelacht. Filmische Konditionen eines populären Affekts. Marburg: Schüren 1997, S. 17 – 25.
- Mast, Gerald: The Comic Mind. Comedy and the Movies. Chicago: University of Chicago Press 1979.
- Meyers Großes Taschenlexikon: Lachen. Band 12. Mannheim [u.a.]: BI-Taschenbuchverlag 1995. S. 276.
- Meyers Großes Taschenlexikon: Witz. Band 24. Mannheim [u.a.]: BI-Taschenbuchverlag 1995. S. 148.
- Mikos, Lothar: Action und Experimentalfilm: »Natural Born Killers« und die mediale (Re)Präsentation von Gewalt. In: Bohrmann, Thomas/Hausmanniger, Thomas

- (Hrsg.): *Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven*. München: Wilhelm Fink 2002, S. 96 – 111.
- Paul, Jean: *Das Lächerliche und das Erhabene*. In: Bachmaier, Helmut (Hrsg.): *Texte zur Theorie der Komik*. Stuttgart: Reclam 2005, S. 29 – 33.
- Plessner, Helmuth: *Lachen und Weinen. Eine Untersuchung nach den Grenzen menschlichen Verhaltens (1941)*. In: Bachmaier, Helmut (Hrsg.): *Texte zur Theorie der Komik*. Stuttgart: Reclam 2005, S. 108 – 112.
- Ritter, Joachim: *Über das Lachen*. In: Ders.: *Subjektivität*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1974, S. 62 – 92.
- Rödding, Gerhard: *Menschenwürde und Gewaltdarstellung im Fernsehen*. In: *Medienpsychologie. Zeitschrift für Individual- und Massenkommunikation*. 6. Jahrgang, 1994, Heft 4, S. 323 – 339.
- Roloff, Bernhard; Seeßlen, Georg (Hrsg.): *Grundlagen des populären Films: Klassiker der Filmkomik. Geschichte und Mythologie des komischen Films*. Reinbeck: Rowohlt 1982.
- Röhrich, Lutz: *Der Witz. Figuren, Formen, Funktionen*. Stuttgart: Metzler 1977.
- Schneider, Hans J.: *Kriminologie der Gewalt*. Stuttgart: Hirzel 1994.
- Schopenhauer, Arthur: *Inadäquate Subsumtion*. In: Bachmaier, Helmut (Hrsg.): *Texte zur Theorie der Komik*. Stuttgart: Reclam 2005, S. 44 – 48.
- Schulz, Wolfgang: *Vom Schutz der Menschenwürde und der Jugend vor medialen Gewaltdarstellungen: Geltende Rechtsnormen*. In: Bohrmann, Thomas/Hausmanniger, Thomas (Hrsg.): *Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven*. München: Wilhelm Fink 2002, S. 51 – 63.
- Schweizer, Werner: *Der Witz*. Bern: Francke 1964.
- Schwerhoff, Gerd: *Gewalt*. In: Jaeger, Friedrich (Hrsg.): *Enzyklopädie der Neuzeit*. Band 4. Stuttgart, Weimar: Metzler 2006, S. 787 – 803.
- Schwind, Klaus: *Komisch*. In: Barck, Karlheinz (Hrsg.): *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch*. Band 3. Stuttgart: Metzler 2001, S. 332 – 384.
- Seeßlen, Georg (Hrsg.): *Der Asphalt-Dschungel. Geschichte und Mythologie des Gangster-Films*. Reinbeck: Rowohlt 1980.

- Städtke, Klaus: Form. In: Barck, Karlheinz (Hrsg.): Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in Sieben Bänden. Band 2. Stuttgart, Weimar: Metzler 2001, S. 462 – 494.
- Tieber, Claus: Verbrechen als Geschäft. Eine Geschichte des amerikanischen Gangsterfilms. Wien: Dissertation 2000.
- Van Appeldorn, Werner: Handbuch der Film- und Fernseh-Produktion. Psychologie, Gestaltung, Technik. München: TR-Verl.-Union 1997.
- Visarius, Karsten: Ohne Sinn und Verstand? Annäherungen an die Lachkultur. In: Karpf, Ernst (Hrsg.): Ins Kino gegangen, gelacht. Filmische Konditionen eines populären Affekts. Marburg: Schüren 1997, S. 9 – 15.
- Vischer, Friedrich T.: Idee und sinnliche Erscheinung als Kontrast. In: Bachmaier, Helmut (Hrsg.): Texte zur Theorie der Komik. Stuttgart: Reclam 2005, S. 49 – 58.
- Wulff, Hans J.: Die Erzählung der Gewalt. Untersuchungen zu den Konventionen der Darstellung gewalttätiger Interaktion. Münster: MAKs Publikationen 1990.

Internetquellen

- Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften: Das Digitale Wörterbuch der deutschen Sprache des 20. Jahrhunderts: Gewalt (2008 – 2011)
> <http://www.dwds.de/?kompakt=1&qu=Gewalt> < Stand: 08. 12. 2010.
- Der Gewaltbegriff (2009) > <http://www.gewalt-online.de/der-gewaltbegriff/> < Stand: 08. 12. 2010.
- Gosall, Gurpal: The winning joke (2001) > <http://www.laughlab.co.uk/> < Stand: 20. 05. 2011.
- Grimm, Jacob und Wilhelm: Deutsches Wörterbuch. Komisch (1998 – 2010)
> http://urts55.uni-trier.de:8080/Projekte/WBB2009/DWB/wbgui_py?mainmode=&lemid=&prefix=a&mode=&openwb=1 < Stand: 23. 02. 2011.
- Grimm, Jacob und Wilhelm: Deutsches Wörterbuch: Walten (1998 – 2010)
> http://urts55.uni-trier.de:8080/Projekte/WBB2009/DWB/wbgui_py?lemma=walten < Stand: 08. 12. 2010.
- Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid: Wirkungen von Gewaltdarstellungen (1998)
> http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/kunczik_wirkung

en/kunczik_wirkungen.html < Stand: 08. 12. 2010.

Marhenke, Dietmar: Britischer Humor im interkulturellen Kontext. Braunschweig: Dissertation (2003) > <http://deposit.ddb.de/cgi-bin/dokserv?idn=969716451> < Stand: 11. 11. 2010.

Schubert, Klaus/Martina Klein: Das Politiklexikon. Gewalt. Bonn: Dietz (2006)
> http://www.bpb.de/popup/popup_lemmata.html?guid=VA7HHE < Stand: 08. 12. 2010.

Spitzer, Manfred: Vorsicht Bildschirm! (2005) > <http://www.berlinonline.de/berliner-zeitung/archiv/.bin/dump.fcgi/2005/0827/magazin/0002/> < Stand: 08. 12. 2010.

Filme

Lock, Stock and Two Smoking Barrels. Regie und Drehbuch: Guy Ritchie. Großbritannien: Summit Entertainment, 1998.

Fassung: DVD Video, Universal Pictures 2006, Dauer: 103' Min.

RocknRolla. Regie und Drehbuch: Guy Ritchie. Großbritannien: Warner Bros. Pictures, 2008.

Fassung: DVD Video, Warner Home Video 2009, Dauer: 109' Min.

Snatch. Regie und Drehbuch: Guy Ritchie. Großbritannien. Columbia Pictures Corporation, 2000.

Fassung: DVD-Video. Columbia Pictures, 2000. Dauer: 99' Min.

Zusammenfassung

Kann bzw. darf Gewalt in einem komischen Filmkontext inszeniert werden? Die vorliegende Arbeit geht dieser Widersprüchlichkeit als Weiterführung der Diskussion um mediale Gewaltdarstellungen nach. Auf Grundlage einer eingehenden theoretischen Klärung der Begriffe Gewalt und Komik, werden in einer dramaturgischen Analyse von ausgewählten Gangsterkomödien die Formen und Funktionen der Komik im Zusammenhang mit Gewaltdarstellungen erarbeitet. Das Erkenntnisinteresse liegt hierbei auf den spezifischen filmischen, strukturellen Mitteln, mit denen Komik erzeugt wird. Neben der Frage danach wie Komik entsteht, interessiert, welche Funktionen das Komische in einem gewalttätigen Zusammenhang innehat.

Die Problematik der medialen Gewaltdarstellungen soll aus einer anderen Perspektive als der bisher bekannten Medienkritik begegnet werden und auf diese Weise ein Beitrag zum Verständnis von komischen Gewaltdarstellungen im Film als Unterhaltungs- und Reflexionsmittel angestrebt werden.

Vita

Petra Schierke, geboren am 22. Dezember 1984 in Osnabrück, Niedersachsen, Deutschland.

2005 Immatrikulation an der Universität Wien, Österreich, Diplomstudium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft.

Studienbezogene Schwerpunkte in den Bereichen Filmwissenschaft, Kulturwissenschaft und Kulturmanagement (IKM, Universität für Musik und Darstellende Kunst Wien).

Praktische Erfahrungen in den Bereichen Filmfestivalorganisation und Marketing.